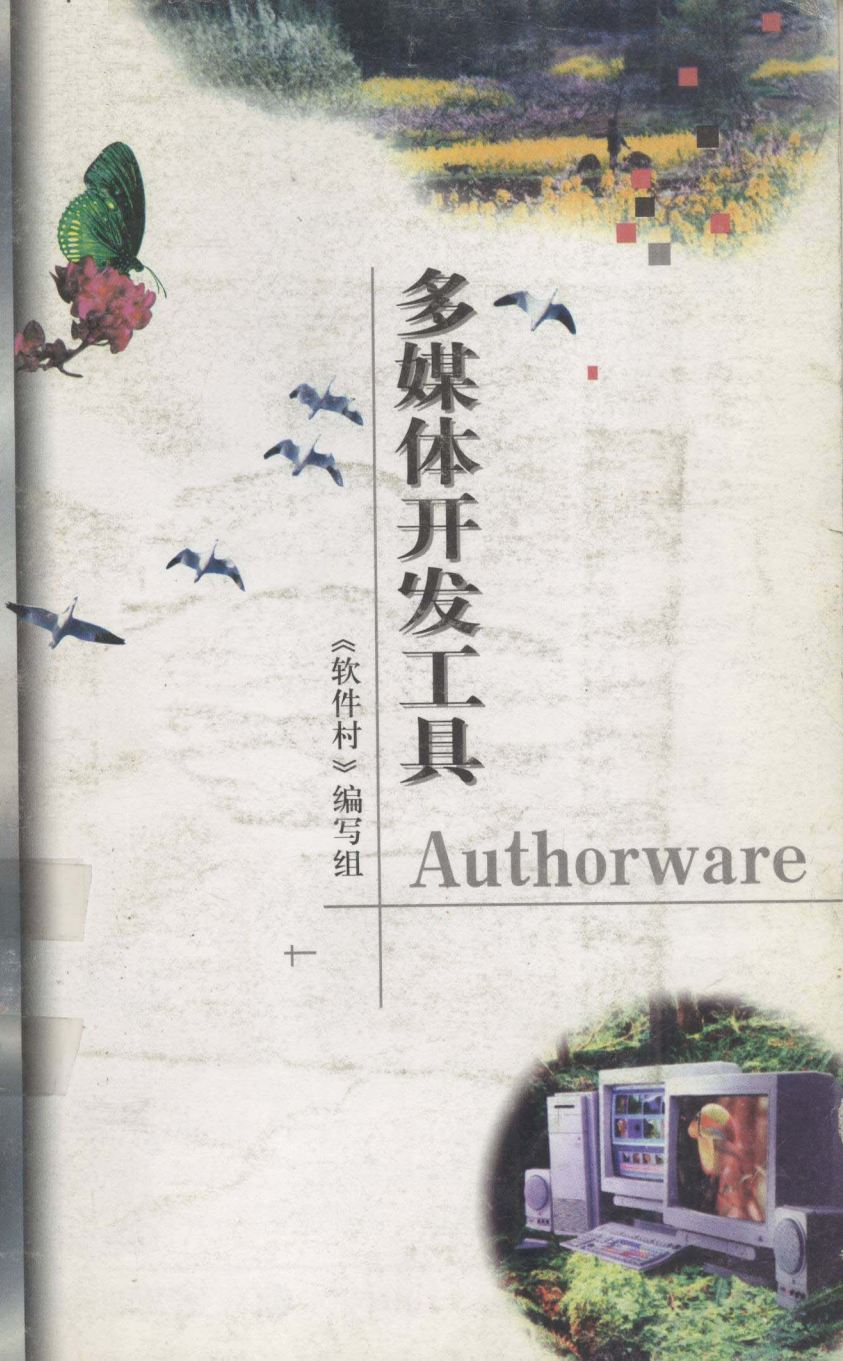




软件村
— 多媒体开发和

工业出版社



多媒体开发工具

Authorware

《软件村》编写组

十

(京)新登字039号

京工商广临字98139

《软件村》丛书包括下列 12 个系列

- | | | |
|------------|---------|--------|
| ◇办公系列 | ◇编程语言 | ◇操作系统 |
| ◇多媒体开发和工具 | ◇工业设计应用 | ◇实用小工具 |
| ◇数据库系列 | ◇图形图像工具 | ◇网络工具 |
| ◇系统检测与维护工具 | ◇压缩工具 | ◇游戏系列 |

