

## <<再现“泰坦尼克”最新 Authorware 6 基础与实例教程>>

### 图书基本信息

书名：<<再现“泰坦尼克”最新 Authorware 6 基础与实例教程>>

13位ISBN编号：9787900088222

10位ISBN编号：7900088229

出版时间：2002-1

出版时间：北京希望电子出版社

作者：王学辉 张增强

页数：445

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>

## <<再现“泰坦尼克”最新 Authorware>>

### 内容概要

这是一本关于如何在较短时间内快速、熟练地学习和掌握Macromedia公司最新多媒体制作工具Authorware6.0使用方法和技巧的教科书。

作者从实用的角度出发，用简洁、流畅的语言和简单的范例准确而细致地介绍了Authorware6.0本身的方方面面，在第2部分用再现“泰坦尼克”的主要人物和场景为脚本将Authorware6.0的主要功能又实际演练了一遍，边讲边练，讲练结合，重点突出，学起来轻松，上手容易。

全书由16章构成，主要内容包括：认识Authorware6.0，细说图标，变量与函数，库与知识对象，程序的调式与最后发行，开始新项目的准备工作，拉开“动感”序幕，建立“交互”主画面，剧情介绍，金曲回顾，演员登场，历史回眸，网际订购，首尾工作，加入登陆程序和打包项目并发表到因特网上。

在本书的编写过程中，作者从始至终从读者的立场考虑，精心策划内容，对重点知识和技术，反复提供练习机会，特别是后一部分的实战部分，从脚本的编制，到素材的收集，再到构建程序框架，到剧本的具体实施，无一不是将Authorware6.0的重点功能包容进去，犹如读者亲临其境、亲手操练一番。知道了梨子的滋味，还有什么交互式课件、演示系统或者教学系统不会做呢？

本书面向想自己动手制作交互式课件或者多媒体系统的广大初、中级读者，电子制作人员，多媒体开发人员，社会初级多媒体培训班。

本版CD为配套的范例文件、部分有用的工具。

## <<再现“泰坦尼克”最新 Authorw>>

### 书籍目录

第1章 认识AUTHORWARE 6.0	1
1.1 多媒体惊鸿一瞥	1
1.1.1 媒体	1
1.1.2 多媒体	1
1.1.3 多媒体时代的来临	2
1.2 认识Authorware 6.0	2
1.3 Authorware 6.0的新功能	3
1.3.1 增加了对超文本的支持	3
1.3.2 网络功能的增强	4
1.3.3 计算图标编辑窗口的增强	4
1.3.4 增加了对Windows界面元素的设计功能	4
1.3.5 新增大量实用的变量和函数	4
1.3.6 新增媒体同步播放功能	4
1.3.7 为图标提供了多种标记颜色	5
1.3.8 增加了对XML的支持	5
1.3.9 新增了Commands菜单	5
1.3.10 新增一次发布功能	5
1.4 Authorware 6.0安装与启动	5
1.4.1开始安装	5
1.4.2 起动向导程序	6
1.4.3 画面	6
1.4.4 许可协议	7
1.4.5 安装方式选择	8
1.4.6 显示所有的系统安装配置	9
1.4.7 拷贝文件	9
1.4.8 Authorware的启动	10
1.5 编辑环境介绍	11
1.5.1 标题栏	12
1.5.2 菜单栏	13
1.5.3 菜单工具栏	16
1.5.4 图标工具栏	17
1.5.5 设计窗口	18
1.5.6 知识对象窗口	19
1.6 小结	19
1.7 思考题	19
第2章 细说图标	20
2.1 显示与擦除的一般方法	20
2.1.1 正文对象的创建	20
2.1.2 正文对象的编辑	26
2.1.3 显示图标属性的设置	31
2.1.4 使用"擦除"图标	36
2.2 声音、数字化电影及视频的引入与播放	39
2.2.1 "声音"的引入与播放	40
2.2.2 数字化电影的引入与播放	42

