

精彩范例

中文Authorware 7.0 多媒体设计

★ 电脑视界

黄晓宇 王泽云 等编著



内附光盘



机械工业出版社
China Machine Press

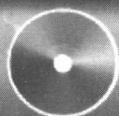


精彩范例

中文Authorware 7.0 多媒体设计

★ 电脑视界

黄晓宇 王泽云 等编著



内附光盘



机械工业出版社
China Machine Press

本书是专为 Authorware 初学者或具有一定多媒体设计经验, 并且希望能在短时间内成为 Authorware 多媒体设计高手的用户编写的。全书共分为 7 篇: Authorware 基础篇、图像浏览篇、教学课件篇、商业宣传篇、实用工具篇、游戏篇和综合实例篇。通过 18 个精彩实例, 系统地讲解了使用 Authorware 制作多媒体的各方面的知识和技巧。这些实例均是作者长期收集、认真总结, 并精心制作的结晶, 有较强的针对性。

本书不仅可供相关专业人员学习和参考, 也可作为 Authorware 培训提高班、大中专院校的教材或自学参考书。

为了方便读者学习和操作, 我们将书中实例所涉及到的全部素材和 Authorware 文件及举一反三的素材和 Authorware 文件都收录到了本书的配套光盘中, 以方便读者在学习时调用。

图书在版编目 (CIP) 数据

中文 Authorware 7.0 多媒体设计精彩范例/黄晓宇等编著.

-北京: 机械工业出版社, 2005.5

(精彩范例)

ISBN 7-111-16523-3

I. 中… II. 黄… III. 多媒体-软件工具, Authorware 7.0 IV. TP311.56

中国版本图书馆 CIP 数据核字 (2005) 第 042736 号

机械工业出版社 (北京市百万庄大街 22 号 邮政编码 100037)

策划编辑: 吴宏伟 责任编辑: 李虎斌 版式设计: 崔俊利

三河市宏达印刷有限公司印刷 · 新华书店北京发行所发行

2005 年 6 月第 1 版第 1 次印刷

787mm×1092mm 1/16 · 23 印张 · 2 彩插 · 574 千字

0001-5000 册

定价: 38.00 元 (含 1CD)

凡购本图书, 如有缺页、倒页、脱页, 由本社发行部调换

本社购书热线电话: (010) 68326294

封面无防伪标均为盗版

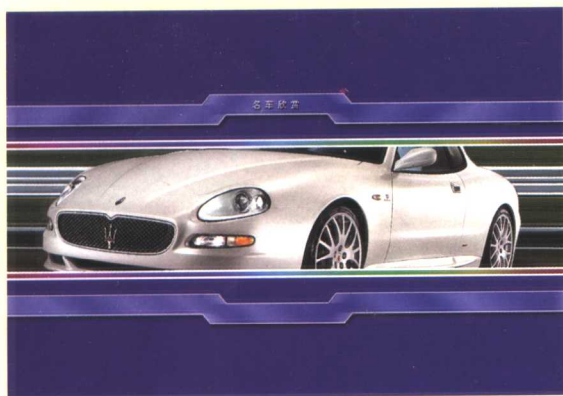


图 1-1 “名车欣赏”界面(P30)



图 2-1 随机图片浏览(P53)



图 3-1 古诗欣赏(P64)

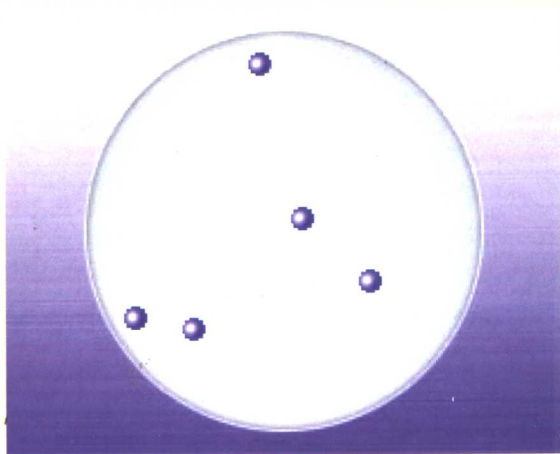


图 4-1 “布朗运动”界面(P82)

