

<<精通Authorware6.0>>

图书基本信息

书名：<<精通Authorware6.0>>

13位ISBN编号：9787505374157

10位ISBN编号：750537415X

出版时间：2002-2-1

出版时间：电子工业出版社

作者：余安萍,俞俊平

页数：507

字数：838

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

本书通过丰富的实例，采用面向问题的讲述方式，系统深入地讲解了使用Authorware 6.0开发多媒体产品的技术。

本书内容主要有Authorware 6.0的特点，各功能图标的使用方法，多媒体素材的创作与集成，交互响应的实现和结构化程序设计等；同时还别具特色地介绍了Authorware 6.0的一些高级功能，如超媒体的制作，知识对象的创建和使用，网络应用，各种辅助控件的使用以及变量、函数、表达式、脚本语句、Xtras、Commands和ActiveX控件的使用；最后还根据作者多年的创作经历，介绍了许多宝贵的多媒体创作经验和创作实例。

本书的示例典型实用，可操作性强，讲解深入细致，论述系统而全面，分析清楚透彻，有举一反三之效。

本书主要面向广大计算机爱好者，既可作为一本多媒体初学者的创作入门书，又可作为具有一定开发经验的Authorware多媒体工作者的提高教材，是一本不可多得的系统性的Authorware教程。

学完了本书，相信读者一定会成为一个多媒体集成的高手。

书籍目录

目 录?

第1章 Authorware 6.0概述

1.1 认识Authorware 6.0

1.2 安装Authorware 6.0

1.2.1 系统需求

1.2.2 Authorware 6.0的安装步骤

1.3 Authorware 6.0的新特点

1.4 Authorware 6.0界面基础

1.4.1 菜单条

1.4.2 工具条

1.4.3 基于图标的程序设计窗口

1.4.4 图标工具栏

1.4.5 演示窗口

1.4.6 工具提示 (ToolTips)

1.4.7 其他组成部分

本章小结?

第2章 一个简单示例

2.1 目标

2.2 简单示例的实现

2.2.1 设计第一幕

2.2.2 设计第二幕

2.2.3 设计第三幕

2.2.4 设计第四幕

2.2.5 设计第五幕

2.2.6 设计第六幕

本章小结

第3章 Authorware 6.0编辑基础

3.1 编辑阶段

3.1.1 分析阶段

3.1.2 设计阶段

3.1.3 开发阶段

3.1.4 评估阶段

3.1.5 发布程序

3.2 使用流程线上的图标

3.2.1 在流程线上插入一个图标

3.2.2 图标的命名

3.2.3 编辑一个图标

3.2.4 选择多个图标

3.2.5 编辑多个图标

3.2.6 重新排列图标

3.2.7 编辑图标的属性

3.2.8 嵌入和链接媒体文件

3.2.9 使用拖放技术

3.2.10 鼠标右键的神奇功能

3.2.11 改变图标的颜色

<<精通Authorware6.0>>

3.2.12 模板工具箱

3.3 编辑步骤

3.3.1 创建新文件

3.3.2 打开文件

3.3.3 处理媒体内容

3.3.4 保存文件

3.4 良好的编辑习惯

3.4.1 设置文件属性

3.4.2 创建命名机制及图标描述

3.4.3 使用关键字

3.4.4 其他应注意的问题

3.4.5 经常使用快捷键

本章小结

第4章 使用显示图标

4.1 显示图标简介

4.1.1 显示图标的功能

4.1.2 显示图标的创建

4.2 显示对象

4.2.1 显示文本

4.2.2 显示图形和图像对象

4.3 显示图标的属性

4.3.1 显示图标属性

4.3.2 图像属性

4.4 编辑多个显示对象

4.5 进一步提高显示效果

4.5.1 对路径进行进一步处理

4.5.2 特殊效果的显示

本章小结

第5章 使用绘图工具箱

5.1 工具箱介绍

5.1.1 打开工具箱

5.1.2 工具箱操作

5.2 创建文本对象

5.2.1 文本对象的创建

5.2.2 文本对象的操作

5.2.3 特效文本制作

5.2.4 Windows OLE功能的应用

5.3 其他绘制工具

5.3.1 画线工具

5.3.2 椭圆工具

5.3.3 矩形工具

5.3.4 多边形工具

本章小结

第6章 移动图标, 擦除图标和等待图标

6.1 移动图标

6.1.1 移动功能

6.1.2 移动操作的创建

<<精通Authorware6.0>>

- 6.1.3 打开移动图标
- 6.1.4 使用Direct to Point类型移动对象
- 6.1.5 使用Direct to Line选项移动对象
- 6.1.6 使用Direct to Grid类型移动对象
- 6.1.7 使用Path to End类型移动对象
- 6.1.8 使用Path to Point类型移动对象

