



计算机基础与实训教材系列

Authorware 7多媒体制作 实用教程

刘军 编著



- (理论→实例→上机→习题)4阶段教学模式
- 任务驱动的讲解方式,方便学习和教学
- 众多典型的实例操作,注重培养动手能力
- PPT电子教案及素材免费下载,专业的网上技术支持



清华大学出版社

计算机基础与实训教材系列

Authorware 7 多媒体制作

实用教程

刘军 编著

清华大学出版社
北 京

内 容 简 介

本书由浅入深、循序渐进地介绍了多媒体程序制作软件——Authorware 7 的操作方法和使用技巧。全书共分 14 章,分别介绍了 Authorware 7 入门基础,绘制图形和使用图像,创建和使用文本,应用多媒体素材,使用和控制素材,创建动画效果,交互控制,创建响应,创建决策结构,创建导航结构,结构化程序设计,使用库、模块和知识对象,程序的调试、打包和发布。最后一章安排了 5 个综合实例,用于提高和拓宽读者对 Authorware 7 操作的掌握与应用。

本书内容丰富,结构清晰,语言简练,图文并茂,具有很强的实用性和可操作性,是一本适合于大中专院校、职业院校及各类社会培训学校的优秀教材,也是广大初、中级电脑用户的自学参考书。

本书对应的电子教案、实例源文件和习题答案可以到 <http://www.tupwk.com.cn/edu> 网站下载。

本书封面贴有清华大学出版社防伪标签,无标签者不得销售。

版权所有,侵权必究。侵权举报电话:010-62782989 13701121933

图书在版编目(CIP)数据

Authorware 7 多媒体制作实用教程/刘军 编著. —北京:清华大学出版社,2009.1
(计算机基础与实训教材系列)

ISBN 978-7-302-18932-9

I. A… II. 刘… III. 多媒体—软件工具, Authorware 7—教材 IV. TP311.56

中国版本图书馆 CIP 数据核字(2008)第 180384 号

责任编辑:胡辰浩(huchenhao@263.net) 袁建华

装帧设计:孔祥丰

责任校对:成凤进

责任印制:李红英

出版发行:清华大学出版社

地 址:北京清华大学学研大厦 A 座

<http://www.tup.com.cn>

邮 编:100084

社 总 机:010-62770175

邮 购:010-62786544

投稿与读者服务:010-62776969, c-service@tup.tsinghua.edu.cn

质 量 反 馈:010-62772015, zhiliang@tup.tsinghua.edu.cn

印 刷 者:清华大学印刷厂

装 订 者:三河市李旗庄少明装订厂

经 销:全国新华书店

开 本:190×260 印 张:19.5 字 数:512 千字

版 次:2009 年 1 月第 1 版 印 次:2009 年 1 月第 1 次印刷

印 数:1~5000

定 价:30.00 元

本书如存在文字不清、漏印、缺页、倒页、脱页等印装质量问题,请与清华大学出版社出版部联系调换。联系电话:(010)62770177 转 3103 产品编号:030695-01

编审委员会

计算机基础与实训教材系列

主任：闪四清 北京航空航天大学

委员：(以下编委顺序不分先后，按照姓氏笔画排列)