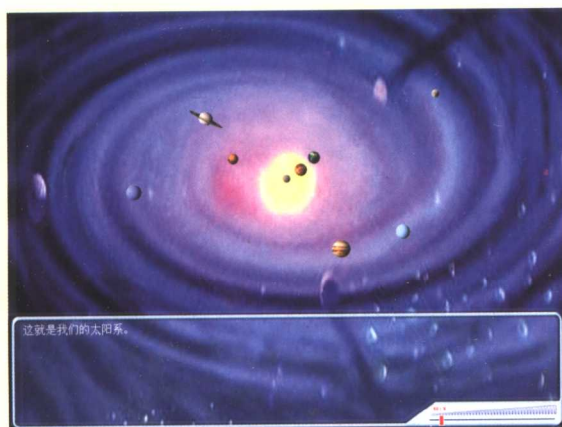


图 5-1 太阳系(P93)

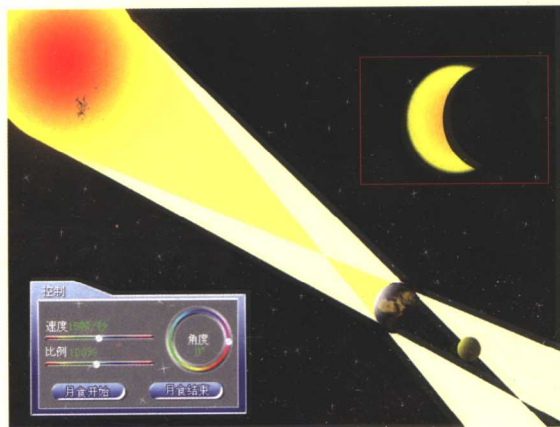


图 6-1 月食(P104)

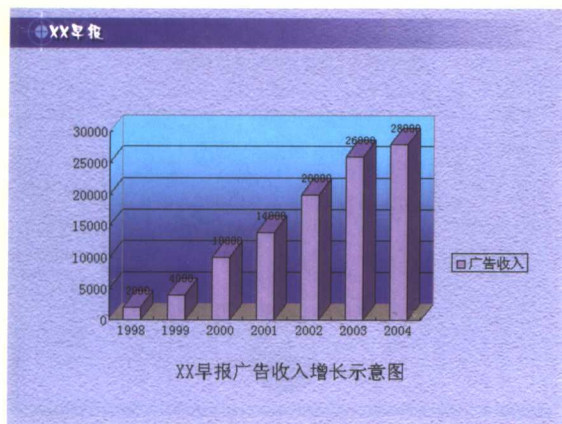


图 7-1 “报表”的界面(P116)

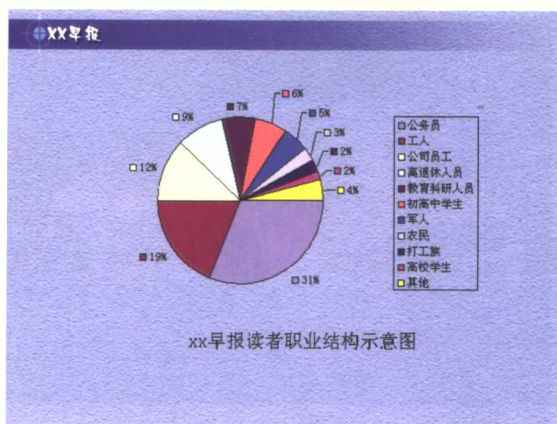


图 7-1 “报表”的界面(P116)

XX 早报广告价格一览表

规格	A 叠封面			A 叠普通版			A 叠封底版		
	黑白	套红	彩色	黑白	套红	彩色	黑白	套红	彩色
1/3 通栏				6000					
1/2 通栏				9000	11000	12500			
1/5 版				16000	20000	25000			
通栏	40000	48000	56000	18000	21500	25200			
竖 1/4	40000	48000	56000	19000	22000	25500			
1/3 版	53200	63800	74480	24000	28800	33600	43000	51500	60000
竖 1/3				28800	34560	40330	51500	62000	72000
半版				36000	45600	52000	86000	103300	120400
竖半版				43200	85200	100900			
整版				75000	89000	150000			
通版				144000	172000	200000			

图 7-1 “报表”的界面(P116)



图 8-1 “产品订购”的界面(P126)



图 9-1 “我的网页浏览器”的界面(P144)



图 10-1 “超级媒体播放器”的界面(P159)



图 11-1A 具有“换肤”功能的闹钟(P170)



图 11-1B 具有“换肤”功能的闹钟(P170)

