

## <<Authorware 6.5经典范例>>

### 图书基本信息

书名：<<Authorware 6.5经典范例教程>>

13位ISBN编号：9787894980694

10位ISBN编号：7894980692

出版时间：2003-2-1

出版单位：北京希望电子出版社

作者：袁海东

页数：375

字数：556

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>

## <<Authorware 6.5经典范例>>

### 内容概要

本丛书主要针对目前最为流行和应用最广泛的各类时尚软件，通过颇具典型性的数十个范例，图文并茂地讲解软件功能，使读者在实际操作中轻松学会软件的使用。

这是一本关于Authorware 6.5经典范例的教程。  
本书详细介绍了利用Authorware 6.5进行课件制作及多媒体设计开发的方法与技巧。

全书由设计基础篇、经典范例篇两部分，共15章构成。  
第一部分主要讲解了Authorware的基本开发技术；第二部分通过79个经典范例，详细介绍了如何利用Authorware提供的各种设计手段完善对程序流程的控制，完成综合性的开发任务，而且重点介绍了外部函数的应用以及如何对各种流行的多媒体数据进行控制。  
本书专门为每个范例都提供了“举一反三”一节，并且为每章都提供了“思考与练习”，使读者在掌握本书范例程序的基础上能够开拓思路，达到融会贯通的目的。