6.2 擦除图标

- 6.2.1 引入擦除图标
- 6.2.2 打开擦除图标

6.3 等待图标

- 6.3.1 打开等待图标
- 6.3.2 程序继续方式
- 6.3.3 继续按钮的更改

本章小结

第7章 Authorware 6.0的多媒体功能

7.1 数字影像图标

- 7.1.1 数字影像图标的功能
- 7.1.2 Authorware 6.0文件中的数字影像文件存储方式
- 7.1.3 Authorware 6.0支持的数字影像类型
- 7.1.4 装载数字影像对象

7.2 声音图标

- 7.2.1 声音文件的导入
- 7.2.2 声音图标的属性设置
- 7.2.3 一个实例

7.3 媒体同步

7.4 使用动态GIF文件

- 7.4.1 使用动态GIF文件
- 7.4.2 设置动态GIF图标的属性

7.5 使用QuickTime媒体

- 7.5.1 简介
- 7.5.2 使用QuickTime媒体

7.6 使用QuickTime VR电影

7.7 使用Flash动画

- 7.7.1 Flash特点
- 7.7.2 Flash Asset Xtra的功能
- 7.7.3 增加一个Flash动画
- 7.7.4 设置Flash动画的属性

本章小结

第8章 综合应用

8.1 目标

8.2 片头的实现

- 8.2.1 片头的第一部分
- 8.2.2 片头的第二部分
- 8.2.3 片头的第三部分

8.3 片尾的实现

- 8.3.1 片尾的第一部分
- 8.3.2 片尾的第二部分

<<精通Authorware6.0>>

本章小结

第9章 对Authorware 6.0更深入的认识

9.1 程序调试技巧

9.1.1 程序的调试

9.1.2 错误处理

9.2 程序的打包

9.2.1 程序打包需知

9.2.2 进行本地打包程序

9.2.3 使用一键发布打包程序

9.3 程序的发布

9.3.1 程序发布需知

9.3.2 程序发布时所需要的文件

本章小结?

第10章 认识Authorware 6.0的交互功能

10.1 关于交互性

10.1.1 什么是交互性

10.1.2 交互的组成部分

10.2 Authorware 6.0中的交互性

10.2.1 交互图标的特点

10.2.2 交互图标的建立

10.2.3 交互图标的结构及组成

10.2.4 交互的工作方式

10.3 交互图标的属性

10.3.1 交互图标的显示功能

10.3.2 交互图标的交互属性

10.3.3 交互图标的快捷方式

本章小结

第11章 按钮响应

11.1 创建按钮响应

11.2 设置按钮响应的属性

11.2.1 通用控制

11.2.2 Button面板

11.2.3 Response面板

11.3 设计结果图标

11.4 按钮响应的示例

11.4.1 电子相册示例

11.4.2 家庭影院播放系统示例

11.4.3 重复使用定制的按钮库

本章小结

第12章 敲击区域响应

12.1 建立敲击区域响应

12.2 设置敲击区域响应的属性

12.3 敲击区域响应的示例

12.3.1 电子相册示例

12.3.2 使用Perpetual属性

12.3.3 注意交互响应出现的次序

12.3.4 为按钮增加提示信息

<<精通Authorware6.0>>

本章小结

第13章 敲击对象响应

13.1 建立敲击对象响应

13.1.1 敲击对象响应的特点

13.1.2 建立敲击对象响应的步骤

13.2 敲击对象响应的示例

13.2.1 把一般显示对象作为敲击对象

13.2.2 把移动对象作为敲击对象

13.2.3 把数字影像作为敲击对象

本章小结

第14章 目标区域响应和下拉菜单响应

14.1 目标区域响应的使用

14.1.1 目标区域响应概述

14.1.2 建立目标区域响应

14.1.3 目标区域响应的属性

14.1.4 建立一个“安全网”

