

学最新流行软件 走精通电脑之路

多媒体应用系列

简明

Authorware 5.0

培训教程

武晓冬 主编

- ▶ 全面介绍了 Authorware 的卓越功能。
- ▶ Macromedia 公司推出的多媒体制作软件，是众多多媒体开发工具中的佼佼者。
- ▶ 本书包括 Authorware 入门、文本与图片的创建、多媒体的集成、人机交互设计、特殊显示效果与动画设计等基本功能。
- ▶ 通俗易懂，图文并茂，娓娓道来，是自学的好教材。

authorware

高等教育出版社

HIGHER EDUCATION PRESS

学最新流行软件 走精通电脑之路

多媒体应用系列

简明 Authorware 5.0 培训教程

武晓冬 主编

高等教育出版社

内 容 提 要

本书 Authorware 的最新版本 5.0 为基础, 全面介绍了 Authorware 的具体设计方法。主要包括了基本操作和编辑功能、文体和图片的创建、显示效果与动画设计、声音、数字电影及视频的集成、人机交互设计、流程的页管理设计、变量、函数和表达式的应用、模块和库的创建与使用等。

全书按照循序渐进的原则由浅入深地介绍了 Authorware 的编辑环境及各种设计图标的使用和不同素材的加入方法。全书围绕一个多媒体设计的实例, 结合所介绍的章节不断丰富实例的内容, 同时在介绍 Authorware 的各种工具时也穿插了各种小实例, 从而使得用户学习起来更轻松, 更有针对性。本书配有详细的屏幕图形说明, 通俗易懂。

通过学习本书初学者可以轻松掌握交互式多媒体软件的设计方法, 中级读者将能获得更多的相关技巧和方法。

图书在版编目(CIP)数据

简明 Authorware 5.0 培训教程 / 武晓冬主编. —北京:
高等教育出版社, 1999 (2003 重印)
(学最新流行软件走精通电脑之路·多媒体应用系列)
ISBN 7-04-007978-X

I. 简… II. 武… III. 多媒体-软件工具-Authorware
5.0-教材 IV. TP311.56

中国版本图书馆 CIP 数据核字 (1999) 第 60473 号

简明 Authorware 5.0 培训教程
武晓冬 主编

出版发行 高等教育出版社
社 址 北京市东城区沙滩后街 55 号
邮政编码 100009
传 真 010-64014048

购书热线 010-64054588
免费咨询 800-810-0598
网 址 <http://www.hep.edu.cn>
<http://www.hep.com.cn>

经 销 新华书店北京发行所
印 刷 北京民族印刷厂

开 本 787 × 1092 1/16
印 张 20.5
字 数 470 000

版 次 1999 年 10 月第 1 版
印 次 2003 年 3 月第 5 次印刷
定 价 30.00 元

凡购买高等教育出版社图书, 如有缺页、倒页、脱页等
质量问题, 请在所购图书销售部门联系调换。

版权所有 侵权必究

高等教育出版社 致广大计算机用户

在经济全球化、信息社会化、产业知识化大趋势的推动下,PC 在不断普及,灿烂的电脑文化正在迅速孕育。世纪之交,学习电脑知识已经成为大多数有抱负人士的自觉行动。

信息产业波澜壮阔,网络时代近在须臾,赛柏空间的蓝图已经绘就。更多人们的工作与生活将时刻离不开电脑。

技术的进步,离不开知识的传播。高等教育出版社已经出版了100余种计算机图书,为中国信息产业的发展 and 电脑科技的普及尽了一份力量。

时代的需求,就是我们的己任。我们要抓住信息时代的脉搏,为全民普及电脑文化竭尽全力。经过缜密的市场调研,我们隆重推出“学最新流行软件,走精通电脑之路”系列丛书,作为告别二十世纪,迎接二十一世纪的贺礼,献给广大电脑初学者和以电脑作为工作工具的编程人员、办公人员、管理人员、艺术创作人员。

该系列丛书秉承了严谨的民族思维定式,借鉴了西方轻松幽默、突出实用、注重操作的教学方法。它体系科学,内容紧贴时代,适用性强。

更为可贵的是,本系列丛书的作者除了具备坚实的计算机理论知识外,还具有较强的计算机应用能力和丰富的实际操作经验。通过本丛书,将他们行之有效的学习方法、思路和实际操作过程再现给广大读者,因此这是一套不可多得的电脑实用普及教材和参考书。

