

图书基本信息

书名：<<AUTHORWARE6典型应用实例与技巧>>

13位ISBN编号：9787115102805

10位ISBN编号：7115102805

出版时间：2002-5-1

出版时间：人民邮电出版社

作者：宋一兵

页数：416

字数：654

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

Authorware 是一个功能强大而且应用广泛的多媒体创作工具，其最新版本Authorware 6在支持新的媒类型、ActivX控件、网络应用等方面又有所改进。

本书以典型实例为引导，详细介绍了Authorware 中图标、变量和函数的使用方法，也介绍了多媒体程序设计中经常会遇到的问题的解决方法，如使用PowerPoint的幻灯片、绘制函数曲线、调整声音音量、连接数据库、应用ActiveX控件等，具有很强的实用性。

本书配套光盘收录了书中实例所用的全部源文件、外部UCD文件、ActiveX控件文件和一些精彩的素材文件，包括音乐、动画、音效和图片等相信对读者的学习和会有怕帮助。

本书内容详实、讲解清晰，图文并茂、操作性强，适合于具有一定Authorware基础知识的多媒体创作人员使用，也可以作为中小学教师和大中专院校学生自学的辅导教材。

书籍目录

第1章 教学投影片	1
1.1 使用交互图标设计投影片	2
1.2 使用决策图标制作投影片	4
1.3 使用框架图标制作投影片	6
1.4 播放PowerPoint投影片	8
1.5 小结	10
第2章 图片的滚动、浏览及缩放	11
2.1 利用滚动条滚动显示图片	12
2.2 拖动浏览大图片	15
2.3 图片局部放大显示	20
2.4 任意缩放图片	24
2.5 小结	26
第3章 教学测试题	27
3.1 知识对象的概念	28
3.2 制作是非题、选择题和拖放练习题	30
3.3 使用【Quiz】对习题进行整合	38
3.4 建立自己的知识对象	44
3.5 小结	46
第4章 曲柄活塞和函数曲线	47
4.1 曲柄活塞机构的数学模型	48
4.2 曲柄活塞机构的运动	48
4.3 几种函数曲线的数学方程	55
4.4 绘制函数曲线	56
4.5 动态曲线	62
4.6 小结	66
第5章 MIDI音乐及错误信息处理	67
5.1 播放MIDI音乐	68
5.2 屏蔽错误信息窗口并检测是否有错误发生	73
5.3 实现音乐的循环播放	77
5.4 随机选择乐曲	79
5.5 小结	82
第6章 自制媒体播放器	83
6.1 媒体的播放	84
6.2 跟踪播放进度	86
6.3 调整动画播放速度	90
6.4 选择播放对象	91
6.5 媒体播放控制	97
6.6 小结	98
第7章 程序窗口、音量及打印	99
7.1 遮盖桌面	100
7.2 移动程序显示窗口	103
7.3 音量的调节	105
7.4 文件打印	109
7.5 小结	114
第8章 多级菜单及右键弹出式菜单	115

- 8.1 右键弹出式快捷菜单 116
- 8.2 多级下拉式菜单 122
 - 8.2.1 创建下拉式菜单 122
 - 8.2.2 获取菜单命令 130
 - 8.2.3 增删、修改菜单项 133
 - 8.2.4 建立右键弹出式菜单 136
- 8.3 小结 138
- 第9章 为程序建立Windows快捷菜单 139
 - 9.1 了解DDE函数 140
 - 9.2 建立Windows快捷菜单 141
 - 9.3 小结 147
- 第10章 开发UCD函数 149
 - 10.1 理解用户代码文档 150
 - 10.2 自定义UCD文件实例 多个WAV文件同时播放 152
 - 10.3 自定义UCD函数的使用 152
 - 10.4 小结 155
- 第11章 浮动键盘与指法练习 157
 - 11.1 键盘布局分析 158
 - 11.2 浮动键盘 159
 - 11.2.1 构造模拟键盘 160
 - 11.2.2 模拟键盘的输入 164
 - 11.3 指法练习 169
 - 11.4 小结 176
- 第12章 数据统计图形 177
 - 12.1 介绍Authorware的图形函数 178
 - 12.2 设计条形图 179
 - 12.3 设计折线图 186
 - 12.4 设计饼图 189
 - 12.5 小结 193
- 第13章 GIF动画的使用 195
 - 13.1 GIF动画使用基础 196
 - 13.1.1 对GIF动画发布的要求 196
 - 13.1.2 对属性的调用 196
 - 13.2 GIF动画的属性和方法 197
 - 13.3 方法和属性应用举例 199
 - 13.4 动画应用实例 猎鸟季节 204
 - 13.5 小结 210
- 第14章 Flash动画的使用 211
 - 14.1 Flash动画的属性和方法 212
 - 14.2 Flash动画应用举例 220
 - 14.3 实例应用 动态按钮 227
 - 14.4 使用Flash动画应注意的几个问题 230
 - 14.5 小结 230
- 第15章 QuickTime动画的使用 231
 - 15.1 QuickTime动画的属性和方法 232
 - 15.2 QuickTime动画应用举例 236
 - 15.3 小结 246