14.1.5 其他完善措施

14.2 目标区域响应示例

14.2.1 填空游戏示例

14.2.2 影像控制示例

14.3 下拉菜单响应的使用

14.3.1 下拉菜单响应概述

14.3.2 建立下拉菜单响应

14.3.3 下拉菜单响应的属性

14.4 下拉菜单响应示例

14.4.1 用变量控制菜单项的状态

14.4.2 删除系统的File菜单

本章小结

第15章 文本输入响应和按键响应

15.1 文本输入响应的使用

15.1.1 文本输入响应概述

15.1.2 文本输入响应的规则

15.1.3 文本输入响应的属性

15.2 文本输入响应示例

15.2.1 “动物世界”示例

15.2.2 “知识测验”示例

15.3 按键响应的使用

15.3.1 按键响应概述

15.3.2 Authorware 6.0中的按键名称

15.3.3 设置按键响应属性

15.3.4 键名的使用规则

15.3.5 实现结果图标

15.4 按键响应示例

15.4.1 “移动圆球”示例的运行结果

15.4.2 “移动圆球”示例的设计过程

本章小结

第16章 条件响应、尝试限制响应和时间限制响应

<<精通Authorware6.0>>

16.1 条件响应

16.1.1 条件响应的使用

16.1.2 条件响应示例

16.2 尝试限制响应

16.2.1 尝试限制响应的使用

16.2.2 尝试限制响应示例

16.3 时间限制响应

16.3.1 时间限制响应的使用

16.3.2 时间限制响应示例

本章小结

第17章 Authorware 6.0的结构化程序设计

17.1 群组图标

17.1.1 使用群组图标

17.1.2 群组图标的属性

17.2 计算图标

17.2.1 使用计算图标

17.2.2 设置计算窗口属性

17.2.3 插入符号、分隔线和消息框

17.2.4 附加计算图标

17.2.5 设置计算图标属性

17.3 决策图标

17.3.1 决策图标概述

17.3.2 决策图标的属性

17.3.3 决策图标的分支方法

17.3.4 与决策图标相关的系统变量

本章小结

第18章 用Authorware 6.0创建超文本

18.1 超文本和超媒体概述

18.1.1 超文本

18.1.2 超媒体

18.2 框架和链接图标

18.2.1 框架与链接图标的功能

18.2.2 框架图标与浏览图标提供的默认功能

18.2.3 框架图标和浏览图标的属性

18.3 超文本的创建

18.4 一个Show Me例子

本章小结

第19章 管理媒体内容

19.1 媒体内容概述

19.1.1 媒体内容的类型

19.1.2 创建并集成内容

19.2 媒体内容的管理

19.2.1 概述

19.2.2 媒体内容管理工具

19.2.3 Authorware 6.0新增的媒体输出功能

19.3 外部内容文件和外部媒体浏览器

19.3.1 外部内容文件和外部媒体浏览器

<<精通Authorware6.0>>

19.3.2 外部浏览器的使用

19.4 媒体库的使用

19.4.1 媒体库文件概述

19.4.2 媒体库窗口的使用

19.4.3 媒体库的创建、打开、保存及关闭

19.4.4 删除库中的图标

19.4.5 剪切、拷贝和粘贴库图标

19.4.6 刷新图标与库的链接

19.4.7 标识链接

19.5 模板的使用

19.5.1 模板概述

19.5.2 标准化和共享的元素

19.5.3 创建模板

19.5.4 使用模板

本章小结

第20章 使用知识对象

20.1 知识对象简介

20.1.1 知识对象的特点

20.1.2 知识对象的工作过程

20.2 使用知识对象

20.2.1 在现有文件中添加知识对象

20.2.2 为新文件选择知识对象

20.2.3 在Knowledge Objects窗口中显示知识对象

20.3 知识对象图标

20.3.1 知识对象图标的特点

20.3.2 设置知识对象图标

20.4 开发知识对象

20.4.1 概述

20.4.2 开发知识对象的基础知识

20.4.3 开发知识对象的具体步骤

20.4.4 使用知识对象模板

20.5 知识对象所使用的系统变量和系统函数

20.5.1 知识对象所使用的系统变量

20.5.2 知识对象所使用的系统函数

本章小结

第21章 Authorware 6.0的网络功能

21.1 预备知识

21.1.1 概述

21.1.2 传输速率

21.1.3 数据流技术

21.1.4 设计一个适用于Web的片段

21.1.5 与Web相关的系统变量和系统函数

21.1.6 管理Web化打包片段中的内容

21.1.7 Authorware Advanced Streamer

21.2 对片段进行Web化打包

21.2.1 使用一键发布进行Web化打包

21.2.2 映射文件

<<精通Authorware6.0>>

21.3 使用Authorware Web Player

21.3.1 安装Authorware Web Player

21.3.2 测试映射文件

21.3.3 使用Authorware Web Player Control for ActiveX?

