

<<Authorware5.1高级应用技巧>>

图书基本信息

书名：<<Authorware5.1高级应用技巧>>

13位ISBN编号：9787115089489

10位ISBN编号：7115089485

出版时间：2000-12

出版时间：人民邮电出版社

作者：宋一兵

页数：302

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>

<<Authorware5.1高级应用技>>

内容概要

随着多媒体应用的普及，学习和使用Authorware的人越来越多。本书是为那些已经掌握了Authorware的基础知识，也能够制作一些简单的多媒体程序，但当前对一些比较复杂的问题时，就感到无从下手的读者编写的。

本书结合大量实例，详细介绍了Authorware5.1的新功能和一些高级程序设计技巧，包括如何实现多媒体作品的网上发布，如何在程序中使用ActiveX控件，如何与数据库连接，如何控制GIF和Flash动画，如何利用UCD函数完成一些特殊任务等，并在最后以一个完整的演示程序实例说明了多媒体作品的创作过程。

本书除适合有一定Authorware基础知识的读者阅读外，也可供多媒体专业创作人员参考。

<<Authorware5.1高级应用技>>

书籍目录

- 第1章 Authorware 5.1新特点 1
 - 1.1 Authorware 5.1的新特点 2
 - 1.1.1 增强的QuickTime和Flash动画播放能力 2
 - 1.1.2 播放GIF动画文件 2
 - 1.1.3 模组面板 2
 - 1.1.4 快捷菜单 3
 - 1.1.5 利用滚动条查看设计窗口 4
 - 1.1.6 最小化的网络播放器 4
 - 1.1.7 新的知识对象 4
 - 1.1.8 从名称中去掉了"Attain" 5
 - 1.1.9 修复缺陷 6
 - 1.2 小结... 6
- 第2章 Authorware的网络应用 7
 - 2.1 Authorware网络应用概述 8
 - 2.1.1 网络连接情况 8
 - 2.1.2 Authorware针对网络应用的改进 9
 - 2.1.3 在进行程序设计时应注意的几个问题 9
 - 2.2 客户端程序Authorware Web Player的安装 10
 - 2.2.1 Authorware Web Player对系统的需求 10
 - 2.2.2 Authorware Web Player的安装 10
 - 2.2.3 安全性问题 12
 - 2.3 Authorware作品的网上发布 12
 - 2.3.1 Authorware作品的网络打包 13
 - 2.3.2 映像文件 (Map File) 17
 - 2.3.3 将打包后的作品嵌入网页 27
 - 2.3.4 Authorware 高级流式技术 (Advanced Streamer) 28
 - 2.4 网络变量及函数的应用 29
 - 2.4.1 Authorware 5.1的网络变量和函数 29
 - 2.4.2 网络变量和函数的应用 30
 - 2.5 FTP函数简介 48
 - 2.5.1 "ftp.u32"中的主要函数 48
 - 2.5.2 FTP函数操作步骤 50
 - 2.6 小结... 51
- 第3章 Xtras的应用 53
 - 3.1 Xtras的类型 54
 - 3.2 Sprite Xtras 55
 - 3.2.1 装载Sprite Xtras 55
 - 3.2.2 Sprite Xtras的属性 57
 - 3.3 Script Xtras 58
 - 3.3.1 全局函数、父对象和子对象 59
 - 3.3.2 使用父对象和子对象 60
 - 3.4 Xtras FileIO应用练习 61
 - 3.5 小结... 68
- 第4章 ActiveX控件的应用 69
 - 4.1 ActiveX简介 70

<<Authorware5.1高级应用技>>

- 4.1.1 使用ActiveX控件的一般步骤 70
- 4.1.2 ActiveX控件的属性、方法和事件 70
- 4.2 ActiveX控件的安装和注册 76
 - 4.2.1 手动安装ActiveX控件 77
 - 4.2.2 利用函数注册控件 78
- 4.3 ActiveX控件应用实例 80
 - 4.3.1 自己定做多媒体播放器 80
 - 4.3.2 制作一个Web浏览器 88
 - 4.3.3 虚拟现实 95
- 4.4 小结... 100
- 第5章 Authorware的数据库应用 101
 - 5.1 数据库原理概述 102
 - 5.1.1 数据库的概念 102
 - 5.1.2 建立一个简单的数据库 102
 - 5.2 利用ODBC与数据库连接 106
 - 5.2.1 ODBC数据源 106
 - 5.2.2 "ODBC.U32"库函数的使用 110
 - 5.2.3 SQL语言 112
 - 5.2.4 在Authorware中使用数据库 113
 - 5.3 制作自己的ActiveX控件对数据库进行访问 116
 - 5.3.1 用Visual Basic制作一个控件 116
 - 5.3.2 利用"ActiveX控件界面向导"完善控件 120
 - 5.3.3 在Authorware中应用自制的数据库控件 122
 - 5.4 小结... 124
- 第6章 知识对象的应用 125
 - 6.1 知识对象简介 126
 - 6.2 Find CD Drive 128
 - 6.3 Slider... 132
 - 6.4 Message Box 138
 - 6.5 Radio Buttons 142
 - 6.6 Quiz知识对象 148
 - 6.7 添加模组对象 160
 - 6.8 小结... 162
- 第7章 在Authorware中使用动画 165
 - 7.1 GIF动画的使用 166
 - 7.1.1 对GIF动画编辑及发布的要求 166
 - 7.1.2 GIF动画的属性和方法 167
 - 7.1.3 GIF动画应用练习 169
 - 7.2 Flash动画的使用 177
 - 7.2.1 Flash动画的属性和方法 178
 - 7.2.2 Flash动画应用练习 190
 - 7.2.3 使用Flash动画应注意的几个问题 199
 - 7.3 QuickTime动画的使用 200
 - 7.3.1 QuickTime动画的属性和方法 201
 - 7.3.2 Quicktime动画应用练习 206
 - 7.4 小结... 221
- 第8章 UCD文件应用详解 223

<<Authorware5.1高级应用技>>

- 8.1 UCD文件概述 224
 - 8.1.1 UCD文件的概念 224
 - 8.1.2 UCD文件功能简介 224
- 8.2 UCD文件应用练习 225
 - 8.2.1 显示信息对话框 225
 - 8.2.2 实现MIDI音乐与WAV文件的协同播放 228
 - 8.2.3 打印文件 235
 - 8.2.4 遮盖除展示窗口外的其余画面 241
 - 8.2.5 为自己的程序建立程序组和程序项 245
- 8.3 设计自己的UCD文件 250
 - 8.3.1 自定义UCD文件的原理和方法 250
 - 8.3.2 自定义UCD文件的实例----多WAV文件同时播放 252
- 8.4 小结... 261
- 第9章 多媒体作品创作实例 263
 - 9.1 演示程序的设计构思 264
 - 9.1.1 片头 264
 - 9.1.2 程序主体 264
 - 9.1.3 结尾 265
 - 9.2 演示程序的构造实现 265
 - 9.2.1 制作程序片头 265
 - 9.2.2 制作程序主体内容 272
 - 9.2.3 制作程序结尾部分 296
 - 9.3 程序打包并实现自动运行功能 299
 - 9.4 小结... 301

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>