

清华
电脑学堂

DVD

超值多媒体光盘

大容量、高品质多媒体教程
语音视频演示讲解
实例素材、效果和模板

- ✓ 总结了作者多年多媒体开发经验和教学心得
- ✓ 系统讲解了Authorware的要点和难点
- ✓ 实例众多、效果精美、实用性强
- ✓ 提供丰富的课堂练习和课后习题
- ✓ 附赠大容量、高品质多媒体语音视频教程光盘



Authorware多媒体制作

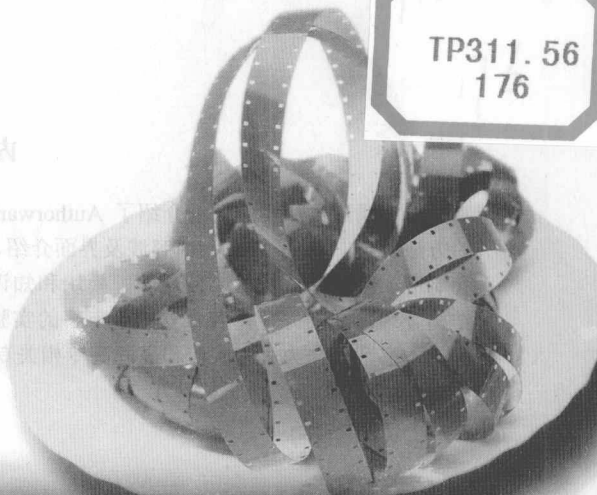
标准教程(2010-2012版)

■ 郭新房 杨继萍 倪宝童 等编著



清华大学出版社

- ✓ 总结了作者多年多媒体开发经验和教学心得
- ✓ 系统讲解了Authorware的要点和难点
- ✓ 实例众多、效果精美、实用性强
- ✓ 提供丰富的课堂练习和课后习题
- ✓ 附赠大容量、高品质多媒体语音视频教程光盘



Authorware多媒体制作

标准教程(2010-2012版)

■ 郭新房 杨继萍 倪宝童 等编著



清华大学出版社
北京

内 容 简 介

本书通过大量实例详细介绍了 Authorware 7.0 软件的基本操作以及制作各种多媒体演示应用程序的方法。全书共分 10 章, 内容涉及界面介绍、使用图标、制作动画、导入多媒体资源、实现各种交互和响应、控制播放流程、使用库、模块和知识对象、编写脚本代码以及发布多媒体应用程序等。本书结构合理, 图文并茂, 各章安排了丰富的实验指导和习题, 配书光盘提供了大容量多媒体语音视频教程。本书适合作为大中专院校和高职高专相关专业教材, 也可供广大计算机用户学习参考。

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 多媒体制作标准教程: 2010—2012 版 / 郭新房等编著. —北京: 清华大学出版社, 2010.5

(清华电脑学堂)

ISBN 978-7-302-22335-1

I. ①A… II. ①郭… III. ①多媒体—软件工具, Authorware—教材 IV. ①TP311.56

中国版本图书馆 CIP 数据核字 (2010) 第 058834 号

责任编辑: 冯志强

责任校对: 徐俊伟

责任印制: 王秀菊

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: 北京鑫海金澳胶印有限公司

装 订 者: 北京市密云县京文制本装订厂

经 销: 全国新华书店

开 本: 185×260 印 张: 21 插 页: 2 字 数: 520 千字

版 次: 2010 年 5 月第 1 版 印 次: 2010 年 5 月第 1 次印刷

印 数: 1~5000

定 价: 39.80 元

产品编号: 033987-01

目 录

第 1 章 Authorware 入门	1
1.1 多媒体技术理论	2
1.1.1 多媒体技术基础	2
1.1.2 多媒体相关编辑软件	3
1.2 了解 Authorware 7.0	4
1.2.1 Authorware 7.0 简介	4
1.2.2 Authorware 7.0 的应用	5
1.2.3 Authorware 7.0 与多媒体	7
1.3 Authorware 7.0 的工作界面	8
1.3.1 Authorware 的工作环境	8
1.3.2 启动与命令	8
1.3.3 工具栏	10
1.3.4 面板和图标栏	11
1.3.5 设计和演示窗口	19
1.4 多媒体应用的开发流程	20
1.4.1 前期准备	20
1.4.2 开发程序与后期工作	21
1.5 Authorware 7.0 基本操作	22
1.5.1 新建和保存文档	22
1.5.2 打开和关闭文档	23
1.6 思考与练习	24
第 2 章 使用基本图标	28
2.1 操作【显示】图标	29
2.1.1 创建【显示】图标	29
2.1.2 认识绘图工具箱	29
2.1.3 创建文本对象	31
2.1.4 编辑文本对象	33
2.1.5 创建图形对象	35
2.1.6 编辑图形对象	38
2.2 【显示】图标的属性	40
2.2.1 【显示】图标的属性	40
2.2.2 【显示】图标的特效属性	41
2.2.3 显示图标的移动属性	42
2.3 导入外部素材	45
2.3.1 使用外部文本	45
2.3.2 使用外部图像	47
2.4 【等待】图标和【擦除】图标	49
2.4.1 【等待】图标	49
2.4.2 【擦除】图标	50
2.5 实验指导：制作阴影文字	52
2.6 实验指导：圣诞节图片欣赏	54
2.7 思考与练习	57
第 3 章 简单动画制作	60
3.1 动画基础知识	61
3.1.1 动画的概念	61
3.1.2 创建 Authorware 动画	64
3.1.3 移动图标的属性面板	65
3.2 创建定位动画	67
3.2.1 终点定位动画	67
3.2.2 直线定位动画	68
3.2.3 平面定位动画	70
3.3 创建路径动画	71
3.3.1 路径与路径动画	71
3.3.2 路径移动动画	72
3.3.3 路径定位动画	75
3.4 实验指导：制作教学演示片头	76
3.5 实验指导：制作诗歌欣赏动画	79
3.6 思考与练习	82
第 4 章 应用多媒体	85
4.1 【声音】图标	86
4.1.1 导入音频文件	86
4.1.2 媒体同步	88
4.2 【数字电影】图标和 DVD 图标	90
4.2.1 【数字电影】图标	90
4.2.2 【数字电影】图标属性	90
4.2.3 DVD 图标	95
4.3 导入其他媒体对象	97
4.3.1 导入 GIF 动画	97
4.3.2 导入 Flash 动画	99
4.3.3 导入 QuickTime 动画	101
4.4 实验指导：插入 PPT 文档	102
4.5 实验指导：制作视频课件	105
4.6 思考与练习	109