软件村/多媒体开发和工具
多媒体开发工具 Authorware

《软件村》编写组编

策划编辑: 张文虎 郎红旗

组 织: Write Express

责任编辑: 张文虎

封面设计: 于 兵

*

化学工业出版社出版发行

(北京市朝阳区惠新里 3 号 邮政编码 100029)

新华书店北京发行所经销

化学工业出版社印刷厂印刷

开本 787 × 1092 毫米 1/32 印张 1 字数 23 千字

1998 年 7 月第 1 版 1998 年 7 月第 1 次印刷

ISBN 7-5025-2196-8/TP · 139

定价: 3.00 元

版权所有 违者必究



 Authorware 的安装 .	3
 Authorware 使用入门	9
 Authorware 的版本	9
 Authorware 的运行	9
 系统变量	22
 系统函数	24

随着个人电脑的飞速发展,多媒体已是不可阻挡的潮流来到我们身边。多媒体由于集成了图形、图像、声音、音效动画,使个人电脑变的更有趣味性,因此获得越来越多人的喜爱。但是由于多媒体需要全面的素质才能获得满意的效果这对普通人来说要求太高了。随着高级语言的发展,多媒体的制作变得越来越容易,越来越简单。现在制作多媒体已不是专业人员的专利了,普通人只要选择好工具,也可以制作成专业级的水平。制作多媒体不外乎是收集好各种素材,再用合适的工具软件把素材集成为完整的多媒体产品。现在市面上出现的多媒体制作软件有编程语言,如 VB、Delphi。它们通过采用编程的方式来制作多媒体。这对于不具有编程经验的普通人来说,比较困难,也很复杂。还有编辑系统,如 Authorware 等。它们不

需要编程经验，一般只须将你的各种素材作简单的排列，就可制作出多媒体产品。因此，这对于普通人来说，是一大福音。

本书就是介绍多媒体制作中比较优秀的多媒体软件 Authorware。它是一种基于图标的、以流程线为结构的软件，加之丰富的函数，以及提供了多媒体基本元件的集成及多重分支功能，使多媒体的制作不但简单，而且功能非常强大。

本书以 Authorware 3.5 为基础进行介绍。由于 Authorware 功能强大，要想全面介绍它是不可能的。本书只是起到一个抛砖引玉的效果，使读者能够对它的基本操作有一个大概了解，至于深入方面还要靠读者自己在实践中去获得。

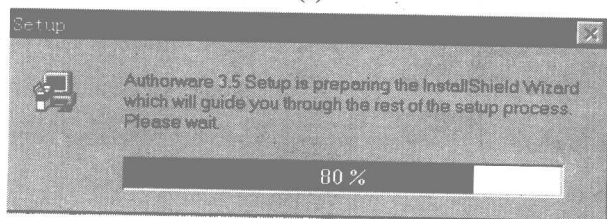


1 Authorware 的安装

Authorware 的安装比较简单，Authorware 的目录是以缩写形式 A3W 给出的。在光盘中找到相应的目录，双击打开它，就可发现  Install 安装程序。双击它，就进入安装过程（见图 1-1）。



(a)



(b)