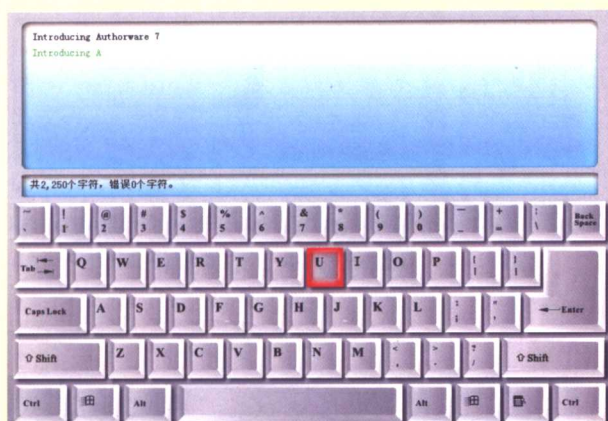


图 12-1 “打字练习软件”的界面(P190)

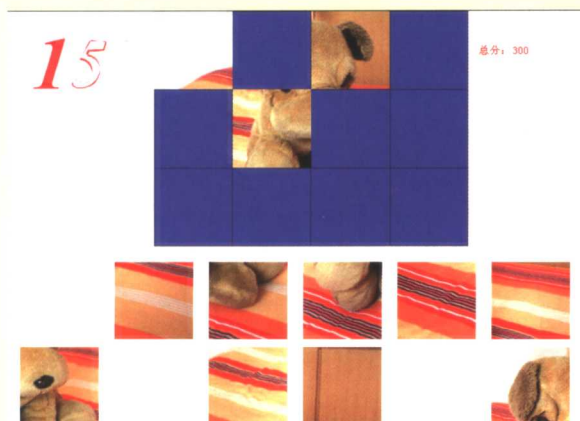


图 13-1 “拼图游戏”的界面(P208)



图 14-1 “记忆游戏”的界面(P221)



图 15-1 “打飞机”的界面(P234)

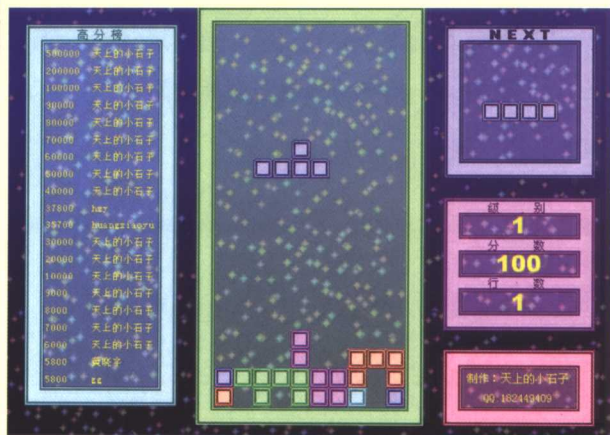


图 16-1 “俄罗斯方块”的界面(P246)



图 17-1 “超级单词王”的界面(P276)



图 18-1 “多媒体光盘”的界面(P312)



电脑视界

主 编： 华老鼠

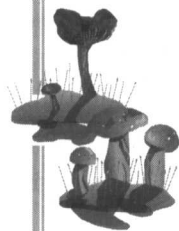
编 委：

黄晓宇 王泽云 吴 建

曾菲琳 李 菊 马里红

康云峰 吴瑜亮 宋一霞

周运鸿 张 宏 王路君





有言在先

随着多媒体技术的不断发展，多媒体技术已经渗透到人们学习、生活和工作的方方面面，特别是在企业宣传、教学和游戏娱乐等方面发挥着重要的作用，而在众多的多媒体制作软件中，Authorware 无疑是其中的佼佼者之一。

由于 Authorware 的功能非常强大，而且涉及的知识面又很广，初学者往往不知道该从何处着手，并且单纯地学习 Authorware 的各种功能，并不能有效地提高制作多媒体的技能，只有通过实例来学习，才是快速提高使用 Authorware 制作多媒体技能的最有效方法。针对初中级读者在学习 Authorware 过程中的实际要求，我们综合了多位有丰富经验的 Authorware 多媒体设计工作者的意见，编写了本书。希望本书能帮助读者快速了解多媒体设计思路、掌握多媒体设计中的重点及难点，使读者能在短时间内提高多媒体制作技能，成为多媒体设计高手。

这本书适合您吗

如果您想成为 Authorware 高手，但它对您来说又显得太陌生，那么，本书将把 Authorware 领到您的身旁，让您认识它、了解它、掌握它，让它成为您打开 Authorware 大门的“金钥匙”。