欢迎垂询,以期共勉;欢迎赐稿,择优录用。

高等教育出版社社长

于国华

出版说明

电脑作为本世纪最伟大的发明之一,将人类推向空前的信息时代。用电脑作为工作工具将成为下个世纪人们的基本技能之一。电脑软件凝结了全人类智慧的思维,是电脑知识中最活跃、最富于变化的部分。学会各种电脑软件的使用在一定程度上代表了一个人对电脑知识的掌握程度。为了更好地普及电脑科技知识,掌握电脑的使用技能,我们精心策划了《学最新流行软件 走精通电脑之路》系列丛书。为了使本书的内容更加符合读者的需求,我们在以下几方面作了新的尝试:

一、问题导向

依据实际学习需要安排章节。注意知识的整体性,力戒随意堆砌实例、任意分解知识结构。读者学完一章,就能掌握有关概念、学会有关具体操作,解决有关问题。做到问题导向、融会贯通。

二、轻松学习

依实际需要设置章节内容,每一章学习时间为90~120分钟。理论部分叙述力求精练,实际操作讲解力求翔实。能合理地引导读者的学习节奏、便于读者对内容的把握。

三、全新思维

概念严谨,讲解明确。操作步骤具体,可操作性好,通用性强。在学习电脑的使用内容的同时,不失时机地归纳、总结从而得到理性的认识,不仅“授人以鱼”,更要“授人以渔”。把我们民族固有的严谨的思维定式与西方轻松幽默、讲求实效的教学方法融为一体,更好贯彻“既尊重读者的认知规律,又体现知识的体系结构”——这个普及教育的最高宗旨。

四、学以致用

我们以合理的价格、美观而紧凑的版式来为读者节约宝贵的时间与金钱。本套系列丛书的每一册均设置10~20章,学习每章平均只花1.5~2.0元。尽量做到学了就能用,用了就见效(当然,见效是多方面的:包括用了就能解决工作中的实际问题;用了就能去求职、就业,挣到几十乃至数百倍于本书定价的经济效益)。

五、不一而足

读者的需求是多样的。本丛书的编者依据不同读者的特点,向他们推荐了不同的学习方法:有的力求以实际操作为主,以解决实际问题为最高宗旨;有的力求以介绍应用知识为

主,把握该学科独有的思维体系。我们总的目的是让读者更好、更快、更轻松地学好电脑。

新的尝试是为了新的收获,欢迎广大读者提出意见和建议。在普及电脑科技知识的过程中还有许许多多的事情等待着我们去。更多新的、更高深的电脑知识等待着我们去以更新、更通俗的方式向社会大众传播。

《学最新流行软件 走精通电脑之路》

丛书编辑委员会

1998.5.18

编者寄语

读者即将阅读到的《简明 Authorware 5.0 培训教程》属于《学最新流行软件 走精通电脑之路》丛书的《多媒体应用系列》。

随着信息时代的到来,计算机的不断普及,人们对信息的需求与享用也在不断提高,这使得多媒体开始步入人们生活的方方面面。日常生活的每一个角落都充斥着多媒体的身影,但如何亲自实现它,对许多用户而言却是莫测高深,只能望洋兴叹,认为那是只有软件工程师才能做的事情。Authorware 多媒体制作软件的出现改变了这一切。Authorware 为我们提供了一个可以自由发挥的创意空间,它使得一般的用户也可以随心所欲地表达自己的构想。Authorware 是一个非常强大的多媒体开发工具,通过它的设计环境,多媒体的设计不再是软件工程师的专利,即使你对编程知之甚少,也同样可以让多媒体演绎得有声有色,只要充分发挥你的想象力,你同样可以成为多媒体设计的大师。

也许你需要自己动手制作一个精美的电子相册;也许你想制作一个宣传片以推荐所在公司的产品、提高公司的形象;也许你想制作一个 CAI 课件,以提高自己的教学效果;也许你有一个不错的创意,想通过多媒体来实现……。那么,进入 Authorware 的世界吧,它会让你轻而易举地实现自己的梦想,让自己得到最大的解放。

本书以 Authorware 的最新版本 5.0 为基础,全面介绍了 Authorware 的具体设计方法。本书的创作目的有两个,一是为初学者掌握交互式多媒体软件的设计方法提供指导;一是为已经熟悉 Authorware 的较低版本如 Authorware 2.0、3.0、3.5、4.0、4.01、4.03,但还想进一步深入学习交互式多媒体应用程序设计、掌握 Authorware 5.0 设计环境及最新特性的用户提供帮助。全书按照循序渐进的原则由浅入深地介绍了 Authorware 的编辑环境及各种设计图标的使用和不同素材的加入方法。全书围绕一个多媒体设计的实例,结合所介绍的章节不断丰富实例的内容,同时在介绍 Authorware 的各种工具时也穿插了各种小实例,从而使得用户学习起来更轻松,更有针对性。