- 第16章 汽车速度表 247
 - 16.1 指针位置的几何关系 248
 - 16.2 汽车速度表 249
 - 16.3 小结 258
- 第17章 三视图模拟识图训练 259
 - 17.1 三视图的数学模型和算法分析 260
 - 17.1.1 认识三视图 260
 - 17.1.2 空间立体坐标系与立体结构 261
 - 17.1.3 基于基点坐标绘制立方体 261
 - 17.1.4 确定基点坐标 262
 - 17.1.5 三视图的坐标关系 263
 - 17.1.6 空间立体和三视图的构造思路 263
 - 17.2 三视图模拟识图训练系统 264
 - 17.2.1 建立基本程序结构和界面 265
 - 17.2.2 随机构造空间立体 266
 - 17.2.3 随机选择空间立体构造三视图 271
 - 17.2.4 判断及统计 275
 - 17.3 小结 280
- 第18章 数据库与ODBC 281
 - 18.1 数据库基础 282
 - 18.2 创建Access数据库 282
 - 18.3 数据库接口ODBC概述 286
 - 18.4 手工创建ODBC数据源 287
 - 18.5 自动配置ODBC数据源 290
 - 18.6 小结 292
- 第19章 数据库的应用 293
 - 19.1 Authorware的ODBC函数 294
 - 19.2 SQL语言基础 295
 - 19.2.1 数据检索及排序 295
 - 19.2.2 数据的添加、更新和删除 296
 - 19.2.3 数据的统计 297
 - 19.3 学生考试情况数据库 298
 - 19.3.1 注册数据库并执行SQL语句 299
 - 19.3.2 数据的查询和排序 302
 - 19.3.3 数据的模糊查询 305
 - 19.3.4 数据的统计 307
 - 19.3.5 数据的删除、修改和添加 309
 - 19.4 小结 314
- 第20章 Authorware的Xtras 315
 - 20.1 Xtras的类型 316
 - 20.2 Sprite Xtras 318
 - 20.2.1 装载Sprite Xtras 318
 - 20.2.2 Sprite Xtras的属性 319
 - 20.3 Script Xtras 321
 - 20.3.1 全局函数、父对象和子对象 321
 - 20.3.2 使用父对象和子对象 322
 - 20.4 FileIO Xtras应用实例 323

- 20.5 小结 328
- 第21章 ActiveX控件的应用 329
 - 21.1 ActiveX技术基础 330
 - 21.1.1 ActiveX的基本原理 330
 - 21.1.2 控件的属性、方法和事件 331
 - 21.2 ActiveX控件的检测、安装和注册 332
 - 21.2.1 手动注册ActiveX控件 333
 - 21.2.2 利用程序注册控件 333
 - 21.3 原来如此 媒体播放器 336
 - 21.4 复活节彩蛋 Windows小动画 340
 - 21.5 超级变变变 锁定Windows系统功能键 344
 - 21.6 流行时尚 播放RM格式的电影文件 349
 - 21.7 小结 354
- 第22章 倒计时和记事日历 355
 - 22.1 文件类函数和变量 356
 - 22.1.1 常用文件操作函数 356
 - 22.1.2 常用文件操作变量 357
 - 22.1.3 常用字符串操作函数 357
 - 22.2 奥运会倒计时牌 359
 - 22.3 记事日历 361
 - 22.4 小结 367
- 第23章 作品的打包和网络发布 369
 - 23.1 Authorware网络应用概述 370
 - 23.2 客户端程序Authorware Web Player的安装 371
 - 23.3 作品的打包与发布 373
 - 23.3.1 【Publish Settings】参数设置 373
 - 23.3.2 【Publish】作品发布 377
 - 23.3.3 【Batch Publish】批量发布 377
 - 23.3.4 【Package】作品打包 377
 - 23.3.5 【Web Packager】网络打包 378
 - 23.4 发布程序的注意事项 381
 - 23.5 映像文件 383
 - 23.5.1 映像文件参数说明 384
 - 23.5.2 编辑映像文件 387
 - 23.5.3 使用映像文件应注意的问题 391
 - 23.6 将打包后的作品嵌入网页 392
 - 23.7 Authorware高级流式技术(Advanced Streamer) 393
 - 23.8 小结 394
- 第24章 Authorware的网络应用 395
 - 24.1 网络变量和函数的应用 396
 - 24.1.1 网络变量和函数 396
 - 24.1.2 网络变量和函数的应用 397
 - 24.2 利用控件定制网络浏览器 405
 - 24.3 发送电子邮件 408
 - 24.4 FTP函数简介 413
 - 24.4.1 “Ftp.u32”文件中的主要函数 414
 - 24.4.2 FTP函数操作步骤 416

24.5 小结 416

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>