第一图书网, tushu007.com

<<Authorware3.5开发使用手>>

图书基本信息

书名：<<Authorware3.5开发使用手册>>

13位ISBN编号：9787111060321

10位ISBN编号：7111060326

出版时间：1998-01

出版时间：机械工业出版社

作者：齐林斯(美)

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

第一图书网, tushu007.com

<<Authorware3.5开发使用手>>

内容概要

多媒体创作工具是开发多媒体电子出版物、多媒体影视节目、多媒体电子邮件、视频会议文件以及各种多媒体应用系统的基本工具。

Authorware3.5是美国软件供应商Macromedia的最新产品，多年来从1.0版、2.0版、3.0版直到目前最新的3.5版，一直是众多多媒体开发工具的佼佼者。
本书共分八部分31章，详细介绍该多媒体创作工具的工作过程和使用方法，最后还给出一个使用该工具创作作品的样本。

本书可供从事多媒体计算机、多媒体通信及多媒体电子出版物的研究、开发及应用的工程技术人员以及大专院校有关的师生学习、参考。

本书是为所有想创作真正交互式多媒体作品的人提供服务的。

第一图书网, tushu007.com

<<Authorware3.5开发使用手>>

书籍目录

目 录
译者序
序
前言
第一部分 起步
第1章 漫游Authorware
1.1 Authorware简介
1.1.1为建造交互式学习软件而设计
1.1.2为非程序员的使用而设计
1.1.3可与其它多媒体产品套件
配合使用
1.1.4支持多平台
1.1.5环球信息网创作
1.2 理解Authorware流程图的隐喻
1.2.1建造流程线
1.2.2熟悉图标板
1.2.3编辑流程线
1.3 设定展示窗
1.3.1建立传统的展示窗
1.3.2建立Authorware展示窗
1.3.3编辑展示窗
1.3.4在运行作品时编辑展示窗
1.4 使用Authorware工具条
1.4.1访问工具条
1.4.2工具条的使用方法
1.5 建造原型与开发过程
第2章 配置Authorware作品
2.1 打开和命名
2.1.1启动AuthorwareforMacintosh或
AuthorwareforWindows
2.1.2打开一个已有的作品
2.1.3保存和备份
2.1.4关闭作品
2.2 指定Authorware文件设置
2.2.1熟悉文件设置对话框
2.2.2使用字符映射对话框
2.2.3选定展示窗大小
第二部分 掌握基础知识
第3章 显示文本
3.1 在屏幕上放置文本
3.1.1列宽度
3.1.2字号
3.1.3衬线字体与非衬线字体
3.1.4文本颜色
3.1.5抗锯齿（图形保真）处理

第一图书网, tushu007.com

3.2 使用显示图标和展示窗进行工作
3.2.1使用文本工具
3.2.2文本块的选取 定位和大小调整
3.2.3改变文本属性
3.2.4设定文本默认状态
3.2.5设定Tab制表键和页边距
3.3使用风格
3.3.1风格设定
3.3.2定义风格
3.3.3修改和删除风格
3.3.4应用风格
3.4建造超级链路
3.4.1定义超级链路文本风格
3.4.2在风格中加入导航
3.4.3建造与风格无关的航标
3.5介绍查找/替换特性
3.6使用查找/替换特性
第4章处理图形和对象
4.1绘制对象
4.1.1使用画线工具
4.1.2画矩形、圆角矩形和圆
4.1.3使用多边形工具
4.1.4选取、取消选取和删除
展示窗中的对象
4.1.5移动对象
4.2引入图形
4.2.1使用引入功能
4.2.2复制与粘贴
4.2.3在图标间移动对象
4.2.4图形尽可能小
4.3使用属性
4.3.1设置线宽
4.3.2理解模式
4.3.3处理填充
4.3.4使用调色板
4.3.5设定默认值
4.4在展示窗中工作
4.4.1使用后置和前置
4.4.2定位栅格
4.4.3排列对象
第5章 处理显示效果和过渡效果
5.1设定显示效果
5.1.1理解显示效果和过渡效果
5.1.2选取显示内容更新的变量选项
5.1.3防止自动擦除
5.1.4擦除先前的内容
5.1.5不允许文本查找