王永生 青海师范大学

王相林 杭州电子科技大学

卢 锋 南京邮电学院

申浩如 昆明学院计算机系

白中英 北京邮电大学计算机学院

石 磊 郑州大学信息工程学院

伍俊良 重庆大学

刘 悦 济南大学信息科学与工程学院

刘晓华 武汉工程大学

刘晓悦 河北理工大学计控学院

孙一林 北京师范大学信息科学与技术学院计算机系

何宗键 同济大学软件学院

吴裕功 天津大学

吴 磊 北方工业大学信息工程学院

宋海声 西北师范大学

张凤琴 空军工程大学

罗怡桂 同济大学

范训礼 西北大学信息科学与技术学院

胡景凡 北京信息工程学院

赵文静 西安建筑科技大学信息与控制工程学院

赵树升 郑州大学升达经贸管理学院

赵素华 辽宁大学

郝 平 浙江工业大学信息工程学院

崔洪斌 河北科技大学

崔晓利 湖南工学院

韩良智 北京科技大学管理学院

薛向阳 复旦大学计算机科学与工程系

瞿有甜 浙江师范大学

执行委员：许书明 陈 笑 胡辰浩 袁建华

执行编辑：胡辰浩 袁建华

计算机已经广泛应用于现代社会的各个领域,熟练使用计算机已经成为人们必备的技能之一。因此,如何快速地掌握计算机知识和使用技术,并应用于现实生活和实际工作中,已成为新世纪人才迫切需要解决的问题。

为适应这种需求,各类高等院校、高职高专、中职中专、培训学校都开设了计算机专业的课程,同时也将非计算机专业学生的计算机知识和技能教育纳入教学计划,并陆续出台了相应的教学大纲。基于以上因素,清华大学出版社组织一线教学精英编写了这套“计算机基础与实训教材系列”丛书,以满足大中专院校、职业院校及各类社会培训学校的教学需要。

一、丛书书目

本套教材涵盖了计算机各个应用领域,包括计算机硬件知识、操作系统、数据库、编程语言、文字录入和排版、办公软件、计算机网络、图形图像、三维动画、网页制作以及多媒体制作等。众多的图书品种,可以满足各类院校相关课程设置的需要。

◎ 第一批出版的图书书目

《计算机基础实用教程》	《中文版 AutoCAD 2009 实用教程》
《计算机组装与维护实用教程》	《AutoCAD 机械制图实用教程(2009 版)》
《五笔打字与文档处理实用教程》	《中文版 Flash CS3 动画制作实用教程》
《电脑办公自动化实用教程》	《中文版 Dreamweaver CS3 网页制作实用教程》
《中文版 Photoshop CS3 图像处理实用教程》	《中文版 3ds Max 9 三维动画创作实用教程》
《Authorware 7 多媒体制作实用教程》	《中文版 SQL Server 2005 数据库应用实用教程》

◎ 即将出版的图书书目

《中文版 Word 2003 文档处理实用教程》	《中文版 3ds Max 2009 三维动画创作实用教程》
《中文版 PowerPoint 2003 幻灯片制作实用教程》	《中文版 Indesign CS3 实用教程》
《中文版 Excel 2003 电子表格实用教程》	《中文版 CorelDRAW X3 平面设计实用教程》
《中文版 Access 2003 数据库应用实用教程》	《中文版 Windows Vista 实用教程》
《中文版 Project 2003 实用教程》	《电脑入门实用教程》
《中文版 Office 2003 实用教程》	《Java 程序设计实用教程》
《Oracle Database 11g 实用教程》	《JSP 动态网站开发实用教程》
《Director 11 多媒体开发实用教程》	《Visual C#程序设计实用教程》
《中文版 Premiere Pro CS3 多媒体制作实用教程》	《网络组建与管理实用教程》
《中文版 Pro/ENGINEER Wildfire 5.0 实用教程》	《Mastercam X3 实用教程》
《ASP.NET 3.5 动态网站开发实用教程》	《AutoCAD 建筑制图实用教程(2009 版)》

二、丛书特色

1、选题新颖，策划周全——为计算机教学量身打造

本套丛书注重理论知识与实践操作的紧密结合，同时突出上机操作环节。丛书作者均为各大院校的教学专家和业界精英，他们熟悉教学内容的编排，深谙学生的需求和接受能力，并将这种教学理念充分融入本套教材的编写中。

本套丛书全面贯彻“理论→实例→上机→习题”4阶段教学模式，在内容选择、结构安排上更加符合读者的认知习惯，从而达到老师易教、学生易学的目的。

2、教学结构科学合理，循序渐进——完全掌握“教学”与“自学”两种模式

本套丛书完全以大中专院校、职业院校及各类社会培训学校的教学需要为出发点，紧密结合学科的教学特点，由浅入深地安排章节内容，循序渐进地完成各种复杂知识的讲解，使学生能够一学就会、即学即用。

