

图书基本信息

书名：<<Authorware 5.0最佳培训教材>>

13位ISBN编号：9787502425098

10位ISBN编号：7502425098

出版时间：2000-01

出版时间：冶金工业出版社

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>

内容概要

内容提要

本书以Authorware的最新版本5.0为基础，全面介绍了Authorware的具体设计方法。

本书的创作目的有两个方面：一是为初学者掌握交互式多媒体软件的设计方法提供指导；二是为已经熟悉Authorware的较低版本如Authorware2.0、3.0、3.5、4.0等，但还想进一步深入学习交互式多媒体应用程序设计，掌握Authorware5.0设计环境及最新特性的用户提供帮助。

全书按照循序渐进的原则，由浅入深地介绍了Authorware的编辑环境、各种设计图标的使用和不同素材的加入方法。

全书围绕多媒体设计，在介绍Authorware的各种工具的同时穿插了各种小实例，从而使得用户学习起来更轻松，更有针对性。

书籍目录

目录

第一章 Authorware5.0快速入门

1.1认识Authorware

1.1.1Auth0rware的版本

1.1.2Authorware的特点与应用

1.2安装启动与退出

1.2.1Authorware的安装

1.2.2Auth0rware的启动

1.2.3退出Authorware

1.3Auth0rware的编辑环境

1.3.1菜单栏

1.3.2工具条

1.3.3设计图标栏

1.3.4设计窗口

1.4流程线的编辑和设计

1.4.1在流程线上放置设计图标

1.4.2流程线的编辑

1.4.3流程设计的层次结构

1.4.4流程分支的实现

1.4.5正文和图片的编辑输入

1.5展示窗口的设置

1.5.1展示窗口大小的设置

1.5.2定制展示窗口外观

1.5.3设置展示窗口的背景颜色

1.5.4查看当前展示窗口的大小

1.6程序的运行和调试

1.6.1运行一个交互式程序

1.6.2窗口的切换

1.6.3程序的调试

1.7在线帮助

1.8Auth0rware5.0的新增功能

1.8.1菜单条的变化

1.8.2功能的加强

1.8.3一些常用的新增变量

1.8.4一些常用的新增函数

1.9应用实例

第二章 文本和图片的创建

2.1 “显示”图标和“绘图工具箱”

2.1.1 “显示”图标的功能

2.1.2栅格线的设置

2.1.3绘图工具箱

2.2文本对象的创建

2.2.1创建文本对象

2.2.2文本对象的多栏目显示

2.2.3文本对象的编辑

- 2.2.4文本对象的属性设置
- 2.2.5设置滚动式文本对象
- 2.2.6文本的查找和替换
- 2.2.7文本的拼写检查
- 2.3外部文本文件的引入
- 2.4图形对象的创建
 - 2.4.1直线的绘制和编辑
 - 2.4.2圆和椭圆的绘制和编辑
 - 2.4.3矩形的绘制和编辑
 - 2.4.4多边形的绘制和编辑
 - 2.4.5图形显示属性的设置
 - 2.4.6图形蒙板与图形重叠效果的设置
- 2.5引入外部图片
 - 2.5.1外部图片的引入
 - 2.5.2外部图片的编辑
- 2.6多个显示对象的编辑
 - 2.6.1同时选中多个显示对象
 - 2.6.2多个显示对象的排列方式
- 2.7应用实例
- 第三章 显示效果与动画设计
 - 3.1过渡显示效果的设置
 - 3.1.1显示效果设置的一般步骤
 - 3.1.2设置演示画面中对象的显示属性
 - 3.1.3对象的过渡显示效果
 - 3.2对象的定位显示
 - 3.2.1定位属性的设置
 - 3.2.2将显示对象设置为可移动的对象
 - 3.3对象消失的过渡效果
 - 3.4“等待”图标与程序的暂停设置
 - 3.4.1设置作品的暂停相应方式
 - 3.4.2设置暂停时的图形界面
 - 3.5动画设计的基本步骤
 - 3.5.1动画设计的基本步骤
 - 3.5.2显示对象的运动层
 - 3.5.3目标移动的并发性
 - 3.5.4移动目标的类型
 - 3.6目标移动类型设计
 - 3.6.1固定终点的动画设计
 - 3.6.2沿直线定位的动画设计
 - 3.6.3沿X - Y平面定位的动画设计
 - 3.6.4固定路径的动画设计
 - 3.6.5沿路径定位的动画
 - 3.7应用实例
- 第四章 声音数字电影及视频的集成
 - 4.1多媒体信息集成应用概述
 - 4.2声音的录制
 - 4.2.1硬件需求