本书的所有实例都是针对 Windows 98 下使用 Authorware 5.0 的用户编写的,对于在 Windows 95 等其他 Windows 环境下运行 Authorware 的用户同样可以按照本书介绍的方法去学习。

另外,在阅读本书时,请注意以下约定:

对于组合键使用“+”号来表示。例如“Ctrl+W”表示在按下“Ctrl”键的同时按下“W”键;

对于级连菜单使用“->”号来表示。例如“File->Open”表示选择“File”菜单下的“Open”菜单项;

对于正文中需要引用的 Authorware 界面中的内容,包括菜单项、按钮、对话框等,以

“ ”括起来以示区别。

本书中的 Authorware 5.0 在行文中,为了简便起见,有时也将他们简称为 Authorware。

书中穿插的“示例”后的内容为针对所述内容的实际应用举例;“试一试”后的内容则是针对所述内容给读者提供的小练习。另外,书中还安排了“注意”和“技巧”。所有这些安排旨在帮助读者尽快地掌握 Authorware 的用法。

本书是集体创作的结晶,参加编写工作的主要有武晓冬、秦绪忠、石佳、李新苗、谢亚文、黄峻等人。其中1~5章由秦绪忠编写,6~8章由武晓冬编写,第九章由石佳编写。武晓冬制订了本书的编写大纲、初稿,其他同志在编写中提供了大量帮助。

编 者
1999. 4. 25

目 录

第 1 章 Authorware 5.0 快速入门

1.1 认识 Authorware	(1)
1.1.1 Authorware 的版本	(1)
1.1.2 Authorware 的特点与应用	(2)
1.2 安装、启动与退出	(3)
1.2.1 Authorware 的安装	(3)
1.2.2 Authorware 的启动	(5)
1.2.3 退出 Authorware	(6)
1.3 Authorware 的编辑环境	(7)
1.3.1 菜单栏	(7)
1.3.2 工具条	(9)
1.3.3 设计图标栏	(10)
1.3.4 设计窗口	(12)
1.4 流程线的编辑和设计	(12)
1.4.1 在流程线上放置设计图标	(12)
1.4.2 流程线的编辑	(14)
1.4.3 流程设计的层次结构	(15)
1.4.4 流程分支的实现	(16)
1.4.5 正文和图片的编辑输入	(18)
1.5 展示窗口的设置	(20)
1.5.1 展示窗口大小的设置	(20)
1.5.2 定制展示窗口外观	(21)
1.5.3 设置展示窗口的背景颜色	(23)
1.5.4 查看当前展示窗口的大小	(23)
1.6 程序的运行和调试	(24)
1.6.1 运行一个交互式程序	(24)
1.6.2 窗口的切换	(25)
1.6.3 程序的调试	(26)
1.7 在线帮助	(28)
1.8 应用实例	(29)

第 2 章 文本和图片的创建

2.1 “显示”图标和“绘图工具箱”	(31)
2.1.1 “显示”图标的功能	(31)
2.1.2 栅格线的设置	(32)

2.1.3 绘图工具箱	(33)
2.2 文本对象的创建	(33)
2.2.1 创建文本对象	(34)
2.2.2 文本对象的多栏目显示	(35)
2.2.3 文本对象的编辑	(36)
2.2.4 文本对象的属性设置	(37)
2.2.5 设置滚动式文本对象	(42)
2.2.6 文本的查找和替换	(43)
2.2.7 文本的拼写检查	(44)
2.3 外部文本文件的引入	(47)
2.4 图形对象的创建	(49)
2.4.1 直线的绘制和编辑	(49)
2.4.2 圆和椭圆的绘制和编辑	(50)
2.4.3 矩形的绘制和编辑	(51)
2.4.4 多边形的绘制和编辑	(53)
2.4.5 图形显示属性的设置	(54)
2.4.6 图形蒙板与图形重叠效果的设置	(57)
2.5 外部图片的引入	(61)
2.5.1 外部图片的引入	(62)
2.5.2 外部图片的编辑	(63)
2.6 多个显示对象的编辑	(69)
2.6.1 同时选中多个显示对象	(69)
2.6.2 多个显示对象的排列方式	(71)
2.6.3 多个显示对象的编辑	(74)
2.7 应用实例	(75)

第 3 章 显示效果与动画设计

3.1 过渡显示效果的设置	(81)
3.1.1 显示效果设置的一般步骤	(81)
3.1.2 设置演示画面中对象的显示属性	(82)
3.1.3 对象的过渡显示效果	(83)
3.2 对象的定位显示	(85)
3.2.1 定位属性的设置	(85)
3.2.2 将显示对象设置为可移动的对象	(87)
3.3 对象消失的过渡效果	(89)
3.4 “等待”图标与程序的暂停设置	(90)
3.4.1 设置作品的暂停响应方式	(91)
3.4.2 设置暂停时的图形界面	(92)