对教师而言，本套丛书根据实际教学情况安排好课时，提前组织好课前备课内容，使课堂教学过程更加条理化，同时方便学生学习，让学生在学习完后有例可学、有题可练；对自学者而言，可以按照本书的章节安排逐步学习。

3、内容丰富、学习目标明确——全面提升“知识”与“能力”

本套丛书内容丰富，信息量大，章节结构完全按照教学大纲的要求来安排，并细化了每一章内容，符合教学需要和计算机用户的学习习惯。在每章的开始，列出了学习目标和本章重点，便于教师和学生提纲挈领地掌握本章知识点，每章的最后还附带有上机练习和习题两部分内容，教师可以参照上机练习，实时指导学生进行上机操作，使学生及时巩固所学的知识。自学者也可以按照上机练习内容进行自我训练，快速掌握相关知识。

4、实例精彩实用，讲解细致透彻——全方位解决实际遇到的问题

本套丛书精心安排了大量实例讲解，每个实例解决一个问题或是介绍一项技巧，以便读者在最短的时间内掌握计算机应用的操作方法，从而能够顺利解决实践工作中的问题。

范例讲解语言通俗易懂，通过添加大量的“提示”和“知识点”的方式突出重要知识点，以便加深读者对关键技术和理论知识的印象，使读者轻松领悟每一个范例的精髓所在，提高读者的思考能力和分析能力，同时也加强了读者的综合应用能力。

5、版式简洁大方，排版紧凑，标注清晰明确——打造一个轻松阅读的环境

本套丛书的版式简洁、大方，合理安排图与文字的占用空间，对于标题、正文、提示和知识点等都设计了醒目的字体符号，读者阅读起来会感到轻松愉快。

三、读者定位

本书为所有从事计算机教学的老师和自学人员而编写，是一套适合于大中专院校、职业院校及各类社会培训学校的优秀教材，也可作为计算机初、中级用户和计算机爱好者的学习计算机知识的自学参考书。

四、周到体贴的售后服务

为了方便教学，本套丛书提供精心制作的 PowerPoint 教学课件(即电子教案)、素材、源文件、习题答案等相关内容，可在网站上免费下载，也可发送电子邮件至 wkservice@vip.163.com 索取。

此外，如果读者在使用本系列图书的过程中遇到疑惑或困难，可以在丛书支持网站(<http://www.tupwk.com.cn/edu>)的互动论坛上留言，本丛书的作者或技术编辑会及时提供相应的技术支持。咨询电话：010-62796045。

Authorware 7 是 Macromedia 公司推出的多媒体程序制作软件,是一种可视化的基于程序设计流程的工具软件。利用 Authorware 创作多媒体作品的基本思想是:建立程序流程线,添加图标。流程线和图标是创作多媒体作品的基本元素,前者反映了程序走向,后者则是程序中的基本功能模块,对应于一系列的指令集。正是基于这些设计特点,Authorware 得到越来越多的多媒体程序设计人员的青睐。使用 Authorware 制作的交互性强、富有表现力的多媒体程序也广泛应用于产品演示、CAI 教学和商业活动等诸多领域。

本书从教学实际需求出发,合理安排知识结构,从零开始、由浅入深、循序渐进地讲解 Authorware 7 的基本知识和使用方法,本书共分为 14 章,主要内容如下:

第 1 章介绍了 Authorware 7 入门基础知识。

第 2 章介绍了在 Authorware 中创建和使用文本的方法。

第 3 章介绍了绘制图形和使用图像的方法。

第 4 章介绍了在 Authorware 中应用多媒体素材的方法。

第 5 章介绍了使用和控制素材的方法。

第 6 章介绍了在 Authorware 中创建动画效果。

第 7~8 章介绍了 Authorware 的多种交互控制使用方法。

第 9 章介绍了创建决策结构的方法。

第 10 章介绍了创建导航结构的方法。

第 11 章介绍了结构化程序设计的基本语法和实例应用。

第 12 章介绍了使用库、模块和知识对象的方法。

第 13 章介绍了程序的调试、打包和发布的方法。

第 14 章介绍了 Authorware 在综合实例方面的应用。

本书图文并茂,条理清晰,通俗易懂,内容丰富,在讲解每个知识点时都配有相应的实例,方便读者上机实践。同时在难于理解和掌握的部分内容上给出相关提示,让读者能够快速地提高操作技能。此外,本书配有大量综合实例和练习,让读者在不断的实际操作中更加牢固地掌握书中讲解的内容。