如果您对 Authorware 的基本操作已经比较熟练，也能利用 Authorware 制作简单的多媒体作品，然而，当需要制作一些比较复杂的多媒体作品（如控制 Flash 动画、访问数据库和制作游戏等）时却不知所措、无从下手。那么，本书将助您突破这种限制，让您真正领悟到使用 Authorware 进行多媒体创作的乐趣，使它成为您工作中不可缺少的助手。

如果您想成为一名多媒体设计师；或是随着工作岗位的市场化和国际化，您需要更多的知识来武装自己；或是您正在学习 Authorware，但是一些书只提供了其中的操作过程，没有对制作过程中应注意的问题和制作的各种方法加以分析、介绍，不能达到举一反三的目的，那么，本书将是您理想的选择。

本书以 Authorware 7.0 进行编写，全书详细介绍了 18 个实例（若加上举一反三的举例共计 72 个），全部实例以“Authorware 入门→简单的图标功能→移动图像→简单交互→简单的代码→ActiveX 控件→复杂的交互→复杂的代码→数据库的操作→作品的发布”这条线路进行讲解。同时，各个实例所涉及到的知识点也是由浅入深。本书的目的是让一个 Authorware 初学者从入门到精通，再到实际应用。所以，无论您是一个初学者，还是已有一定基础的读者，或者是无法解决工作上遇到的设计案例，本书无疑都是一个很好的选择。另外，本书也可作为各类培训班（目前部分培训班以实例为教材，要求实例涵盖大部分软件功能、实例精美、具有专业水平）、大中专院校上机教材和自学参考书。



本书看点

本书是我们在精心研究了市面上的实例类书籍之后，并汲取众多电脑培训学校教师的优秀经验及自学成才的设计大师的宝贵意见之后而编写的。与其他同类图书相比，本书有以下几点：

(1) 选择的实例代表性强。本书的所有实例都是经笔者精心挑选出来的，极具行业代表性，几乎囊括了 Authorware 所有常用的知识点。

(2) 详尽的分析。市面上某些实例类电脑图书中对于实例的处理一般都是直接讲解绘制该实例的操作步骤，注重一步一步教读者做实例，而缺乏必要的分析过程，使读者不能达到活学活用的目的。实际上，大多数实例的制作方法往往有好几种，对这些方法的详细分析可以使读者在学习时融会贯通，举一反三。本书每个“实例分析”部分以“制作特点”、“绘图分析”、“技术要领”等小栏目向读者详细分析本例的制作特点、实现途径以及关键技术等，使读者在动手制作之前胸有成竹，而“绘图分析”栏目则试图引导读者登上设计之路。

(3) 兼顾相关知识的讲解。一般来说，每个实例均涉及一定的知识点，而一些概念性的知识或与该软件无关但与实例操作过程密切相关的知识在实例中不可能详细讲解，这就需要单独提出。本书在“技术要领”小栏目中即向读者讲解本例涉及到的相关软件知识点及专业知识，保证读者汲取知识的完整性和系统性。

(4) 完整的操作过程。操作步骤的讲解详尽仔细，没有跳步和漏步，只要读者依照书中的步骤操作，即可得到相应的实例效果。

(5) 举一反三。“举一反三”部分是本书的一大亮点，为读者提供 3 个与本实例密切相关的题目供读者练习，使本例涉及到的相关知识得到巩固。第(1)小题让读者用本例分析中提到的其他方法再操作一遍本例或本例的某部分；第(2)小题为一个难度相当的类似题目，其中用到的知识要点与本例类似；第(3)小题为一个比本例更为复杂的题目，书中以“操作提示”的方式将该题目作简单的分析，提示读者完成本题的几种方法。

(6) 活泼可爱的卡通提醒。本书中一些需要特别说明的知识点、需要注意的问题和操作技巧等均由活泼可爱的鼠标卡通精灵随时提醒您。

如何学习本书

本书内容编排尽量做到深入浅出、图文并茂，将软件使用技巧及动画创意与平面设计理念融为一体，力求以最简捷、最优化的方法制作出相应的动画效果。本书各篇内容如下：

- ✦ 第 0 篇：专为没有 Authorware 基础的读者编写。主要包括 Authorware 的基础知识和基本操作，以及学习 Authorware 的方法和技巧等。
- ✦ 第 1 篇：以 3 个简单的图像浏览实例介绍了图标的简单功能。
- ✦ 第 2 篇：以 3 个实例向读者介绍了如何移动图像、使用简单的代码以及 Flash 动画的控制。
- ✦ 第 3 篇：以两个经典的图形实例介绍了 OLE 对象和绘图函数的使用。
- ✦ 第 4 篇：以 4 个实用工具（泵体、阀体）介绍了 ActiveX 控件的使用方法、用户自定



