

<<Authorware 7.0 多媒体开>>

图书基本信息

书名：<<Authorware 7.0 多媒体开发白金手册>>

13位ISBN编号：9787115129505

10位ISBN编号：7115129509

出版时间：2005-1

出版时间：人民邮电出版社

作者：胡振生

页数：776

字数：1678000

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 7.0 多媒体开>>

### 内容概要

本书从Authorware 7.0最基础的知识点入手，采用图形化描述语言介绍相关概念、原理、技巧等知识内容，知识点介绍与示例指导相结合，由浅入深、循序渐进地引导读者，最终掌握数据库和网络编程等高级应用技术。

本书是学习Authorware制作的一部有力度、有深度的图书。

在Authorware 7.0编程和项目开发方面，本书创建了Authorware脚本编程学习体系，揭示了Authorware开发大、中型多媒体系统项目的秘密，全面详尽地介绍交互式多媒体教学光盘项目开发方法和具体制作技巧。

本书读者对象是大中专院校学生、教师、多媒体工作者及多媒体爱好者。  
本书亦可作为院校和社会培训单位进行Authorware 7.0课程教学的教材或考证教材。

## 书籍目录

第1章 Authorware 7.0概述	11.1 Authorware 7.0简介	11.1.1 认识Authorware 7.0	11.1.2
Authorware 7.0版本沿革	11.2 Authorware 7.0应用领域	21.2.1 多媒体课件制作	21.2.2 多媒体教学光盘制作
21.2.3 商业及其他多媒体制作	21.2.4 多媒体系统项目开发	21.2.5 “莫必斯”奖介绍	31.3 Authorware 7.0的特点
41.4 Authorware 7.0对软硬件环境的要求	71.4.1 Authorware 7.0对计算机软、硬件环境的要求	71.4.2 播放Authorware 7.0多媒体作品的运行环境	71.5 安装、卸载Authorware 7.0
81.5.1 安装Authorware 7.0	81.5.2 卸载Authorware 7.0	101.6 打开和关闭Authorware 7.0	111.6.1 打开Authorware 7.0
111.6.2 关闭Authorware 7.0	121.6.3 保存Authorware 7.0文件	121.6.4 打开Authorware源程序注意事项	121.7 Authorware 7.0与多媒体技术
121.7.1 多媒体与多媒体技术	121.7.2 多媒体制作与Authorware 7.0	121.7.3 Authorware 7.0与多媒体素材编辑软件	131.8 Authorware 7.0有效学习方法
131.9 本章小结	131.10 思考与练习	14第2章 Authorware 7.0工作界面	152.1 概述
152.2 主窗体	152.2.1 标题栏	152.2.2 菜单栏	172.2.3 工具栏
172.3 图标面板	192.4 设计窗口	222.4.1 概述	222.4.2 【Design Window】组成
232.5 演示窗口	232.5.1 【Presentation Window】的功能	232.5.2 设置【Presentation Window】的属性	242.5.3 【Presentation Window】的4种状态
242.5.4 【Presentation Window】的坐标值	252.6 工具箱	262.7 面板组窗口	262.7.1 【Properties Panel Window】
272.7.2 【Properties : File】面板窗口	272.7.3 【Transition】效果设置窗口介绍	332.7.4 【Functions Panel Window】	372.7.5 【Variables Panel Window】
382.7.6 【Knowledge Objects Panel Window】	382.8 控制面板	392.9 本章小结	392.10 思考与练习