本书是集体智慧的结晶,参加本书编写和制作的人员还有陈笑、方峻、何亚军、王通、高娟妮、李亮辉、杜思明、张立浩、曹小震、蒋晓冬、洪妍、孔祥亮、王维、牛静敏、牛艳敏、葛剑雄等人。由于作者水平有限,本书不足之处在所难免,欢迎广大读者批评指正。我们的邮箱是: huchenhao@263.net, 电话: 010-62796045。

作 者

2008 年 10 月

推荐课时安排

计算机基础与实训教材系列

章 名	重点掌握内容	教学课时
第1章 Authorware 7 入门基础	1. Authorware 7 的工作界面 2. Authorware 7 的基本操作 3. 文件的操作与设置	2 学时
第2章 显示图标和文本	1. 【显示】图标 2. 创建文本 3. 编辑文本 4. 在文本中插入变量	3 学时
第3章 绘制图形和使用图像	1. 绘制图形 2. 设置图形属性 3. 编辑图形 4. 显示网格	3 学时
第4章 应用多媒体素材	1. 使用【声音】图标 2. 使用【数字电影】图标 3. 使用 DVD 图标 4. 使用 GIF 动画和 Flash 动画	3 学时
第5章 使用和控制素材	1. 设置显示对象的过渡效果 2. 应用【擦除】图标 3. 应用【等待】图标 4. 【群组】图标	3 学时
第6章 创建动画效果	1. 【移动】图标 2. 指向固定点动画 3. 指向直线上某点动画 4. 指向固定区域内某点的动画 5. 指向固定路径终点的动画 6. 指向固定路径任意点的动画	3 学时
第7章 交互结构(1)	1. 交互功能的简介 2. 创建按钮响应 3. 创建热区域响应 4. 创建热对象响应	3 学时



(续表)

章 名	重 点 掌 握 内 容	教 学 课 时
第 8 章 交互结构(2)	1. 目标区响应 2. 下拉菜单响应 3. 条件响应 4. 文本输入响应 5. 按键响应 6. 重试限制响应 7. 时间限制响应	4 学时
第 9 章 创建决策结构	1. 判断分支结构 2. 设置判断分支属性	2 学时
第 10 章 创建导航结构	1. 框架结构的概述 2. 使用控制按钮浏览页 3. 使用框架管理超文本 4. 创建导航结构	3 学时
第 11 章 结构化程序设计	1. 变量 2. 函数 3. Authorware 语言简介 4. 语句	3 学时
第 12 章 使用库、模块和知识对象	1. 库的概述 2. 模块 3. 知识对象	2 学时
第 13 章 程序的调试、打包和发布	1. 程序的调试 2. 程序的打包 3. 程序的发布	2 学时
第 14 章 Authorware 综合实例应用	1. 使用鼠标控制对象移动 2. 制作模拟打字效果 3. 制作解析几何说明程序 4. 蒸腾作用课件 5. 个性 Web 浏览器	4 学时