义函数的使用方法以及 RTF 对象的使用方法。

- ◆ 第 5 篇：用 3 个不同类型的游戏（拼图游戏、记忆游戏、打飞机），让读者学习如何综合使用多种交互方式和程序进行互动。
- ◆ 第 6 篇：通过 3 个综合实例（俄罗斯方块、超级单词王和多媒体光盘），让读者学习综合应用软件的方法和技巧，以及如何发布作品和制作自启动光盘。

如果您是初学者，那么请从第 0 篇开始学习，它能引导您认识和掌握 Authorware，然后再进入实例部分的学习；如果您已经有一定的 Authorware 操作基础，那么您可以跳过基础知识直接从实例部分学起；如果您已有一定的 Authorware 绘制水平，那么您可以从众多的精彩实例中挑选您最感兴趣的实例学习。

软件版本的处理

本书依照 Authorware 7.0 版编写，但由于 Authorware 6.0、Authorware 6.5 等各版本间功能相差极小，且本书在编写时力求使用各版本均具有的功能，一些 Authorware 7.0 版本特有的功能在本书中有特别提示。因此，本书也适用于 Authorware 6.0、Authorware 6.5 等版本的学习。

本书光盘内容

本书附带的光盘中收录了本书所有实例的素材文件和 Authorware 源文件（A7P 文件），及“举一反三”板块中各习题的素材文件和 Authorware 源文件（A7P 文件），以便读者在学习过程中使用。

光盘的内容说明如下：

- ◆ \实例素材\ 在该文件夹下有以实例序号命名的文件夹（如“实例 1”等），收录了该实例的素材文件和 Authorware 源文件。
- ◆ \举一反三\ 在该文件夹下有以实例序号命名的文件夹（如“实例 1”等），收录了该实例“举一反三”中的素材文件和 Authorware 源文件。

软件及素材的获取

Authorware 软件由美国 Macromedia 公司推出并全球销售，一般用户可到当地电脑城通过相应的软件供应商或软件销售处购买，也可到 Authorware 官方网站或通过 google、百度搜索下载 Authorware 试用版使用。另外，Authorware 多媒体设计需要较多的图形素材用于练习，您可到当地书店或电脑城购买素材光盘或其他相关资料，也可到相关网站下载素材。

学习本书后可达到的效果

无论您是一个初学者还是一个已有一定基础的读者，都不妨从头到尾系统地学习一遍。您将会发现，自己不但掌握了 Authorware 的大部分操作，而且对使用 Authorware 进行多媒体设计有了一个全面的了解。在进行设计时，不论是多么复杂的作品，都能很快地将其制作出来。要



想成为一个优秀的设计师，这与现在及以后的努力是分不开的，希望本书能成为您迈进“设计师”行列的敲门砖，助您早日成为优秀的设计师。

与作者交流并获取帮助

本书由电脑视界组织编著，参加编写的人员有：黄晓宇、王泽云等，另外，李菊、马里红、康云峰、吴瑜亮、吴建、曾菲琳、宋一霞、周运鸿、王凤冰、钟晓莉、张宏、王路君、陈宁、杨茂勇、李跃、周桂林、张洋、付小军等参与了本书资料的收集整理及部分章节的编写工作，在此一并致谢。由于编者水平有限，加之时间仓促，书中疏漏和不足之处在所难免，恳请各位读者及专家不吝赐教。

如果您对本书某个问题有疑问，如果您在学习过程中遇到了不能解决的难题，如果您有什么意见及建议，请通过 E-mail: book@itebook.com 与我们联系，我们将有问必答，为您提供超值延伸服务。