5.1.6使用层次选项
5.1.7计算初始位置
5.1.8可移动选项
5.2创建对象定位区
5.2.1设定水平标尺
5.2.2设定垂直标尺
5.3创建对象移动定位路径
5.3.1编辑路径
5.3.2指定移动路径标尺
5.4计算显示位置
5.5理解层次
5.5.1了解不同类型的层次
5.5.2随机变换层次
5.5.3忠告
5.6设定过渡效果
5.6.1安装Xtras
5.6.2处理Xtras型过渡
5.6.3过渡在其它地方的应用
第6章 暂停展示
6.1建立暂停
6.1.1使用等待图标
6.1.2其它的暂停方法
6.2共用等待图标
6.2.1线性展示
6.2.2调试
6.3更改等待按钮
6.4命名等待图标
第7章 让对象动起来
7.1全方位移动对象
7.1.1何时使用路径动画
7.1.2Authorware内部的运动类型
7.1.3设定运动
7.1.4理解运动对话框
7.1.5改变运动类型
7.1.6理解速度设置
7.1.7设置并发性选项
7.1.8在层中的动画
7.2用至固定点的运动类型来移动对象
7.3用至终点的运动类型来移动对象
7.3.1创建至终点的运动
7.3.2编辑路径上的点
7.4用至线上计算点来移动对象
7.4.1创建至线上计算点的运动
7.4.2使用越界选项
7.4.3编辑运动路径
7.5用至计算点的运动类型来移动对象
7.5.1创建至计算点的运动

第一图书网, tushu007.com

7.5.2编辑至计算点的运动路径上的点
7.5.3使用循环选项
7.6用栅格上至计算点的运动
来移动对象
7.6.1创建栅格上至计算点的运动
7.6.2使用越界选项
7.6.3编辑运动栅格
第8章 在流程线上组织
Auth0rware逻辑
8.1组图标
8.1.1介绍群组图标
8.1.2建组及取消组
8.2图标命名与归类
8.2.1第一次命名图标
8.2.2改变图标名
8.2.3当名称很有用的时候
8.2.4在图标名中加注释
8.2.5利用图标标题
8.3图标着色
第三部分 建立交互
第9章 交互的基础知识
9.1交互简介
9.1.1交互图标简介
9.1.2定义交互循环
9.1.3建立交互循环
9.2与Authorware交互
9.2.1认识交互类型
9.2.2响应类型对话框简介
9.2.3改变响应类型
9.2.4访问响应类型对话框的快捷方式
9.2.5理解响应选项
9.2.6显示响应选项对话框的快捷方式
9.2.7理解分支类型
9.28改变响应分支的快捷方式
9.3自动擦除交互响应
9.4使用自动判断
9.4.1改变判断类型
9.4.2改变自动判断的快捷方式
9.4.3使用永久性交互
9.4.4理解交互选项
9.4.5编辑交互显示
9.4.6改变来自工具箱上的响应与
分支选项
第10章 创建按钮
10.1建造按钮
10.2建造按钮响应
10.3设置按钮响应选项