注：1. 教学课时安排仅供参考，授课教师可根据情况作调整。

2. 建议每章安排与教学课时相同时间的上机练习。

第1章 Authorware 7 入门基础	1
1.1 Authorware 7 简介	1
1.1.1 Authorware 7 功能概述	2
1.1.2 Authorware 的特点	3
1.1.3 Authorware 的启动和退出	3
1.2 Authorware 7 的工作界面	4
1.2.1 标题栏	5
1.2.2 菜单栏	5
1.2.3 工具栏	6
1.2.4 【图标】面板	8
1.2.5 流程设计窗口	9
1.2.6 【属性】面板	10
1.2.7 演示窗口	11
1.3 Authorware 7 的基本操作	12
1.3.1 图标的操作	12
1.3.2 使用右键快捷菜单	15
1.4 文件的操作与设置	17
1.4.1 创建、打开和保存文件	17
1.4.2 设置文件属性	19
1.4.3 自定义演示窗口	22
1.5 习题	22
第2章 显示图标和文本	23
2.1 【显示】图标	23
2.1.1 【工具】面板	23
2.1.2 【显示】图标的【属性】面板	29
2.1.3 编辑多个【显示】图标	31
2.2 创建文本	32
2.2.1 直接输入文本	32
2.2.2 导入外部文本	34
2.3 编辑文本	36
2.3.1 文本的基本操作	36

2.3.2 设置文本属性	37
2.3.3 应用文本样式	42
2.4 在文本中插入变量	43
2.4.1 使用系统变量	43
2.4.2 使用自定义变量	44
2.5 上机练习	45
2.5.1 制作文字效果	45
2.5.2 制作简单多媒体程序	47
2.6 习题	48
第3章 绘制图形和使用图像	49
3.1 绘制图形	49
3.1.1 绘制直线和任意角度斜线	49
3.1.2 绘制椭圆和矩形	50
3.1.3 绘制多边形	51
3.1.4 使用函数绘制图形	52
3.2 设置图形属性	53
3.2.1 设置线型属性	53
3.2.2 设置填充样式	54
3.2.3 设置图形颜色	55
3.3 编辑图形	56
3.3.1 编辑多个图形对象	56
3.3.2 改变图形先后次序	57
3.3.3 使用【对齐方式】面板 排列对象	57
3.3.4 显示网格	58
3.4 使用外部图像	58
3.4.1 导入外部图像	59
3.4.2 设置导入图像的属性	59
3.4.3 设置【小框形式】过渡效果	60
3.5 上机练习	62
3.5.1 制作诗歌演示界面	62



3.5.2 制作直角坐标系演示程序.....	63	5.4.1 【群组】图标的特点和属性.....	101
3.6 习题.....	66	5.4.2 使用【群组】图标.....	102
第4章 应用多媒体素材.....	67	5.5 上机练习.....	103
4.1 使用【声音】图标.....	67	5.5.1 自定义等待按钮.....	103
4.1.1 Authorware 中支持的声音格式.....	68	5.5.2 制作个人简介程序.....	104
4.1.2 导入声音文件.....	68	5.6 习题.....	106
4.1.3 调整声音效果.....	70	第6章 创建动画效果.....	107
4.1.4 同步声音.....	72	6.1 【移动】图标.....	107
4.1.5 压缩声音文件.....	73	6.1.1 移动对象.....	108
4.2 使用【数字电影】图标.....	75	6.1.2 创建移动操作.....	108
4.2.1 数字电影类型和存储方式.....	75	6.1.3 【移动】图标属性.....	108
4.2.2 导入数字电影文件.....	76	6.2 指向固定点动画.....	110
4.2.3 设置【数字电影】图标属性.....	77	6.3 指向直线上某点动画.....	112
4.2.4 使用位图序列制作数字电影.....	79	6.3.1 指定路径上的固定点动画.....	112
4.3 使用 DVD 图标.....	80	6.3.2 指定路径上的任意点动画.....	114
4.3.1 设置 DVD 图标属性.....	81	6.4 指向固定区域内某点的动画.....	115
4.3.2 在程序中使用 DVD 图标.....	83	6.4.1 跳格子动画.....	115
4.4 使用 GIF 动画和 Flash 动画.....	83	6.4.2 跟随鼠标移动.....	116
4.4.1 导入 GIF 动画.....	84	6.5 指向固定路径终点的动画.....	117
4.4.2 设置 GIF 动画属性.....	85	6.5.1 创建移动路径.....	117
4.4.3 加载 Flash 动画.....	85	6.5.2 使用变量控制对象.....	120
4.5 上机练习.....	87	6.6 指向固定路径上任意点的动画.....	122
4.5.1 制作产品介绍程序.....	87	6.7 上机练习.....	125
4.5.2 制作电子相册.....	90	6.7.1 控制目标对象移动.....	125
4.6 习题.....	91	6.7.2 利用自定义变量移动对象.....	128
第5章 使用和控制素材.....	93	6.8 习题.....	129
5.1 设置显示对象的过渡效果.....	93	第7章 交互结构(1).....	131
5.2 应用【擦除】图标.....	96	7.1 程序的交互.....	131
5.2.1 设置【擦除】图标属性.....	96	7.1.1 交互功能的简介.....	131
5.2.2 设置擦除效果.....	97	7.1.2 【交互】图标的结构和组成.....	132
5.3 应用【等待】图标.....	99	7.1.3 创建交互响应过程和原则.....	134
5.3.1 设置【等待】图标的属性.....	99	7.1.4 设置【交互】图标的属性.....	136
5.3.2 实现程序暂停效果.....	100	7.2 使用按钮响应.....	139
5.3.3 更改【继续】按钮.....	100	7.2.1 创建按钮响应.....	140
5.4 【群组】图标.....	101	7.2.2 设置按钮响应属性.....	140