39第3章 Authorware 7.0菜单介绍	403.1 概述	403.1.1 基本概念	403.1.2 Authorware 7.0菜单操作方法
403.1.3 Authorware 7.0的【Menu Bar】组成	413.1.4 Authorware 7.0菜单使用事项	413.2 【File】菜单组	423.3 【Edit】菜单组
433.4 【View】菜单组	443.5 【Insert】菜单组	453.6 【Modify】菜单组	453.7 【Text】菜单组
463.8 【Control】菜单组	483.9 【Xtras】菜单组	483.10 【Commands】菜单组	483.11 【Window】菜单组
493.12 【Help】菜单组	513.13 本章小结	513.14 思考与练习	51第4章 显示图标、工具箱与文本应用
524.1 【Display】图标	524.1.1 【Display】图标的主要功能	524.1.2 【Display】图标的创建方法	524.1.3 编辑【Display】图标
534.2 【Display】图标的属性设置	534.2.1 设置图标属性的重要性	534.2.2 【Properties : Display Icon】面板窗口	534.3 工具箱
604.3.1 打开【Toolbox】	604.3.2 【Toolbox】的主要功能	604.3.3 【Toolbox】窗口的组成	614.4 应用外部图像文件
734.4.1 导入和导出图像文件	734.4.2 设置图像的属性	764.5 操作可视文件对象的方法	794.5.1 同一个【Display】图标中可视文件对象的操作
794.5.2 不同【Display】图标中可视文件对象的选择操作	824.6 文本应用	834.6.1 创建文本对象的方法	834.6.2 编辑文本
904.6.3 文本对象的属性设置、效果设置	984.7 本章小结	984.8 思考与练习	98第5章 擦除图标、等待图标与群组图标
995.1 【Erase】图标	995.1.1 【Erase】图标功能和特点	995.1.2 【Properties : Erase Icons】面板窗口	995.1.3 【Erase】图标使用方法
1015.1.4 使用显示和擦除函数	1015.2 【Wait】图标	1025.2.1 【Wait】图标的功能	1025.2.2 打开【Properties : Wait Icon】面板窗口
1025.2.3 【Properties : Wait Icon】面板窗口介绍	1025.2.4 更改按钮风格	1045.2.5 改变等待按钮和记时钟位置	1045.2.6 等待解除方式的设置
1045.3 【Map】图标	1065.3.1 群组图标定义	1065.3.2 【Map】图标的特点与功能	1065.3.3 多层【Map】图标的打开与关闭
1075.3.4 【Properties : Map Icon】面板窗口	1075.3.5 【Map】图标使用方法	1085.4 本章小结	1095.5 思考与练习
109第6章 移动图标与动画设计	1106.1 【Motion】图标概述	1106.1.1 【Motion】图标的5种移动类型	1106.1.2 移动对象与操作
1106.2 【Properties : Motion Icon】面板窗口	1116.2.1 打开【Properties : Motion Icon】面板窗口	1116.2.2 【Properties : Motion Icon】面板窗口介绍	1116.3 【Direct to Point】移动类型
1146.3.1 【Direct to Point】移动类型的属性设置特点	1146.3.2 【Direct to Point】移动类型的操作方法	1146.3.3 实例制作	1146.4 【Direct to Line】移动类型
1186.4.1 【Direct to Line】移动现象	1186.4.2 【Direct to Line】属性设置特点	1186.4.3 实例说明	1206.5 【Direct to Grid】移动类型
1226.5.1 【Direct to Grid】移动现象	1236.5.2		

