

<<中文版Authorware 6实用教程>>

图书基本信息

书名：<<中文版Authorware 6实用教程>>

13位ISBN编号：9787505378308

10位ISBN编号：7505378309

出版时间：2002-8

出版时间：电子工业出版社

作者：褚尚军

页数：584

字数：954000

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>

## <<中文版Authorware 6实用教程>>

### 内容概要

Authorware是Macromedia公司推出的一种使用方便、功能强大的多媒体制作工具软件。它采用面向对象的设计思想，以图标为程序的基本组件，用流程线连接各图标构成程序，从而提高了多媒体软件的开发速度与质量，使非专业程序员进行多媒体软件开发成为现实。

本书共分15章，图文并茂，由浅入深，融教学与实例于一体，全面地介绍了如何使用Authorware 6的图标、系统变量和系统函数，以及如何编写多媒体程序。全书自始至终贯穿了多媒体程序设计，带你从一开始就进入多媒体设计的状态，一边编写程序，一边学习，逐步掌握Authorware 6的操作方法，提高程序的设计水平。全书提供了100个实例和近百道习题，程序实例有详细的讲解，通俗易懂、便于教学和自学。附录中，给出了常用的Authorware 6系统变量与系统函数的含义。

本书适合多媒体制作爱好者及广大培训班的学员使用。

书籍目录

第1章 初识Authorware 6

1.1 Authorware 6创作环境

1.1.1 Authorware 6的运行环境

1.1.2 进入Authorware 6

1.1.3 Authorware 6的工作界面

1.2 Authorware 6菜单简介

1.3 Authorware 6工具栏

1.4 Authorware 6图标栏

1.5 工作界面中的对象

1.6 Authorware 6试车

实例1：雨后天晴

1.7 Authorware 6程序的调试和退出

1.7.1 使用“开始”和“停止”标志旗

1.7.2 运行程序过程中进行修改

1.7.3 退出Authorware 6

习题

第2章 显示图标

2.1 显示图标概述

2.1.1 显示图标工具箱

2.1.2 效果工具箱

2.1.3 显示图标属性对话框

2.1.4 显示图标初试

实例2：显示图标

2.2 绘制图形

2.2.1 绘制直线和斜线

2.2.2 绘制圆形或椭圆形

2.2.3 绘制矩形和圆角矩形

2.2.4 绘制多边形

2.3 导入图形

2.3.1 使用“导入”按钮导入图形

2.3.2 导入图形的实例

实例3：水天相映

实例4：使用复制的方法导入图形

实例5：蝶恋花

2.4 编辑与修改文本

实例6：苏格拉底的辩护词

2.5 导入文本文件

2.5.1 使用“导入”按钮导入文本文件

实例7：滚动显示文本

2.5.2 使用“剪贴板”导入文本

2.6 定义与应用文本风格

2.6.1 “定义风格”对话框

2.6.2 有关风格的各项操作

2.6.3 使用风格

实例8：名诗欣赏

## <<中文版Authorware 6实用教程>>

### 2.7 设置显示效果

#### 2.7.1 层

#### 2.7.2 过渡

#### 2.7.3 显示

#### 2.7.4 “版面布局”选项卡

##### 实例9：淘气的猫

##### 习题

### 第3章 移动图标

#### 3.1 移动图标概述

##### 3.1.1 移动图标中的移动对象

##### 3.1.2 移动方式

##### 3.1.3 版面布局

##### 3.1.4 使用移动图标

##### 实例10：放气球

#### 3.2 指向固定点的移动

##### 实例11：讲座

##### 实例12：射击

#### 3.3 “指向固定直线上的某点”的移动

##### 3.3.1 选择“指向固定直线上的某点”选项时的“移动”选项卡

##### 3.3.2 选择“指向固定直线上的某点”选项时的“版面布局”选项卡

##### 