7.3	创建热区域响应	144
7.4	创建热对象响应	148
7.4.1	热对象响应简介	148
7.4.2	设置热对象响应的属性	149
7.5	上机练习	151
7.5.1	制作诗歌赏析课件	151
7.5.2	制作选择题课件	153
7.6	习题	155
第 8 章	交互结构(2)	157
8.1	目标区响应	157
8.1.1	创建目标区响应	158
8.1.2	设置目标区响应属性	158
8.2	下拉菜单响应	162
8.2.1	创建下拉菜单响应	162
8.2.2	设置下拉菜单响应属性	162
8.3	条件响应	164
8.3.1	设置条件响应属性	165
8.3.2	制作条件响应实例	165
8.4	文本输入响应	168
8.4.1	文本输入响应规则	168
8.4.2	设置文本输入响应属性	169
8.4.3	设置文本输入区	170
8.5	按键响应	174
8.5.1	按键名称简介	174
8.5.2	设置按键响应属性	175
8.6	重试限制响应	177
8.6.1	设置重试限制响应属性	177
8.6.2	制作重试限制响应实例	178
8.7	时间限制响应	179
8.7.1	设置时间响应属性	179
8.7.2	制作时间限制响应实例	180
8.8	上机练习	182
8.8.1	制作填空程序	182
8.8.2	制作拼写单词程序	186
8.9	习题	189

第 9 章	创建决策结构	191
9.1	判断分支结构	191
9.1.1	建立决策结构	192
9.1.2	设置【判断】图标属性	192
9.2	设置判断分支属性	196
9.3	上机练习	197
9.3.1	制作闪烁文字效果	197
9.3.2	制作随机选择程序	199
9.4	习题	202
第 10 章	创建导航结构	203
10.1	框架结构的概述	203
10.1.1	【框架】图标	204
10.1.2	【框架】图标的内部结构	204
10.1.3	设置【框架】图标的属性	206
10.2	使用控制按钮浏览页	206
10.2.1	创建控制按钮浏览页程序	207
10.2.2	编辑控制按钮浏览页程序	208
10.3	使用框架管理超文本	210
10.3.1	定义超文本风格	210
10.3.2	实现超文本的链接	211
10.4	创建导航结构	213
10.4.1	【导航】图标	213
10.4.2	设置【导航】图标的属性	214
10.5	上机练习	218
10.6	习题	222
第 11 章	结构化程序设计	223
11.1	变量	223
11.1.1	变量的类型	223
11.1.2	系统变量和自定义变量	224
11.1.3	【变量】面板	226
11.2	函数	228
11.2.1	系统函数和自定义函数	228
11.2.2	函数的参数和返回值	232
11.3	Authorware 语言简介	233
11.3.1	运算符的优先级	233





