

<<Authorware 5.1 标准教程>>

图书基本信息

书名：<<Authorware 5.1 标准教程>>

13位ISBN编号：9787900630568

10位ISBN编号：7900630562

出版时间：2000-10

出版时间：清华大学出版社

作者：石明贵 史红星 张志帧

页数：396

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 5.1 标准教程>>

### 内容概要

本书是Macromedia认证技术专家编著的中级技术培训教材，主要介绍了Authorware5.1这一平台的深入应用和高级使用技术。

全书共分为12章，系统而有针对性地介绍了Authorware 5.1在应用中至关重要的各类复合图标、变量与函数、分支结构的使用，特别在高级技术一章阐述了外部函数接口、UCD开发、调试及库操作等内容，同时辅以游戏编制等典型示例，使读者能够深入理解Authorware5.1开发技术。

本书适于多媒体设计和开发人员参考学习，也可作为培训教材使用。

<<Authorware 5.1 标准教程>>

书籍目录

|                             |                                  |                                  |
|-----------------------------|----------------------------------|----------------------------------|
| 第1章 认识Authorware 5.1        | 1.1 什么是Authorware 5.1            | 1.2 启动Authorware 5.1和新<br>建文件    |
| 1.3 Authorware 5.1版本介绍      | 1.4 安装和使用Authorware 5.1          | 1.4.1 安装Authorware 5.1           |
| 1.4.2 安装的软硬件要求              | 1.4.3 开始学习Authorware 5.1         |                                  |
| 第2章 窗口介绍                    | 2.1 标题栏                          | 2.2 菜单栏                          |
| 2.3 工具栏                     | 2.4 图标栏                          | 2.5 设计窗口                         |
| 2.6 演示窗口                    | 2.7 知识对象(Knowledge Object)       |                                  |
| 2.7.1 初识知识对象                | 2.7.2 Application知识对象            | 2.7.3 其他知识对象                     |
| 第3章 菜单                      | 3.1 File(文件)菜单组                  | 3.2 Edit(编辑)菜单组                  |
| 3.3 View(视<br>图)菜单组         | 3.4 Insert(插入)菜单组                | 3.5 Modify(修改)菜单组                |
| 3.6 Text(文<br>本)菜单组         | 3.7 Control(控制)菜单组               | 3.8 Xtras(功能扩展)菜单组               |
| 3.9<br>Windows(窗口)菜单选项      | 3.10 Help(帮助)菜单组                 | 第4章 基本图标                         |
| 4.1 显<br>示图标                | 4.1.1 如何创建显示图标                   | 4.1.2 如何编辑显示图标                   |
| 4.1.3 图解工<br>具箱简介           | 4.1.4 修改图形属性                     | 4.1.5 对象的排列与对齐                   |
| 4.1.6 成组与分<br>组             | 4.1.7 文本编辑                       | 4.1.8 显示图标属性和效果设置                |
| 4.2 等待图标                    | 4.2.1 Properties(属性)设置对话框简介      | 4.3 擦除图标                         |
| 4.3.1 创建擦除图标                | 4.3.2 属性设置对话框                    | 4.3.3 一个特殊的例子                    |
| 4.4 移动图标                    | 4.4.1 如何创建显示图标                   | 4.4.2 Path to End(基于路径)的移动方式     |
| 4.4.3 图<br>解工<br>具箱简介       | 4.4.4 Direct to Line(沿直线定位)的移动方式 | 4.4.5 Direct to Grid(沿平面定位)的移动方式 |
| 4.4.6 关于显示图标和移动图标的层         | 第5章 复台图标                         | 5.1 交互图标                         |
| 5.1.1 交互图标介绍                | 5.1.2 在程序中建立交互功能                 | 5.1.3 文本输入型响应的使用                 |
| 5.1.4 Hot Spot(热区<br>响应)的使用 | 5.1.5 热对象响应的使用                   | 5.1.6 Target Area(目标区)响应的应用      |
| 5.1.7 Button(按钮)响应的使用       | 5.1.8 Pull-Dwn Menu(下拉式菜单)响应的应用  | 5.1.9 Conditional(条件型)响应的使用      |
| 5.1.10 Keypress(按键)型响应      | 5.1.11 Tries<br>Limit(重试限制)响应的应用 | 5.1.12 Time Limit(时间限制)响应的应用     |
| 5.1.13 Event(事<br>件)响应的应用   | 5.1.14 永久性交互                     | 5.2 分支图标                         |
| 5.3 框架图标和导航<br>图标           | 5.3.1 简介                         | 5.3.2 默认框架图标的介绍                  |
| 5.3.3 熟悉默认按钮                | 5.3.4 高级链接的应用                    | 第6章 引入媒体的图标                      |
| 6.1 声音图标                    | 6.1.1 预备知识                       | 6.1.2 声音的加载                      |
| 6.2 数字化电影图标                 | 6.2.1 预备知识                       | 6.2.2 数字化电影的加载                   |
| 6.3.1 预备知识                  | 6.3.2 视频<br>信息的加载                | 6.3 视频图标                         |
| 7.1 变量与函数简介                 | 7.1.1 变量                         | 7.1.2 函数                         |
| 7.1.3 自定义函数                 | 7.2 运算符和表达式                      | 7.2.1 运算符介绍                      |
| 7.2.2 运算符的优先级               | 7.2.3 表达式                        | 7.2.4 语句                         |
| 8.1 库的建立                    | 8.2 向库内添加图标                      | 8.3 删除库内的图标                      |
| 8.4 使用一<br>个库               | 8.5 库的特点                         | 8.6 库图标的编辑                       |
| 8.7 库窗口中有关按钮介绍              | 第9章 打包和发行                        | 9.1 做好打包前的准备                     |
| 9.2 文件的组织形式                 | 9.3 设置外部文件的搜索路径                  | 9.4 Setup安装程序                    |
| 9.5 注意带上外部驱动                | 6 版权解决方案——得到授权                   | 第10章 基本程序技巧                      |
| 10.1 Eval的强大功能              | 10.1.1 Eval的简要用法示例               | 10.1.2 Eval的复杂用法                 |
| 10.1.3 关于EvalAssign         | 小结                               | 10.2 函数和变量                       |
| 10.2.1 一个例子                 | 10.2.2 掌<br>握函数和变量用法的几个方法和思路     | 10.2.3 表达式                       |
| 10.2.4 语句                   | 10.3.1 Try Again型                | 10.3.2 Continue型                 |
| 10.3.3 Exit型                | 10.3.4 Return型                   | 10.4 活用Active If选项               |
| 10.4.1 通常的用法                | 10.4.2 一种特殊的用法                   | 10.4.3 类似的其他控制                   |
| 10.4.4 小结                   | 10.5 库文件的作用. 管理与发行               | 10.5.1 库文件的作用                    |
| 10.5.2 库文件的归类               | 10.5.3 库文件的管理                    | 10.5.4 打包和发行库文件                  |