## &lt;&lt;Authorware 7.0 多媒体开&gt;&gt;

【Direct to Grid】属性设置特点 1236.5.3 实例制作：模拟光标移动 1256.6 【Path to End】移动类型 1276.6.1 【Path to End】属性设置特点 1276.6.2 实例制作：反复跳动的小球 1286.7 【Path to Point】移动类型 1296.7.1 【Path to Point】属性设置特点 1296.7.2 实例制作：小球移动 1306.8 基于【Layer】的移动规则 1306.9 使用移动类系统变量 1336.10 Authorware 7.0中其他动画设计方法 1336.11 本章小结 1346.12 思考与练习 134第7章 声音图标 1357.1 【Sound】图标的功能与特点 1357.1.1 【Sound】图标的功能 1357.1.2 【Sound】图标支持的声音文件类型 1357.2 创建【Sound】图标 1367.2.1 创建【Sound】图标 1367.2.2 导入声音文件 1377.3 设置【Sound】图标属性 1387.3.1 打开【Properties: Sound Icons】面板窗口 1387.3.2 【Properties: Sound Icon】面板窗口介绍 1387.4 使用媒体同步功能 1417.4.1 什么是媒体同步 1417.4.2 创建声音媒体同步的方法 1417.4.3 设置媒体同步属性 1417.5 使用压缩声音文件 1427.5.1 使用MP3格式声音文件 1427.5.2 使用MIDI音频文件 1427.5.3 使用Voxware Encoder编辑器压缩.VOX格式声音文件 1437.6 WAVE格式音频转换为SWA格式音频 1437.7 控制声音文件播放的方法 1457.7.1 控制声音文件播放的系统函数 1457.7.2 控制声音文件播放的系统变量 1457.8 语音编辑软件的选择 1467.9 本章小结 1467.10 思考与练习 146第8章 数字电影图标 1478.1 【Digital Movie】图标功能 1478.2 Authorware 7.0支持的数字电影文件格式 1478.2.1 【Digital Movie】图标支持的文件格式 1488.2.2 播放条件 1498.3 创建【Digital Movie】图标 1508.3.1 创建【Digital Movie】图标 1508.3.2 导入数字电影文件的方法 1508.3.3 控制数字电影文件播放的方法 1518.4 设置【Digital Movie】图标的属性 1528.4.1 打开【Properties: Movie Icons】面板窗口 1528.4.2 【Properties: Movie Icons】面板窗口介绍 1538.5 本章小结 1578.6 思考与练习 158第9章 视频图标 1599.1 【DVD】图标使用条件 1599.2 播放DVD电影 1599.3 设置【DVD】图标属性 1599.3.1 打开【Properties: DVD Icon】窗口 1599.3.2 【Properties: DVD Icon】面板窗口介绍 1609.4 DVD相关系统函数介绍 1629.5 本章小结 1649.6 思考与练习 164第10章 交互图标与交互响应 16510.1 【Interaction】图标概述 16510.1.1 交互 16510.1.2 【Interaction】图标的主要功能 16510.1.3 【Interaction】图标的特点 16610.1.4 【Interaction】图标的组成 16610.1.5 创建交互结构 16810.1.6 交互程序的执行过程 16910.1.7 【Properties: Interaction Icons】面板窗口 16910.2 【Button】响应 17510.2.1 【Button】响应概述 17510.2.2 创建【Button】响应程序的操作步骤 17610.2.3 【Button】响应类型的属性设置 17610.3 按钮编辑制作的方法 18310.3.1 概述 18410.3.2 【Buttons】窗口 18410.3.3 【Button Editor】窗口 18510.3.4 实例制作：创建Authorware 7.0默认按钮 18710.3.5 实例制作：创建自定义按钮 18810.3.6 制作3种不同状态的按钮 18910.3.7 批量修改按钮样式的方法 19110.3.8 重复使用定制的按钮库 19110.4 【Hop Spot】响应 19210.4.1 【Hop Spot】响应概述 19210.4.2 创建热区的方法 19210.4.3 【Hop Spot】响应的属性设置 19310.4.4 实例制作 19510.5 【Hot Object】响应 19710.5.1 【Hot Object】响应简述 19710.5.2 创建【Hot Object】响应 19710.5.3 【Hot Object】类型的文件属性设置 19810.5.4 实例制作 19910.6 【Target Area】响应 20210.6.1 【Target Area】响应概述 20310.6.2 【Target Area】响应属性面板窗口 20310.6.3 【Target Area】响应创建方法 20510.7 【Pull-down Menu】响应 20710.7.1 认识下拉菜单 20710.7.2 【Pull-down Menu】响应的特点 20710.7.3 【Pull-down Menu】响应属性 20810.7.4 创建【Pull-down Menu】响应方法 21010.7.5 删除窗口中自动生成的“File”菜单项 21010.7.6 实例制作 21110.8 【Text Entry】响应 21410.8.1 认识【Text Entry】响应 21510.8.2 【Text Entry】响应的特点 21510.8.3 调整文本输入区域的属性 21510.8.4 【Text Entry】响应属性设置 21510.8.5 创建【Text Entry】响应类型的方法 21810.8.6 通配符使用规则 21910.8.7 实例制作 21910.9 【Conditional】响应 22210.9.1 【Condition】响应概述 22210.9.2 设置【Condition】响应的文件属性 22210.9.3 创建【Condition】响应的方法 22410.9.4 实例制作 22510.10 【Keypress】响应 22710.10.1 认识【Keypress】响应 22710.10.2 设置【Keypress】响应的文件属性 22810.10.3 键名的使用规则 22810.10.4 创建【Keypress】响应程序 23010.11 【Tries Limit】响应 23010.11.1 认识【Tries Limit】响应 23010.11.2 设置【Tries Limit】响应的文件属性 23110.11.3 创建【Tries Limit】响应的基本方法 23210.11.4 实例制作 23310.12 【Time Limit】响应 23310.12.1 认识【Time Limit】响应现象 23310.12.2 设置【Time Limit】响应的文件属性