第一图书网, tushu007.com

10.3.1定义按钮名称
10.3.2建立可选功能键
10.3.3使用“条件为真时按钮
有效”文本框
10.3.4确定如果按钮无效时怎么办
10.3.5将一个按钮作为默认按钮
10.3.6选择按钮类型
10.3.7决定按钮位置与大小
10.3.8使用按钮编辑器
10.3.9给按钮加说明
10.3.10当按钮被自动选中时
将发生什么
10.3.11创建你自己的按钮图形
10.3.12标注按钮
10.3.13给按钮加声音
第11章 使用热区和热对象
11.1使用热区
11.2设定热区响应选项
11.2.1给响应加标题
11.2.2指定一个任选键
11.2.3使用“条件是真时按钮
有效”文本框
11.2.4使用定制光标
11.2.5使热区产生自动高亮
11.2.6使用匹配标记选项
11.2.7定义热区位置与大小
11.2.8确定用户匹配响应的方式
11.3向光标库中添加光标
11.4热对象的益处
第12章 建立下拉式菜单
12.1创建下拉式菜单
12.2设定下拉式菜单选项
12.2.1设定菜单项名称
12.2.2定义一个功能键
12.2.3使用“条件为真时
按钮有效”文本框
第13章 建立文本登录框
13.1创建文本登录框
13.2设置文本登录框选项
13.2.1判断用户的输入
13.2.2使用至少几个字匹配方式
13.2.3理解增量匹配选项
13.2.4忽略文本特性或文本组成部分
13.3使用通配符
13.4寻找多重响应
13.5打开文本登录选项对话框
13.5.1设定字符界限

第一图书网, tushu007.com

13.5.2使用自动登录
13.5.3定义活动键
13.5.4学会忽略空登录
13.5.5定位文本登录响应
13.5.6确定“ 是否显示登录标记 ”
13.5.7退出时擦除登录
13.5.8改变登录框属性
第14章 使用目标区域
14.1建立目标区域
14.2设定目标区域响应选项
14.2.1设置标题文本框
14.2.2建立对象响应方式
14.2.3允许目标区域与任何对象匹配
14.2.4使用“ 条件为真时按钮
有效 ”文本框
14.2.5设定目标区位置和大小
第四部分 超级链路和分支
第15章 建立交互文件
15.1理解框架
15.2建立框架循环
15.3测试框架图标
15.3.1进口窗格
15.3.2出口窗格
15.4建立框架过渡效果
15.5自动创建页面
15.6改变默认框架
第16章 应用高级交互与查找
16.1通过框架导航
16.1.1在页面间移动
16.1.2导航图标介绍
16.2使用最近目标类型
16.2.1创建一个最近目标链接
16.2.2定制最近页面窗口
16.3使用临近目标类型
16.4使用任一页目标类型
16.5使用计算页目标链接
16.5.1建立一个计算目标的链接
16.5.2建立书签
16.6使用搜寻页目标类型
16.6.1建立一个搜寻页目标链接
16.6.2定置查找窗口
16.7执行关键字
16.7.1使用关键字
16.7.2设定关键字
16.8超级链路的其它问题
第17章 建立分支
17.1定义判断循环

17.1.1判断图标介绍
17.1.2识别判断循环
17.1.3建立判断循环
17.2识别分支类型
17.2.1定义顺序分支
17.2.2使用随机选择路径选项
17.2.3创建随机选择未用路径
类型的判断
17.2.4定义计算路径类型的判断
17.2.5进入时重置路径
17.3使用重复选项
17.3.1重复次数
17.3.2重复直到所有路径均被使用过
17.3.3重复直到点击/按键动作
17.3.4重复直到发生一个条件为真
17.3.5不重复
17.4创建基于时间的决策循环
17.5处理一个决策循环中的分支
17.5.1显示判断选项
17.5.2定义自动擦除类型
17.5.3改变自动擦除类型
17.5.4利用自动暂停
第五部分 创建具有丰富多媒体
功能的作品
第18章 擦除多媒体成分
18.1擦除对象
18.2引入擦除图标
18.3擦除按钮和菜单
18.4探究擦除图标的替代方式
18.4.1自动擦除交互图标的内容
18.4.2自动擦除一个文本登录
18.4.3自动擦除一个交互图标
响应的内容
18.4.4自动擦除一条判断
路径的内容
18.4.5反向跳转
18.4.6擦除框架页面
18.4.7通过导航/GoTo做擦除
18.5用擦除图标清除声音
第19章 使用函数和变量
19.1使用变量和函数
19.1.1变量
19.1.2函数
19.1.3表达式
19.2介绍计算图标
19.2.1关闭计算图标窗口
19.2.2改变窗口大小和位置