3.5 利用“移动”图标创建动画.....	(94)	5.2.2 显示属性的设置.....	(155)
3.5.1 动画设计的基本步骤.....	(94)	5.2.3 位置属性的设置.....	(156)
3.5.2 显示对象的运动层.....	(95)	5.3 按钮、按键和下拉式菜单的响应.....	(157)
3.5.3 目标移动的并发性.....	(96)	5.3.1 按钮响应的创建.....	(157)
3.5.4 移动目标的类型.....	(96)	5.3.2 按键响应的创建.....	(168)
3.6 目标移动类型设计.....	(97)	5.3.3 下拉式菜单响应的创建.....	(170)
3.6.1 固定终点的动画设计.....	(97)	5.4 热区和热对象的响应.....	(173)
3.6.2 沿直线定位的动画设计.....	(100)	5.4.1 热区响应的建立.....	(173)
3.6.3 沿 X-Y 平面定位的动画设计.....	(104)	5.4.2 热对象响应的建立.....	(177)
3.6.4 固定路径的动画设计.....	(109)	5.5 目标区响应的设置.....	(178)
3.6.5 沿路径定位的动画.....	(114)	5.6 文本输入响应的设置.....	(183)
3.7 应用实例.....	(116)	5.7 重试限制响应和时间限制响应的设置.....	(186)

第4章 声音、数字电影及视频的集成

4.1 多媒体信息集成应用概述.....	(123)
4.2 声音的录制.....	(124)
4.2.1 硬件需求.....	(124)
4.2.2 Windows 的录音机.....	(125)
4.3 声音文件的加入.....	(126)
4.3.1 可用的声音文件类型.....	(126)
4.3.2 声音的加入.....	(126)
4.4 数字电影的加入.....	(129)
4.4.1 数字电影的加入.....	(130)
4.4.2 数字电影的编辑和控制.....	(132)
4.5 视频的加入.....	(134)
4.5.1 概述.....	(134)
4.5.2 视频信息的引入.....	(135)
4.5.3 播放区大小的设置.....	(136)
4.5.4 视频属性与控制的设置.....	(137)
4.6 应用实例.....	(139)
4.6.1 海浪拍打岩石的声音,远处有人在歌唱的制作.....	(141)
4.6.2 海燕展翅高飞过程的制作.....	(142)
4.6.3 加入一组精美的数字电影.....	(144)

第5章 人机交互设计

5.1 概述.....	(147)
5.1.1 什么是人机交互.....	(147)
5.1.2 人机交互的类型.....	(148)
5.1.3 “交互”图标在程序中的使用.....	(149)
5.1.4 典型的交互作用分支结构.....	(150)
5.1.5 利用“在线帮助”学习各种交互响应.....	(152)
5.2 “交互”图标的编辑与属性设置.....	(153)
5.2.1 交互属性的设置.....	(154)

5.2.2 显示属性的设置.....	(155)
5.2.3 位置属性的设置.....	(156)
5.3 按钮、按键和下拉式菜单的响应.....	(157)
5.3.1 按钮响应的创建.....	(157)
5.3.2 按键响应的创建.....	(168)
5.3.3 下拉式菜单响应的创建.....	(170)
5.4 热区和热对象的响应.....	(173)
5.4.1 热区响应的建立.....	(173)
5.4.2 热对象响应的建立.....	(177)
5.5 目标区响应的设置.....	(178)
5.6 文本输入响应的设置.....	(183)
5.7 重试限制响应和时间限制响应的设置.....	(186)
5.7.1 重试限制响应.....	(187)
5.7.2 时间限制响应.....	(188)
5.8 条件响应的设置.....	(190)
5.9 事件响应的设置.....	(194)
5.10 应用实例.....	(196)

第6章 流程的页管理设计

6.1 概述.....	(199)
6.1.1 “框架”图标与页的建立.....	(200)
6.1.2 “导览”图标与页的链接.....	(201)
6.1.3 “决策”图标与分支路径的实现.....	(203)
6.2 页管理的创建.....	(204)
6.2.1 创建页管理的一般步骤和基本要素.....	(204)
6.2.2 翻页结构的创建.....	(205)
6.2.3 定制翻页工具条.....	(208)
6.3 利用“导览”图标实现定向链接.....	(209)
6.3.1 与指定页的链接.....	(209)
6.3.2 页间浏览的设置.....	(211)
6.3.3 回到先前页的设置.....	(211)
6.3.4 链接到表达式对应的页.....	(213)
6.3.5 可查找链接的设置.....	(214)
6.4 超文本链接的设置.....	(217)
6.4.1 热文字类型的定制.....	(218)
6.4.2 利用所定义的超文本类型.....	(220)
6.4.3 设置超文本对象的链接方式.....	(221)
6.5 分支路径的设置.....	(221)
6.5.1 设置分支路径.....	(222)
6.5.2 顺序分支的实现.....	(222)
6.5.3 随机分支的实现.....	(224)
6.5.4 计算分支的实现.....	(226)
6.6 应用实例.....	(229)