第 5 章 交互与响应	114	6.3.1 认识【框架】图标	161
5.1 使用【交互】图标	115	6.3.2 设置框架属性	162
5.1.1 【交互】图标的响应类型	115	6.3.3 设置链接样式	163
5.1.2 创建【交互】图标	117	6.3.4 实现链接功能	165
5.1.3 【交互】图标的属性	117	6.4 【导航】图标	167
5.1.4 交互分支的属性	120	6.4.1 认识【导航】图标	167
5.2 按钮响应	122	6.4.2 【导航】图标属性	168
5.2.1 创建按钮响应	122	6.4.3 查找方式	169
5.2.2 按钮的属性	123	6.5 实验指导：制作随机选择题	172
5.2.3 Authorware 的快捷键	126	6.6 实验指导：利用框架制作课件	177
5.3 热区响应	127	6.7 思考与练习	180
5.3.1 创建热区响应	128	第 7 章 库、模块和知识对象	183
5.3.2 热区响应的属性	128	7.1 库	184
5.4 热对象响应	129	7.1.1 创建库	184
5.4.1 创建热对象响应	129	7.1.2 库窗口的界面	185
5.4.2 热对象响应的属性	130	7.1.3 库文件的操作	187
5.5 文本输入响应	131	7.1.4 库的链接操作	188
5.5.1 创建文本输入交互	131	7.1.5 库的打包操作	190
5.5.2 文本输入响应的属性	133	7.2 模块	191
5.5.3 文本输入域的属性	134	7.2.1 模块的概念	191
5.5.4 特殊字符的使用	136	7.2.2 创建模块	191
5.6 下拉菜单响应	136	7.2.3 使用模块	192
5.6.1 创建下拉菜单响应	137	7.2.4 转换模块文件	193
5.6.2 下拉菜单响应的属性	139	7.3 知识对象	194
5.7 其他交互响应	139	7.3.1 认识知识对象	194
5.7.1 目标区域响应	139	7.3.2 知识对象的属性	195
5.7.2 条件响应	140	7.3.3 创建测验程序	196
5.7.3 重试限制与时间限制响应	141	7.3.4 为测试添加题目	200
5.7.4 事件响应	142	7.4 实验指导：音乐播放程序	203
5.7.5 按键响应	143	7.5 实验指导：创建化学测验程序	207
5.8 实验指导：制作菜单选题系统	144	7.6 思考与练习	211
5.9 实验指导：制作拼图游戏	147	第 8 章 脚本语言编程	214
5.10 思考与练习	149	8.1 应用变量与函数	215
第 6 章 决策、框架和导航图标	152	8.1.1 认识计算图标	215
6.1 【决策】图标	153	8.1.2 使用计算图标编程	217
6.1.1 创建分支结构	153	8.1.3 使用显示图标编程	218
6.1.2 分支属性设置	154	8.2 变量	218
6.2 分支结构分类	155	8.2.1 系统变量概述	219
6.2.1 顺序分支	156	8.2.2 查找系统变量	220
6.2.2 条件分支	157	8.2.3 使用自定义变量	221
6.2.3 循环分支	158	8.2.4 使用全局变量和图标变量	222
6.2.4 随机分支	160	8.3 函数	223
6.3 【框架】图标	161	8.3.1 使用系统函数	223