图 1-1 准备安装向导

✎ 图 1-1 指出 Authorware 3.5 安装程序正在准备安装向导，通过它，你可以安装完剩下的部分，请稍候。

接着会出现图 1-2 的界面。

击 Next 后，就会进入图 1-3 的界面。

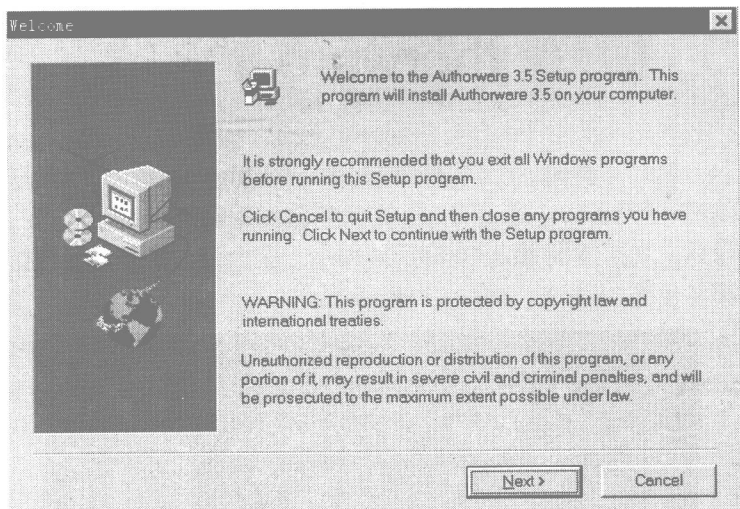


图 1-2 软件保护提示

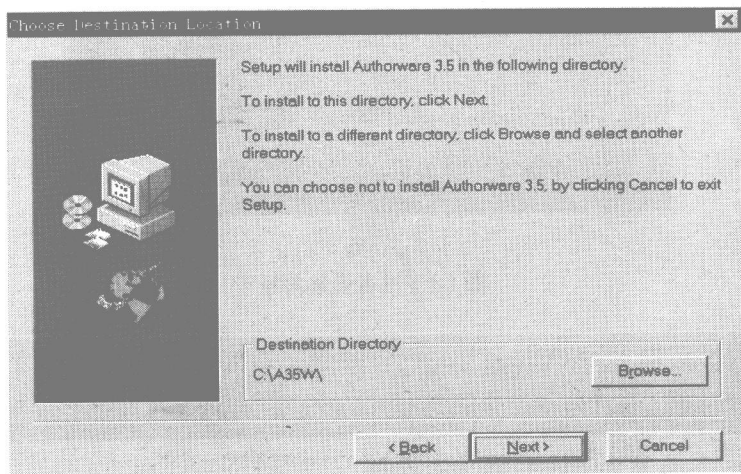


图 1-3 指定安装路径

如果想改变安装路径就按 Browse，它会出现另一个界面让你指定路径。按 Back 返回上一个界面，按 Cancel 退出安装程序。一般采用它默认的安装路径，故按 Next。出现图 1-4 所示的界面。

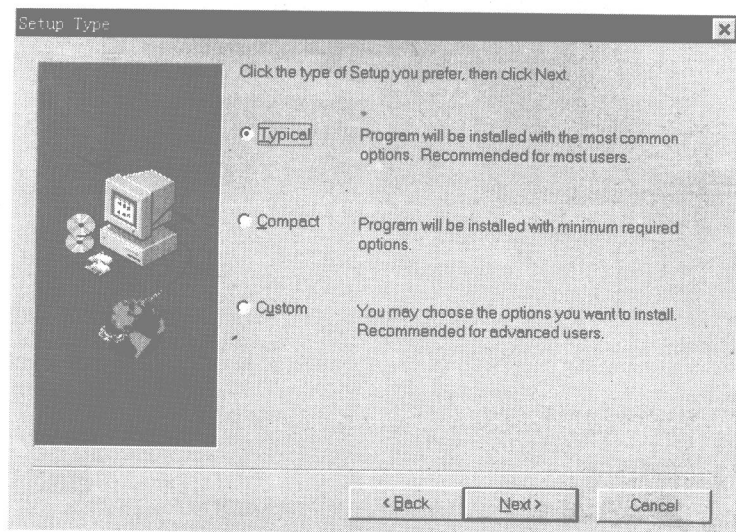


图 1-4 让你选择安装类型

Typical 表示安装最普通的选项，这是 Authorware 推荐的选项。Compact 表示只安装必备的部分。Custom 表示自己选择安装部分，这个选项是推荐给对 Authorware 已经比较熟悉的高级用户。Back 返回上一界面，Cancel 退出安装。采用默认选项，选 Typical，按 Next，出现图 1-5 所示的界面。