第7章 变量、函数和表达式的应用

7.1 概述	(233)	7.6.1 Authorware 的运算符	(280)
7.1.1 变量、函数和表达式在程序中的应用	(234)	7.6.2 表达式	(281)
7.1.2 变量的应用分类	(235)	7.7 条件语句和循环语句	(282)
7.1.3 函数的应用分类	(236)	7.7.1 条件语句	(282)
7.1.4 表达式和语句	(236)	7.7.2 循环语句	(283)
7.2 “运算”图标的使用	(237)	7.8 应用实例	(285)
7.2.1 “运算”图标在流程中的应用	(237)	7.8.1 为电影播放加入控制	(285)
7.2.2 查看图标中的变量和函数	(238)	7.8.2 用户留言的制作	(288)
7.3 变量和函数在程序中的应用	(239)	第8章 模块和库的创建与使用	
7.3.1 变量的存储类型	(239)	8.1 概述	(291)
7.3.2 系统变量的使用	(240)	8.1.1 模块	(291)
7.3.3 自定义变量的创建	(242)	8.1.2 库	(292)
7.3.4 函数的调用和返回值	(243)	8.2 模块的创建和使用	(292)
7.3.5 系统函数在程序中的使用	(244)	8.2.1 模块的创建	(292)
7.4 系统变量的功能分类与应用	(245)	8.2.2 模块的加载和卸载	(293)
7.4.1 文件操作与管理变量	(245)	8.2.3 模块的粘贴和使用	(294)
7.4.2 决策判断变量	(247)	8.3 库的创建和使用	(295)
7.4.3 框架管理变量	(248)	8.3.1 库的创建和编辑	(295)
7.4.4 图标管理变量	(250)	8.3.2 库的使用和链接关系的建立	(298)
7.4.5 交互管理变量	(253)	第9章 Authorware 文件的发行	
7.4.6 图形管理变量	(255)	9.1 文件的打包	(301)
7.4.7 时间管理变量	(256)	9.1.1 文件打包的基本步骤	(302)
7.4.8 常规变量	(258)	9.1.2 库文件的打包	(304)
7.4.9 视频管理变量	(260)	9.2 路径的设置	(306)
7.5 系统函数的功能分类与应用	(261)	9.3 打包文件的压缩处理与上网发行	(307)
7.5.1 编程语言、数学运算和字符管理函数的应用	(261)	9.3.1 使用 Afterburner 处理打包文件	(307)
7.5.2 绘图函数和常规函数的使用	(264)	9.3.2 文件的上网发行	(311)
7.5.3 文件管理函数和时间管理函数的应用	(269)	9.4 应用实例	(311)
7.5.4 框架管理函数和跳转函数	(271)	9.4.1 软件的创新构思与设想	(312)
7.5.5 图标管理和平台管理函数	(274)	9.4.2 软件的具体流程设计与模块化分工	(312)
7.5.6 视频管理函数和网络管理函数	(276)	9.4.3 多媒体素材的制作与搜集	(312)
7.5.7 表操作函数和 OLE 操作函数	(278)	9.4.4 具体的制作过程	(312)
7.6 运算符和表达式	(280)	9.4.5 软件的测试	(315)
		9.4.6 软件的发行	(315)

第 1 章

Authorware 5.0 快速入门

本章要点

- Authorware5.0 特点与应用
- 启动、退出 Authorware
- Authorware 操作界面介绍

用 Authorware 开发交互式多媒体应用程序，整个过程都是在一个设计环境下完成的。该设计环境提供了一套组合的多媒体设计工具，整个设计在一条“流水线”上完成，结构简单明晰，便于理解和组织。

本章首先带你认识 Authorware，然后对 Authorware 编辑环境的各个组成部分作一系统的介绍，对流程设计的基本操作和程序设计、运行和调试的具体步骤进行了具体描述。另外结合一个简单的例子使你快速进入 Authorware 的天地。在以后的章节里再分步介绍程序设计的各个细节，不断完善你的多媒体设计。

