

<<Authorware5.1高级应用技巧>>

图书基本信息

书名：<<Authorware5.1高级应用技巧>>

13位ISBN编号：9787115089489

10位ISBN编号：7115089485

出版时间：2000-12

出版时间：人民邮电出版社

作者：宋一兵

页数：302

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>

## <<Authorware5.1高级应用技>>

### 内容概要

随着多媒体应用的普及，学习和使用Authorware的人越来越多。本书是为那些已经掌握了Authorware的基础知识，也能够制作一些简单的多媒体程序，但当前对一些比较复杂的问题时，就感到无从下手的读者编写的。

本书结合大量实例，详细介绍了Authorware5.1的新功能和一些高级程序设计技巧，包括如何实现多媒体作品的网上发布，如何在程序中使用ActiveX控件，如何与数据库连接，如何控制GIF和Flash动画，如何利用UCD函数完成一些特殊任务等，并在最后以一个完整的演示程序实例说明了多媒体作品的创作过程。

本书除适合有一定Authorware基础知识的读者阅读外，也可供多媒体专业创作人员参考。

## &lt;&lt;Authorware5.1高级应用技&gt;&gt;

## 书籍目录

- 第1章 Authorware 5.1新特点 1
  - 1.1 Authorware 5.1的新特点 2
    - 1.1.1 增强的QuickTime和Flash动画播放能力 2
    - 1.1.2 播放GIF动画文件 2
    - 1.1.3 模组面板 2
    - 1.1.4 快捷菜单 3
    - 1.1.5 利用滚动条查看设计窗口 4
    - 1.1.6 最小化的网络播放器 4
    - 1.1.7 新的知识对象 4
    - 1.1.8 从名称中去掉了"Attain" 5
    - 1.1.9 修复缺陷 6
  - 1.2 小结... 6
- 第2章 Authorware的网络应用 7
  - 2.1 Authorware网络应用概述 8
    - 2.1.1 网络连接情况 8
    - 2.1.2 Authorware针对网络应用的改进 9
    - 2.1.3 在进行程序设计时应注意的几个问题 9
  - 2.2 客户端程序Authorware Web Player的安装 10
    - 2.2.1 Authorware Web Player对系统的需求 10
    - 2.2.2 Authorware Web Player的安装 10
    - 2.2.3 安全性问题 12
  - 2.3 Authorware作品的网上发布 12
    - 2.3.1 Authorware作品的网络打包 13
    - 2.3.2 映像文件 ( Map File ) 17
    - 2.3.3 将打包后的作品嵌入网页 27
    - 2.3.4 Authorware 高级流式技术 ( Advanced Streamer ) 28
  - 2.4 网络变量及函数的应用 29
    - 2.4.1 Authorware 5.1的网络变量和函数 29
    - 2.4.2 网络变量和函数的应用 30
  - 2.5 FTP函数简介 48
    - 2.5.1 "ftp.u32"中的主要函数 48
    - 2.5.2 FTP函数操作步骤 50
  - 2.6 小结... 51
- 第3章 Xtras的应用 53
  - 3.1 Xtras的类型 54
  - 3.2 Sprite Xtras 55
    - 3.2.1 装载Sprite Xtras 55
    - 3.2.2 Sprite Xtras的属性 57
  - 3.3 Script Xtras 58
    - 3.3.1 全局函数、父对象和子对象 59
    - 3.3.2 使用父对象和子对象 60
  - 3.4 Xtras FileIO应用练习 61
  - 3.5 小结... 68
- 第4章 ActiveX控件的应用 69
  - 4.1 ActiveX简介 70

## &lt;&lt;Authorware5.1高级应用技&gt;&gt;

- 4.1.1 使用ActiveX控件的一般步骤 70
- 4.1.2 ActiveX控件的属性、方法和事件 70
- 4.2 ActiveX控件的安装和注册 76
  - 4.2.1 手动安装ActiveX控件 77
  - 4.2.2 利用函数注册控件 78
- 4.3 ActiveX控件应用实例 80
  - 4.3.1 自己定做多媒体播放器 80
  - 4.3.2 制作一个Web浏览器 88
  - 4.3.3 虚拟现实 95
- 4.4 小结... 100
- 第5章 Authorware的数据库应用 101
  - 5.1 数据库原理概述 102
    - 5.1.1 数据库的概念 102
    - 5.1.2 建立一个简单的数据库 102
  - 5.2 利用ODBC与数据库连接 106
    - 5.2.1 ODBC数据源 106
    - 5.2.2 "ODBC.U32"库函数的使用 110
    - 5.2.3 SQL语言 112
    - 5.2.4 在Authorware中使用数据库 113
  - 5.3 制作自己的ActiveX控件对数据库进行访问 116
    - 5.3.1 用Visual Basic制作一个控件 116
    - 5.3.2 利用"ActiveX控件界面向导"完善控件 120
    - 5.3.3 在Authorware中应用自制的数据库控件 122
  - 5.4 小结... 124
- 第6章 知识对象的应用 125
  - 6.1 知识对象简介 126
  - 6.2 Find CD Drive 128
  - 6.3 Slider... 132
  - 6.4 Message Box 138
  - 6.5 Radio Buttons 142
  - 6.6 Quiz知识对象 148
  - 6.7 添加模组对象 160
  - 6.8 小结... 162
- 第7章 在Authorware中使用动画 165
  - 7.1 GIF动画的使用 166
    - 7.1.1 对GIF动画编辑及发布的要求 166
    - 7.1.2 GIF动画的属性和方法 167
    - 7.1.3 GIF动画应用练习 169
  - 7.2 Flash动画的使用 177
    - 7.2.1 Flash动画的属性和方法 178
    - 7.2.2 Flash动画应用练习 190
    - 7.2.3 使用Flash动画应注意的几个问题 199
  - 7.3 QuickTime动画的使用 200
    - 7.3.1 QuickTime动画的属性和方法 201
    - 7.3.2 Quicktime动画应用练习 206
  - 7.4 小结... 221
- 第8章 UCD文件应用详解 223

<<Authorware5.1高级应用技>>

8.1	UCD文件概述	224
8.1.1	UCD文件的概念	224
8.1.2	UCD文件功能简介	224
8.2	UCD文件应用练习	225
8.2.1	显示信息对话框	225
8.2.2	实现MIDI音乐与WAV文件的协同播放	228
8.2.3	打印文件	235
8.2.4	遮盖除展示窗口外的其余画面	241
8.2.5	为自己的程序建立程序组和程序项	245
8.3	设计自己的UCD文件	250
8.3.1	自定义UCD文件的原理和方法	250
8.3.2	自定义UCD文件的实例----多WAV文件同时播放	252
8.4	小结...	261
第9章	多媒体作品创作实例	263
9.1	演示程序的设计构思	264
9.1.1	片头	264
9.1.2	程序主体	264
9.1.3	结尾	265
9.2	演示程序的构造实现	265
9.2.1	制作程序片头	265
9.2.2	制作程序主体内容	272
9.2.3	制作程序结尾部分	296
9.3	程序打包并实现自动运行功能	299
9.4	小结...	301

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>