电脑视界





目录

有言在先

第0篇 Authorware 基础..... 1

0.1 初识 Authorware 7.0 2

0.1.1 工作界面 2

0.1.1.1 标题栏 2

0.1.1.2 菜单栏 2

0.1.1.3 工具栏 3

0.1.1.4 图标栏 4

0.1.1.5 流程编辑窗口 5

0.1.1.6 演示窗口 5

0.1.1.7 属性面板 5

0.1.1.8 “函数”面板 6

0.1.1.9 “变量”面板 6

0.1.1.10 “知识对象”面板 6

0.1.2 Authorware 7.0 的启动和关闭 7

0.1.2.1 Authorware 7.0 的启动 7

0.1.2.2 Authorware 7.0 的关闭 7

0.1.3 文件的基本操作 8

0.1.3.1 新建文件 8

0.1.3.2 保存文件 8

0.1.3.3 打开已有文件 9

0.1.3.4 关闭文件 9

0.2 编辑流程线..... 9

0.2.1 在流程线上添加图标 10

0.2.1.1 拖动图标栏上的图标到 流程线上 10

0.2.1.2 拖动外部文件到流程线上 10

0.2.1.3 使用“插入”菜单插入图标 10

0.2.2 选择图标 11

0.2.3 删除图标 11

0.2.4 复制和粘贴图标 11

0.2.5 移动图标 12

0.2.6 群组图标 12

0.2.6.1 群组图标 12

0.2.6.2 取消群组 12

0.2.6.3 打开群组图标 13

0.2.7 使用图标的快捷菜单 13

0.3 图形和图像 14

0.3.1 绘图工具栏 14

0.3.2 绘制简单图形 15

0.3.2.1 绘制直线 15

0.3.2.2 绘制椭圆和圆 16

0.3.2.3 绘制矩形、正方形和圆角 矩形 16

0.3.2.4 绘制多边形和折线 16

0.3.2.5 改变线形 16

0.3.2.6 设置填充底纹 17

0.3.2.7 设置颜色 17

0.3.3 导入外部图像 18

0.3.3.1 导入图像文件 18

0.3.3.2 导入多个图像文件 18

0.3.3.3 图像的模式 19

0.3.4 改变前后次序 20

0.3.4.1 置于上层 20

0.3.4.2 置于下层 20

0.3.5 设置对齐 20

0.3.5.1 对齐网格 20

0.3.5.2 对齐显示对象 20

0.4 处理文字 22

0.4.1 添加文字 22

0.4.1.1 使用“文本”工具 22

0.4.1.2 导入外部文件 22

0.4.1.3 从剪贴板粘贴 23

0.4.2 格式化文本 23

0.4.2.1 设置字体 23



0.4.2.2 设置字体大小	23	1.3.4 制作图像浏览部分	50
0.4.2.3 字体风格	23	1.4 本例小结	51
0.4.2.4 段落对齐	24	1.5 举一反三	51
0.4.2.5 卷帘文本	24		
0.4.2.6 消除锯齿	24	实例 2 随机图片浏览	53
0.5 多媒体素材的获取	24	2.1 软件知识点	53
0.5.1 常用的素材格式	24	2.2 实例分析	53
0.5.2 获取文字素材	25	2.2.1 制作特点	53
0.5.3 获取图像素材	25	2.2.2 构图分析	53
0.5.4 获取声音素材	25	2.2.3 技术要领	54
0.5.5 获取动画素材	26	2.2.3.1 热区域交互	54
0.5.6 获取视频素材	26	2.2.3.2 判断图标	55
0.5.7 获取其他素材	26	2.2.3.3 显示消息框	56
0.6 如何学好 Authorware	26	2.2.3.4 条件语句	57
0.6.1 打好基础	26	2.2.3.5 GoTo 函数的使用	57
0.6.2 注重实践	27	2.2.3.6 Random 函数的使用	57
0.6.3 善于总结经验	27	2.2.3.7 PathSelected 变量的使用	58
0.6.4 向高手请教和讨论	27	2.3 操作过程	58
0.6.5 观察和学习他人的作品	27	2.3.1 新建文件	58
0.6.6 使用多种帮助渠道	27	2.3.2 制作主界面	58
		2.3.3 制作浏览图片部分	59
第 1 篇 图像浏览	29	2.3.4 制作显示对话框部分	60
实例 1 名车欣赏	30	2.3.5 制作放大图标部分	61
1.1 软件知识点	30	2.4 本例小结	62
1.2 实例分析	30	2.5 举一反三	62
1.2.1 制作特点	30	实例 3 古诗欣赏	64
1.2.2 构图分析	30	3.1 软件知识点	64
1.2.3 技术要领	32	3.2 实例分析	64
1.2.3.1 使用过渡特效	32	3.2.1 制作特点	64
1.2.3.2 移动图标的使用	34	3.2.2 构图分析	64
1.2.3.3 等待图标的使用	37	3.2.3 技术要领	66
1.2.3.4 交互图标的使用	38	3.2.3.1 导航图标和框架图标	66
1.2.3.5 交互图标的交互类型	39	3.2.3.2 文本导航	69
1.2.3.6 计算图标使用	42	3.2.3.3 声音图标	70
1.2.3.7 Quit 函数和 Restart 函数	43	3.2.3.4 擦除图标	71
1.3 操作过程	44	3.2.3.5 LineClicked 变量的使用	72
1.3.1 新建文件	44	3.3 操作过程	72
1.3.2 制作片头部分	44	3.3.1 新建文件	72
1.3.3 制作交互部分	47	3.3.2 制作主界面	72



