

## <<Authorware 7.0实用教程>>

### 图书基本信息

书名：<<Authorware 7.0实用教程>>

13位ISBN编号：9787030127082

10位ISBN编号：7030127080

出版时间：2004-3

出版单位：科学出版社

作者：黄山

页数：336

字数：496

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 7.0实用教程>>

### 内容概要

全书共13章，主要内容包括Authorware 7.0的特点及功能特性，14个设计图标的使用方法和技巧，编辑设计图标的属性，程序流程的编制以及多媒体作品的打包发行等。

为了方便读者查找一些系统变量和函数，在本书的最后列出了系统变量表、函数表、设计图标属性列表。

本书可作为广大多媒体作品设计、制作人员的入门教程，通过本书能够掌握多媒体应用程序的制作开发技能。

另外，本书同样适用于文秘、IT人士等各领域从业人员的实用学习指导，也可以作为各初、高等院校师生进行多媒体教学的指导丛书、自学丛书和社会相关领域培训班的首选教材。

## &lt;&lt;Authorware 7.0实用教程&gt;&gt;

## 书籍目录

第1章 Authorware 7.0简介 1.1 Authorware使用概述 1.2 Authorware 7.0的新增功能 1.3 Authorware 7.0的安装、启动和退出 1.3.1 系统要求 1.3.2 安装过程 1.3.3 启动和退出 1.4 本章小结 思考与练习 第2章 Authorware 7.0开发环境 2.1 Authorware 7.0主窗口 2.2 图标栏的使用 2.2.1 图标功能 2.2.2 有关图标的操作 2.3 菜单的使用 2.3.1 菜单特点 2.3.2 菜单说明 2.4 3 工具栏的使用 2.5 本章小结 思考与练习 第3章 “显示”图标的使用 3.1 认识工具箱 3.2 创建和导入文本 3.2.1 创建文本 3.2.2 导入文本 3.2.3 RTFObjectEditor 3.3 文本格式设置 3.3.1 字符格式设置 3.3.2 段落格式设置 3.3.3 抗锯齿效果设置 3.4 查找和替换 3.4.1 Find对话框基本功能 3.4.2 Find对话框选项详解 3.5 创建图形 3.5.1 绘制直线 3.5.2 绘制椭圆 3.5.3 绘制矩形 3.5.4 绘制圆角矩形 3.5.5 绘制多边形 3.6 设置图形属性 3.6.1 设置线型 3.6.2 设置颜色 3.6.3 设置填充方式 3.7 导入图像 3.7.1 从外部文件直接导入 3.7.2 以粘贴方式导入 3.7.3 以拖放方式导入 3.7.4 导入图像的的属性设置 3.8 多个图形 / 图像对象的关系设置 3.8.1 设置显示模式 3.8.2 多个对象的排列设置 3.8.3 多个对象的层次关系设置 3.8.4 多个对象之间的组合 3.9 本章小结 思考与练习 第4章 程序的流程控制 4.1 等待图标 4.1.1 等待图标的创建 4.1.2 等待图标的属性设置 4.2 擦除图标 4.2.1 擦除图标的创建 4.2.2 擦除图标的属性设置 4.2.3 擦除图标的的使用示例 4.3 框架和导航图标 4.3.1 框架图标的结构 4.3.2 导航图标 4.3.3 超文本实现导航 4.4 决策图标 4.4.1 决策图标的结构 4.4.2 分支结构的属性设置 4.4.3 顺序分枝结构的创建 4.4.4 随机分枝结构的创建 4.4.5 条件分枝结构的创建 4.4.6 循环结构的创建 4.5 本章小结 思考与练习 第5章 “交互”图标的使用 5.1 建立交互结构并设置其属性 5.1.1 建立交互结构 5.1.2 设置交互属性 5.2 Authorware 7.0的交互类型(一) 5.2.1 按钮交互 5.2.2 热区交互 5.2.3 热对象交互 5.3 Authorware 7.0的交互类型(二) 5.3.1 文本交互 5.3.2 按键交互 5.3.3 条件交互 5.4 Authorware 7.0的交互类型(三) 5.4.1 限次交互 5.4.2 限时交互 5.5 Authorware 7.0的交互类型(四) 5.5.1 下拉菜单交互 5.5.2 目标区域交互 5.6 永久交互设置和程序的跳转 5.6.1 永久交互的设置 5.6.2 程序的跳转 5.6.3 永久交互的关闭 5.7 本章小结 思考与练习 第6章 添加多媒体要素 6.1 “移动”图标的使用 6.1.1 Direct to Point方式 6.1.2 Direct to Line方式 6.1.3 Direct to Grid方式 6.1.4 Path to Point方式 6.1.5 Path to End方式 6.1.6 五种移动方式比较 6.2 “声音”图标的使用 6.2.1 从声音图标导入声音文件 6.2.2 以拖拉方式导入声音文件 6.2.3 控制声音对象与其他对象的关系 6.2.4 控制声音对象的播放次数 6.2.5 控制声音对象的播放速度 6.3 “数字化电影”图标的使用 6.3.1 从图标导入数字化电影 6.3.2 以拖拉方式导入数字化电影 6.3.3 设置数字化电影的显示模式 6.3.4 设置数字化电影于其他对象的关系 6.3.5 控制数字化电影的播放次数、速度和范围 6.3.6 设置数字化电影在演示窗口中的位置 6.4 DVD图标的使用 6.4.1 添加DVD图标并设置播放方式 6.4.2 设置DVD影像的播放时间范围 6.4.3 设置DVD影像的播放位置 6.5 导入GIF动画 6.6 导入Flash动画 6.7 导入PowerPoint幻灯片 6.8 同步媒体播放 6.9 本章小结 思考与练习 第7章 变量、函数和表达式 7.1 变量和函数 7.1.1 使用变量和函数的场合 7.1.2 系统变量和自定义变量 7.1.3 变量的数据类型 7.1.4 关于函数 7.2 系统变量的使用 7.3 自定义变量的使用 7.3.1 定义自定义按钮 7.3.2 修改自定义按钮 7.4 系统函数的使用 7.4.1 Function对话框的使用 7.4.2 函数的参数 7.4.3 函数的返回值 7.5 运算符 7.5.1 运算符的类型 7.5.2 运算符的优先级 7.5.3 运算符的计算结果 7.6 表达式和语句 7.6.1 表达式的使用 7.6.2 条件语句与循环语句 7.7 计算图标编辑器 7.8 本章小结 思考与练习 第8章 使用知识对象 8.1 知识对象简介 8.1.1 什么是知识对象 8.1.2 知识对象的特点 8.1.3 知识对象和模块的区别 8.2 使用现有的知识对象 8.2.1 添加知识对象 8.2.2 Application知识对象实例 8.2.3 查看知识对象内部结构 8.3 使用知识对象实现特定功能 8.3.1 获取光驱盘符 8.3.2 创建消息框 8.3.3 文件保存 8.3.4 文件拷贝 8.3.5 创建Windows控件 8.3.6 发送电子邮件 8.4 本章小结 思考与练习 第9章 库和模块的使用 9.1 库和模块简介 9.1.1 库的简介 9.1.2 模块简介 9.1.3 库与模块的区别 9.2 库的创建和使用 9.2.1 创建测试实例 9.2.2 库的创建 9.2.3 认识库设计窗口 9.2.4 库的使用 9.2.5 库中图标的操作 9.3 链接的更新和识别 9.3.1 链接的更新 9.3.2 链接的识别 9.3.3 链接的恢复 9.4 模块的创建和使用 9.4.1 模块的创建 9.4.2 模块的使用 9.4.3 模块的转换 9.5 本章小结 思考与练习 第10章 程序的跟踪和调试 10.1 程序调试的意义 10.2 Authorware的调试工具 10.3 程序调试的方法 10.3.1 使用Start和end标志旗 10.3.2 使用Trace窗口 10.3.3 运用Trace函数 10.3.4 利用显示窗口显示变量的值 10.4 程序中的错误 10.4.1 错误的分类 10.4.2 解决的方法 10.5 程序调试的经验和技巧 10.6