1.1 认识 Authorware

Authorware 是 Macromedia 公司推出的多媒体制作软件，经过最近几年的不断升级完善，已经越来越受到广大用户的喜爱。

1.1.1 Authorware 的版本

熟悉多媒体软件设计的用户一定对 Macromedia 公司不陌生，该公司推出的 Authorware

近年来一直是众多多媒体开发工具中的佼佼者。它于 1992 年推出的 Authorware 2.0 基本能满足交互式多媒体软件开发的需要,但功能有一定的局限性。基于此,1995 年 Authorware 3.0 问世,它的功能更加强大,但在软件的稳定性等方面还有一些问题,因此在 1995 年底 Macromedia 公司又推出了升级版本 Authorware 3.5。1997 年底,Authorware 4.0 问世,相比以前的版本,其界面的菜单结构发生了很大变化,从而更方便用户使用;增加了一些变量和函数,包括互联网的内容,从而功能更加强大;其在线帮助更加直观和生动,结合 40 余个不同的多媒体软件设计例子具体介绍了其各个图标的应用方法。Macromedia 并不因此而满足,在 1998 年,它又相继推出了 4.01 版和 4.03 版,这两个版本在原有的 4.0 版的基础上作了小幅调整,软件的性能更加稳定。目前的最高版本,也就是本书所要介绍的是 Authorware 5.0 版本。

1.1.2 Authorware 的特点与应用

Authorware 与传统的基于程序设计语言为基础的多媒体设计工具不同,它是一种面向对象并基于图标和流程线的多媒体开发工具,它的各种图标及相应的对话框引导着你不断丰富你的多媒体作品,这就使得即使是一般的计算机用户也能据此开发出富有创造力的多媒体作品。同时它又具有丰富的变量、函数和程序控制功能,融合了编辑系统和编程语言的特色。用 Authorware 创作多媒体软件,不需要具备编程技能,也不需要花费漫长的时间,一切都是那么简单、自然。现在,Authorware 已经广泛应用于教学(CAI)、各种演示会和商业领域。

总的来说,Authorware 具有以下主要特点:

(1) 它是为非程序员而设计的。Authorware 的各种图标提供了进行交互式多媒体应用程序创作的能力,每一个图标都对应一组对话框,用户只需按提示的要求填入响应的内容即可完成该部分的制作,这就大大简化了多媒体软件的开发过程,易于学习和掌握。其流程线如同设计程序的流程图一样简单、明晰和富有层次感,使得制作的多媒体软件非常直观、易于理解和富于逻辑性。

(2) 丰富的文字和图片处理能力。Authorware 提供了“Toolbox”,用户可以直接利用其提供的文字和图形处理功能编辑文字和图形,也可以直接将其他已经存在的图片素材直接加入其中。

(3) 丰富的动画设计功能。用户可以根据目标问题的特点选择不同的移动目标的方式来达到响应的动画设计效果。可以精确地确定目标的移动速度,也可以精确地确定目标的移动路径或始末位置。当然,用户也可以充分施展自己的创作技巧创作出更富想象力的动画作品。用 Authorware 的“移动”图标来驱动显示对象可以创建二维动画,也就是使得显示对象在平面上产生各种移动效果,如果想产生三维的动画效果,可以直接引入数字电影片断,或将“移动”图标与“数字电影”图标相配合产生特殊的动画效果。

(4) 声音、动画及视频的集成。Authorware 提供了响应的图标,从而使得用户可以方便地将手头的多媒体素材加入程序之中。同时,Authorware 还可对所加入的影音作品进行

编辑和控制，使之与整个作品有机地融为一体。

(5) 交互式的程序设计。Authorware 提供了多种交互响应的类型，包括下拉式菜单、热区、正文输入框、按钮、热对象、目标区以及快捷键等等。这使得用户设计交互式的应用非常方便。对于一般的多媒体程序设计，人机交互是一个难点，但对于 Authorware，实现这一功能则非常简单。

(6) 模块化的设计思想。Authorware 提供了模块化的功能，它允许将整个程序分成几个逻辑结构，便于一个创作组中多人的协同开发，而且各逻辑模块可以采用不同的应用程序进行开发。同时，模块和库的应用，也避免了许多重复性的劳动，从而可以大大提高软件开发的效率。

(7) 动态链接库功能。利用 Authorware 提供的这一功能，可以使得应用程序与其他多媒体产品配合使用，它可以采用任何语言编写的程序使用动态链接库将其合并为代码，然后直接在 Authorware 中使用。

(8) 丰富的系统变量和系统函数。Authorware 提供了大量的系统变量和系统函数，从而大大提高程序设计的灵活性，可以适应设计者不同层次的设计需求。

(9) 多媒体的网络传输技术。Authorware 提供的 Shockwave，可以将它的所有功能应用到企业网和 Internet 上。任何文件都可以用 Authorware 引擎预做，从而可以使用网络浏览器来观看。