3.3.3 制作框架部分	74	5.2.3.3 滑动条的制作	96
3.3.4 制作其他页的内容	76	5.2.3.4 PathPosition 变量	96
3.3.5 制作退出部分	76	5.2.3.5 在演示窗口中显示变量或 代码的值	97
3.4 本例小结	77	5.2.3.6 三角函数	97
3.5 举一反三	77	5.2.3.7 列表的使用	98
第 2 篇 教学课件	81	5.3 操作过程	98
实例 4 布朗运动	82	5.3.1 新建文件	98
4.1 软件知识点	82	5.3.2 制作初始化变量部分	99
4.2 实例分析	82	5.3.3 制作主界面部分	99
4.2.1 制作特点	82	5.3.4 制作移动行星部分	100
4.2.2 构图分析	82	5.3.5 制作显示行星资料部分	101
4.2.3 技术要领	84	5.4 本例小结	102
4.2.3.1 下拉菜单交互	84	5.5 举一反三	103
4.2.3.2 “设置窗口标题”知识 对象	84	实例 6 月食	104
4.2.3.3 ResizeWindow 函数	85	6.1 软件知识点	104
4.2.3.4 DisplayIconNoErase 函数、 EraseIcon 函数	85	6.2 实例分析	104
4.2.3.5 ChoiceNumber 变量的使用	85	6.2.1 制作特点	104
4.2.3.6 循环语句	86	6.2.2 构图分析	104
4.3 操作过程	86	6.2.3 技术要领	105
4.3.1 新建文件	86	6.2.3.1 CallSprite 函数	105
4.3.2 制作设置窗口属性部分	86	6.2.3.2 SetSpriteProperty、 GetSpriteProperty 函数	106
4.3.3 制作菜单部分	87	6.2.3.3 插入 Flash 动画	106
4.3.4 制作粒子库	88	6.2.3.4 Flash 动画的属性和方法	107
4.3.5 制作移动粒子部分	88	6.2.3.5 Dragging 变量	108
4.3.6 制作代码部分	90	6.2.3.6 “打开文件对话框” 知识对象	109
4.4 本例小结	91	6.3 操作过程	110
4.5 举一反三	91	6.3.1 新建文件	110
实例 5 太阳系	93	6.3.2 插入 Flash 动画	110
5.1 软件知识点	93	6.3.3 制作控制面板	110
5.2 实例分析	93	6.3.4 制作控制部分	111
5.2.1 制作特点	93	6.4 本例小结	113
5.2.2 构图分析	93	6.5 举一反三	114
5.2.3 技术要领	95	第 3 篇 商业宣传	115
5.2.3.1 热对象交互	95	实例 7 报表	116
5.2.3.2 时间限制交互	95		