11.3.2	表达式的使用	235
11.4	语句	236
11.4.1	条件语句	236
11.4.2	循环语句	237
11.5	上机练习	238
11.5.1	制作圆的径向渐变	238
11.5.2	绘制网格图形	239
11.6	习题	240
第 12 章	使用库、模块和知识对象	241
12.1	库的概述	241
12.1.1	媒体库	241
12.1.2	编辑和管理媒体库	243
12.2	模块	245
12.2.1	创建模块	245
12.2.2	使用模块	246
12.2.3	转换模块	247
12.3	知识对象	247
12.3.1	创建知识对象	247
12.3.2	知识对象的分类	248
12.3.3	使用知识对象	250
12.4	上机练习	257
12.4.1	应用创建的模块	257
12.4.2	创建单项选择题	259

12.5	习题	260
第 13 章	程序的调试、打包和发布	261
13.1	程序的调试	261
13.1.1	程序调试的常用方法	261
13.1.2	程序调试的常用技巧	264
13.2	程序的打包	266
13.2.1	程序打包注意事项	266
13.2.2	打包媒体库	267
13.2.3	打包程序	268
13.3	程序的发布	270
13.3.1	发布须知	270
13.3.2	发布前的设置	271
13.3.3	一键发布	275
13.4	习题	276
第 14 章	Authorware 综合实例应用	277
14.1	使用鼠标控制对象移动	277
14.2	制作模拟打字效果	279
14.3	制作解析几何说明程序	281
14.4	蒸腾作用课件	285
14.5	个性 Web 浏览器	294

第 1 章

Authorware 7 入门基础

学习目标

Authorware 是美国 Macromedia 公司开发的多媒体制作软件，它与其他编程工具的不同之处在于，它采用基于设计图标和流程的程序设计方法，具有可以不写程序的特色，即使是非专业人员也能够用它创作交互式多媒体程序。Authorware 7 做了很大程度的更新改进，功能更为强大，使用更加方便。本章首先对多媒体制作进行简要介绍，然后带领用户认识 Authorware 7，了解它的特点和功能。通过本章的学习，用户能够熟悉 Authorware 7 的工作界面，并能够自行设置个性化的工作环境。

本章重点

- ◎ Authorware 7 简介
- ◎ Authorware 7 的工作界面
- ◎ Authorware 7 的基本操作
- ◎ 文件的操作与设置

1.1 Authorware 7 简介

多媒体的制作非常复杂，如果依靠编程实现，并非每一个人都能轻松掌握那些复杂的编程语言。Authorware 正是在这样的背景下孕育而生的一套多媒体开发工具。自问世以来，它采用的面向对象、基于图标和流程线的制作环境，具有可以不写程序的特色，从而大大降低了开发难度，使得多媒体开发人员不再局限于计算机专业人士。

目前，Authorware 已成为世界公认领先的多媒体创作工具，被誉为“多媒体大师”。随着版本的不断更新，其功能也在逐步增强与完善。



1.1.1 Authorware 7 功能概述

Authorware 采用面向对象的设计思想和直观易用的开发界面,以图标为基本组件,用流程线连接图标的方式组织程序流程,符合人们安排事件的习惯。用户可以通过窗口界面和按钮显示方式控制程序,直观地引入和编辑文本、图像、声音、动画、视频等各种素材,而无需编写程序代码。整个程序的结构和设计意图在屏幕上一目了然,制作过程简单明晰,即使是非专业人员,也可以轻松创作出高质量的多媒体程序。

1. 面向对象的可视化编程

面向对象的可视化编程是 Authorware 的一大特色,它提供直观的图标流程控制界面,通过对各种图标逻辑结构的布局,实现整个应用系统的制作。

从原理上讲,创作多媒体程序就相当于用某种编程语言编写程序,但是在 Authorware 中,用户面对的是直观、形象的图标,而不是枯燥艰深的编程语言。多媒体程序的创作主要是通过图标的创建与设置来完成的,一个经过设置的图标就相当于传统编程中的一系列语句,它告诉计算机应如何工作以作出相应的响应。