1.2 安装、启动与退出

1.2.1 Authorware 的安装

在 Windows 98 或其他 Windows 9x 环境下，按照以下步骤安装 Authorware：

(1) 将 Authorware 5.0 的安装光盘放入光驱中。

(2) 单击左下角的“开始”，然后单击“运行”，弹出如图 1-1 所示对话框。单击“浏览”，找到安装程序所在的路径，然后双击“setup.exe”，返回如图 1-1 所示对话框，再单击“确定”，即可进入 Authorware 安装向导（当然这一过程也可通过“Windows 资源管理器”或“控制面板”的“添加/删除程序”来完成）。

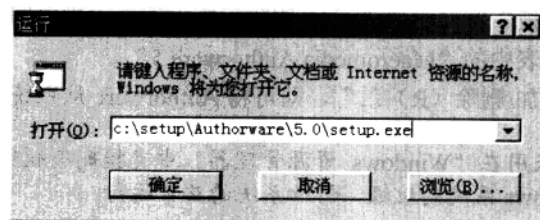


图 1-1 运行程序窗口

(3) 在安装该软件时，最好将其他应用程序全部关闭，出现安装向导后，单击“Continue”，随后屏幕显示有关的版权信息，单击“Yes”按钮。

(4) 随后弹出如图 1-2 所示的对话框，安装程序询问安装的方式和安装的路径。安装方式有三种：Typical（典型安装）、Compact（压缩安装）、Custom（定制安装）。对于一般的用户最好选用典型安装方式，这样安装程序将自动选取通用的文件进行配置而无需用户的参与。对于硬盘空间非常有限的用户，也可以选择压缩安装方式，这时安装程序只安装那些保证 Authorware 运行所必须的基本文件，当然在功能上（如在线帮助）会打一些折扣。对于有经验的用户也可选用定制安装方式，根据自己的需要挑选部分文件进行安装，或选中 Authorware 的所有文件进行安装。关于路径的选择，用户可以采用系统提供的缺省路径进行安装，如果觉得缺省路径不合适，用户可以选择其他的路径，甚至自己创建一个新的路径，这些工作可以通过单击“Browse...”命令，进入“Choose Directory”对话框，在其中选取合适的路径。设置完成后，单击“Next”。

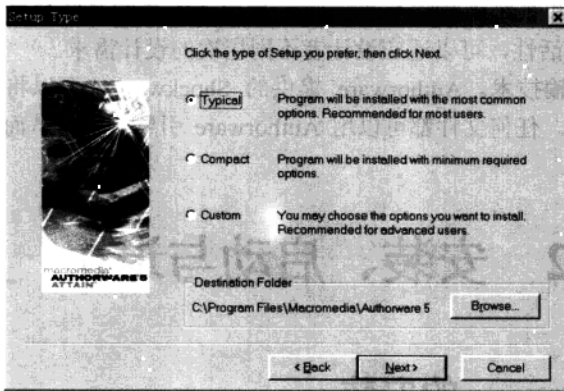


图 1-2 Authorware 安装选项窗口

(5) 在随后的对话框中，用户可选择 Authorware 应用程序所在的文件夹，一般采用缺省的文件夹设置即可，选定后单击“Next”。

(6) 所有设置完成后，单击“Finish”即可完成安装的过程。

在上述的安装过程中，若想对前面的设置进行改动，可单击“Back”退回到响应的设置窗口重新设置。安装完成后或在以后的某一时间希望将该软件从系统中删除，可以依照以下步骤进行：

- (1) 双击“控制面板”窗口中的“添加/删除程序”图标，进入图 1-3 所示的窗口。
- (2) 高亮度选中列表中的“Macromedia Authorware 5”。
- (3) 单击按钮“添加/删除 (R) ...”，即可将 Authorware 从系统中删除。

注意：最好不要采用在“Windows 资源管理器”中直接删除软件所在目录的方法，否则将会形成一些 Windows 系统的垃圾，影响系统的正常运行。

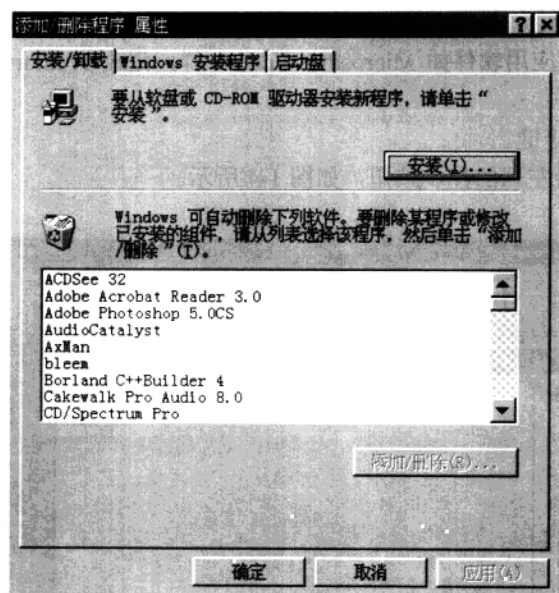


图 1-3 添加/删除程序窗口

1.2.2 Authorware 的启动

如果在安装时全部采用缺省设置, 那么启动 Authorware 可采用以下步骤:

