

<<Authorware6.5教程>>

图书基本信息

书名：<<Authorware6.5教程>>

13位ISBN编号：9787505380820

10位ISBN编号：7505380826

出版时间：2002-10-1

出版时间：电子工业出版社

作者：袁海东

页数：486

字数：806

版权说明：本站所提供下载的PDF图书仅提供预览和简介，请支持正版图书。

更多资源请访问：<http://www.tushu007.com>

<<Authorware6.5教程>>

内容概要

本书以Authorware 6.5为蓝本，全面、详细地介绍如何使用Authorware进行多媒体应用程序设计。全书分为基础篇、提高篇两部分共16章，每一章的后面都提供了精心设计的思考题。本书不仅详细介绍了Authorware的使用，更重要的是讲解如何有效地利用Authorware提供的各种功能，从事优秀作品的开发。书中提供的大量实例，稍加修改就可以应用于实际的开发工作。

本书层次分明，语言流畅，实例丰富，图文并茂，注重概念联系实践。本书可供从事多媒体创作及相关工作人员学习和参考，尤其适合作为教材使用。

书籍目录

目 录

基础篇

第1章 Authorware基础

1.1 概述

1.1.1 运行环境

1.1.2 Authorware的主要特点

1.2 Authorware的界面

1.2.1 Authorware的启动

1.2.2 Authorware的工作环境

1.2.3 标题栏

1.2.4 菜单栏

1.2.5 工具栏

1.2.6 图标选择板

1.2.7 设计窗口

1.2.8 常用的界面元素

1.2.9 几个常用的概念

1.2.10 退出Authorware

1.3 本章小结与思考题

第2章 文本和图形图像的应用

2.1 创建第一个程序

2.1.1 【显示】设计图标

2.1.2 【演示】窗口

2.1.3 绘图工具箱

2.1.4 保存程序

2.2 绘制图形

2.2.1 创建图形对象

2.2.2 对象的放置

2.2.3 多个对象的编辑

2.2.4 设置对象的覆盖模式

2.3 使用文本

2.3.1 创建文本对象

2.3.2 编辑文本对象

2.3.3 设置文本风格

2.3.4 嵌入变量

2.3.5 导入外部文本

2.4 设置【显示】设计图标的属性

2.4.1 【显示】设计图标属性对话框

2.4.2 现场实践：使用过渡效果

2.4.3 现场实践：层的使用

2.4.4 现场实践：其他显示属性

2.4.5 编辑多个【显示】设计图标

2.5 使用图像

2.5.1 导入外部图像

2.5.2 设置图像对象的属性

2.6 擦除对象

<<Authorware6.5教程>>

- 2.6.1 【擦除】设计图标属性对话框
- 2.6.2 现场实践：实现特殊擦除效果
- 2.7 程序的延时
- 2.7.1 【等待】设计图标属性对话框
- 2.7.2 现场实践：在程序中设置暂停
- 2.8 轻松制作片头
- 2.9 针对设计图标的操作
- 2.9.1 设计图标的复制与移动
- 2.9.2 设计图标的组织：【群组】设计图标
- 2.9.3 设计图标的定制
- 2.10 本章小结与思考题
- 第3章 动画设计
- 3.1 【移动】设计图标
- 3.2 直接移动到终点的动画
- 3.2.1 【移动】设计图标属性对话框
- 3.2.2 【移动】设计图标的层属性
- 3.2.3 现场实践：制作滚动字幕动画效果
- 3.3 沿路径移动到终点的动画
- 3.3.1 “Path to End”移动方式的属性设置
- 3.3.2 现场实践：制作多种特殊路径
- 3.3.3 现场实践：使用变量对移动进行控制
- 3.4 沿路径定位的动画
- 3.4.1 “Path to Point”移动方式的属性设置
- 3.4.2 现场实践：使用变量控制对象移动的终点
- 3.5 终点沿直线定位的动画
- 3.5.1 “Direct to Line”移动方式的属性设置
- 3.5.2 现场实践：利用数值控制终点位置
- 3.6 沿平面定位的动画
- 3.6.1 “Direct to Grid”移动方式的属性设置
- 3.6.2 现场实践：实现对象跟随鼠标指针移动
- 3.7 本章小结与思考题
- 第4章 交互控制的实现
- 4.1 交互作用分支结构
- 4.2 知识跟踪
- 4.3 【交互作用】设计图标
- 4.3.1 交互作用显示信息的创建和编辑
- 4.3.2 【交互作用】设计图标属性设置
- 4.4 按钮响应
- 4.4.1 按钮响应属性设置
- 4.4.2 现场实践：执行一项命令
- 4.5 热区响应
- 4.5.1 热区响应属性设置
- 4.5.2 现场实践：实现动态提示信息
- 4.6 热对象响应
- 4.6.1 热对象响应属性设置
- 4.6.2 现场实践：利用热对象响应鼠标单击
- 4.7 目标区响应

