

<<Authorware 5.1 标准教程>>

图书基本信息

书名：<<Authorware 5.1 标准教程>>

13位ISBN编号：9787900630568

10位ISBN编号：7900630562

出版时间：2000-10

出版时间：清华大学出版社

作者：石明贵 史红星 张志帧

页数：396

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 5.1 标准教程>>

内容概要

本书是Macromedia认证技术专家编著的中级技术培训教材，主要介绍了Authorware5.1这一平台的深入应用和高级使用技术。

全书共分为12章，系统而有针对性地介绍了Authorware 5.1在应用中至关重要的各类复合图标、变量与函数、分支结构的使用，特别在高级技术一章阐述了外部函数接口、UCD开发、调试及库操作等内容，同时辅以游戏编制等典型示例，使读者能够深入理解Authorware5.1开发技术。

本书适于多媒体设计和开发人员参考学习，也可作为培训教材使用。

<<Authorware 5.1 标准教程>>

书籍目录

第1章 认识Authorware 5.1	1.1 什么是Authorware 5.1	1.2 启动Authorware 5.1和新 建文件
1.3 Authorware 5.1版本介绍	1.4 安装和使用Authorware 5.1	1.4.1 安装Authorware 5.1
1.4.2 安装的软硬件要求	1.4.3 开始学习Authorware 5.1	
第2章 窗口介绍	2.1 标题栏	2.2 菜单栏
2.3 工具栏	2.4 图标栏	2.5 设计窗口
2.6 演示窗口	2.7 知识对象(Knowledge Object)	
2.7.1 初识知识对象	2.7.2 Application知识对象	2.7.3 其他知识对象
第3章 菜单	3.1 File(文件)菜单组	3.2 Edit(编辑)菜单组
3.3 View(视 图)菜单组	3.4 Insert(插入)菜单组	3.5 Modify(修改)菜单组
3.6 Text(文 本)菜单组	3.7 Control(控制)菜单组	3.8 Xtras(功能扩展)菜单组
3.9 Windows(窗口)菜单选项	3.10 Help(帮助)菜单组	第4章 基本图标
4.1 显 示图标	4.1.1 如何创建显示图标	4.1.2 如何编辑显示图标
4.1.3 图解工 具箱简介	4.1.4 修改图形属性	4.1.5 对象的排列与对齐
4.1.6 成组与分 组	4.1.7 文本编辑	4.1.8 显示图标属性和效果设置
4.2 等待图标	4.2.1 Properties(属性)设置对话框简介	4.3 擦除图标
4.3.1 创建擦除图标	4.3.2 属性设置对话框	4.3.3 一个特殊的例子
4.4 移动图标	4.4.1 如何创建显示图标	4.4.2 Path to End(基于路径)的移动方式
4.4.3 图 解工 具箱简介	4.4.4 Direct to Line(沿直线定位)的移动方式	4.4.5 Direct to Grid(沿平面定位)的移动方式
4.4.6 关于显示图标和移动图标的层	第5章 复台图标	5.1 交互图标
5.1.1 交互图标介绍	5.1.2 在程序中建立交互功能	5.1.3 文本输入型响应的使用
5.1.4 Hot Spot(热区 响应)的使用	5.1.5 热对象响应的使用	5.1.6 Target Area(目标区)响应的应用
5.1.7 Button(按钮)响应的使用	5.1.8 Pull-Dwn Menu(下拉式菜单)响应的应用	5.1.9 Conditional(条件型)响应的使用
5.1.10 Keypress(按键)型响应	5.1.11 Tries Limit(重试限制)响应的应用	5.1.12 Time Limit(时间限制)响应的应用
5.1.13 Event(事 件)响应的应用	5.1.14 永久性交互	5.2 分支图标
5.3 框架图标和导航 图标	5.3.1 简介	5.3.2 默认框架图标的介绍
5.3.3 熟悉默认按钮	5.3.4 高级链接的应用	第6章 引入媒体的图标
6.1 声音图标	6.1.1 预备知识	6.1.2 声音的加载
6.2 数字化电影图标	6.2.1 预备知识	6.2.2 数字化电影的加载
6.3.1 预备知识	6.3.2 视频 信息的加载	6.3 视频图标
7.1 变量与函数简介	7.1.1 变量	7.1.2 函数
7.1.3 自定义函数	7.2 运算符和表达式	7.2.1 运算符介绍
7.2.2 运算符的优先级	7.2.3 表达式	7.2.2 运算符的优先级
7.2.4 语句	第8章 库	8.1 库的建立
8.2 向库内添加图标	8.3 删除库内的图标	8.4 使用一 个库
8.5 库的特点	8.6 库图标的编辑	8.7 库窗口中有关按钮介绍
8.8 库图标的编辑	9.1 做好打包前的准备	9.2 文件的组织形式
9.3 设置外部文件的搜索路径	9.4 Setup安装程序	9.5 注意带上外部驱动
9.6 版权解决方案——得到授权	第10章 基本程序技巧	10.1 Eval的强大功能
10.1.1 Eval的简要用法示例	10.1.2 Eval的复杂用法	10.1.3 关于EvalAssign
10.2 函数和变量	10.2.1 一个例子	10.2.2 掌 握函数和变量用法的几个方法和思路
10.2.3 表达式	10.2.4 语句	10.3 几种交互项返 回类型的比较
10.3.1 Try Again型	10.3.2 Continue型	10.3.3 Exit型
10.3.4 Return型	10.4 活用Active If选项	10.4.1 通常的用法
10.4.2 一种特殊的用法	10.4.3 类似的其他控制	10.4.4 小结
10.5 库文件的作用. 管理与发行	10.5.1 库文件的作用	10.5.2 库文件的归类
10.5.3 库文件的管理	10.5.4 打包和发行库文件	