8.3.2	使用自定义函数	224
8.3.3	使用外部扩展函数	225
8.4	运算符与表达式	226
8.4.1	运算符	226
8.4.2	运算符的优先级	231
8.4.3	表达式	232
8.5	语句	233
8.5.1	条件语句	233
8.5.2	循环语句	236
8.6	实验指导：判断闰年	237
8.7	实验指导：制作雷达扫描动画	241
8.8	思考与练习	244
第9章	发布多媒体程序	248
9.1	调试程序	249
9.1.1	使用开始和结束标志	249
9.1.2	使用控制面板	250
9.1.3	跟踪变量的值	251
9.1.4	调试技巧	252
9.2	程序打包	252
9.2.1	打包前的准备工作	253
9.2.2	需要打包的文件	254
9.2.3	打包文件	254
9.3	作品发布	255
9.3.1	一键发布	256
9.3.2	打包网络发布的文件	260
9.3.3	批量发布	263
9.4	实验指导：文件 Web 打包	264
9.5	实验指导：文件一键发布	266
9.6	思考与练习	267
第10章	综合实例	271
10.1	《出师表》教学演示	272
10.1.1	策划分析	272
10.1.2	设计演示片头	274
10.1.3	设计项目选择界面	276
10.1.4	设计作者简介	278
10.1.5	设计原文欣赏	281
10.1.6	设计时代背景	285
10.1.7	设计课堂练习	287
10.2	《初级计算机应用》教学演示	290
10.2.1	策划分析	290
10.2.2	设计演示片头	293
10.2.3	设计项目选择界面	296
10.2.4	设计视频播放界面	298
第11章	综合实例	302
11.1	智力大考验	303
11.1.1	策划分析	303
11.1.2	设计课件片头	305
11.1.3	设计答题规则	307
11.1.4	设计计分方法	309
11.1.5	设计开始答题	311
11.2	MA 音频播放器	316
11.2.1	策划分析	316
11.2.2	设计流程线	321
11.2.3	设计播放程序	323

第1章

Authorware 入门



随着计算机技术的发展,多媒体技术逐渐应用到了各种生产与生活活动中,为各行各业的演示、应用提供丰富的支持。在各种开发多媒体应用的工具中,Macromedia(现Adobe)公司推出的多媒体制作软件 Authorware 是教育、出版等行业应用最广泛的多媒体应用开发工具之一。它以强大的可视化操作、所见即所得的实现应用、强大的脚本编辑能力、易于上手的特性,使得一些入门用户也能够创作出高水平的多媒体作品,是非专业程序开发人员的最佳选择。

Authorware 采用面向对象的设计思想,是一种基于图标(Icon)和流线(Line)的多媒体开发工具。它可以将由多种软件制作的多媒体素材组织和整合起来,打包为绚丽的多媒体应用程序,因此特别适合制作教学软件、项目简报、产品演示等需要进行人机交互的多媒体产品。

本章介绍有关多媒体编辑与 Authorware 7.0 的基础知识,包括 Authorware 的应用、工作界面、多媒体技术的相关知识等,还将使用 Authorware 制作一些简单的实例,并通过这些实例展示 Authorware 强大的功能和简便的操作。

本章学习要点:

- Authorware 7.0 的简介
- Authorware 7.0 的应用
- Authorware 7.0 的工作界面
- 多媒体技术基础
- 编辑各种多媒体文件的软件

1.1 多媒体技术理论

随着 20 世纪 80 年代计算机多媒体技术的兴起,多媒体程序得到越来越广泛的应用。诸如艺术、教育、娱乐、工程、医药、数学、商业以及科学研究等领域的机构和个人,都不断地加大在多媒体应用方向的投入。这些丰富的多媒体应用为用户提供了完美的视觉享受。

1.1.1 多媒体技术基础

媒体是人与人之间交流的信息中介和载体,是直接作用于人类感官的介质。传统的媒体主要包括文本、图像、图形、声音、动画和视频等 6 种。多媒体是一种新兴的综合性媒体,它将传统的 6 种媒体有机结合起来,组成带有交互性的应用。

1. 多媒体与交互

多媒体是一种新兴的、与传统媒体有很大差异的媒体技术。其差异不仅在于应用媒体的种类数量,还在于是否在媒体传播的过程中产生交互。

传统的传媒往往只能应用一种或少量几种简单的媒体。例如,应用文本和图像的报纸、杂志、图书;应用声音的广播、磁带、唱盘;应用声音和视频的电视、电影、影碟等。

在这些传统传媒中,信息传播的途径是单向的。传媒的发行者发送各种信息,而终端用户只能对这些信息进行被动的接收,而不能向传媒的发行者反馈任何信息。因此,这些依靠一种或几种简单媒体而构成的传媒并不能被称为多媒体。

多媒体技术不仅仅是多种媒体的结合,还是计算机技术和人机工程的结合。在多媒体技术中,更注重的是这些媒体是否带有交互性,即接收用户的反馈,然后根据反馈的信息进行相应处理。

具有交互性的多媒体技术比传统媒体更容易获得用户的认同,也更方便媒体的发布者根据用户的喜好来改进产品和服务,丰富用户体验。可以说,交互性才是多媒体技术的核心。

2. 多媒体技术的特点

与传统的媒体技术相比,多媒体技术除了具有更好的交互性以外,还具有以下几个特点。

□ 集成性

多媒体技术是一种综合性的媒体技术,它能够对信息进行多通道统一获取、存储、组织与合成,提高处理用户信息反馈的效率。

□ 控制性

多媒体技术以计算机为中心,通过计算机技术综合处理和控制在各种媒体信息,然后按用户的要求以多种媒体形式表现出来,作用于人类的多种感官。

□ 非线性

多媒体技术的非线性特点将改变用户传统的线性接收信息的方式。传统媒体是纯线性的，依照固定的顺序向用户提供信息，因此用户也必须按照指定的顺序接收各种信息。而多媒体技术将借助超文本链接（Hyper Text Link）的方式，把内容以一种更灵活、更具变化的方式呈现给用户。