23410.12.3 创建【Time Limit】响应的基本方法 23510.12.4 实例制作 23610.13 【Event】响应  
 23710.13.1 【认识Event】响应 23710.13.2 【Event】响应属性设置 23710.13.3 创建【Event】响  
 应类型的基本方法 23910.13.4 实例制作 23910.14 【Perpetual】交互响应 24110.14.1 永久性响  
 应概述 24110.14.2 设置交互响应的永久性 24210.14.3 控制【Perpetual】属性的方法 24210.14.4  
 设置【Perpetual】属性注意事项 24310.14.5 永久性响应与【Return】分支类型的关系 24310.14.6  
 永久性响应与【Framework】图标 24410.14.7 永久性响应类型被匹配后程序的走向 24410.15 本章  
 小结 24710.16 思考与练习 248第11章 计算图标与计算窗口 24911.1 【Calculation】图标  
 24911.1.1 【calculation】图标及其功能 24911.1.2 设置【calculation】图标的属性 24911.1.3 使  
 用【Calculation】图标的操作步骤 25011.2 附加【Calculation】图标 25011.2.1 附加【Calculation】  
 图标简述 25011.2.2 创建附加【Calculation】图标 25111.2.3 打开附加计算图标的方法 25111.2.4  
 使用附加计算图标注意事项 25111.3 计算窗口 25111.3.1 计算窗口简述 25111.3.2 打开计算  
 窗口的方法 25211.3.3 【Calculation】窗口组成 25211.3.4 插入脚本窗口介绍 25511.3.5 【Insert  
 Message Box】介绍 25611.3.6 设置【Calculation】窗口的属性 25811.3.7 鼠标右键下拉菜单  
 26011.3.8 退出【Calculation】的函数 26011.3.9 在【Calculation】窗口中使用快捷键 26111.4  
 本章小结 26111.5 思考与练习 261第12章 判断图标 26212.1 【Decision】图标概述 26212.2  
 创建【Decision】分支结构的方法 26312.3 【Decision】图标与判断分支的属性设置 26312.3.1  
 【Decision】图标的文件属性 26412.3.2 判断分支路径的属性设置 26612.4 实例制作 26712.5 本  
 章小结 26912.6 思考与练习 269第13章 导航图标、框架图标与超文本 27013.1 【Navigate】图  
 标 27013.1.1 认识【Navigate】图标 27013.1.2 【Navigate】图标的属性设置 27013.1.3 使用  
 【Navigate】图标控制导航程序 27713.2 【Framework】图标 27713.2.1 认识【Framework】图标  
 27713.2.2 创建一个框架结构 27913.2.3 打开【Properties:Framework Icon】面板窗口 27913.2.4  
 【Properties:Framework Icon】窗口介绍 27913.2.5 编辑和操作导航按钮控制板 28113.2.6 改变  
 【Find】窗口的显示字体 28413.2.7 设置页图标的关键字 28513.3 超文本 28913.3.1 什么是超文  
 本 28913.3.2 超文本现象 28913.3.3 创建超文本的方法 28913.4 实例制作 29113.5 本章小结  
 29113.6 思考与练习 292第14章 图标的分类、操作与管理 29314.1 Authorware 7.0图标的分类  
 29314.2 Authorware 7.0图标的创建方法 29314.3 图标管理 29314.3.1 图标命名 29414.3.2 选  
 中图标的方法 29414.3.3 改变图标位置的方法 29514.3.4 为图标着色的方法 29514.3.5 组合和撤  
 消组合图标的方法 29514.3.6 设置图标属性 29514.3.7 使用鼠标右键编辑、管理图标 29614.3.8  
 向图标中嵌入和链接文件内容 29714.3.9 使用鼠标拖曳技术 29714.3.10 用【Model Palette】管理图  
 标 29814.4 本章小结 29814.5 思考与练习 298第15章 库与模块 29915.1 库 29915.1.1 库的  
 功能 29915.1.2 库窗口的组成 29915.1.3 库的基本操作 30115.1.4 向库中加入图标的方法  
 30215.1.5 删除库中图标 30315.1.6 剪切、拷贝和粘贴库图标 30415.1.7 更新流程线上的图标与  
 其所链接的库图标 30415.1.8 使用库图标 30515.1.9 标识链接 30515.1.10 列出断链与非断链图  
 标 30515.1.11 修复链接 30615.1.12 打包库 30615.2 模块 30715.2.1 模块的功能 30715.2.2  
 创建模块 30715.2.3 使用模块 30815.2.4 使用模块说明 30815.3 本章小结 30915.4 思考与练  
 习 309第16章 知识对象与知识对象图标 31016.1 【Knowledge Object】概述 31016.1.1 认识  
 【Knowledge Object】 31016.1.2 【Knowledge Object】存放位置 31016.1.3 【Knowledge Object】的  
 组成 31016.1.4 【Knowledge Object】的工作过程 31116.1.5 【Knowledge Object】的应用场合  
 31216.2 【Knowledge Object】类型 31216.2.1 【Accessibility】类型知识对象 31216.2.2  
 【Assessment】类型知识对象 31316.2.3 【File】类型知识对象 31416.2.4 【Icon Palette Settings】类  
 型知识对象 31416.2.5 【Interface Components】类型知识对象 31416.2.6 【Internet】类型知识对象  
 31616.2.7 【LMS】类型知识对象 31616.2.8 【Mode Palette】类型知识对象 31616.2.9 【New file  
 】类型知识对象 31716.2.10 【RTF Objects】类型知识对象 31716.2.11 【Tutorial】类型知识对象  
 31816.3 【Knowledge Object】图标 31816.4 【Knowledge Object】图标属性 31916.5 使用  
 【Knowledge Object】 32116.6 实例制作 32316.7 本章小结 33116.8 思考与练习 331第17章  
 程序调试与控制面板 33217.1 程序调试概述 33217.1.1 什么是程序调试 33217.1.2 运行或暂停  
 程序片段的操作方法 33217.1.3 使用小键盘上的数字快捷键控制程序运行 33317.1.4 程序调试中