3.3.3 使用此移动方式制作实例

##### 实例13：投球游戏

##### 实例14：选择图书类型

#### 3.4 “指向固定区域内的某点”的移动

##### 3.4.1 选择“指向固定区域内的某点”的“移动”选项卡

##### 3.4.2 选择“指向固定区域内的某点”选项后的“版面布局”选项卡

##### 3.4.3 使用此移动方式制作实例

##### 实例15：迷宫游戏

##### 实例16：自由自在

##### 实例17：屏幕上的笑脸

#### 3.5 “指向固定路径的终点”的移动

##### 3.5.1 “指向固定路径的终点”的“移动”选项卡

##### 3.5.2 选择“指向固定路径的终点”选项时的“版面布局”选项卡

##### 3.5.3 建立路径

##### 3.5.4 “指向固定路径的终点”的实例

##### 实例18：卫星环绕

##### 实例19：弹力球

##### 实例20：开始讲座

#### 3.6 “指向固定路径上的任意点”的移动

##### 3.6.1 “指向固定路径上的任意点”的“移动”选项卡

##### 3.6.2 “指向固定路径上的任意点”的“版面布局”选项卡

##### 3.6.3 “指向固定路径上的任意点”的移动

##### 3.6.4 “指向固定路径上的任意点”移动方式的实例

##### 实例21：蜜蜂飞舞

##### 实例22：水上运动

##### 实例23：星形时钟

#### 3.7 移动图标综合应用

<<中文版Authorware 6实用教程>>

3.7.1 物体的随机移动

实例24：蝴蝶在花丛中飞舞

3.7.2 可移动和不可移动图像

实例25：通信

3.7.3 文字动画显示

实例26：三维字体

实例27：网上图书馆售书记录

习题

第4章 等待图标和擦除图标

4.1 等待图标概述

实例28：请您欣赏

4.2 等待图标的使用

实例29：精品画展

4.3 擦除图标概述

实例30：“精品画展”的完善

4.4 擦除图标的使用

实例31：汽车展览

实例32：多种效果擦除图像

习题

第5章 计算图标

5.1 变量

5.1.1 变量概述

5.1.2 “变量”窗口

5.1.3 使用系统变量

5.1.4 自定义变量

5.1.5 变量的使用

实例33：征程

5.2 函数

5.2.1 函数概述

5.2.2 函数窗口

5.2.3 系统函数

5.2.4 自定义函数

5.2.5 使用函数

实例34：滚动的小球

5.3 计算图标概述

5.3.1 设置字体和尺寸

5.3.2 注释符“—”

5.3.3 附加计算图标

5.3.4 计算窗口的内容对程序的影响

5.3.5 计算图标实例

实例35：输入密码

5.4 计算图标的使用

实例36：制作计算器

实例37：电子时钟

5.5 程序控制语句

5.5.1 条件语句

5.5.2 循环语句

<<中文版Authorware 6实用教程>>

5.5.3 控制程序的跳转变量或函数

5.6 附加计算图标

实例38：音乐伴你行

习题

第6章 判断图标

6.1 判断图标概述

6.1.1 判断图标对话框

6.1.2 判断路径图标的对话框

6.2 判断图标的使用

实例39：求阶乘

实例40：出题

6.3 判断类变量

实例41：玫瑰之约

实例42：动态圆盘

习题

第7章 声音、数字电影和视频图标

7.1 声音图标

7.1.1 Authorware 6支持的声音文件类型

7.1.2 声音的加载

7.1.3 声音图标的属性设置

7.1.4 声音图标实例

实例43：音乐现代时

实例44：播放MP3音乐

7.2 数字电影图标的的使用

7.2.1 在作品中加入数字电影

7.2.2 数字电影图标的属性设置

7.2.3 使用不同类型的电影

7.2.4 媒体播放系统变量与系统函数

7.2.5 数字电影实例

实例45：3D讲座

实例46：播放有背景音乐的影片

7.3 视频图标

7.3.1 在作品中使用视频

7.3.2 配置视频设备和色度键

7.3.3 使用视频图标

习题

第8章 交互图标(上)