□ 实时性

依托互联网技术，多媒体处理系统可以实时接收用户反馈的信息。因此，当用户给出操作命令时，相应的多媒体信息都能够得到实时控制。

□ 便捷性

在多媒体应用中，用户可以按照自己的需要、兴趣、任务要求、偏爱和认知特点，选择性地访问多媒体系统提供的内容，任取图、文、声、像等信息表现形式。

□ 多态性

随着计算机和互联网技术的发展，多媒体逐渐颠覆了传统媒体的传播方式。在多媒体传播体系中，用户不再只是信息的接收者，而是与多媒体应用的发行者具有相同的信息发布权，可以按照自己的目的、认知特征等重新组织信息，增加、删除或修改节点，重新建立信息链。

1.1.2 多媒体相关编辑软件

一个完整的多媒体应用项目的开发过程，是对大量不同类型的媒体数据进行程序化、系统化的整合过程。这些不同的媒体数据往往是依托多种软件系统开发和编辑而成的。

1. 多媒体处理软件

在实际的设计工作中，几乎所有多媒体项目的开发都需要创建团队之间的相互协作，通过多个具体媒体项目的研发来完成。作为一个具有专业水平的多媒体设计师，需要在语言表达、艺术审美、创意构思等诸多方面都具备良好的技能素质，掌握各种媒体文件的编辑制作知识。

在多媒体应用的开发中，使用的媒体数据主要包括文本、图像、图形、声音、动画、视频等。了解编辑这些媒体数据的软件，有助于提高编辑媒体数据以及开发多媒体应用的效率。以目前最常用的 Windows 操作系统为例，编辑这些媒体数据所使用的软件主要包括以下几种。

□ 文字处理软件

文字处理软件是对各种文本进行输入、编辑、排版和校对等处理时使用的软件。目前最常用的文字处理软件主要包括 Microsoft Word、金山 WPS Office 等。

□ 图像处理软件

图像是指各种由点阵构成的位图。图像处理软件是对各种位图图像进行重绘制、修改和转换的软件。目前常用的图像处理软件包括 Adobe Photoshop、Adobe Photoshop Elements、Adobe Fireworks 等。

□ 图形处理软件

图形是指由几何公式运算而获得的矢量图形。图形处理软件是绘制、修改和输出各

种矢量图形的软件。目前常用的图形处理软件包括 Adobe Illustrator、Microsoft Visio 以及 CorelDRAW 等。

□ 声音处理软件

声音处理软件包括声音采集软件、声音编辑软件以及声音输出软件等。一些专业的声音处理软件往往集成两种甚至全部声音处理的功能。常用的声音处理软件包括 SoundForge、CoolEdit、WaveLab 以及 GoldWave 等。

□ 动画处理软件

动画处理软件的作用包括将多幅的素材打包组成动画, 以及绘制简单的图形, 并将图形转换为动画等。常用的动画制作软件包括 Adobe Flash、硕思闪存精灵等。

□ 视频处理软件

视频处理软件是采集、编辑、制作后期特效以及输出各种视频数据的软件。常用的视频处理软件包括会声会影、Adobe Premiere Pro、Adobe After Effects 等。

2. 多媒体开发软件

多媒体开发软件是指将各种文本、图像、图形、声音、动画以及视频等媒体数据整合, 集成为一个整体性交互性程序的软件。

随着计算机技术的发展和普及, 越来越多的企事业单位和个人开始应用多媒体技术进行各种产品演示、教育教学以及个人介绍等工作。多媒体技术也开始由之前的只有专业人员能够进行开发, 转变为普及性的业余人士也可以参与的模式。

根据多媒体技术应用的范围, 可以将其划分为传统多媒体应用程序以及网络多媒体应用程序两大类。其中, 传统多媒体应用程序包括各种教学演示、产品演示等, 网络多媒体应用程序则包括各种视频点播系统、应用于网络的嵌入式人机交互系统 (例如银行的 ATM 自动提款机、各种服务行业的自助交费机) 等。

由于多媒体技术应用的范围十分广阔, 多媒体应用的开发工具也如雨后春笋般面世。目前常用的多媒体应用开发工具主要为如下所示 Adobe 公司出品的几种软件。

□ Adobe Authorware

□ Adobe Flash

□ Adobe Director

□ Adobe Captivate

□ Adobe Flash Builder

1.2 了解 Authorware 7.0

Authorware 7.0 是 Authorware 的最新版本。使用 Authorware 7.0, 用户可以通过可视化的方式开发各种多媒体应用程序, 也可以通过 Authorware 脚本语言或 JavaScript 脚本语言, 以代码的形式开发多媒体应用程序。

1.2.1 Authorware 7.0 简介

1987 年, 美国计算机学家迈克尔·艾伦组建了 Authorware 公司, 专门销售名为

Authorware 的多媒体应用开发工具。1992 年, Authorware 公司与 MacroMind-Paracomp 公司合并, 组成 Macromedia 公司, Authorware 成为 Macromedia 公司在多媒体应用开发方面的拳头产品。