21.4 配置Web服务器

21.4.1 概述

21.4.2 Web化打包文件的命名及其大小写

21.4.3 与Authorware相关的MIME类型映射

21.4.4 配置服务器

本章小结

第22章 使用变量、函数、表达式和脚本语句

22.1 概述

22.1.1 变量和函数的功能

22.1.2 使用变量、函数、表达式和脚本语句的场合

22.1.3 在库中使用变量、函数和表达式

22.2 变量

22.2.1 变量的类型

22.2.2 Authorware 6.0系统变量

22.2.3 Authorware 6.0的用户自定义变量

22.2.4 显示变量所表示的信息

22.3 函数

22.3.1 系统函数

22.3.2 自定义函数

22.3.3 装载UCD中的自定义函数

22.3.4 装载常规DLL中的自定义函数

22.3.5 发布UCDs和DLLs

22.4 创建自定义UCD

22.4.1 创建常规DLL

22.4.2 增强现有常规DLL的功能

22.4.3 把常规DLL转换成UCD

22.5 表达式

22.5.1 表达式和操作符

22.5.2 Authorware 6.0求解表达式的方法

22.5.3 使用表达式

22.6 脚本语句

22.6.1 脚本语句概述

22.6.2 If...then语句

22.6.3 Repeat循环语句

22.7 示例

22.7.1 示例的设计目标

22.7.2 漫游程序的实现

22.7.3 求和示例的实现

本章小结

第23章 使用Xtras, ActiveX控件, 事件响应和Commands命令?

23.1 使用Xtras

23.1.1 Xtras概述

23.1.2 Xtras的种类

<<精通Authorware6.0>>

- 23.1.3 Sprite Xtras
 - 23.1.4 Sprite图标的属性
 - 23.1.5 Scripting Xtras
 - 23.1.6 安装Xtra
 - 23.1.7 发布Xtra
 - 23.2 使用ActiveX
 - 23.2.1 ActiveX概述
 - 23.2.2 使用ActiveX控件
 - 23.2.3 安装ActiveX控件
 - 23.2.4 ActiveX示例
 - 23.3 事件响应
 - 23.3.1 事件响应概述
 - 23.3.2 建立一个Sprite Xtra
 - 23.3.3 建立一个事件响应
 - 23.3.4 Calendar示例
 - 23.4 使用Commands命令
 - 23.4.1 默认的Commands命令
 - 23.4.2 增加自定义Commands命令
- 本章小结

第24章 经验大荟萃

- 24.1 使用Alpha模式
 - 24.1.1 Authorware 6.0的显示模式
 - 24.1.2 在Photoshop中创建一个Alpha通道
 - 24.1.3 创建闪光效果
 - 24.1.4 创建阴影效果
 - 24.1.5 创建特效字?
- 24.2 使用多媒体扩展
 - 24.2.1 多媒体扩展概述
 - 24.2.2 WAV声音支持
 - 24.2.3 MIDI支持
 - 24.2.4 CD支持
 - 24.2.5 动画播放支持
 - 24.2.6 MCI接口
- 24.3 菜单的高级应用
 - 24.3.1 创建级联菜单和快捷菜单
 - 24.3.2 使用Buddy Menu
 - 24.3.3 创建图形菜单
- 24.4 使用Microsoft Agent
 - 24.4.1 Microsoft Agent简介
 - 24.4.2 在Authorware 6.0中使用Microsoft Agent
 - 24.4.3 Microsoft Agent中的变量、函数和事件
 - 24.4.4 发布包含Microsoft Agent的程序
 - 24.4.5 创建Microsoft Agent角色
- 24.5 其他高级应用
 - 24.5.1 创建绘图程序
 - 24.5.2 在游戏方面的应用
 - 24.5.3 创建时钟

- 24.5.4 压缩与解压缩
- 24.5.5 在屏幕中间运行程序
- 24.5.6 使用各种Windows控制
- 24.5.7 改变程序的图标
- 24.5.8 其他技巧
- 24.6 给读者的建议
- 本章小结?

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>