2. 强大的人机交互能力

信息形式的多样性和传递过程的交互性是多媒体两个基本属性。Authorware 7 提供了强有力的交互控制功能,它将按钮响应、热区响应等十多种类型的响应方式制作成交互图标,几乎涵盖了所有的交互类型。每种交互响应类型对用户的输入可作出若干种不同的反馈,可使用菜单、按钮、一个图像或一片区域等与用户进行交互。

在多媒体程序制作中,最常使用的交互方式是按钮、下拉菜单等,这些元素不但使用简单,而且制作也很方便,有助于提高开发效率。

3. 丰富的多媒体素材的使用方法

虽然 Authorware 7 不能制作音乐、数字电影,它的字处理和图形图像处理功能也远远比不上 Word、Photoshop、Fireworks 等专业软件,但 Authorware 所具有的对图、文、动画的直接创作和处理能力已经足够,能够实现如绘制简单图形、通过缩放图像或控制对象的移动方式以制作动画效果等功能。

为了更快更好地进行创作,Authorware 提供了一个可以引用各种多媒体素材的集成环境。借助于这种环境,用户可以在 Authorware 中直接使用由其他软件制作的文字、图形、图像、声音和数字电影等多媒体信息。

Authorware 对多媒体素材文件的保存采用了 3 种方式。

- ◎ 保存在 Authorware 内部文件中。





- ◎ 保存在库文件中。当需要使用这些外部文件时,可以随时引用而不占用系统资源;同时,Authorware 允许将以前的开发成果以库或模块的形式保存下来,需要用到相同的素材时,可到库中反复提取,不仅避免了重复性工作,也大大减少了系统资源的占用。
- ◎ 保存在外部文件中。以链接或直接调用的方式使用,还可以按照指定的 URL 地址进行访问。

1.1.2 Authorware 的特点

作为一款优秀的多媒体程序制作软件,Authorware 具有以下特点。

1. 开发界面直观、简洁

Authorware 7 提供了 14 种形象的设计图标,并采用流程线将它们组织起来,这使得整个程序在结构和设计思想上一目了然,初学者非常容易上手。此外,还可以将多媒体文件直接从资源管理器中拖放到流程线、设计图标或库文件中,实现了可视化操作。

2. 扩展能力强大

Authorware 7 中定义了数百种变量和函数,使用这些系统变量和系统函数可以进行复杂的运算,大大地扩展了图标功能的不足,使多媒体应用程序的功能更加强大。同时,它还支持自定义变量和函数。当自带的图标及函数仍无法满足需要时,用户可以用高级程序语言编写代码,以实现特殊的功能。Authorware 7 中的代码窗口可与专业代码编辑器相媲美,为编写代码提供了极大的方便。此外,Authorware 7 还支持 ODBC(开放式数据链接)、OLE 和 ActiveX 技术。利用这些技术,可方便地访问和处理外部文件和数据库,开发出具有专业水准的应用程序。

3. 支持网络应用

Authorware 可跟踪和记录用户最常使用的内容,智能化地预测和下载程序片断,从而节省大量的下载时间,提高程序下载效率。在线执行的程序内部可以整合高压缩率及低带宽的 MP3 流式音频,以增强声音的表现效果。Authorware 支持向程序导入基于 XML 的内容,并且兼容新的 XML 语法。通过增强与 ActiveX 控件的通信手段,使多媒体程序可以利用大量 ActiveX 控件的全部功能。此外,利用 Authorware 强大的发行功能,可将程序的打包发布和网络发布整合到一起,只需一步操作即可保存项目,并将项目发送到 Web、光盘、本地硬盘或局域网。

1.1.3 Authorware 的启动和退出

当安装好 Authorware 7 以后,可以运行桌面的快捷方式图标,或者在【开始】|【程序】菜单中找到 Macromedia 选项,在下级菜单中执行 Macromedia Authorware 7 命令,这样 Authorware 7 便启动了,启动后可以看到如图 1-1 所示的欢迎画面。