## &lt;&lt;Authorware 7.0 多媒体开&gt;&gt;

常用方法及操作途径 33317.1.5 调试程序的一般方法 33317.2 开始旗和停止旗 33417.3 控制面板 33517.3.1 打开【Control Panel】 33517.3.2 【Control Panel】功能 33517.3.3 【Control Panel】组成 33617.3.4 改变【Control Panel】窗口的大小 33817.4 避免程序出错、查找及处理错误的方法 33817.4.1 避免程序出现错误的方法 33817.4.2 查找与处理错误的方法 33917.5 本章小结 34317.6 思考与练习 343第18章 程序打包与发布 34418.1 概述 34418.2 Authorware 7.0程序打包 34418.2.1 什么是打包 34418.2.2 打包后的程序需要Runtime运行应用程序的支持才能播放 34518.2.3 Authorware 7.0程序打包的3种方式 34518.2.4 在打包程序之前的两件事情 34518.2.5 打包库文件 34618.2.6 本地打包方式 34618.3 一键发布 34918.3.1 什么是Authorware 7.0的“一键发布” 34918.3.2 【One Button Publishing】窗口介绍 34918.4 Authorware 7.0程序发布 36018.4.1 程序发布概述 36018.4.2 光盘发布 36018.4.3 【Batch Publish】 36418.4.4 【Unlink Publish Settings】菜单 36518.5 素材的组织、使用和管理 36618.5.1 Authorware 7.0素材的种类 36618.5.2 创建、集成素材的途径 36618.5.3 组织和使用素材的方法 36618.5.4 管理素材的方法 36718.5.5 外部素材文件和外部媒体浏览器 36918.6 本章小结 37118.7 思考与练习 371第19章 编程基础 37319.1 计算机概述 37319.2 计算机语言 37319.2.1 机器语言 37419.2.2 汇编语言 37519.2.3 高级语言 37619.2.4 Authorware 7.0 37619.3 什么是编程 37619.3.1 编程的由来 37619.3.2 编程的工作原理 37619.4 Authorware 7.0脚本编程 37719.4.1 Authorware 7.0程序结构 37719.4.2 脚本程序的输入和输出 37819.4.3 Authorware 7.0程序设计的特点 37819.4.4 Authorware 7.0脚本程序的组成部分 37919.5 本章小结 37919.6 思考与练习 379第20章 字符集、单词与关键字 38020.1 字符集 38020.2 单词与词法规则 38020.2.1 标识符 38120.2.2 关键字 38220.2.3 常量 38220.2.4 分隔符 38520.2.5 运算符 38520.2.6 注释符 38620.3 本章小结 38620.4 思考与练习 386第21章 数据类型与数据类型转换 38721.1 简述 38721.2 Authorware 7.0支持的数据类型 38721.2.1 基本数据类型 38721.2.2 列表数据类型 38921.2.3 符号数据类型 38921.2.4 点坐标数据类型 38921.2.5 矩形数据类型 39021.2.6 空数据类型 39021.3 Authorware 7.0数据类型的转换 39021.3.1 表达式求值运算中各数据类型的转换 39021.3.2 调用外部自定义函数时数据类型的转换 39121.4 本章小结 39321.5 思考与练习 393第22章 运算符与表达式 39422.1 基本概念 39422.2 Authorware 7.0运算符 39422.2.1 Authorware 7.0运算符的类型 39422.2.2 Authorware 7.0运算符的优先级和结合性 39622.3 表达式 39722.3.1 理解表达式 39722.3.2 Authorware 7.0表达式 39822.3.3 Authorware 7.0表达式的运算规则 40222.3.4 使用表达式求值 40222.3.5 Authorware 7.0表达式使用的位置 40422.4 本章小结 40522.5 思考与练习 405第23章 变量 40623.1 变量概念 40623.1.1 什么是常量 40623.1.2 什么是变量 40623.2 Authorware 7.0变量的功能 40623.3 Authorware 7.0变量的特点 40723.4 Authorware 7.0变量的分类 40723.4.1 从变量的来源性质进行分类 40723.4.2 从变量的数据类型进行分类 40723.4.3 【@“ ”】变量 40723.5 Authorware 7.0变量的使用场合 40823.6 Authorware 7.0变量的使用方法 40923.7 Authorware 7.0变量的数据存储类型 40923.8 【Variables】窗口 41123.8.1 【Variables】面板窗口功能 41123.8.2 打开【Variables】面板窗口 41223.8.3 【Variables】面板窗口介绍 41223.9 Authorware 7.0系统变量 41323.9.1 Authorware 7.0系统变量概述 41423.9.2 Authorware 7.0系统变量分类 41423.9.3 如何使用Authorware 7.0的系统变量 41623.10 Authorware 7.0用户自定义变量 41623.10.1 Authorware 7.0自定义变量名字的命名规则 41623.10.2 创建Authorware 7.0自定义变量的方法 41723.10.3 Authorware 7.0自定义变量的使用方法 41723.10.4 修改自定义变量的方法 41723.11 Authorware 7.0引用图标变量 41823.12 Authorware 7.0变量的查询 41823.13 本章小结 41823.14 思考与练习 419第24章 函数 42024.1 概述 42024.1.1 什么是函数 42024.1.2 Authorware 7.0函数分类 42024.1.3 Authorware 7.0函数的使用场合 42124.1.4 Authorware 7.0函数的使用方法 42224.2 函数面板窗口 42224.3 Authorware 7.0系统函数 42424.3.1 系统函数的特点 42424.3.2 系统函数的使用方法 42424.3.3 使用系统函数注意事项 42524.3.4 Authorware 7.0系统函数类别简介 42724.4 本章小结 43024.5 思考与练习 431第25章 属性与列表 43225.1 设置文件和图标属性 43225.1.1 属性概述 43225.1.2 属性设置的两种途径 43225.1.3 设置和获取文件属性 43325.1.4 设置和获取设计图标的属性 43625.1.5 设置和获取【Sprite Icon】属性 43625.2 列表 43625.2.1 什么是列表