直到 2005 年 Adobe 公司收购 Macromedia 为止, Authorware 共发布了 7 个主要的版本, 目前最新版本为 Authorware 7.0。该版本在改进可视化操作的同时增强了脚本编写的支持。

Authorware 最初是作为一种解释型、基于流程的图形编程语言, 被应用于创建各种互动的程序。Authorware 可以将声音、文本、图形、图像、动画和数字电影等多媒体内容打包整合为一个可执行程序, 在 Windows、Macintosh 等操作系统以及安装了 Internet Explorer、Netscape 和 Safari 等 Web 浏览器的计算机中执行, 如图 1-1 所示。

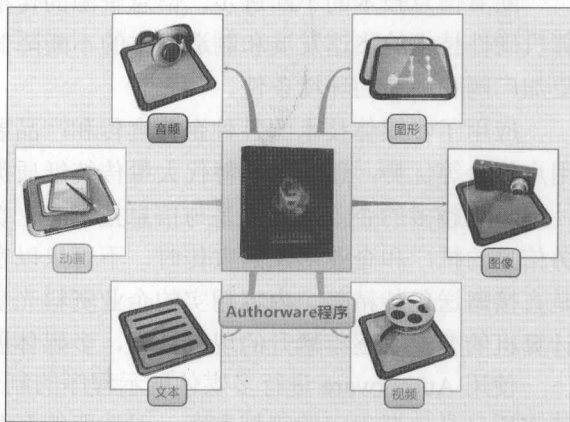


图 1-1 由各种媒体组成的 Authorware 程序

与其他编程语言和脚本语言的区别是, Authorware 在被开发出来时, 其主要的程序制作方式就是图形化的。其开发工具通过一个流程图以直观的方式表明用户程序的结构, 允许用户以可视化的方式管理各种多媒体文档, 为这些文档添加各种交互功能, 以及应用链接、按钮和菜单等。使用 Authorware, 用户在完全不书写代码的情况下就可以编写出丰富的多媒体应用。

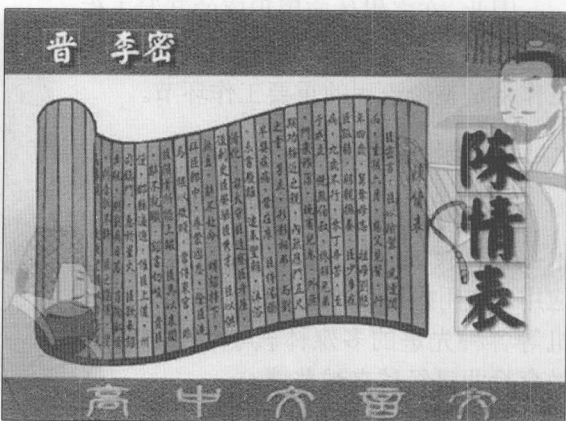


图 1-2 使用 Authorware 开发的语文课件

正是基于此特点, Authorware 被大量地应用在教育、产品演示、内容管理等领域, 供各种非专业计算机程序员(如教师、产品推销员、广告设计师等)采用, 如图 1-2 所示。

Authorware 7.0 增加了对 XML 的支持, 增强了其数据处理能力, 并提高了对数据库的读取和转化能力, 使 Authorware 的多媒体编辑开发可以提升到企业之间进行数据交换的技术高度, 直接通过包含 XML 数据的程序流程便可以完成更实用的网络扩展方案。

除此之外, Authorware 还支持使用具有各种功能的 Xtras 插件, 支持 ODBC 开放式数据库连接、嵌入性 OLE 对象连接以及 ActiveX 控件技术, 使 Authorware 7.0 在数据处理和应用功能的集成方面扩展性更强, 内容更丰富。

1.2.2 Authorware 7.0 的应用

Authorware 7.0 曾经是一种最流行的多媒体应用开发工具, 几乎在每个多媒体应用开

发领域都有 Authorware 7.0 的用武之地。其中, Authorware 7.0 最常见的应用主要包括以下几种。

1. 商业多媒体展示

随着信息技术的不断进步,信息资源的传播与计算机技术的结合也越来越紧密。计算机硬件技术的飞速发展和制造成本的不断降低,为一种新的商业信息传播形式提供了更加广阔和简易的环境条件。

应用了多媒体技术的各种企业宣传和产品展示程序,以其较低的制作成本、丰富的用户体验等优势,逐渐开始替代大量传统纸质类型媒体。

越来越多的企业,特别是与信息技术有密切联系的商业实体,在进行企业产品、服务信息的推广和企业形象的宣传时,不再只以宣传手册的方式作为信息传播的途径,而是直接赠送包装精美、内容翔实的企业资料光盘,以及开放多媒体演示程序下载等。在计算机的普及率逐年攀升的现代社会,多媒体展示程序发挥了无可替代的作用。

使用 Authorware 进行多媒体展示程序的制作,和进行其他多媒体项目的编辑一样,其实质只是依据确定的策划方案,对选取的资源 and 准备的素材进行整合的操作,通过创建互动的运行程序使内容信息的表现达到更好的宣传效果,如图 1-3 所示。