<<Authorware6.5教程>>

- 4.7.1 目标区响应属性设置
 - 4.7.2 现场实践：看图识字
 - 4.7.3 现场实践：浏览超大图像
 - 4.8 下拉式菜单响应
 - 4.8.1 下拉式菜单响应属性设置
 - 4.8.2 现场实践：使用菜单执行命令
 - 4.8.3 现场实践：使用变量控制菜单状态
 - 4.8.4 现场实践：创建多级菜单
 - 4.9 条件响应
 - 4.10 文本输入响应
 - 4.10.1 文本输入响应属性设置
 - 4.10.2 现场实践：输入口令
 - 4.10.3 现场实践：算算看
 - 4.11 按键响应
 - 4.11.1 按键响应属性设置
 - 4.11.2 现场实践：移动棋子
 - 4.12 重试限制响应
 - 4.13 时间限制响应
 - 4.13.1 时间限制响应属性设置
 - 4.13.2 现场实践：控制交互作用的持续时间
 - 4.14 事件响应
 - 4.14.1 什么是Xtra
 - 4.14.2 现场实践：与ActiveX控件进行交互
 - 4.15 永久性响应
 - 4.15.1 何时使用永久性响应
 - 4.15.2 在程序中进行跳转
 - 4.15.3 永久性响应的关闭
 - 4.16 美化交互作用界面
 - 4.17 本章小结与思考题
- 第5章 声音的应用
- 5.1 【声音】设计图标属性设置
 - 5.2 媒体同步
 - 5.3 现场实践：控制背景音乐循环播放
 - 5.4 使用Voxware Encoder压缩声音文件
 - 5.5 MP3流式音频的使用
 - 5.6 本章小结与思考题
- 第6章 数字化电影的应用
- 6.1 数字化电影简介
 - 6.2 【数字化电影】设计图标属性设置
 - 6.3 现场实践：使用位图序列制作数字化电影
 - 6.4 现场实践：实现数字化电影与配音、字幕之间的同步
 - 6.5 本章小结与思考题
- 第7章 视频信息的应用
- 7.1 准备工作
 - 7.2 控制视频信息的播放
 - 7.3 本章小结与思考题
- 第8章 决策判断分支结构

<<Authorware6.5教程>>

- 8.1 决策判断分支结构的组成
- 8.2 决策判断分支结构的设置
 - 8.2.1 【决策判断】设计图标属性设置
 - 8.2.2 分支属性设置
- 8.3 现场实践：算术测试
- 8.4 本章小结与思考题
- 第9章 导航结构
 - 9.1 导航结构的组成
 - 9.2 【框架】设计图标
 - 9.2.1 默认的导航控制
 - 9.2.2 【导航】设计图标
 - 9.2.3 直接跳转方式与调用方式
 - 9.3 使用超文本
 - 9.3.1 设置文本风格
 - 9.3.2 使用超文本对象
 - 9.4 改变默认的导航控制
 - 9.5 现场实践：创建可移动的导航按钮板
 - 9.6 设置页的关键词
 - 9.7 本章小结与思考题
- 第10章 变量、函数和表达式
 - 10.1 变量
 - 10.1.1 变量的类型
 - 10.1.2 系统变量和自定义变量
 - 10.1.3 使用【变量】对话框
 - 10.1.4 创建图标变量
 - 10.2 函数
 - 10.2.1 参数和返回值
 - 10.2.2 使用【函数】对话框
 - 10.2.3 加载外部函数
 - 10.3 运算符
 - 10.3.1 运算符的类型
 - 10.3.2 运算符的优先级和结合性
 - 10.4 表达式和程序语句
 - 10.5 【运算】窗口的使用
 - 10.5.1 工具栏
 - 10.5.2 状态栏
 - 10.5.3 提示窗口与弹出菜单
 - 10.5.4 插入代码片段
 - 10.5.5 【运算】窗口的属性设置
 - 10.6 列表的使用
 - 10.6.1 线性列表
 - 10.6.2 属性列表
 - 10.6.3 多维列表
 - 10.7 创建与使用脚本函数
 - 10.7.1 内部脚本函数
 - 10.7.2 脚本函数的管理
 - 10.7.3 参数的使用