19.2.3调节显示字体和大小
19.3给图标加装饰
19.4在计算图标中使用说明
19.5探讨变量
19.5.1Authorware如何组织变量
19.5.2创建用户变量
19.5.3为变量赋值
19.6我最赏识的十个变量
19.6.1ChoiceNumber
19.6.2ClickX和ClickY
19.6.3Date
19.6.4EntryText
19.6.5FileLocation
19.6.6HotTextClicked
19.6.7IconID
19.6.8LastLineClicked
19.6.9ObjectMatched
19.6.10TimeOutLimit
19.7探讨函数
19.8我最赏识的十个函数
19.8.1ArrayGet/ArraySet
19.8.2DisplayIcon
19.8.3EraseIcon
19.8.4Find
19.8.5GetLine
19.8.6If－Then
19.8.7InsertLine
19.8.8Quit
19.8.9RepeatWhile
19.8.10WriteExtFile
第20章 数字电影的操作
20.1数字电影初步
20.1.1介绍数字电影图标
20.1.2理解数字电影的特性
20.2在你的作品中加入数字电影
20.3设置电影选项
20.3.1控制回放
20.3.2处理帧画面
20.3.3处理电影计时
20.3.4控制模式或外观
20.3.5设置交互选项
20.3.6处理播放电影选项
20.4借助数字电影图标来使用
不同电影类型
20.4.1MacromediaDirector电影
20.4.2QuickTime和Video
forWindows

第一图书网, tushu007.com

20.4.3运动图象专家组（MPEG）
20.4.4PICS电影
20.4.5FLC，FLI与CEL文件
20.4.6引用外部数字电影文件
第21章 生成XCMDs和DLLs
21.1理解外部代码
21.2如何运行外部代码
21.2.1函数
21.2.2命令
21.3使用DLLs和XCMDs
21.3.1链接DLLs和XCMDs
21.3.2装载不遵循Authorware
约定的DLLs
21.3.3卸载DLLs和XCMDs
21.4申请外部代码
21.4.1创建术语集
21.4.2允许学生作记录
21.4.3构造一个Log－On例程
第22章 处理数据
22.1数据和展示窗
22.1.1用显示选项定位显示
22.1.2在展示窗中嵌入数据
22.2用数据来控制移动图标
22.2.1用移动图标定位一个对象
22.2.2用数据控制速率
22.2.3用数据控制常动图标
22.3计算基于数据的导航
22.4数据驱动分支
22.4.1建立计算路径决策分支
22.4.2重复决策循环直至条件为真
22.5用数据控制交互
22.5.1开启与关闭响应
22.5.2使用条件响应类型
22.5.3定位按钮和作用域
22.6 处理数据和数字电影图标
第23章 输入音频
23.1利用音频
23.2声音选项对话框
23.2.1同步性选项
23.2.2速度（正常值的百分比）
23.2.3条件为真时播放
23.2.4播放、停止和录制按钮
23.2.5播放声音的设置
23.2.6加载
23.2.7信息
23.2.8压缩
23.3使用声音图标

23.4处理声音的一些技巧
23.5用复制和粘贴来获得更好的音质
23.6用裁剪来减小文件
23.7共享QuickTimeFlat（平面）文件
第24章 配置模拟视频
24.1使用光盘视频
24.2视频图标简介
24.3为视频处理做准备
24.3.1指定一个视频设备
24.3.2选择播放器
24.3.3指定接口
24.4勿忘色度键
24.5用视频选项对话框工作
24.5.1Replay
24.5.2Start
24.5.3End
24.5.4Set
24.5.5GoTo
24.5.6Controller
24.5.7Timing
24.5.8Playback
24.5.9Freeze
24.5.10Until
24.5.11StopatEndFrameOr
24.5.12UserControl
24.5.13FrameNumbers
24.5.14AudioChannell
和AudioChannel2
24.5.15VideoOn
24.5.16视频图标的用途及使用方法
第六部分 提高开发效率
第25章 沿流程线控制流程
25.1设计中使用开始和停止标志旗
25.1.1标志旗简介
25.1.2设置、放回及移动标志旗
25.1.3用标志旗进行调试
25.2使用跟踪窗口
25.2.1跟踪窗口简介
25.2.2理解跟踪窗口的信息
25.3使用跟踪窗口来跟踪管理变量
第26章 建造模组
26.1生成模组
26.1.1定义模组作用域
26.1.2确定应用目的
26.2创建模组
26.3使用模组
26.3.1加载一个模组

