第一图书网, tushu007.com

<<Authorware 7.0教程>>

图书基本信息

书名：<<Authorware 7.0教程>>

13位ISBN编号：9787121077807

10位ISBN编号：7121077809

出版时间：2008-1

出版时间：袁海东 电子工业出版社 (2008-01出版)

作者：袁海东

页数：428

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

第一图书网, tushu007.com

前言

引言自《Authorware 教程》于2000年问世以来，本书已度过了9个春秋，曾先后经历《Authorware 6教程》、《Authorware 6.5教程》、《Authorware 7.0教程》多次修订、再版，创造了国内Authorware图书的发行记录，其中《Authorware 6.5教程》一书更荣获了全国优秀畅销书奖。
为答谢广大读者长期以来寄于的厚爱和期待，作者在充分调查读者需求的基础上，根据多年的教学经验，对《Authorware 7.0教程》进一步进行修订，及时向广大读者介绍Authorware最新版本的使用方法、最流行的设计技巧和最受关注的开发技术。
本书在内容的组织上充分考虑了教学和自学的需要，准确把握学习重点、难点和认知规律，突出强化实践动手能力，使得本书内容更为实用和完善。
限于篇幅，原书中的部分范例没有在本书中出现，但考虑到读者的实际需要，为便于读者加深对本书内容的理解，此次修订版将原书第1－15章的部分范例源代码清单（范例所需素材与该范例在同一文件夹内）、第16章（高级设计方法）、附录C（设计图标属性）和附录D（外部函数RTFObj.u32）以电子版的形式提供给读者。
你对多媒体创作感兴趣吗？
正是因为有了多媒体技术，计算机才不再是一台冰冷的机器。
随着计算机科学技术的迅速发展，多媒体技术已经渗透到了各个领域，在教育、模拟仿真、娱乐等领域中的应用尤其广泛，用计算机进行多媒体创作更是当前最热门的话题。
相信很多人都有过类似的经历：一面看着或用着那些具有令人眼花缭乱的界面、震撼人心的声效、丰富多彩的内容的多媒体软件，一面在心中不停地说：太棒了！
真精彩！
我要是也会用这样的软件进行多媒体制作就好了。
如果你从现在开始认真地读这本书，你就离实现这个愿望不远了。
Authorware是做什么用的？
Authorware是Macromedia公司推出的功能强大的网络多媒体创作工具，目前由Adobe公司进行发行和维护。
它为创作者提供了一个基于流程图和设计图标的开发环境，以及拖放式的可视化设计方式。
它具备多媒体素材的集成能力和超强的交互控制能力，同时融合许多程序设计语言的特色，提供了丰富的函数及程序控制功能，特别适合于制作交互能力强、流程控制复杂的多媒体作品，这也是Authorware区别于其他多媒体创作软件（如Action，ToolBook，Director等）的最大特点。
最新版的Authorware 7.0更提供了对DVD高清晰度数字电影、JavaScript、TTS（文本发声）技术、Flash矢量图形和动画、ActiveX控件、流式传输技术、虚拟现实技术的完全支持，提供了多种产品发行手段（使多媒体作品可以在Web和局域网环境下运行，或者以硬盘、CD-ROM／DVD-ROM为载体运行），成为多媒体软件开发的首选工具。
同时Authorware具有良好的跨平台特性，由它制作的多媒体程序在特定播放器的支持下，可以在Mac OS X系统中运行。
本书面向的读者类型1．从未进行过开发活动的读者如果你从未进行过开发活动，阅读本书所需要的准备知识就是熟悉Windows的常规操作————仅此而已，千万别被前面提到的那些名词给吓倒了。
Authorware的特色之一就是不用编写哪怕是一行代码，照样能开发出表现力丰富的作品，拖放式及所见即所得的可视化设计方式能够带给创作人员最大的方便和最高的效率。
当然，如果你乐意学习编写代码的话，你开发出的作品会更具专业水准。
如果你是一位教师，那么你完全可以用它创作出生动形象的教学演示程序；如果你是某单位的职员，那么你用它创作一份富有说服力的简报节目更是不成问题。
本书是一本详尽的Authorware用户指南。
在本书的帮助下，你会发现呈现在你面前的是一个完全崭新的、丰富多彩的世界。
2．以前从事过开发活动，但是从来没有用过Authorware的读者这并不妨碍你使用Authorware进行多媒体创作。