## <<再现“泰坦尼克”最新 Authorw>>

2.2.3 视频的引入和播放	47
2.3 群组图标与等待图标	51
2.3.1 群组图标与结构化程序设计的关系	52
2.3.2 群组图标的使用及其属性设置	52
2.3.3 使用等待图标	53
2.4 动画效果的实现	54
2.4.1 移位图标的特点	54
2.4.2 设置移位属性对话框	54
2.5 实现交互功能	58
2.5.1 交互图标的特点	58
2.5.2 交互图标的属性设置	59
2.5.3 自定义按钮	61
2.6.4 交互响应方式	63
2.5.5 本节重要内容回顾	78
2.6 导航图标和框架图标	79
2.6.1 导航图标与框架图标的使用特点	79
2.6.2 导航图标的属性设置及使用	81
2.6.3 实现超文本链接	87
2.7 决策图标与计算图标	92
2.7.1 决策图标的使用及其属性设置	93
2.7.2 利用决策图标实现分支机构	94
2.7.3 利用决策图标实现循环机构	96
2.7.4 计算图标	98
2.8 小结	100
2.9 思考题	100
第3章 变量与函数	101
3.1 变量和函数的使用方法	101
3.2 常用系统变量介绍	105
3.2.1 系统变量介绍	106
3.3 常用系统函数	117
3.4 A3wmme.ucd多媒体扩充函数	127
3.5 小结	129
3.6 思考题	129
第4章 库与知识对象	130
4.1 库的特点	130
4.2 库的创建与使用	130
4.2.1 库的创建	131
4.2.2 库文件的使用方法	131
4.2.3 透视库窗口	133
4.2.4 库的编辑方法	134
4.3 链接的识别、更新与修复	135
4.3.1 链接的识别与更新	135
4.4 透视知识对象	139
4.4.1 Knowledge Object 窗口	139
4.4.2 Knowledge Object 类型介绍	140
4.5 Knowledge Object应用实例	142
4.5.1 利用Application知识对象创建	

## <<再现“泰坦尼克”最新 Authorw>>

程序框架	142
4.5.2 使用Message Box创建标准Windows风格的对话框	152
4.5.3 使用生成自动演示中的鼠标移动效果	161
4.8 小结	163
4.9 思考题	164
第5章 程序的调试与最后发行	165
5.1 使用Authorware构建程序框架的过程	165
5.2 设置文件的相关属性	165
5.3 跟踪与调试的技巧	172
5.3.1 跟踪调试的一般方法	172
5.3.2 跟踪调试方法实例讲解	176
5.4 项目文件的最后发行	185
5.4.1 打包前的准备工作	185
5.4.2 文件的打包	186
5.5 小结	189
5.6 思考题	190
第6章 开始新项目前的准备工作	191
6.1 多媒体创作的基本过程	191
6.2 脚本创作的一般思路	192
6.3 着手编写一个脚本	192
6.3.1 脚本要求	193
6.3.2 脚本设计	193
6.4 收集素材	196
6.5 构建程序框架	196
6.6 创建新的项目文件Titanic.a6p	197
6.6.1 打开一个新项目文件	197
6.6.2 在文件属性对话框中设置文件属性	198
6.7 下拉菜单响应实例	198
6.8 小结	203
6.9 思考题	203
第7章 拉开"动感"序幕	204
7.1 模块功能与程序流程预览	204
7.1.1 功能介绍	204
7.1.2 程序流程	205
7.2 制作一个简单而生动的主题说明	206
7.3 添加一个简单的片头动画	210
7.4 小结	217
7.5 思考题	217
第8章 建立"交互"主画面	218
8.1 如何利用交互界面实现人机交互	218
8.2 灵活运用导航图标、热区、条件交互响应制作交互界面	221
8.3 深入剖析	234
8.4 小结	235
8.5 思考题	235

## <<再现“泰坦尼克”最新 Authorw>>

第9章 剧情简介	236
9.1 程序功能与结构预览	236
9.1.1 功能介绍	236
9.1.2 程序流程	237
9.2 数字电影的引入与播放控制	238
9.2.1 制作电影剪辑	238
9.2.2 程序模块	238
9.2.3 制作过程	239
9.2.4 深入剖析	244
9.3 建立一个点击式电影索引	245
9.3.1 程序流程	246
9.3.2 制作过程	246
9.3.3 深入剖析	250
9.4 建立一个按键式电影索引	251
9.4.1 程序流程	251
9.4.2 制作过程	252
9.4.3 深入剖析	258
9.5 小结	259
9.6 思考题	259
第10章 金曲回顾	261
10.1 程序功能与结构预览	261
10.1.1 功能介绍	261
10.1.2 程序流程	263
10.2 虚拟一个CD放盘效果	264
10.2.1 功能介绍	264
10.2.2 程序流程	264
10.2.3 制作过程	264
10.2.4 深入剖析	285
10.3 轻松了解音乐制作背景	289
10.3.1 功能介绍	289
10.3.2 程序流程	290
10.3.3 制作过程	290
10.3.4 深入剖析	296
10.4 小结	297
10.5 思考题	298
第11章 演员登场	299
11.1 模块功能与结构预览	299
11.1.1 功能介绍	299
11.1.2 程序流程	301
11.2 滚动显示演员剧照	302
11.2.1 利用声音、显示图标制作背景	302
11.2.2 灵活运用移位图标、热区、条件 响应、系统变量实现滚动显示 剧照	308
11.3 制作演员花絮	326
11.4 深入剖析	333
11.5 小结	337