因此,在多媒体应用程序的开发工作中,前期的设计策划、素材的整理等准备工作将是整个流程的重要工作环节。

2. 教学多媒体演示

随着信息科技的迅速发展,多媒体技术在教育领域中得到了更为深入、广泛的应用。使用投影机、幻灯机、多媒体计算机等各种先进的多媒体教学设备在现代教育行业已经越来越普遍。

远程教育的出现使课堂教学表现出多元的发展趋势。网络技术的不断进步加快了远程开放式教育的速度。所谓课件,是指用于课堂教学中的计算机辅助教学软件(CAI)。新兴的多媒体课件教学模式,以其内容丰富、形象直观的视觉特点和优秀的互动操作功能,受到了各级学校的普遍欢迎,尤其在中小学中进行的各门学科知识的专题教学中取得了显著成果。

设计优秀的课件可以使学生集中注意力,提高学生的自主学习积极性。Authorware 在教育行业的应用,涌现出了一大批优秀的多媒体课件,如图 1-4 所示。



图 1-3 使用 Authorware 制作企业宣传光盘

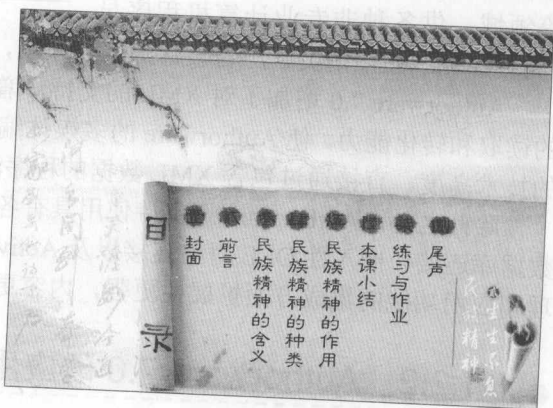


图 1-4 多媒体课件之一

在众多的多媒体应用程序的开发工具中,针对多媒体教学课件自身的特点和技术要求,Authorware 可以称得上是最具有专业素质的课件程序开发工具之一。

Authorware 以其面向对象的设计思想,凭借强大的媒体资源支持和使用图标来建立程序流程的编辑方式,在对媒体素材的集成和组织工作中表现出雄厚的技术实力,可以方便地创建出内容丰富、形式多样、表面直观的多媒体程序。因此,它成为教师、多媒体程序编辑人员以及专业的多媒体工作者的普遍选择。除此之外,使用 Authorware 开发的多媒体课件程序还可以应用在各行各业的生产教育和思想教育活动中,如图 1-5 所示。

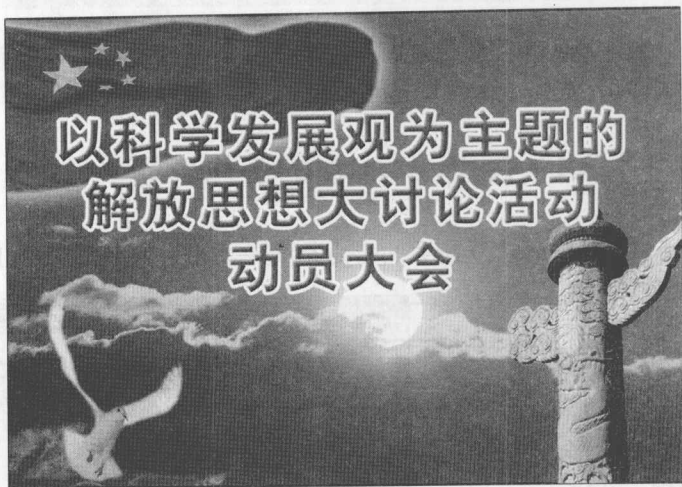


图 1-5 多媒体课件之二

1.2.3 Authorware 7.0 与多媒体

作为一种多媒体开发软件,Authorware 的功能就是将各种文本、图像、图形、动画、声音和视频等媒体资源整合在一起,打包发布为多媒体应用程序。

在使用 Authorware 制作多媒体应用程序之前,往往需要通过各种第三方编辑软件制作 Authorware 所需的各种素材。目前,Authorware 7.0 支持导入以下几种媒体文件,如表 1-1 所示。

表 1-1 Authorware 支持导入的媒体文件

文件类型	扩展名	文件类型	扩展名
Windows 位图文件	bmp	Windows 视频	asf/wmv
增强型 Windows 矢量图文件	emf	Windows 音频视频交错文件	avi
图像交换格式	gif	Adobe Director 视频	dir
联合图像专家组图像	jpg/jpeg	受保护的 Adobe Director 视频	dxr
MPEG-Layer-3 音频	mp3	Adobe Flash 视频	flv
应用程序交互格式图像	pic/pct	Apple QuickTime 视频	mov
流式网络图像	png	动态图像专家组视频	mpeg/mpg
Adobe Photoshop 图像数据	psd	Microsoft PowerPoint 幻灯片文件	ppt
富文本文档	rtf	基于 MP3 的超级波形声音数据	swa
Adobe Flash 矢量动画	swf	Dialogic ADPCM 格式的音效音频	vox
标记图像	tga	波形声音	wav
标记图像文件格式	tif/tiff	Windows 矢量图文件	wmf
文本文档	txt		

1.3 Authorware 7.0 的工作界面

Authorware 7.0 是目前应用最广泛的非线性多媒体编辑与应用开发软件。它以界面友好、操作简单、易于上手和功能强大等优点，在各种多媒体演示中拥有大量忠实用户。