43625.2.2 为什么要使用列表 43725.2.3 列表的分类 43725.2.4 线性列表及使用 43725.2.5 属性列表及使用 44025.2.6 多维列表及使用 44325.2.7 列表的算术运算 44325.3 本章小结  
 44425.4 思考与练习 444第26章 自定义函数 44626.1 概述 44626.1.1 什么是自定义函数  
 44626.1.2 自定义函数的作用 44626.1.3 Authorware 7.0自定义函数的种类 44626.1.4 加载、使用、卸载自定义函数 44726.2 DLL函数及应用 44726.2.1 DLL简介 44726.2.2 开发DLL函数  
 44726.2.3 Authorware 7.0支持DLL技术 44826.2.4 加载常规DLL自定义函数 44826.2.5 使用DLL自定义函数的方法 44926.2.6 发布DLL自定义函数注意事项 44926.3 U32函数库 44926.3.1 U32自定义函数介绍 44926.3.2 U32函数的来源 45026.3.3 加载U32自定义函数 45026.3.4 使用U32自定义函数 45126.3.5 发布U32s自定义函数 45126.4 Windows API技术与应用 45226.4.1 Windows API函数简介 45226.4.2 Authorware 7.0对Windows API函数的支持 45226.4.3 对Windows操作系统窗口的控制 45226.5 【Scripting Xtra】类函数 45426.5.1 安装【Scripting Xtra】函数 45426.5.2 【Scripting Xtra】函数的使用方法 45426.5.3 Scripting Xtras函数的3种形式 45526.6 本章小结  
 45626.7 思考与练习 457第27章 脚本语句 45827.1 概述 45827.1.1 Authorware 7.0脚本语句 45827.1.2 Authorware 7.0的脚本语句组成部分 45827.1.3 Authorware 7.0的脚本语句种类 45827.1.4 Authorware 7.0的脚本语句使用场合 45927.2 if...then 45927.2.1 单任务条件语句 45927.2.2 双任务条件语句 46027.2.3 多任务条件语句 46027.3 repeat语句 46227.3.1 repeat语句的分类 46227.3.2 repeat with类型 46227.3.3 repeat With In类型 46327.3.4 repeat while类型 46327.3.5 辅助循环语句 46427.4 一般语句 46427.4.1 赋值语句 46427.4.2 注释语句 46427.4.3 结束语句 46527.4.4 退出语句 46527.5 本章小结 46527.6 思考与练习 465第28章 脚本函数与脚本函数图标 46728.1 概述 46728.2 【Script Function】图标 46828.2.1 【Script Function】图标属性设置 46828.2.2 【Script Function】图标使用方法 46828.2.3 【Script Function】图标特点 46828.3 创建和使用脚本函数 46828.3.1 Authorware 7.0内部脚本函数 46828.3.2 创建和使用Authorware 7.0脚本函数 46928.4 外部脚本函数 47428.5 字符串脚本函数 47428.6 本章小结 47528.7 思考与练习 475第29章 JavaScript语言与应用 47629.1 概述 47629.1.1 什么是JavaScript语言 47629.1.2 JavaScript语言的特点 47629.1.3 核心JavaScript语言的功能 47729.1.4 JavaScript不是Java 47729.1.5 JavaScript成为Authorware 7.0脚本编程语言 47829.2 JavaScript语言词法规则 47829.2.1 JavaScript的字符集 47829.2.2 JavaScript的单词及词法规则 47829.2.3 JavaScript标识符及其命名规则 47829.2.4 JavaScript运算符与表达式 47929.2.5 JavaScript分隔符 48129.2.6 JavaScript特殊字符 48229.2.7 JavaScript关键字和保留字 48229.2.8 JavaScript直接量 48329.2.9 JavaScript注释符 48329.3 JavaScript数据类型 48329.3.1 什么是数据类型 48329.3.2 JavaScript语言中的数据类型 48329.4 JavaScript变量 48529.4.1 JavaScript变量的概念 48529.4.2 JavaScript变量的数据类型 48529.4.3 JavaScript变量的声明 48529.4.4 JavaScript变量的作用域 48529.4.5 JavaScript变量的命名规则 48629.5 JavaScript语句 48629.5.1 分号标识语句 48629.5.2 大小写敏感 48629.5.3 空白符和换行符 48629.5.4 注释语句 48629.5.5 JavaScript语句汇总 48729.6 JavaScript函数 48829.6.1 什么是JavaScript函数 48829.6.2 函数的功能 48829.6.3 定义JavaScript函数 48829.7 JavaScript的对象 48929.7.1 什么是对象 48929.7.2 对象的用途 48929.7.3 对象与属性、方法、事件 49029.8 在Authorware 7.0中使用JavaScript语言 49029.8.1 JavaScript成为Authorware 7.0的脚本语言 49029.8.2 Authorware 7.0对JavaScript语言的支持 49029.8.3 Authorware 7.0文档对象模型 49129.8.4 输入JavaScript代码 49229.8.5 aw对象 49229.8.6 Icon对象 49429.8.7 Authorware 7.0改进的3个系统函数 49529.8.8 Authorware 7.0新增加的3个系统函数 49529.9 本章小结 49529.10 思考与练习 496第30章 【Commands】菜单、RTF编辑器与RTF知识对象 49730.1 【Commands】菜单 49730.1.1 【Commands】本质意义 49730.1.2 Authorware 7.0内置的【Commands】命令 49730.1.3 自定义【Commands】 49730.2 RTF及其应用 49830.2.1 概述 49830.2.2 与RTF有关的概念 49930.3 RTF对象编辑器 49930.3.1 RTF对象编辑器简介 50030.3.2 RTF对象编辑器的功能 50030.3.3 启动RTF对象编辑器 50030.3.4 RTF对象编辑器界面介绍 50030.3.5 使用RTF对象编辑器 50130.4 RTF知识对象 50130.5 本章小结 50430.6 思考与练习 504第31章 Xtras技术 50531.1 概述 50531.1.1 Xtras产品 50531.1.2 Xtras来源 50531.1.3 Xtras类型 50631.1.4 安装Xtras 50631.1.5