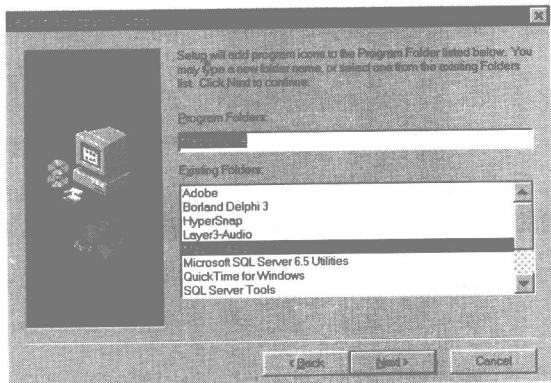


图 1-5 指定文件夹

让你指定放到程序列表中的文件夹，即在任务栏开始的程序选项中出现的名字，它是你启动 Authorware 的快捷键。你可以起一个你喜欢的、容易知道程序意思的名字。按 Back 返回上一界面，按 Cancel 退出安装程序。我们采用默认的文件夹 Macromedia，按 Next。出现图 1-6 所示的界面。

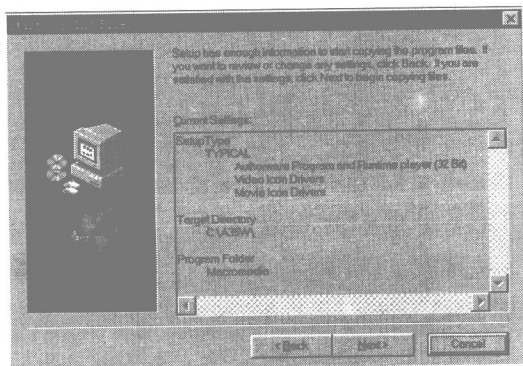


图 1-6 确认前边的选择

让你确认前边的选择是否满意，前边的选择如：安装类型（ Setup Type ），安装的目标目录（ Target Directory ），以及程序文件夹（ Program Folder ）都已列出来，你如果不满意，按 Back 可返回前几个界面进行重新选定。若想退出，不再安装 Authorware，可按 Cancel。若一切都满意，按 Next，安装程序将拷贝 Authorware 的所有文件在目标目录中。我们一切都满意，故按 Next。出现图 1-7 所示的界面。

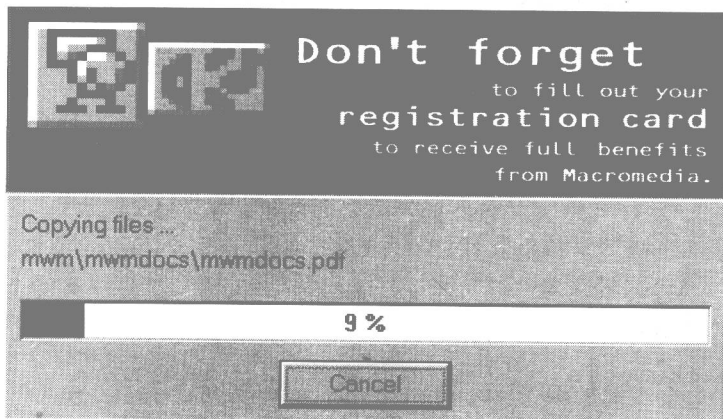


图 1-7 正在拷贝程序

图 1-7 上半部分指出让你不要忘记填你的注册卡，这样你可以从 Macromedia 公司取得很多好处，如获得技术支持，升级版本和取得优惠等。图下半部分指出正在拷贝文件，进度条指出完成百分之多少。稍等片刻，文件拷贝完毕，出现图 1-8 所示的界面。