<<Authorware 5.1 标准教程>>

小结	思考题	10.6 有效利用系统提供的自动擦除功能	10.6.1 初学者的
困惑	10.6.2 有效利用自动擦除功能两例	10.6.3 一个相关问题	小结
	思考题	第11章 高级技术	11.1 Authorware 5.1的程序结构方法
1.1 不同思路的两个例子	11.1.2 构建程序的原则	小结	思考题
11.2 外部函数接口	11.2.1 外部函数使用的基本原则和方法	11.2.2 常用UCD简介	
11.3 UCD的开发技术	11.3.1 什么是UCD	11.3.2 最简要的DLL及其在Authorware 5.1中的使用	11.3.3 Message dll+特定资源
11.3.4 SetWinTitle.u32——影子UCD与“A”	11.3.5	11.3.6 编程参考	11.4 跟踪
11.4.1 start和end标志旗的使用	11.4.2 Trace调试窗口	11.4.3 Trace调试函数	11.4.4 动态显示变量
11.4.4 动态显示变量	小结	思考题	11.5 诊断与查错
11.5.1 在Authorware5.1中说诊断与查错	11.5.2 诊断与查错方法的原则	11.6 网上求援方法	11.6.1 网上求援的重要性
11.6.2 网上求援的步骤和方法	11.7 若干问题与小	11.8 多媒体常识	11.9 多媒体制作流程
12.1 编写教学游戏程序	12.1.1 教学目标和教学设计思路	12.1.2 程序设计过程	12.2 不用ODBC就能实现的随机
12.1.3 形成产品	12.2.1 有待解决的几个问题	12.2.2 范例程序剖析	12.3.1 有待解决的几个问题
12.3.2 范例程序剖析	12.3 通用滚屏程序设计	12.4 显示数字时钟	12.4.1 有待解决的几个问题
12.4.2 设计数字时钟	12.4.2 设计数字时钟	12.5.1 Setup安装程序	12.5.2 Autorun自启动程序
12.5.1 Setup安装程序	12.5.4 “调入程序,请稍候”	12.5.3 设置启动向导	12.5.4 “调入程序,请稍候”
12.5.3 设置启动向导	12.5.4 “调入程序,请稍候”	附录:部分思考题解答提示	第10章
附录:部分思考题解答提示	第10章	第11章	第12章

<<Authorware 5.1 标准教程>>

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>