恰恰相反，你以前的开发经验完全可以应用到使用Authorware进行的开发活动中，结合本书中的知识，你一定能够开发出高水平的多媒体作品。
3．用过较早版本的Authorware，想继续学习使用7.0版或者是想进一步学习交互式多媒体应用程序开发技术的读者本书绝不仅仅是一本用户指南。
除了向你介绍最新的Authorware 7.0版之外，书中提供的大量使用、开发技巧，是在用户手册或其他文献中很难找到的，而且它们中的大多数并不依赖于Authorware的具体版本。
相信你看过之后，定会感到豁然开朗。
本书主要内容本书全面、细致地介绍了Authorware的功能、使用方法和开发技巧，具体包括：
·Authorware 7.0新增特性·如何使用各种设计工具和设计图标·文本、图形和图像对象的创建、编辑和应用·如何使用Authorware设计动画·如何使用各种交互控制实现程序与用户的交互·如何在程序中应用声音、数字化电影和DVD视频信息·导航结构和决策判断分支结构的使用·如何编写和调试程序代码·程序的打包与一键发行·如何利用库和知识对象提高开发效率·如何使用OLE和ActiveX控件·如何使用文本发声技术·如何使用Agent，构造符合软件易用性标准的程序·如何使用ODBC访问数据库、电子表和文本文件·如何创建和使用脚本函数·如何与Windows控制相结合，实现强大的功能·如何利用Windows API函数·如何创建和使用外部函数库（DLL，U32）·如何利用当前最流行的各种多媒体数据（Web 3D、流式媒体、GIF动画、Flash动画等）·如何使用RTF对象编辑器及RTF对象在每章后面都给出了举一反三的总结和精心设计的思考题，使读者温故而知新。
本书导读本书由浅入深地介绍了Authorware的使用方法及开发技巧，通过大量的实例，手把手、一步步地教你使用Authorware进行多媒体创作。
本书共分两大部分：第一部分为基础篇，对Authorware的基本功能进行了详细讲解、分析，辅以大量实用的例子，这些实例稍加修改就可以直接用于实际多媒体创作；第二部分为提高篇，是为已经掌握了第一部分内容的读者或是已经有了相当开发经验的读者准备的。
此外，附录列出了Authorware 7.0所有的系统变量和函数，这些都是开发过程中必不可少的参考资料。
1．本书中的约定（1）本书中提到的Authorware除有专门说明外，均指Authorware 7.0。
（2）本书中用"+"号连接键名，表示按下了组合键，如"Ctrl+0" 表示按着"Ctrl"键的同时按下了"0"键。
（3）本书中用"?"表示菜单与菜单项之间的关系，如选择"File?New?Library"，表示选择了"File"菜单组下的"New"下拉菜单中的"Library"菜单项。
2．本书中用到的特殊标记指北针，总是出现在容易引起混淆的地方，让你时刻保持清醒的头脑。
要点，按照它所讲的去做，保证一矢中的。
备忘录，常常在需要的地方给你提示，同时也表示这是应该牢记的。
放大镜，表示这是需要仔细慎重对待的。
补充知识，给大脑充电。
多媒体创作是一项综合性很强的工作，创作者需要了解许多相关的知识。
有了它，你就不必总是到图书馆或是书店去找答案。
留住脑海中转瞬即逝的灵感，也可以将宝贵的时间省下来用在精益求精地修改你设计的流程上。
这可是真金！
换句话说这是从长期实践中得到的经验和技巧，应用它，往往可以达到事半功倍的效果。
本书内容由浅入深，既适合于刚开始接触Authorware的初学者，也适合于有一定开发经验的Authorware用户。
书中提供的大量使用、开发技巧，是在用户手册或其他文献中很难找到的，而且它们中的大多数并不依赖于Authorware的具体版本。
书中提供的大量实例，稍加修改就可以应用于实际的开发工作中。
本书既可以作为教程使用，同时也是一本实用性很强的参考手册。
本书内容若有不当之处，敬请读者批评指正。
在此郑重声明：上述网址提供的教学资料仅供读者学习或教师教学使用。
未经作者同意，请不要用于其他用途。
作者