<<Authorware6.5教程>>

- 10.7.4 外部脚本函数
- 10.7.5 字符串脚本函数
- 10.8 现场实践：编写代码
 - 10.8.1 制作（【演示】）窗口显示过渡效果的程序
 - 10.8.2 制作单选按钮组
 - 10.8.3 在程序文件之间跳转
 - 10.8.4 使用Windows 常用控制
- 10.9 本章小结与思考题
- 第11章 程序的调试
 - 11.1 调试方法
 - 11.1.1 使用【开始标志】和【结束标志】
 - 11.1.2 使用控制面板
 - 11.1.3 其他调试技巧
 - 11.2 如何避免出现错误
 - 11.3 本章小结与思考题
- 第12章 程序的打包与发行
 - 12.1 将程序打包
 - 12.2 发行前的准备
 - 12.2.1 决定多媒体数据的存放位置
 - 12.2.2 准备工作目录
 - 12.2.3 使用路径
 - 12.2.4 关于调色板
 - 12.2.5 带上支持文件
 - 12.2.6 自动查找Xtras
 - 12.3 一键发行
 - 12.3.1 发行设置
 - 12.3.2 批量发行
 - 12.4 本章小结与思考题
- 提高篇
- 第13章 库和知识对象
 - 13.1 库的应用
 - 13.1.1 库文件的建立
 - 13.1.2 库文件的编辑
 - 13.1.3 使用库设计图标
 - 13.1.4 将库文件打包
 - 13.2 知识对象
 - 13.2.1 模块的概念
 - 13.2.2 了解知识对象
 - 13.2.3 模块选择板
 - 13.2.4 现场实践：取得光盘驱动器的盘符
 - 13.2.5 现场实践：控制数字化电影的播放
 - 13.3 本章小结与思考题
- 第14章 与外部交换数据
 - 14.1 读写外部文本文件
 - 14.1.1 现场实践：保存数据
 - 14.1.2 相关系统函数和系统变量
 - 14.1.3 利用外部应用程序处理数据

<<Authorware6.5教程>>

14.2 开放式数据库连接 (ODBC)

14.2.1 ODBC和SQL

14.2.2 现场实践：从FoxPro数据库 (DBF) 中取得数据

14.2.3 现场实践：从Visual FoxPro数据库 (DBC) 中取得数据

14.2.4 自动配置数据源

14.3 本章小结与思考题

第15章 OLE与ActiveX

15.1 使用OLE对象

15.1.1 加入OLE对象

15.1.2 现场实践：OLE对象的应用

15.2 使用ActiveX控件

15.2.1 加入ActiveX控件

15.2.2 ActiveX控件的属性

15.2.3 ActiveX控件的注册

15.2.4 现场实践：创建一个Web浏览器

15.2.5 现场实践：播放Shockwave Flash动画

15.2.6 现场实践：创建树形列表

15.3 本章小结与思考题

第16章 高级设计方法

16.1 Windows API的应用

16.1.1 改变程序窗口的状态

16.1.2 动态内存分配

16.2 创建自定义函数

16.2.1 在DLL和U32之间做出选择

16.2.2 使用Windows标准动态链接库 (DLL)

16.2.3 使用专用函数库 (U32 , UCD)

16.3 播放Gif动画

16.4 播放虚拟现实电影

16.4.1 虚拟现实电影的导入

16.4.2 虚拟现实电影的播放

16.5 播放Flash动画

16.6 多信息文本 (RTF) 对象的应用

16.6.1 RTF对象编辑器 (RTF Object Editor)

16.6.2 RTF对象的使用

16.7 输出内部多媒体数据

16.8 设计图标的批量处理

16.9 本章小结与思考题

附录A 系统变量

附录B 系统函数

附录C 设计图标属性

附录D 外部函数RTFObj.u32

<<Authorware6.5教程>>

版权说明

本站所提供下载的PDF图书仅提供预览和简介，请支持正版图书。

更多资源请访问:<http://www.tushu007.com>