## &lt;&lt;Authorware 7.0 多媒体开&gt;&gt;

使用Xtras 50731.1.6 发布Xtra 50731.2 Transition Xtras 50731.3 Sprite Xtras 50831.3.1 安装Sprite Xtras 50831.3.2 使用Sprite Xtras 50831.3.3 【Sprite】图标的属性 50831.3.4 Authorware 7.0自带的和常见的Sprite Xtras 51231.3.5 Sprite Xtras的应用 51231.3.6 XLM Parser Xtra 51231.4 本章小结 51231.5 思考与练习 512第32章 ActiveX与内部控件 51332.1 概述 51332.1.1 ActiveX技术介绍 51332.1.2 Authorware 7.0对ActiveX技术的支持 51432.2 使用ActiveX控件 51432.3 安装ActiveX控件 52132.3.1 安装Macromedia Control Xtra for ActiveX插件 52232.3.2 安装ActiveX控件所需要的Windows系统文件 52232.3.3 安装、注册ActiveX控件本身 52232.3.4 ActiveX安装脚本示例 52432.3.5 在Windows操作系统中手工注册Active控件的方法 52532.4 Authorware 7.0内部控件 52632.4.1 查看Authorware 7.0内部控件 52632.4.2 读写Authorware 7.0内部控件属性 52732.5 本章小结 52732.6 思考与练习 527第33章 应用动画文件 52833.1 概述 52833.2 使用GIF动画文件 52833.2.1 导入和播放GIF动画文件 52933.2.2 控制GIF动画文件播放 53033.2.3 使用函数设置GIF属性 53133.3 使用QuickTime媒体文件 53233.3.1 概述 53233.3.2 导入和播放QuickTime媒体文件 53233.3.3 Authorware 7.0对QuickTime媒体进行控制 53433.3.4 使用QuickTime VR电影 53632.3.5 用QuickTime Xtra播放MP3文件 53833.4 使用Flash动画文件 53833.4.1 概述 53833.4.2 导入和播放Flash动画文件 53933.4.3 控制Flash动画行为的常用属性和方法 54233.5 本章小结 54433.6 思考与练习 544第34章 外部文本文件操作与数据库应用 54534.1 外部文本文件的操作 54534.1.1 读写外部文本文件的实现途径 54534.1.2 使用【File】类系统函数操作外部文本文件 54534.1.3 操作外部文本文件系统变量 54734.1.4 操作字符串系统函数 54934.1.5 操作文本实例制作 55334.2 数据库应用 55434.2.1 概述 55434.2.2 数据库技术的基本术语 55434.2.3 Access 2003数据库介绍 55534.2.4 Authorware 7.0使用数据库的条件 55734.2.5 ODBC简介 55734.2.6 安装ODBC驱动程序 55834.2.7 手工配置数据源 55934.2.8 自动配置数据源 56034.2.9 动态链接数据库 56134.2.10 ODBC U32自定义函数 56134.2.11 SQL语言简介 56234.2.12 SQL语言的基本数据类型 56334.2.13 SQL命令的书写 56334.2.14 SQL语言的组成 56334.3 本章小结 56634.4 思考与练习 566第35章 OLE技术 56735.1 OLE技术与应用 56735.1.1 链接和嵌入概念 56735.1.2 OLE技术简介 56735.1.3 Authorware 7.0对OLE技术支持 56735.1.4 导入和创建OLE对象一般操作步骤 56735.1.5 对OLE对象的相关操作 56835.1.6 导入和使用OLE对象的注意事项 56935.1.7 