- (1) 单击桌面左下角的“开始”按钮。
- (2) 在弹出的菜单中, 高亮度选中“程序”。
- (3) 在其下拉菜单中, 高亮度选中“Macromedia Authorware 5”。
- (4) 在其下拉菜单中, 可以看到一个菜单条名为“Authorware 5”, 单击该条即可进入 Authorware 界面。

(5) 进入 Authorware 后, 首先出现一个欢迎画面, 稍等片刻或单击鼠标左键画面即消失, 出现如图 1-4 所示的界面, 这时就可进行程序设计的工作了。

技巧: 如果要经常运行 Authorware, 为便于启动该程序, 可以在 Windows 桌面建立它的快捷方式, 这样每次只需双击桌面上的相应图标即可进入 Authorware 界面。具体步骤是: 在上述的(4)中高亮度选中“Authorware 5”, 然后单击右键, 在弹出的菜单条中有一项是“复制”, 在其上单击鼠标左键用以拷贝“Authorware 5”的快捷方式, 最后在桌面上空白的位置单击鼠标右键, 在弹出的菜单中有一项是“粘贴”, 左键单击“粘贴”你将会在桌面上看到“Authorware 5”的图标。

1.2.3 退出 Authorware

同其他 Windows 应用软件如 Microsoft Word 一样，退出 Authorware 也有多种方式，列举如下：

- (1) 按 Alt+F4 快捷键。
- (2) 双击标题栏最左端的控制按钮，如图 1-4 所示。

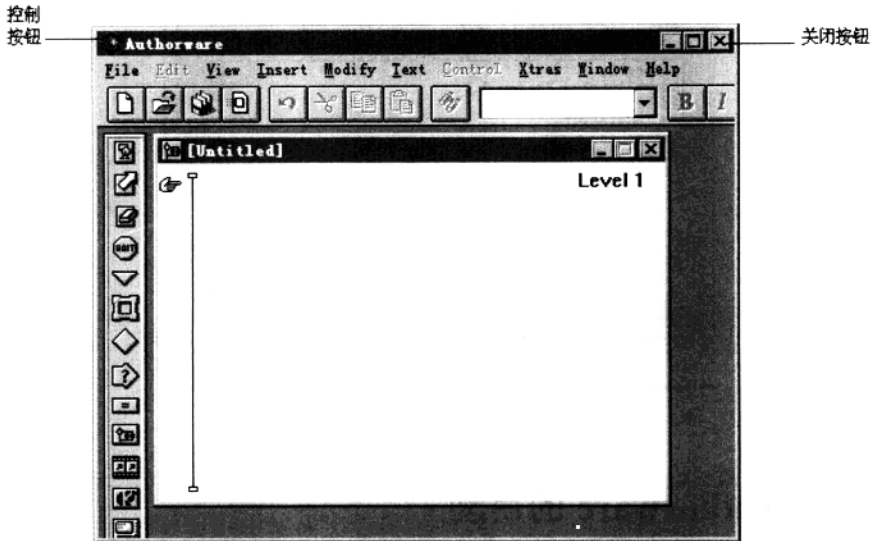


图 1-4 Authorware 的编辑界面

- (3) 单击标题栏最右端的“关闭”按钮。
- (4) 按 Alt+F 然后按 Alt+X 快捷键退出，也可以用鼠标选中“File”菜单中的“Exit”菜单项。

在退出 Authorware 前，要注意保存文件，如果想给文件命名或存为新的文件，可以选择“File”菜单中的“Save As...”菜单项，在弹出的对话框中确定文件的存放位置及输入文件的名称，文件的扩展名是“.a5p”。如果只是将已经命名的文件重新存盘，可以选择“File”菜单中的“Save”菜单项或单击工具条中的“保存”按钮，也可按 Ctrl+S 快捷键保存当前的文件。然后再退出 Authorware。

注意：如果用户在退出 Authorware 之前忘记了存盘，Authorware 会弹出一个对话框提醒你，如图 1-5 所示，你需要确认是否将本次修改过的内容存盘，如果想存盘，单击“Yes”按钮，否则单击“No”按钮，如果暂时不想退出，可以单击“Cancel”按钮。