1.3.1 Authorware 的工作环境

Authorware 7.0 最大的特点是简单易用，具有简洁的工作环境。Authorware 7.0 支持以使用各种装载不同媒体资源的图标来创建程序流程。在完成不同类型的属性和参数设置后，组织出具有互动功能的应用程序。Authorware 7.0 的工作环境如图 1-6 所示。

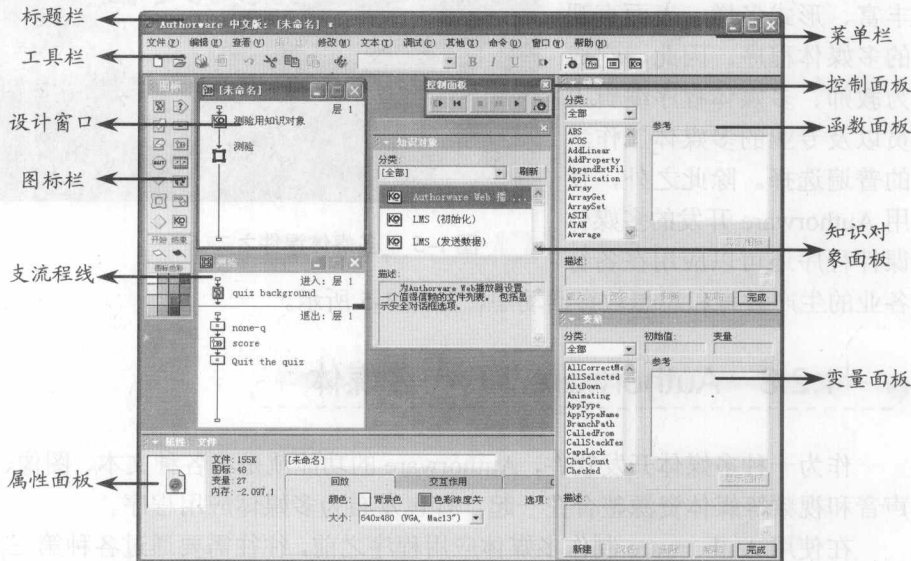


图 1-6 Authorware 7.0 工作界面

1.3.2 启动与命令

启动 Authorware 软件后，弹出的【新建】向导是用户接触 Authorware 的第一步。在 Authorware 7.0 中，菜单栏中的命令可以完成 Authorware 几乎所有的功能。本节介绍与启动 Authorware 7.0 程序有关的内容，以及 Authorware 的各种命令。

1. 启动 Authorware 与新建

在启动 Authorware 或建立新的 Authorware 多媒体程序时，都将弹出【新建】对话框。【新建】对话框提供了一系列的选项和按钮，供用户快速建立多媒体应用程序，如图 1-7 所示。

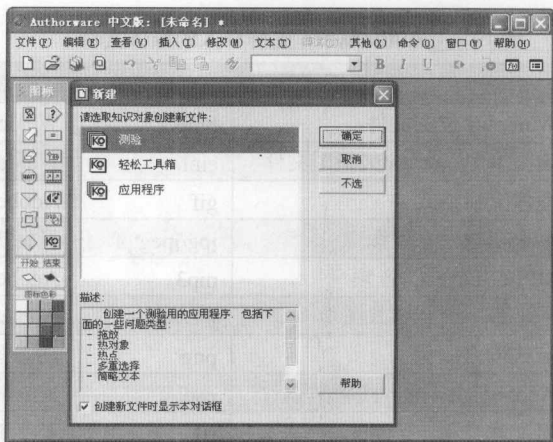


图 1-7 【新建】对话框

【新建】对话框中提供了创建3种多媒体应用程序的列表。选择相应的列表即可建立该类型的多媒体应用程序，如表1-2所示。





表1-2 Authorware 多媒体应用程序的类型

应用程序类型	说 明
测验	测验型的应用程序允许用户应用简单的文本、图像、单项选择或多项选择，并可对选择的结果进行真/假判断。在选择测验型的应用程序后，会弹出一个简单的单步向导，供用户定义应用程序的各种属性
轻松工具箱	轻松工具箱型的应用程序允许用户以向导的方式创建复杂的多媒体应用程序
应用程序	应用程序选项允许用户创建一个空的 Authorware 多媒体应用程序，同时打开【应用程序知识对象】的向导，以向导的形式定义多媒体应用程序的各种属性

在【描述】文本域中，用户可以查看选中应用程序类型的相关介绍。当选定应用程序后，即可单击【确定】按钮，建立该类型的多媒体应用程序。

2. 标题、菜单与命令

Authorware的菜单和命令与其他标准 Windows 操作系统的应用程序具有相同的界面风格，因此，熟悉 Windows 操作系统的用户可以很方便地学会 Authorware 的一些基本操作。

在 Authorware 软件的主界面中，标题栏的左侧显示当前的软件名称以及建立的多媒体应用程序名称。在标题栏的右侧，提供了【最小化】、【恢复】、【最大化】以及【关闭】等命令的按钮。