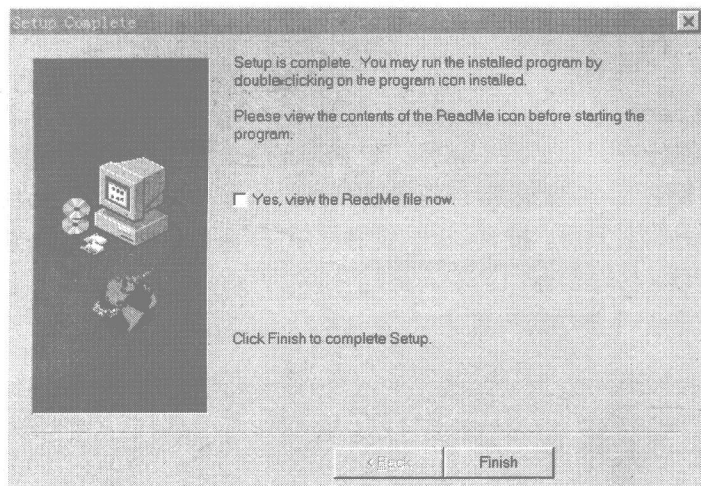


图 1-8 安装完成

图 1-8 指出安装已经完成，击 Finish 钮完成安装。如果你选择了复选框，击 Finish 钮，将会打开 readme 文件。

我们不选复选框，击 Finish 钮。这时，打开任务条上的开始菜单，选择程序，就会发现里边多了一个选项 Macromedia，里边有几个快捷方式如图 1-9 所示。

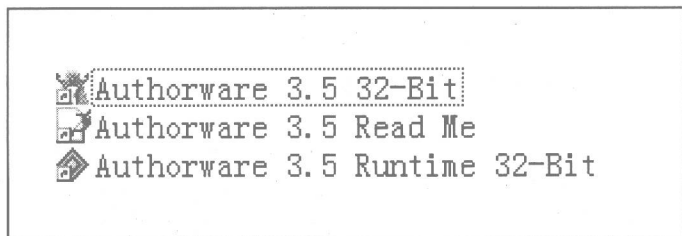


图 1-9 Authorware 为你在“开始”菜单中建立的快捷方式

2 Authorware 使用入门

2.1 Authorware 的版本

Authorware 是 Windows 下的 32 位应用程序，它是一套跨平台的多媒体开发工具。Authorware 有好几个针对不同操作系统的版本。由于多媒体要处理大量的数据，故首先要有一台高性能的机器。众所周知，麦金托什（Macintosh）机器，在专业图形、音效等方面的处理处于领先地位，故在 Macintosh 机器上较早就有了 Authorware 软件。现在 PC 机性能有很大提高，Authorware 也有 PC 机上的版本。并且 Authorware 提供了 For Windows 及 For Macintosh 的文件存储格式，使你很容易的在两个平台间互相调用及开发应用软件。

2.2 Authorware 的运行

双击程序中的 Macromedia 中的 Authorware 3.5 32-bit 就可启动 Authorware。不过在进入它的开发环境前，它会让你注册。添上你的姓名、公司和序列号（可在光盘上找到），就会进入 Authorware 3.5。一进入 Authorware，你首先会见到一张欢迎画面（图 2-1）。