第一图书网, tushu007.com

第一图书网, tushu007.com

<<Authorware 7.0教程>>

内容概要

《Authorware 7.0教程（修订版）》以Authorware 7.0为蓝本，全面、详细地介绍如何使用Authorware进行多媒体应用程序设计。
全书分为基础篇和提高篇，共15章，不仅详细介绍了Authorware的使用，更重要的是讲解如何有效地利用Authorware提供的各种功能，从事优秀作品的开发。
每一章的后面都提供了精心设计的思考题。
书中提供的大量实例，稍加修改就可以应用于实际的开发工作。
本书层次分明，语言流畅，实例丰富，图文并茂，注重概念联系实践，可供从事多媒体创作及相关工作人员学习和参考，尤其适合作为教材使用。

第一图书网, tushu007.com

<<Authorware 7.0教程>>

书籍目录

基础篇第1章AUTHORWARE基础1.1 概述1.1.1 运行环境1.1.2 Authorware的主要特点1.2 AUTHORWARE的界面1.2.1 Authorware的启动1.2.2 Authorware的工作环境1.2.3 标题栏1.2.4 菜单栏1.2.5 工具栏1.2.6 图标选择板1.2.7 设计窗口1.2.8 浮动面板1.2.9 属性检查器1.2.10 常用的界面元素1.2.11 几个常用的概念1.2.12 退出Authorware1.3 本章小结与思考题第2章文本和图形图像的应用2.1 创建第一个程序2.1.1 【显示】设计图标2.1.2 【演示】窗口2.1.3 绘图工具箱2.1.4 保存程序2.2 绘制图形2.2.1 创建图形对象2.2.2 对象的放置2.2.3 多个对象的编辑2.2.4 设置对象的覆盖模式2.3 使用文本2.3.1 创建文本对象2.3.2 编辑文本对象2.3.3 设置文本风格2.3.4 嵌入变量2.3.5 导入外部文本2.4 设置【显示】设计图标的属性2.4.1 【显示】设计图标属性检查器2.4.2 现场实践：使用过渡效果2.4.3 现场实践：层的使用2.4.4 现场实践：其他显示属性2.4.5 编辑多个【显示】设计图标2.5 使用图像2.5.1 导入外部图像2.5.2 设置图像对象的属性2.6 擦除对象2.6.1 【擦除】设计图标属性检查器2.6.2 现场实践：实现特殊擦除效果2.7 程序的延时2.7.1 【等待】设计图标属性检查器2.7.2 现场实践：在程序中设置暂停2.8 轻松制作片头2.9 针对设计图标的操作2.9.1 设计图标的复制与移动2.9.2 设计图标的组织——【群组】设计图标2.9.3 设计图标的定制2.10 本章小结与思考题第3章动画设计3.1 【移动】设计图标3.2 直接移动到终点的动画3.2.1 【移动】设计图标属性检查器3.2.2 【移动】设计图标的层属性3.2.3 现场实践：制作滚动字幕动画效果3.3 沿路径移动到终点的动画3.3.1 “ PathtoEnd ”移动方式的属性设置3.3.2 现场实践：制作多种特殊路径3.3.3 现场实践：使用变量对移动进行控制3.4 沿路径定位的动画3.4.1 “ PathtoPoint ”移动方式的属性设置3.4.2 现场实践：使用变量控制对象移动的终点3.5 终点沿直线定位的动画3.5.1 “ DirecttoLine ”移动方式的属性设置3.5.2 现场实践：利用数值控制终点位置3.6 沿平面定位的动画3.6.1 “ DirecttoGrid ”移动方式的属性设置3.6.2 现场实践：实现对象跟随鼠标指针移动3.7 本章小结与思考题第4章交互控制的实现4.1 