本书言语简练，图文并茂；范例精彩，具有很强的典型性、广泛性，且书中提供的大量实用技术和开发技巧大多不依赖于Authorware的具体版本。

本书面向想自己动手制作交互式课件或多媒体的广大初、中级读者、多媒体开发人员、社会多媒体培训班。

本版CD内容包括书中所有范例的源程序及相关素材；丰富实用的素材库（包括数字化电影、图像、MIDI序列、GIF动画及音乐素材）。

## <<Authorware 6.5经典范例>>

### 书籍目录

#### 第一篇 Authorware设计基础

##### 第1章 Authorware简介 2

###### 1.1 运行环境与安装过程 2

###### 1.2 Authorware的工作窗口 6

###### 1.3 设计图标基础 19

###### 1.4 变量与函数基础 22

###### 1.5 脚本函数 38

###### 1.6 本章小结 39

##### 第2章 程序的调试与打包发行 40

###### 2.1 程序的调试技巧 40

###### 2.2 程序的一键发行 44

###### 2.3 程序发行所需要的文件 51

###### 2.4 本章小结 54

#### 第二篇 经典范例

##### 第3章 制作精彩文字特效 56

###### 3.1 范例1：阴影效果 56

###### 3.2 范例2：纹理效果 60

###### 3.3 范例3：雕刻效果 64

###### 3.4 范例4：填充效果 66

###### 3.5 范例5：空心效果 69

###### 3.6 本章小结 71

###### 3.7 思考与练习 71

##### 第4章 文本的应用 72

###### 4.1 范例6：文本的输入与格式化 72

###### 4.2 范例7：导入RTF文本 78

###### 4.3 范例8：使用函数导入文本 82

###### 4.4 本章小结 85

###### 4.5 思考与练习 85

##### 第5章 图像的应用 86

###### 5.1 范例9：图像的导入与显示 86

###### 5.2 范例10：利用Alpha通道制作发光体 91

###### 5.3 范例11：制作与背景融合的阴影 94

###### 5.4 本章小结 99

###### 5.5 思考与练习 99

##### 第6章 实现高级排版功能 100

###### 6.1 范例12：绘制表格 100

###### 6.2 范例13：制作复杂公式 102

###### 6.3 范例14：制作艺术字 105

###### 6.4 范例15：制作竖排文字 107

###### 6.5 范例16：绘制图表 109

###### 6.6 本章小结 111

###### 6.7 思考与练习 111

##### 第7章 声音的使用 112

###### 7.1 范例17：声音的导入与循环播放 112

###### 7.2 范例18：音效与过渡效果的同步 115

## <<Authorware 6.5经典范例>>

7.3 范例19：声音与流程的同步	118
7.4 本章小结	121
7.5 思考与练习	121
第8章 数字化电影的使用	122
8.1 范例20：数字化电影的导入与循环播放	122
8.2 范例21：电影播放控制器（一）	126
8.3 范例22：制作“播放与移动同步”效果	131
8.4 本章小结	134
8.5 思考与练习	134
第9章 动画制作	135
9.1 范例23：常用固定路径的设计	135
9.2 范例24：渐隐、渐现滚动字幕	138
9.3 范例25：浏览大型图像	142
9.4 范例26：字幕与电影同步播放	147
9.5 范例27：变速运动	148
9.6 范例28：制作文字跟随鼠标效果	151
9.7 本章小结	155
9.8 思考与练习	155
第10章 交互作用的实现	156
10.1 范例29：实现多行文本输入响应	156
10.2 范例30：实现密码输入	159
10.3 范例31：制作拼图游戏	162
10.4 范例32：移动程序窗口	165
10.5 范例33：制作图像按钮	167
10.6 范例34：制作右键菜单	176
10.7 范例35：多栏编辑	178
10.8 范例36：画外音控制	184
10.9 范例37：程序返回时的声音播放	188
10.10 范例38：电影播放控制器（二）	190
10.11 范例39：函数计算运动路径	199
10.12 范例40：打蚊子游戏	204
10.13 本章小结	211
10.14 思考与练习	211
第11章 导航控制的应用	212
11.1 范例41：快速建立导航结构	212
11.2 范例42：防止页面卷绕	214
11.3 范例43：键盘导航	217
11.4 范例44：自动定时翻页	219
11.5 范例45：自动翻页	222
11.6 范例46：由目录导航	224
11.7 范例47：实现可移动的导航按钮板	227
11.8 范例48：制作循环屏幕保护效果	229
11.9 范例49：屏幕保护过程中自动播放页面内容	236
11.10 本章小结	242

## <<Authorware 6.5经典范例>>

11.11 思考与练习	243
第12章 决策判断分支结构的应用	244
12.1 范例50：制作图像动画	244
12.2 范例51：掷骰子游戏	247
12.3 范例52：福彩号码发生器	249
12.4 范例53：实现图像缩放效果	252
12.5 本章小结	255
12.6 思考与练习	255
第13章 OLE与ActiveX 控件的应用	256
13.1 范例54：播放PowerPoint演示文稿	256
13.2 范例55：制作PDF文档阅读器	259
13.3 范例56：制作网页浏览器	264
13.4 范例57：制作RealMedia播放器	270
13.5 本章小结	276
13.6 思考与练习	276
第14章 Xtras的应用	277
14.1 范例58：使用Flash动画片头	279
14.2 范例59：与Flash动画进行交互	282
14.3 范例60：数字化电影播放特技	291
14.4 范例61：虚拟现实电影	299
14.5 范例62：DirectMediaXtra 播放控制器	303
14.6 本章小结	314
14.7 思考与练习	314
第15章 变量与函数的高级应用	315
15.1 范例63：跟踪程序的执行过程	315
15.2 范例64：异常处理过程	320
15.3 范例65：制作倒计时时钟	326
15.4 范例66：Windows API应用（一）	328
15.5 范例67：MIDI音乐的循环播放 与控制	333
15.6 范例68：制作CD播放器	338
15.7 范例69：动态内存分配	341
15.8 范例70：创建和调用内部脚本函数	347
15.9 范例71：创建和调用外部脚本函数	349
15.10 范例72：用字符串脚本函数 实现对代码的加密	350
15.11 范例73：使用Windows常用控制	352
15.12 范例74：自制Windows 资源管理器	358
15.13 范例75：创建树形列表	360
15.14 范例76：制作电子书	364
15.15 范例77：过滤用户输入	367
15.16 范例78：制作动态口令	369
15.17 范例79：Windows API应用（二）	372
15.18 本章小结	375



## <<Authorware 6.5经典范例>>

### 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>