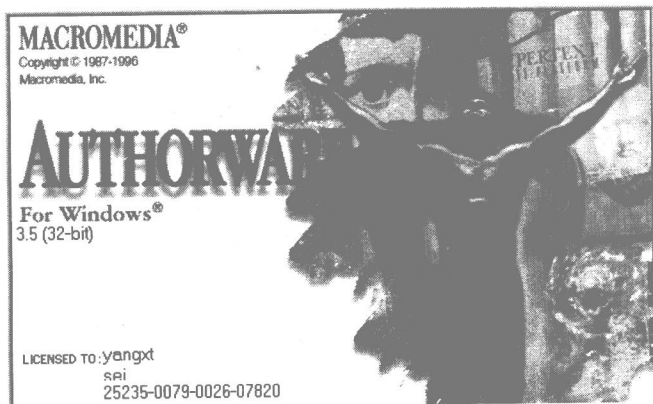


图 2-1 欢迎界面

点击画面或稍等片刻，就进入 Authorware 编辑环境。进入后，它会自动产生一个新文件 Untitled（图 2-2）。

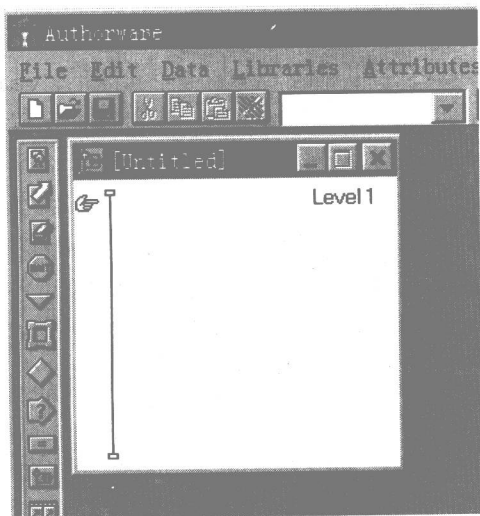


图 2-2 编辑环境之一部分

图 2-2 是 Authorware 编辑画面。其中最上边的 File Edit 等就是菜单栏,紧接下边的是编辑工具栏,左边的一列图标是工具图标栏,中间开的白色窗口就是程序设计窗口,其名称为 Untitled。程序设计窗口是要工作的“画布”。

下面介绍一下菜单栏:

File Edit Data Libraries Attributes Text Try It Help

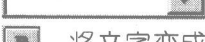
- File 菜单 文件菜单提供对文件处理的各种功能。如产生一新文件(new file),打开一文件(open file),存储文件(save as),画面设置,打印设置(print setup)等。
- Edit 菜单 编辑菜单提供了一般的编辑功能。如:拷贝(copy),粘贴(paste),剪切(cut),群组化(group)等功能。
- Data 菜单 数据菜单提供了变量的查询、使用,函数的查询、使用等功能。如:产生一新变量(new variable)、显示变量(show variable)、显示函数(show function)等。
- Libraries 菜单 程序库菜单提供了模块化及图标库等功能。如:建立模块(create model)、装入模块(load model)、新程序库(new library)等。
- Attributes 菜单 属性菜单提供了修改属性的功能。如:效果(effect)、填充(fill)、颜色(color)、显示网格(show grid)等。
- Text 菜单 文本菜单提供了跟文本操作有关的功能。如:字体(font)、尺寸(size)、类型(style)、定义类型(define style)等功能。

- Try It 菜单 运行菜单提供了与程序运行有关的各种功能。如：运行(run)、从标志处运行(run from flag)、跟踪执行(step into)等。
- Help 菜单 提供一般的帮助等功能。如帮助(help)、搜索帮助(help pointer)、关于 Authorware (about Authorware)等。

下面介绍一下编辑工具栏：



编辑工具栏主要是为了简化操作，代表了菜单栏的主要操作。

-  产生一新文件
-  打开一文件
-  存储文件
-  剪切
-  复制
-  粘贴
-  取消本次操作
-  选择字体
-  将文字变成粗体
-  将文字变成斜体
-  查找及替换
-  显示指定图标
-  查找变量
-  运行程序
-  调试程序
-  帮助

下面介绍一下图标工具栏。

-  显示图标 用来放置画面
-  移动图标 用来移动对象
-  擦除图标 用来擦除对象
-  等待图标 延迟程序的执行
-  Navigate 图标
-  Framework 图标 和 Navigate 图标配合，来制作超媒体
-  决策图标 用来制作多流程
-  交互图标 用来提供各种交互方式
-  计算图标 用来编写代码
-  群组图标 用来放一群图标
-  电影图标 用来播放动画
-  声音图标 用来播放声音
-  视频图标 用来播放视频
-  开始标志 用来指出流程从哪里开始执行
-  结束标志 用来指出流程从哪里结束
-  调色板图标 用来标识各图标，作用不大