交互作用分支结构4.2 知识跟踪4.3 【交互作用】设计图标4.3.1 交互作用显示信息的创建和编辑4.3.2 【交互作用】设计图标属性设置4.4 按钮响应4.4.1 按钮响应属性设置4.4.2 现场实践：执行一项命令4.5 热区响应4.5.1 热区响应属性设置4.5.2 现场实践：实现动态提示信息4.6 热对象响应4.6.1 热对象响应属性设置4.6.2 现场实践：利用热对象响应鼠标单击4.7 目标区响应4.7.1 目标区响应属性设置4.7.2 现场实践：看图识字4.7.3 现场实践：浏览超大图像4.8 下拉式菜单响应4.8.1 下拉式菜单响应属性设置4.8.2 现场实践：使用菜单执行命令4.8.3 现场实践：使用变量控制菜单状态4.8.4 现场实践：创建多级菜单4.9 条件响应4.10 文本输入响应4.10.1 文本输入响应属性设置4.10.2 现场实践：输入口令4.10.3 现场实践：算算看4.11 按键响应4.11.1 按键响应属性设置4.11.2 现场实践：移动棋子4.12 重试限制响应4.13 时间限制响应4.13.1 时间限制响应属性设置4.13.2 现场实践：控制交互作用的持续时间4.14 事件响应4.14.1 什么是Xtra4.14.2 现场实践：与ActiveX控件进行交互4.15 永久性响应4.15.1 何时使用永久性响应4.15.2 在程序中进行跳转4.15.3 永久性响应的关闭4.16 美化交互作用界面4.17 本章小结与思考题第5章声音的应用5.1 【声音】设计图标属性设置5.2 媒体同步5.3 现场实践：控制背景音乐循环播放5.4 压缩声音文件5.5 MP3流式音频的使用5.6 本章小结与思考题第6章数字化电影的应用6.1 数字化电影简介6.2 【数字化电影】设计图标属性设置6.3 现场实践：使用位图序列制作数字化电影6.4 现场实践：实现数字化电影与配音、字幕之间的同步6.5 本章小结与思考题第7章DVD视频的应用7.1 准备工作7.2 控制DVD视频的播放7.3 使用函数播放DVD视频7.4 本章小结与思考题第8章决策判断分支结构8.1 决策判断分支结构的组成8.2 决策判断分支结构的设置8.2.1 【决策判断】设计图标属性设置8.2.2 分支属性设置8.3 现场实践：算术测试8.4 本章小结与思考题第9章导航结构9.1 导航结构的组成9.2 【框架】设计图标9.2.1 默认的导航控制9.2.2 【导航】设计图标9.2.3 直接跳转方式与调用方式9.3 使用超文本9.3.1 设置文本风格9.3.2 使用超文本对象9.4 改变默认的导航控制9.5 现场实践：创建可移动的导航按钮板9.6 设置页的关键词9.7 本章小结与思考题第10章变量、函数和表达式10.1 变量10.1.1 变量的类型10.1.2 系统变量和自定义变量10.1.3 使用【变量】面板10.1.4 创建图标变量10.2 函数10.2.1 参数和返回值10.2.2 使用【函数】面板10.2.3 加载外部函数10.3 运算符10.3.1 运算符的类型10.3.2 运算符的优先级和结合性10.4 表达式和程序语句10.5 【运算】窗口的使用10.5.1 工具栏10.5.2 状态栏10.5.3 提示窗口与弹出菜单10.5.4 插入代码片段10.5.5 【运算】窗口的属性设置10.6 列表的使用10.6.1 线性列表10.6.2 属性列表10.6.3 多维列表10.7 创建与使用脚本函数10.7.1 内部脚本函数10.7.2 脚本函数的管理10.7.3 参数的使用10.7.4 外部脚本函数10.7.5 字符串脚本