## <<再现“泰坦尼克”最新 Authorw>>

11.6 思考题	338
第12章 历史回眸	339
12.1 模块功能与流程预览	339
12.1.1 功能介绍	339
12.1.2 程序流程	340
12.2 实现页面系统自动翻页功能	341
12.2.1 背景设置	341
12.2.2 实现翻页控制	343
12.3 建立超文本链接	355
12.3.1 定义普通文本风格	355
12.3.2 链接风格	356
12.3.3 应用风格	357
12.4 深入剖析	358
12.5 小结	360
12.6 思考题	360
第13章 网际订购	361
13.1 调用外部程序	361
13.2 插件Xtras、控件ActiveX与 Authorware	363
13.2.1 Xtras插件的分类与作用	363
13.2.2 ActiveX技术	364
13.3 在Authorware中使用ActiveX	366
13.3.1 在Authorware中引入ActiveX 控件	366
13.3.2 ActiveX控件的属性	368
13.3.3 ActiveX控件的方法	369
13.3.4 ActiveX控件的事件	370
13.3.5 安装和注册ActiveX控件	372
13.4 程序功能与流程预览	374
13.4.1 功能介绍	374
13.4.2 程序流程	376
13.5 通过创建Web浏览器实现"网际订购" 功能	377
13.5.1 背景设置	377
13.5.2 "下载Web Player"制作过程	378
13.5.3 Web浏览器制作	379
13.5.4 最后发行时注意的问题	383
13.6 小结	383
13.7 思考题	384
第14章 收尾工作	385
14.1 制作循环滚动字幕	385
14.1.1 功能介绍	385
14.1.2 程序框架	385
14.1.3 制作过程	386
14.2 制作背景音乐曲库	393
14.3 小结	397
14.4 思考题	397

## <<再现“泰坦尼克”最新 Authorw>>

### 第15章 完善这个作品--

#### 加入登录程序 398

##### 15.1 程序各模块功能总览 398

##### 15.2 运用按键、文本输入、系统变量、函数

##### 实现登录功能 399

##### 15.3 深入剖析 424

###### 15.3.1 获取用户的"姓"程序模块 424

###### 15.3.2 获取用户"名"的交互模块 425

###### 15.3.3 新用户设置密码的模块 426

###### 15.3.4 老用户：输入密码模块 428

##### 15.4 小结 429

##### 15.5 思考题 430

### 第16章 打包项目并发表到因特网上 431

#### 16.1 项目文件打包时需考虑的几个问题 431

#### 16.2 Titanic.a6p项目文件打包的过程 431

#### 16.3 用Authorware 6.0 Web Packager将A6R文件打包生成用于网络上分发的AAM文件和AAS文件 433

#### 16.4 进一步了解 Authorware Web Packager的内部语句 436

##### 16.4.1 ver (版本号)语句 436

##### 16.4.2 get语句 437

##### 16.4.3 put语句 437

##### 16.4.4 seg语句 438

##### 16.4.5 bin语句 438

#### 16.5 将程序发布到因特网上要考虑的几个问题 439

##### 16.5.1 考虑大多数因特网用户调制解调器的数据传输速度 439

##### 16.5.2 WWW浏览器中Plug-in (插件)技术的概述 440

##### 16.5.3 Authorware Web Player的功能及安装过程 442

##### 16.5.4 关于Authorware Web Player的安全性问题 444

#### 16.6 用Microsoft Explorer浏览器浏览Titanic.a6p文件生成的AAM文件 444

##### 16.7 小结 445

##### 16.8 思考题 445



<<再现“泰坦尼克”最新 Authorw>>

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>