## <<Authorware 7.0实用教程>>

本章小结 思考与练习 第11章 Xtras和ActiveX控件 11.1 使用Xtras效果 11.1.1 Xtras的五种类型 11.1.2 SpriteXtras 11.1.3 ScriptingXtras 11.1.4 工具Xtras 11.2 ActiveX控件 11.2.1 关于ActiveX控件 11.2.2 使用ActiveX控件创建媒体播放器 11.3 本章小结 思考与练习 第12章 程序的打包和发行 12.1 发行前的准备 12.1.1 决定多媒体数据的存放位置 12.1.2 准备工作目录 12.1.3 使用路径 12.1.4 关于调色板 12.1.5 带上支持文件 12.1.6 自动查找Xtras 12.2 将程序打包 12.3 一键发行 12.3.1 发行设置 12.3.2 批量发行 12.4 本章小结 思考与练习 第13章 综合开发实例 13.1 总体设计思路 13.1.1 多媒体软件模型 13.1.2 多媒体软件组成部分 13.1.3 各部分之间的关系 13.2 屏幕取词实例 13.2.1 主要内容 13.2.2 开发步骤 13.2.3 程序的完善 13.2.4 程序回顾和总结 13.3 拼字游戏实例 13.3.1 主要内容 13.3.2 开发步骤 13.3.3 程序的调试完善 13.4 接球游戏实例 13.4.1 主要内容 13.4.2 开发步骤 13.4.3 程序运行效果 13.4.4 程序总体回顾 13.5 本章小结 思考与练习 附录A Authorware 7.0快捷操作一览表 附录B Authorware 7.0系统变量一览表 附录C Authorware 7.0系统函数一览表

## <<Authorware 7.0实用教程>>

### 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>