26.3.2粘贴一个模组
26.4卸载模组
26.5改变默认框架模组
26.6理解何时使用模组
26.6.1登录和启动模组序列
26.6.2导航方案
26.6.3复杂交互和分支
26.6.4考题和交互
26.6.5开发组内的协同工作
第27章 使用库
27.1如何使用库
27.1.1什么是库
27.1.2如何创建链路
27.1.3如何在流程线上使用
链接图标
27.2创建新库
27.3打开库
27.4使用多库
27.4.1库中的独立对象
27.4.2储存多部作品使用的对象
27.4.3储存多作者和多用户的对象
27.4.4创建作品的多个版本
27.5在库中放置图标
27.5.1从流程线上复制图标
27.5.2把图标从一个库复制
到另一个库中
27.5.3剪切、复制及粘贴库图标
27.5.4用工具板创建库图标
27.6编辑库图标
27.6.1沿流程线编辑
27.6.2在库中编辑
27.7控制库窗口
27.7.1使用读/写状态按钮
27.7.2使用分类按钮
27.7.3使用压缩/扩展按钮
27.7.4使用升/降按钮
27.8删除库图标
27.9使用库链路
27.9.1在流程线上跟踪链路
27.9.2从库窗口跟踪链路
第七部分 关于设计和开发
方法的探讨
第28章 交互地思考
28.1定义交互性
28.1.1与系统对话
28.1.2系统回话
28.2增加低级交互

第一图书网, tushu007.com

28.2.1标识低级交互的界面特性
28.2.2认识低级交互中的参与者
28.2.3何时适用低级交互
28.3创建中级交互
28.3.1中级交互的界面特性
28.3.2认识中级交互中的参与者
28.3.3何时适用中级交互
28.4增加高级交互
28.4.1标识高级交互的界面特性
28.4.2认识高级交互中的参与者
28.4.3何时适用高级交互
第29章 对开发过程的新观察
29.1尊重传统
29.1.1从分析开始
29.1.2设计的艺术
29.1.3开发的魔力
29.1.4完成最后程序
29.1.5评估作品的效果
29.2认识传统开发方法学的三个绊脚石
29.2.1认识沟通的难度
29.2.2思路滚滚有时机
29.2.3改变最终用户的作用
29.3继承传统
29.3.1多媒体开发新途径的目标
29.3.2多媒体开发的新阶段
29.3.3经历用新方法开发
项目的全过程
第八部分 交付最后程序
第30章 多平台开发需要
考虑的问题
30.1多平台开发的准备工作
30.2处理字型
30.2.1避免奇形怪状的字型
30.2.2注意字型风格
30.2.3尝试字型映象
30.2.4使用TrueType字型
30.2.5用图形代替字型
30.2.6测试，测试 再测试
30.3理解颜色和调色板
30.3.1使用跨平台调色板
30.3.2使用Macintosh调色板
30.3.3创建你自己的调色板
30.4了解性能问题
30.4.1规定目标平台
30.4.2访问目标系
30.4.3及早发现性能问题
30.5应用声音和数字视频

第一图书网, tushu007.com

30.5.1丢失声音
30.5.2同步问题
30.5.3选取一个视频格式
30.6适应不同的系统界面标准
30.7理解外部函数
第31章 准备最后交付
31.1不同发行媒介的探讨
31.2作品的打包方式
31.2.1打包一件Macintosh平台作品
31.2.2打包一件Windows平台作品
31.2.3打包一个库
31.3使用ShockwaveforAuthorware
31.3.1什么是Shockwave
31.3.2起步
31.3.3使用Shockwave的准备工作
31.3.4使用Shockwave

第一图书网, tushu007.com

<<Authorware3.5开发使用手>>

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