第一图书网, tushu007.com

<<Authorware 5.1开发实 >

图书基本信息

书名：<<Authorware 5.1开发实例与技巧>>

13位ISBN编号：9787505365094

10位ISBN编号：7505365096

出版时间：2001-2

出版时间：电子工业出版社

作者：袁海东 等

页数：625

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

内容概要

本书面向所有使用Authorware开发应用系统的软件工程师，详细介绍了Authorware的最新5．1版本。通过大量实例全面介绍其中相对于以前版本新增的功能。
本书包含的大量开发经验及应用技巧是解决使用Authorware 5．1过程中出现问题所需要的钥匙。

通过阅读本书，读者可以发现一些崭新的思路和方法，从而在自己的开发实践中大大提高工作效率。

书中所说明的实例均在随附光盘中，读者可直接或稍加修改后使用

第一图书网, tushu007.com

<<Authorware 5.1开发实 >

书籍目录

第1章 Authorware简介 1.1 综述 1.1.1 主要特点 1.1.2 5.1版新增特性 1.2 开发环境 1.2.1 运行环境 1.2.2 工作环境 1.2.3 菜单栏与工具栏 1.2.4 图标选择板 1.2.5 设计窗口 1.2.6 模块选择板 1.2.7 [演示]窗口 第2章 制作与使用多媒体素材 2.1 显示对象的概念 2.2 [显示]设计图标 2.2.1 绘图工具箱 2.2.2 绘制图形 2.2.3 使用文本 2.2.4 使用图像 2.2.5 处理多个显示对象 2.2.6 设置[显示]设计图标属性 2.3 使用声音 2.3.1 导入外部声音数据 2.3.2 设置[声音]设计图标属性 2.4 使用数字化电影 2.4.1 导入数字化电影 2.4.2 设置[数字化电影]设计图标属性 2.5 使用外部视频信息 2.5.1 准备播放 2.5.2 定义视频信息显示区域 2.5.3 设置[视频]设计图标属性 2.6 [Erase]设计图标 2.7 [wait]设计图标 2.8 处理设计图标 2.8.1 复制.移动与删除 2.8.2 [Map]设计图标 2.8.3 批量处理 2.9 管理多媒体数据 2.9.1 外部多媒体文件浏览器 2.9.2 输出内部存储类型多媒体数据 第3章 变量.函数.运算符和表达式 3.1 变量 3.1.1 变量的类型 3.1.2 系统变量和自定义变量 3.I.3 使用[Varibles]对话框 3.2 函数 3.2.1 类型 3.2.2 语法 3.2.3 使用[Functions]对话框 3.2.4 加载外部函数 3.3 运算符和表达式 3.3.1 运算符类型 3.3.2 运算符的优先级和结合性 3.4 程序语句 3.4.1 条件语句 3.4.2 循环语句 3.5 [运算]设计图标 3.6 使用变量.函数和表达式 3.6.1 嵌入文本对象 3.6.2控制对象属性 3.7 使用列表 3.7.1 线性列表 3.7.2 属性列表 3.7.3 多维列表 3.8 引用设计图标 3.9 应用实例：制作一个时钟 第4章 设计演播式多媒体程序 4.1 设计动画 4.1.1 [移动]设计图标 4.1.2 移动方式之一：直接移动到终点 4.1.3 移动方式之二：沿路径移动到终点 4.1.4 移动方式之三：沿路径定位 4.1.5 移动方式之四：终点沿直线定位 4.1.6 移动方式之五：终点沿平面定位 4.1.7 设计移动路径 4.1.8 控制移动速度 4.2 显示定位技术 4.2.1 [演示]窗口坐标系统 4.2.2 定位显示对象 4.2.3 拖动显示对象 4.3 运用层次 4.4 运用过渡效果 4.5 运用文本和图像 4.6 运用声音 4.6.1 压缩数据 4.6.2 播放 4.7 运用数字化电影 4.7.1 压缩 4.7.2 播放 4.8 同步处理 4.8.1 系统变量与系统函数 4.8.2 常用同步控制方式 第5章 设计交互式多媒体程序 5.1 交互作用要素 5.2 交互作用分支结构 5.2.1 创建 5.2.2 执行 5.2.3 知识跟踪 5.3 交互作用I设计图标 5.3.1 创建和编辑交互界面 5.3.2 [Properties:Incraction Icon]对话框 5.4 11种响应类型 5.4.1 按钮响应 5.4.2 热区响应 5.4.3 热对象响应 5.4.4 目标区响应 5,4.5 下拉式菜单响应 5.4.6 条件响应 5.4.7 文本输入响应 5.4.8 按键响应 5.4.9 时间限制响应 5.4.10 响应重试限制 5.4.11 事件响应 5.5 跟踪用户交互过程 5.5.1 相关系统变量 5.5.2 应用实例：跟踪用户的答题过程 5.6 永久性响应 5.6.1 永久性响应 5.6.2 响应过程 5.6.3 控制作用范围 5.7 设计灵活的交互方式 5.7.1 制作控制板 5.7.2 制作快捷菜单 5.7.3 制作多栏编辑界面 5.7.4 利用外部函数实现新的响应类型 5.8 控制程序流程 5.8.I 决策判断分支结构 5.8.2 导航结构 5.8.3 在不同程序间跳转 第6章 验证程序设计 6.1 数据库编程 6.1.1 0DBc 6.1.2 Authorware对ODBC的支持 6.1.3 利用数据库保存数据 6.2 制作标准化考试程序 6.2.1 单项选择题 6.2.2 实现“A.B”卷 6.2.3 多项选择题 6.2.4 异常处理过程 6.2.5 开发“标准化考试”程序 第7章 使用库文件 7.1 创建库文件, 7.2 使用库文件 7.2.1 修改设计图标