图标工具栏是我们进行多媒体制作的基础，也就是我们制作的语言。多媒体制作的好坏，就看图标工具运用的好坏，因此我们应很好掌握。

现在介绍一下设计窗口（图 2-3）。

正如图 2-3 所示，我们进行多媒体的编制就是把图标工具栏中的图标拖到设计窗口中的流程线上。流程线直观指出程序执行的顺序。程序的执行根据箭头一目了然。

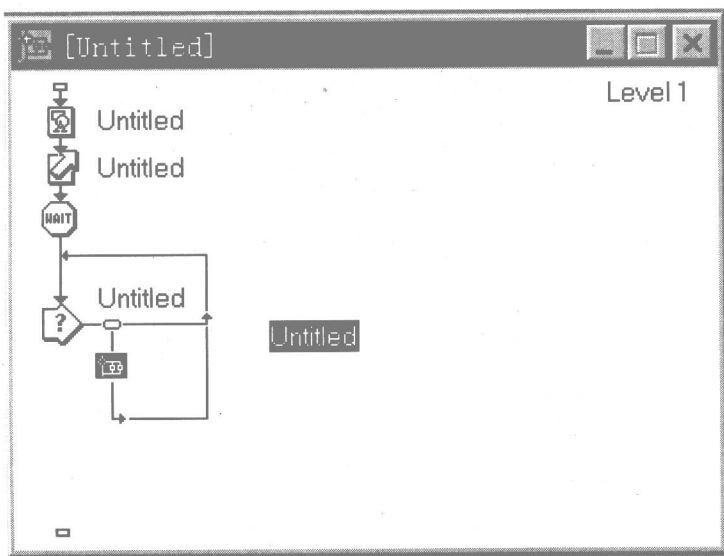


图 2-3 设计窗口

我们现在举个最简单的例子：让文字移动，最后把它擦除。

首先，拖动显示图标到流程线上。

如图 2-4，我们可以给显示图标取一个形象的名字，如“文字”。双击显示图标打开它。

此时，显现出另一个窗口，我们可在里面输入文字、图形等。还有一个小窗口，标题是“文字”。用它里边的工具我们可以进行输入文字、画线和画圆等操作。我们在上边的 A 上点一下（A 表示输入文字），然后将鼠标移到左上角点一下，在 text 菜单上选好自己满意的字体和大小，就可以输入文字了。这里我们输入“欢迎学习 AUTHORWARE”。输入完后，将此窗口关闭如图 2-5 所示。

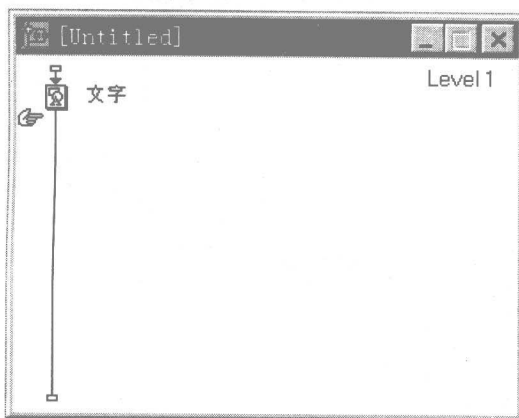


图 2-4 拖动显示图标至流程线上

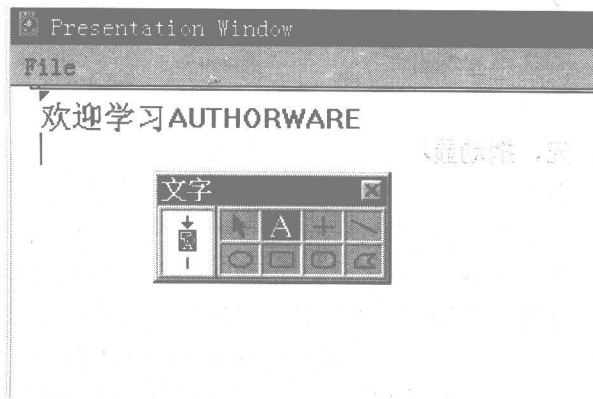


图 2-5 文字、图形输入窗口

接着，我们将一个移动图标移到流程线上，放在显示图标的下面（见图 2-6）。