8.1 交互图标概述

8.1.1 交互图标的类型概述

8.1.2 交互图标属性对话框

8.1.3 使用交互图标

实例47：进入注册网页

8.1.4 关于交互图标流程线的说明

8.2 按钮响应

8.2.1 按钮交互响应对话框

8.2.2 使用按钮响应

实例48：打老鼠游戏

## <<中文版Authorware 6实用教程>>

实例49：友情链接

实例50：选择题

8.3 热区域响应

8.3.1 热区域响应方式的属性

8.3.2 热区域实例

实例51：图书馆平面图

实例52：放大镜

实例53：看图识物

8.4 热对象响应

8.4.1 热对象响应属性

8.4.2 热对象实例

实例54：图书馆平面图

实例55：少儿百科

实例56：生日快乐

8.5 目标区响应

实例57：看图学英语

实例58：花期

实例59：拼图

习题

第9章 交互国标(下)

9.1 下拉菜单响应

实例60：“编辑”菜单

实例61：图书目录

实例62：浏览Authorware文件

9.2 文本输入响应

9.2.1 文本输入响应的属性对话框

9.2.2 文本输入响应实例

实例63：智力问答

实例64：小学生入学登记

实例65：登录图书馆

9.3 条件响应

9.3.1 条件响应属性对话框

9.3.2 条件响应实例

实例66：条件1

实例67：猜价格

实例68：诗句问答

9.4 重试限制

9.4.1 重试限制属性对话框

9.4.2 重试限制实例

实例69：猜价格

实例70：登录图书馆

9.5 时间限制

9.5.1 时间限制属性对话框

9.5.2 时间限制实例

实例71：猜价格

实例72：限时问答

9.6 按键响应

## <<中文版Authorware 6实用教程>>

9.6.1 按键响应属性对话框

9.6.2 按键响应实例

实例73：捡水果

实例74：打飞机

实例75：回答问题

9.7 事件响应

9.7.1 事件响应属性对话框

实例76：缩略图

习题

第10章 框架图标与定向图标

10.1 框架图标简介

10.2 定向图标简介

10.2.1 自动导航

10.2.2 用户控制导航

10.3 创建框架结构

10.3.1 创建框架结构

10.3.2 设置框架过渡效果

10.3.3 自动创建页面

10.3.4 设置和修改框架结构

10.3.5 调整按钮响应属性

10.3.6 替换默认框架控制

10.4 设置框架中的导航和链接

10.4.1 返回最近访问的页

10.4.2 设置框架内部的跳转

10.4.3 跳转到指定的任何一页

10.4.4 由表达式来控制页面的跳转

10.4.5 框架中的搜索链接

10.4.6 调用和返回

10.5 框架图标与定向图标实例

实例77：电子图书馆简介

实例78：风情建筑

实例79：居室欣赏

10.6 超文本的使用

10.6.1 定义超文本的字体风格和链接风格

10.6.2 使用超文本

10.6.3 超文本实例

实例80：制作超文本

实例81：走过四季

习题

第11章 ActiveX控件

11.1 ActiveX控件简介

11.2 ActiveX控件的使用方法

11.3 ActiveX控件应用实例

实例82：Web浏览器

实例83：日历

实例84：播放Flash动画

习题

<<中文版Authorware 6实用教程>>

第12章 知识对象

12.1 知识对象的分类

12.2 资源知识对象

12.2.1 消息框知识对象

实例85：制作“消息框”

12.2.2 设置窗口标题知识对象

实例86：设置窗口标题

12.2.3 查找CD驱动器

实例87：检查磁盘空间和查找CD驱动器

12.2.4 滑动条知识对象

实例88：浏览大图片

习题

第13章 构建与打包发布应用程序

13.1 使用群组图标组织程序逻辑

实例89：智力问答

实例90：登录图书馆

13.2 流程线上的图标模块化

13.2.1 建立一个模块

13.2.2 使用模块

13.3 作品交付使用

习题

第14章 联机帮助及Authorware 6与其他软件的协同开发

14.1 使用联机帮助系统

14.1.1 使用“Authorware帮助页”

14.1.2 使用“帮助指针”

14.1.3 特定查找

14.2 与其他软件的协同开发

习题

第15章 Authorware 6综合实例

实例91：判断工资级别

实例92：选择教室

实例93：完善选择教室

实例94：用鼠标画图

实例95：单词本

实例96：友情点击

实例97：完善“编辑”菜单

实例98：打包文件

实例99：多媒体光盘的制作

实例100：制作多项选择题

附录A Authorware 6常用系统变量

附录B Authorware 6常用系统函数

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>