第一图书网, tushu007.com

函数10.8 现场实践：编写代码10.8.1 制作（【演示】）窗口显示过渡效果的程序10.8.2 制作单选按钮组10.8.3 在程序文件之间跳转10.8.4 使用Windows常用控制10.9 使用JAVASCRIPT编程10.9.1 JavaScriptforAuthorware10.9.2 Authorware文档对象模型10.9.3 书写JavaScript（JS）代码10.9.4 JavaScript变量10.9.5 aw对象10.9.6 Icon对象10.9.7 Datatype对象10.10本章小结与思考题第11章程序的调试11.1 调试方法11.1.1 使用【开始标志】和【结束标志】11.1.2 使用控制面板11.1.3 其他调试技巧11.2 如何避免出现错误11.3 本章小结与思考题第12章程序的打包与发行12.1 打包和发行前的准备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 带上支持文件12.1.5 自动查找Xtras文件12.2 一键发行12.2.1 发行设置12.2.2 批量发行与单独打包12.3 本章小结与思考题提高篇第13章库和知识对象13.1 库的应用13.1.1 库文件的建立13.1.2 库文件的编辑13.1.3 使用库设计图标13.1.4 将库文件打包13.2 知识对象13.2.1 模块的概念13.2.2 了解知识对象13.2.3 模块选择板13.2.4 现场实践：取得光盘驱动器的盘符13.2.5 现场实践：控制数字化电影的播放13.3 本章小结与思考题第14章与外部交换数据14.1 读/写外部文本文件14.1.1 现场实践：保存数据14.1.2 相关系统函数和系统变量14.1.3 利用外部应用程序处理数据14.2 开放式数据库连接14.2.1 ODBC和SQL14.2.2 现场实践：从FoxPro数据库中取得数据14.2.3 现场实践：从VisualFoxPro数据库中取得数据14.2.4 现场实践：从Excel工作簿中取得数据14.2.5 现场实践：从文本文件中取得数据14.2.6 现场实践：从MicrosoftdBase数据库中取得数据14.2.7 动态连接数据库14.3 本章小结与思考题第15章OLE与ACTIVEX15.1 使用OLE对象15.1.1 加入OLE对象15.1.2 现场实践：OLE对象的应用15.2 使用ACTIVEX控件15.2.1 ActiveX控件的属性15.2.2 ActiveX控件的安装与注册15.2.3 现场实践：创建一个Web浏览器15.2.4 现场实践：播放ShockwaveFlash动画15.2.5 现场实践：制作流媒体播放器15.2.6 现场实践：Web3D技术应用15.2.7 现场实践：使用Agent与TTS技术15.3 本章小结与思考题附录A 系统变量附录B 系统函数（注：以下内容为电子版，请从电子工业出版社的网站上下载）附录C 高级设计方法C.1 WINDOWSAPI的应用C.2 创建自定义函数C.2.1 在DLL和U32之间做出选择C.2.2 使用Windows标准动态链接库（DLL）C.2.3 使用专用函数库（U32）C.3 播放GIF动画C.4 播放虚拟现实电影C.4.1 虚拟现实电影的导入C.4.2 虚拟现实电影的播放C.5 播放FLASH动画C.6 多信息文本（RTF）对象的应用C.6.1 RTF对象编辑器（RTFObjectEditor）C.6.2 RTF对象的使用C.7 输出内部多媒体数据C.8 设计图标的批量处理C.9 本附录小结与思考题附录D 设计图标属性附录E 外部函数RTFOBJ.U32

第一图书网, tushu007.com

章节摘录

插图：相信你一定使用过Windows的帮助系统或Internet浏览器，对其中方便的导航控制肯定留有深刻的印象：在各个页面之间任意前进、后退，单击超文本对象跳转到相应的专题内容，随时查看历史记录等。
Authorware可以利用导航结构方便地实现这些功能。
事实上，导航结构能够实现的功能远远不止这些，在Authorware中可以利用导航结构实现在程序中任意跳转，这一点与前面介绍过的GoTo函数相似，但是导航结构可以记录跳转前所处的位置，并可以随时返回跳转起点，这是GoTo函数无法做到的。
导航结构由【框架】设计图标、附属于【框架】设计图标的页图标和【导航】设计图标组成，如图9.1所示。
从图中可以看出，使用【导航】设计图标，可以跳转到程序中的任意页图标中去：可以向前、向后跳转，也可以向嵌套在一个页图标中的另一个页图标跳转。
【导航】设计图标并不限于在交互作用分支结构中使用，实际上它可以放在流程线上任意位置，也可以放在【框架】设计图标中，要注意它指向的目的地只能是一个页图标（不能直接指向处在页图标中的其他类型的设计图标），而且必须是位于当前程序文件中的页图标。

第一图书网, tushu007.com

<<Authorware 7.0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