4.2.2 Windows的录音机

4.3 声音文件的加入

4.3.1 可用的声音文件类型

4.3.2 声音的加入

4.4 数字电影的加入

4.4.1 数字电影的加入

4.4.2 数字电影的编辑和控制

4.5 视频的加入

4.5.1 概述

4.5.2 视频信息的引入

4.5.3 播放区大小的设置

4.5.4 视频属性与控制的设置

4.6 应用实例

第五章 人机交互设计

5.1 概述

5.1.1 什么是人机交互

5.1.2 人机交互的类型

5.1.3 “交互”图标在程序中的使用

5.1.4 典型的交互作用分支结构

5.1.5 利用“在线帮助”学习各种交互响应

5.2 “交互”图标的编辑与设置

5.2.1 交互属性的设置

5.2.2 显示属性的设置

5.2.3 位置属性的设置

5.3 按钮、按键和下拉式菜单响应

5.3.1 按钮响应的创建

5.3.2 按键响应的创建

5.3.3 下拉式菜单响应的创建

5.4 热区和热对象响应

5.4.1 热区响应的建立

5.4.2 热对象响应的建立

5.5 目标区响应的设置

5.6 文本输入响应的设置

5.7 重试限制响应和时间限制响应

5.7.1 重试限制响应

5.7.2 时间限制响应

5.8 条件响应的设置

5.9 事件响应的设置

5.10 应用实例

第六章 流程的页管理设计

6.1 概述

6.1.1 框架”图标与页的建立

6.1.2 “导览”图标与页的链接

6.1.3 “决策”图标与分支路径的实现

6.2 页管理的创建

6.2.1 创建页管理的一般步骤和基本要素

6.2.2 翻页结构的创建

- 6.2.3定制翻页工具条
- 6.3利用“ 导览 ”图标实现定向链接
 - 6.3.1与指定页的链接
 - 6.3.2页间浏览的设置
 - 6.3.3回到先前页的设置
 - 6.3.4链接到表达式对应的页
 - 6.3.5可查找链接的设置
- 6.4超文本链接的设置
 - 6.4.1热文字类型的定制
 - 6.4.2利用所定义的超文本类型
 - 6.4.3设置超文本对象的链接方式
- 6.5分支路径的设置
 - 6.5.1设置分支路径
 - 6.5.2顺序分支的实现
 - 6.5.3随机分支的实现
 - 6.5.4计算分支的实现
- 6.6应用实例
- 第七章 变量函数和表达式的应用
 - 7.1概述
 - 7.1.1变量、函数和表达式在程序中的应用
 - 7.1.2变量的应用分类
 - 7.1.3函数的应用分类
 - 7.1.4表达式和语句
 - 7.2 “ 运算 ” 图标2的使用
 - 7.2.1 “ 运算 ” 图标在流程中的应用
 - 7.2.2查看图标中的变量和函数
 - 7.3变量和函数在程序中的应用
 - 7.3.1变量的存储类型
 - 7.3.2系统变量的使用
 - 7.3.3自定义变量的创建
 - 7.3.4函数的调用和返回值
 - 7.3.5系统函数的在程序中的使用
 - 7.4系统变量的功能分类与应用
 - 7.4.1文件操作与管理变量
 - 7.4.2决策判断变量
 - 7.4.3框架管理变量
 - 7.4.4图标管理变量
 - 7.4.5交互管理变量
 - 7.4.6图形管理变量
 - 7.4.7时间管理变量
 - 7.4.8常规变量
 - 7.4.9视频管理变量
 - 7.5系统函数的功能分类与应用
 - 7.5.1编程语言、数学运算和字符管理函数的应用
 - 7.5.2绘图函数和常规函数的使用
 - 7.5.3文件管理函数和时间管理函数的应用
 - 7.5.4框架管理函数和跳转函数

7.5.5图标管理和平台管理函数

7.5.6视频管理函数和网络管理函数

7.5.7表操作函数和OLE操作函数

7.6运算符和表达式

7.6.1Auth0rware的运算符

7.6.2表达式

7.7条件语句和循环语句

7.7.1条件语句

7.7.2循环语句

7.8应用实例

7.8.1为电影播放加入控制

7.8.2用户留言的制作

第八章 模块和库的创建与使用

8.1概述

8.1.1模块

8.1.2库

8.2模块的创建和使用

8.2.1模块的创建

8.2.2模块的加载和卸载

8.2.3模块的粘贴和使用

8.3库的创建和使用

8.3.1库的创建和编辑

8.3.2库的使用和链接关系的建立

第九章 Auth0rware文件的发行

9.1文件的打包

9.1.1文件打包的基本步骤

9.1.2库文件的打包

9.2路径的设置

9.3打包文件的压缩处理与上网发行

9.3.1使用Afterburner处理打包文件

9.3.2文件的上网发行

9.4应用实例

9.4.1软件的制作构思与设想

9.4.2软件的具体流程设计与模块化分工

9.4.3多媒体素材的制作与搜集

9.4.4具体的制作过程

9.4.5软件的测试

9.4.6软件的发行

第十章 综合实例开发

10.1数学分支

10.1.1字符移动动画

10.1.2出题主体部分

10.1.3输入答案部分

10.1.4正确分支

10.2体育模块

10.3帮助模块

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>