第一图书网, tushu007.com

7.2.2 处理链接关系 第8章 知识模块 8.1 使用知识模块 8.1.1 模块化程序设计 8.1.2 知识模块概念 8.1.3 Authorware提供的知识模块 8.1.4 应用实例 8.2 创建知识模块 8.2.1 创建[知识模块]设计图标 8.2.2 设置[知识模块]设计图标属性 8.2.3 创建向导程序 第9章 使用外部资源 9.1 外部函数 9.1.1 使用动态链接库函数 9.1.2 开发Authorware专用函数库(U32.UCD) 9.2 Scripting Xtras 9.3 Sprite Xtras 9.3.1 组件属性.事件和方法 9.3.2 使用ActiveX控件 9.3.3 使用各种类型的多媒体数据 9.3.4 使用虚拟现实技术 9.4 使用OLE技术 9.4.1 创建OLE对象 9.4.2 使用OLE对象 第10章 调试与打包发布程序 10.1 调试 10.1.1 设计期间的要求 10.1.2 使用调试工具 10.2 打包程序 10.2.1 打包程序文件 10.2.2 打包库文件 10.2.3 为网络环境打包 10.3 发布程序 附录A 系统变量 A.I CM变量 A.2 决策变量 A.3 文件变量 A.4 框架变量 A.5 普通变量 A.6 图形变量 A.7 IconS A.8 交互变量 A.9 网络变量 A.10 时间变量 A.11 视频变量 附录B 系统函数 B.1 Math函数 B.2 文件函数 B.3 List函数 B.4 平台函数 B.5 普通函数 B.6 Character函数 B.7 CMI函数 B.8 框架函数 B.9 图形函数 B.10 Icons函数 B.11 Jump函数 B.12 Network函数 B.13 OLE函数 B.14 Target函数 B.15 Time函数 B.16 Video函数 附录C Scripting Xtras函数 C.1 ActiveX Xtra C.2 FileIO Xtra 附录D Scripting Xtras属性与方法 D.1 Animated GIF属性 D.2 Animated GIF Xtra方法 D.3 Flash Xtra属性 D.4 Flash Xtra方法 D.5 Quick Time Xtra属性 D.6 Quick Time Xtra方法 附录E 外部函数 E.l FTP.u32 E.2 HListBox.u32 E.3 Memtools.u32 E.4 ODBC.u32 E.5 Scrledit.u32 E.6 tMscontrols.u32

第一图书网, tushu007.com

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