导入和使用Word文件 56935.1.8 导入和使用Windows画图软件 57035.2 OLE对象函数 57035.3 使用PowerPoint文件 57235.4 本章小结 57435.5 思考与练习 574第36章 网络应用 57536.1 Authorware 7.0网络应用基础 57536.1.1 Authorware 7.0支持网络类型 57536.1.2 数据流技术 57636.1.3 传输速率与3种网络应用类型 57736.1.4 TCP/IP协议 57836.1.5 FTP协议 57936.1.6 URL 57936.1.7 HTML简介 57936.1.8 与Web相关的系统变量和系统函数 57936.1.9 Authorware 7.0的FTPUCD函数 58136.2 Authorware 7.0Web网络运行系统结构 58236.3 Web网络发布程序 58236.3.1 设计适合于Web网络形式的程序片段 58236.3.2 Web网络发布的3个步骤 58336.4 Web网络打包 58336.4.1 Web网络打包的两种方式 58336.4.2 手工Web网络打包方式 58436.4.3 Authorware Web网络打包器介绍 58636.4.4 映射文件 58836.4.5 一键发布Web网络打包程序 59136.4.6 管理Web网络打包的程序片段内容 59136.5 配置Web服务器 59236.5.1 配置Web服务器的目的 59236.5.2 配置Web服务器的主要工作任务 59236.5.3 在服务器上安装Authorware Advanced Streamer 59336.6 使用Authorware Web Player 7 59536.6.1 Authorware Web Player 7介绍 59536.6.2 Authorware Web Player 7的种类 59536.6.3 安装Authorware Web Player 7 59636.6.4 在服务器上安装可供用户自动下载的播放器 59836.7 本章小结 59936.8 思考与练习 600第37章 多媒体教学光盘项目开发 60137.1 概述 60137.1.1 交互式多媒体教学软件特征 60137.1.2 交互式多媒体教学软件项目开发流程 60237.2 项目可行性分析 60237.3 草拟项目开发计划和进度 60337.4 软件功能需求分析 60337.5 教学设计 60437.5.1 教学设计的主要内容 60537.6 系统设计 60537.6.1 总体风格设计、流程设计和结构设计 60537.6.2 交互方式设计 60737.6.3 跳转关系设计 60837.7 脚本编写 60837.7.1 文字脚本 60837.7.2 制作脚本 60837.8 素材准备 60937.9 程序制作与单元测试 60937.10 软件综合测试和优化 60937.11 光盘批量压制与销售 60937.12 本章小结 61037.13 思考与练习 610第38章 综合实例制作 61138.1 综合实

<<Authorware 7.0 多媒体开>>

例制作1 实验室制取乙烯 61138.2 综合实例制作2 日期时间差 61538.3 综合实例制作3 曲柄(轴)活塞运动 62238.4 综合实例制作4 交互式多媒体光盘制作 62738.5 综合实例制作5 数据库应用 64938.5.1 创建Access 2003数据库 65038.5.2 创建Authrware 7.0程序文件 65138.5.3 装载外部函数 65138.5.4 打开数据库与自动配置数据源 65138.5.5 管理模块制作 654附录1 Authorware 7.0系统变量详细注解 668附录2 Authorware 7.0系统函数详细注解 699附录3 Authorware 7.0标准图标属性及说明一览表 766附录4 XMLParser Xtra类函数及说明 773附录5 Authorware 7.0知识对象模块及说明一览表 774附录6 高校多媒体制作软件课程模拟试题 777

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>