<<Authorware 5.1 标准教程>>

|                                   |                       |                                     |                            |
|-----------------------------------|-----------------------|-------------------------------------|----------------------------|
| 小结                                | 思考题                   | 10.6 有效利用系统提供的自动擦除功能                | 10.6.1 初学者的                |
| 困惑                                | 10.6.2 有效利用自动擦除功能两例   | 10.6.3 一个相关问题                       | 小结                         |
|                                   | 思考题                   | 第11章 高级技术                           | 11.1 Authorware 5.1的程序结构方法 |
| 1.1 不同思路的两个例子                     | 11.1.2 构建程序的原则        | 小结                                  | 思考题                        |
| 11.2 外部函数接口                       | 11.2.1 外部函数使用的基本原则和方法 | 11.2.2 常用UCD简介                      |                            |
| 11.3 UCD的开发技术                     | 11.3.1 什么是UCD         | 11.3.2 最简要的DLL及其在Authorware 5.1中的使用 | 11.3.3 Message dll+特定资源    |
| 11.3.4 SetWinTitle.u32——影子UCD与“A” | 11.3.5                | 11.3.6 编程参考                         | 11.4 跟踪                    |
| 11.4.1 start和end标志旗的使用            | 11.4.2 Trace调试窗口      | 11.4.3 Trace调试函数                    | 11.4.4 动态显示变量              |
| 11.4.4 动态显示变量                     | 小结                    | 思考题                                 | 11.5 诊断与查错                 |
| 11.5.1 在Authorware5.1中说诊断与查错      | 11.5.2 诊断与查错方法的原则     | 11.6 网上求援方法                         | 11.6.1 网上求援的重要性            |
| 11.6.2 网上求援的步骤和方法                 | 11.7 若干问题与小           | 11.8 多媒体常识                          | 11.9 多媒体制作流程               |
| 12.1 编写教学游戏程序                     | 12.1.1 教学目标和教学设计思路    | 12.1.2 程序设计过程                       | 12.2 不用ODBC就能实现的随机         |
| 12.1.3 形成产品                       | 12.2.1 有待解决的几个问题      | 12.2.2 范例程序剖析                       | 12.3.1 有待解决的几个问题           |
| 12.3.2 范例程序剖析                     | 12.3 通用滚屏程序设计         | 12.4 显示数字时钟                         | 12.4.1 设计数字时钟              |
| 12.4.2 设计数字时钟                     | 12.5.1 Setup安装程序      | 12.5.2 Autorun自启动程序                 | 12.5.3 设置启动向导              |
| 12.5.3 设置启动向导                     | 12.5.4 “调入程序,请稍候”     | 小结                                  | 思考题                        |
| 附录:部分思考题解答提示                      | 第10章                  | 第11章                                | 第12章                       |

<<Authorware 5.1 标准教程>>

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>