单击菜单栏中的各个选项，即可弹出相应的菜单，供用户选择并执行命令。

Authorware 的菜单栏

主要包括文件、编辑、查看、插入、修改、文本、调试、其他、命令、窗口和帮助，共计11组菜单。每一组菜单又都包含若干个菜单项，有些菜单项还包含子菜单项，如图1-8所示。

与其他 Windows 标准应用程序相同，Authorware 使用了不同的颜色对菜单栏中的命令进行标识。各种颜色的命令含义如下所示。


 灰色菜单项 表示该命令当前不可用。



图1-8 Authorware 7.0的标题栏和菜单栏

- 带省略号的菜单项 选择该命令会弹出相应的对话框，进一步得到需要的信息。
- 带小三角形的菜单项 表示菜单项还包含下一级子菜单项。
- 带对号的菜单项 该命令为开关式切换命令。
- 快捷键 表示用两个或三个组合键代替执行该项命令。

1.3.3 工具栏

工具栏是 Authorware 界面中最重要也是使用频率较高的组成部分。它将一些重要的菜单命令以图形化的方式提供给用户，以提高用户操作的便捷性。每一个按钮都对应一个使用频率较高的菜单命令，如图 1-9 所示。

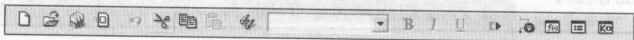


图 1-9 Authorware 工具栏

Authorware 工具栏主要包括 17 个按钮和 1 个下拉列表表单，共 18 个组件。这些组件的作用如表 1-3 所示。

表 1-3 工具栏中的组件名称和功能

图 标	名 称	功 能
	新建	建立新文件
	打开	打开已有文件
	保存	将当前打开的文件和库一次全部保存
	导入	引入外部素材
	撤销	撤销上一次操作
	剪切	将选中的对象剪切到剪贴板中
	复制	将选中的对象复制到剪贴板中
	粘贴	将剪贴板中的内容粘贴到指定的位置
	查找	在文件中查找指定的文本
(默认风格) ▾	文本风格	选择已定义的文本风格
B	粗体	将所选文本的字体变为粗体
<i>I</i>	斜体	将所选文本的字体变为斜体
<u>U</u>	下划线	为所选文本添加下划线
	运行	从头开始运行程序
	控制面板	打开/关闭控制面板
	函数	打开/关闭函数面板
	变量	打开/关闭变量面板
	帮助	打开/关闭知识对象面板

在表 1-3 的 18 个组件中，第 1~4 个按钮组件为文件按钮，主要用于对 Authorware 文件进行操作；第 5~9 个按钮组件以及第 11~13 个按钮组件为编辑按钮，主要应用于对 Authorware 中的各种媒体内容进行编辑；最后 4 个按钮组件为面板按钮，用于打开和关闭相应的面板。


1.3.4 面板和图标栏

要在 Authorware 7.0 中使用各种进阶的编辑功能,就必须使用到 Authorware 的各种浮动面板以及图标栏。在 Authorware 中,共包括 4 个浮动面板以及一个基本的图标栏。

1. 浮动面板

浮动面板是指 Authorware 中的几个可以任意移动或停靠在主窗口边缘的面板。这些面板都有其自身特殊的功能。分别单击工具栏中的各种面板按钮即可打开相应的浮动面板。

□ 控制面板

在打开或建立一个 Authorware 多媒体应用程序后,即可单击工具栏中的【控制面板】按钮或执行【窗口】|【控制面板】命令(Ctrl+2),打开名为控制面板的浮动面板。控制面板是一种浮动面板,在打开该面板后,用户即可方便地对其进行各种拖曳操作,如图 1-10 所示。

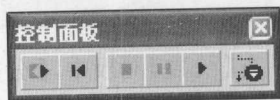









图 1-10 控制面板

控制面板中主要包括 6 个基本的按钮。使用这些按钮,用户可以对 Authorware 创建的多媒体应用程序进行基本的调试工作。这些按钮的功能如表 1-4 所示。


表 1-4 控制面板的基本按钮名称和功能

图 标	名 称	功 能
	运行	重新开始调试程序
	复位	从主流程线的开始处重新调试程序,并且将调试的信息清空
	停止	停止调试当前的程序
	暂停	暂停调试当前的程序
	播放	开始调试当前的程序
	显示/隐藏跟踪	显示调试信息,单击该按钮后图标将变成隐藏跟踪

单击【控制面板】中的【显示跟踪】按钮,可以打开控制面板的扩展形式,显示跟踪调试多媒体应用程序的按钮以及【输出信息】文本框,如图 1-11 所示。

在扩展形式的控制面板中,新增了 6 个按钮,供用户在调试过程中设置标志,以及逐步调试等,如表 1-5 所示。

□ 函数

【函数】面板是 Authorware 中非常重要的工作面板。在默认状态下,【函数】面板处于隐藏的状态。用户可在工具栏中单击【函数】按钮或执行【窗口】|【面板】|【函数】命令(Ctrl+Shift+F),打开【函数】面板,如图 1-12 所示。

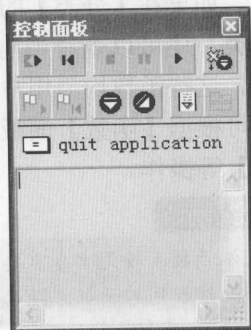


图 1-11 扩展型控制面板