7.1 软件知识点.....	116	实例 9 我的网页浏览器.....	144
7.2 实例分析.....	116	9.1 软件知识点.....	144
7.2.1 制作特点.....	116	9.2 实例分析.....	144
7.2.2 构图分析.....	116	9.2.1 制作特点.....	144
7.2.3 技术要领.....	117	9.2.2 构图分析.....	144
7.2.3.1 使用 OLE 对象.....	117	9.2.3 技术要领.....	145
7.2.3.2 MouseDown 变量.....	119	9.2.3.1 ActiveX 控件的使用.....	145
7.2.3.3 按键交互.....	119	9.2.3.2 Microsoft Web 浏览器控件 的使用.....	149
7.3 操作过程.....	120	9.2.3.3 WebXtra 的使用.....	149
7.3.1 新建文件.....	120	9.2.3.4 字符串的操作.....	150
7.3.2 制作封面部分.....	120	9.2.3.5 FileLocation 变量.....	153
7.3.3 制作内容部分.....	121	9.2.3.6 EventLastMatched 变量.....	153
7.4 本例小结.....	124	9.2.3.7 ValueAtIndex 函数.....	154
7.5 举一反三.....	124	9.3 操作过程.....	154
实例 8 产品订购.....	126	9.3.1 新建文件.....	154
8.1 软件知识点.....	126	9.3.2 制作主界面.....	154
8.2 实例分析.....	126	9.3.3 制作控制部分.....	155
8.2.1 制作特点.....	126	9.4 本例小结.....	157
8.2.2 构图分析.....	126	9.5 举一反三.....	157
8.2.3 技术要领.....	128	实例 10 超级媒体播放器.....	159
8.2.3.1 绘图函数.....	128	10.1 软件知识点.....	159
8.2.3.2 PrintScreen 函数.....	129	10.2 实例分析.....	159
8.2.3.3 文本输入交互.....	129	10.2.1 制作特点.....	159
8.2.3.4 EntryText 变量.....	131	10.2.2 构图分析.....	159
8.2.3.5 CallScriptIcon 函数.....	131	10.2.3 技术要领.....	160
8.2.3.6 使用用户自定义函数.....	132	10.2.3.1 BNA_MagicWin 函数.....	160
8.2.3.7 显示颜色对话框.....	133	10.2.3.2 BNA_DialogOpenFile 函数.....	161
8.3 操作过程.....	133	10.2.3.3 Windows Media Player 控件的使用.....	161
8.3.1 新建文件.....	133	10.2.3.4 RealPlayer G2 Control 控件的使用.....	161
8.3.2 制作产品展示界面部分.....	134	10.2.3.5 插入 QuickTime 格式的 电影文件.....	162
8.3.3 制作绘制色块部分.....	134	10.3 操作过程.....	163
8.3.4 制作展示控制部分.....	135	10.3.1 新建文件.....	163
8.3.5 制作订单界面.....	137	10.3.2 制作主界面部分.....	164
8.3.6 制作输入信息部分.....	138	10.3.3 制作注册控件部分.....	164
8.3.7 制作订单界面控制部分.....	139		
8.4 本例小结.....	140		
8.5 举一反三.....	141		
第 4 篇 实用工具.....	143		



10.3.4 制作控件模块部分	165	12.2.3.1 RTF 对象的使用	191
10.3.5 制作打开文件部分	165	12.2.3.2 定位按键的位置	195
10.3.6 制作播放 Windows Media player 支持的文件部分	166	12.3 操作过程	196
10.3.7 制作播放 Real Player 支持的 文件部分	167	12.3.1 新建文件	197
10.4 本例小结	168	12.3.2 制作 RTF 文件	197
10.5 举一反三	168	12.3.3 制作初始化部分	197
实例 11 闹钟	170	12.3.4 制作功能模块部分	199
11.1 软件知识点	170	12.3.5 制作交互控制部分	201
11.2 实例分析	170	12.4 本例小结	203
11.2.1 制作特点	170	12.5 举一反三	204
11.2.2 构图分析	170	第 5 篇 游戏娱乐	207
11.2.3 技术要领	172	实例 13 拼图游戏	208
11.2.3.1 ReadExtFile、WriteExtFile、 AppendExtFile 函数	172	13.1 软件知识点	208
11.2.3.2 SetPostPoint、Point 函数 ..	172	13.2 实例分析	208
11.2.3.3 时间变量	173	13.2.1 制作特点	208
11.2.3.4 用户自定义函数 MW_MaskBmp	174	13.2.2 构图分析	208
11.2.3.5 使用外部链接图像	174	13.2.3 技术要领	210
11.2.3.6 “窗口控制”知识对象 ..	175	13.2.3.1 目标区域交互	210
11.3 操作过程	178	13.2.3.2 TotalScore 变量	210
11.3.1 新建文件	178	13.2.3.3 TotalCorrect 变量	211
11.3.2 制作皮肤文件	178	13.2.3.4 TotalWrong 变量	211
11.3.3 制作读取数据部分	180	13.2.3.5 ListCount 函数	211
11.3.4 制作设置主界面部分	181	13.2.3.6 DeleteAtIndex 函数	211
11.3.5 制作设置闹钟部分	182	13.3 操作过程	211
11.3.6 制作绘制指针部分	186	13.3.1 新建文件	211
11.3.7 制作更换皮肤部分	187	13.3.2 制作开始界面部分	212
11.4 本例小结	188	13.3.3 制作游戏界面部分	213
11.5 举一反三	188	13.3.4 制作控制模块部分	215
实例 12 打字练习软件	190	13.4 本例小结	219
12.1 软件知识点	190	13.5 举一反三	219
12.2 实例分析	190	实例 14 记忆游戏	221
12.2.1 制作特点	190	14.1 软件知识点	221
12.2.2 构图分析	190	14.2 实例分析	221
12.2.3 技术要领	191	14.2.1 制作特点	221
		14.2.2 构图分析	221
		14.2.3 技术要领	224
		14.2.3.1 CopyList 函数	224