

洪恩软件



快速成为 Authorware 专家

巧夺天工

Authorware 入门与进阶实例



本教材
适用于各类
电脑培训班

010-58858233

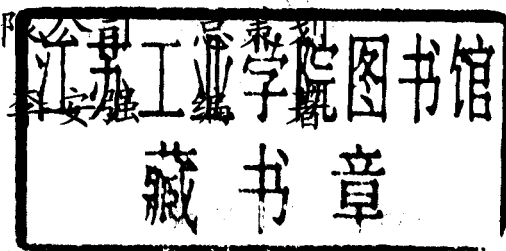
吉林电子出版社
北京洪恩教育科技有限公司

《巧夺天工》系列

Authorware

入门与进阶实例

北京洪恩教育科技有限公司



吉林电子出版社

内 容 提 要

Macromedia 公司的 Authorware 自问世以来,一直在多媒体制作领域处于龙头地位,它是深受广大计算机用户和专业开发人员欢迎的当前最流行的多媒体创作工具之一,被广泛地应用于计算机辅助教学、娱乐游戏、网络传播、产品推广等方面,有着强大的生命力。

本教材侧重于基础知识与实用性的结合,以“软件功能+实例”的结构方式构建内容。使你在学会程序制作的同时加深对软件基础知识和操作原理的认识。教材以各种设计图标为主线,对 Authorware 进行了全面系统的讲解。全教材共分 11 章,分别讲述了入门知识、显示图标、等待和擦除图标、移动图标、声音与动画、计算图标、交互图标、决策图标、框架图标和导航图标、变量与函数、库、模组和知识对象,以及打包和发布等内容。

本教材适合于初中级读者,特点如下:

1. 条理清楚,语言浅显流畅,对每个命令都进行了详细讲解,又不流于枯燥和晦涩,有利于对 Authorware 全面系统的认识。

2. 各章以“软件功能+范例”的结构撰写,避免了单调的理论讲解,将学与练有机地结合起来,使你能以最快的速度掌握相关内容。

3. 本教材所附的教学光盘设计独具匠心,包含了 Authorware 基础知识和各种典型案例的详尽讲解。你能目睹到设计人员制作各种多媒体作品的全过程,让你有身临其境的学习感受。光盘中还提供了教材中的源文件及其所需的素材文件。

4. 本教材从基本操作入手,但也涉及一些高级应用,对中高级读者也有较大的参考价值,同时也可作为各种电脑培训学校及大中专院校相关专业的学习教材使用。

参加本教材编写的作者均为从事教学工作的资深教师和多媒体设计师,有着丰富的教学经验和程序设计能力。本教材由李安强主编,参与编写的人员还有:郭树芹、孙丽霞、常霞、赵玉春。对于在本教材中遇到的疑难或错误,可以直接登陆“<http://bbs.flasher123.com>”网站,进行各种咨询和讨论。

版权所有 翻印必究

教材名: 巧夺天工——Authorware 入门与进阶实例
出版社: 吉林电子出版社
责任编辑: 陈 波
教材编著: 北京洪恩教育科技有限公司
CD 著作者: 北京洪恩教育科技有限公司
开 本: 787 × 1092 1/16 22.25 印张 463 千字
印 刷: 山东新华印刷厂德州厂印刷
印 次: 2004 年 9 月第 1 次印刷
本 版 号: ISBN 7-900393-42-0
定 价: 38.00 元 (1CD 含配套教材)

《巧夺天工》系列编委会

策 划: 李宏明 何列锋

制 作: 李安强 何列锋

高巧玲

C D 制作: 陈祺钧

编 校: 安若婷 许瑛琪

封面设计: 郭大卫

封面题字: 江建国 (安徽机电学院)

前 言

祝贺您翻开了这本与众不同的教材。实际上，您翻开它的任何一页，都会被深深地吸引，并不自觉地一直看下去。这就是本教材的魅力所在！

旧时王谢堂前燕，飞入寻常百姓家。电脑由最初单纯的文字处理到今天的包罗万象，诞生了许多令人惊喜的应用软件，使许多以前可望而不可及的事变得非常简单，从排版编辑到图形图像、从网页制作到动画创作、从多媒体制作到影视处理，各种应用软件在行业中发挥着巨大的作用。许多朋友在与我聊天时，总是说想学这个，想学那个，但却找不到合适的教材。

前不久，《开天辟地》学电脑系列教材的推出，引起了强烈的反响，受到了读者的广泛好评。现在，应广大用户的强烈要求，《巧夺天工》系列教材也诞生了，这套教材针对的是图形图像、网页制作、动画创作、排版编辑、多媒体制作、影视处理等诸多领域的主流软件，它沿袭了洪恩软件通俗易懂和人性化的特点，同时运用了洪恩特有的二维教学法和环境教学法，再配以思维化、口语式的语言，把具有专业艺术性的商业级实例献给您，必能让您在最短的时间掌握最多的知识和技能，在这里我们称之为时间获知率，我们努力的目标就是不断追求更高的时间获知率。以下是本教材的一些特点：

环境教学法：学东西不能孤立，须在山外看山、画外看画，当您了解到很多所学内容的背景知识时，您会发现它们不需要学，就自动理解并掌握了。教材中大量的电脑常识、电脑故事、经验集锦和操作技巧，让您沐浴在电脑知识的环境中，充分体验计算机文化的魅力。实际上，在茶余饭后，您信手翻开本系列教材，会像看小说似地、无意识地学到很多东西，我们的教材不用“学”，不需要“死记硬背”，而是在轻松自然中掌握。

专业艺术性：时至今日，人们对美感的要求越来越高，软件只是我们实现创意的工具，而创意和个人的艺术修养才是真正的主导因素。本教材在讲解的过程中穿插有艺术知识的讲解，提高软件使用技能的同时，更多的是引导和激发您的创意和灵感，挖掘艺术潜力，潜移默化地提高您的艺术修养。

商业级实例：也许用某个软件做一个实例不难，但要做一个商业级别的实例，就需要有良好的创意、熟练的使用技能和丰富的经验。本套教材会大大缩短您具备这些条件的时间，每本书中都会详细讲解到一些商业级别的实例制作，把洪恩多年积累的多媒体开发、网站建设、排版印刷的经验都毫无保留地奉献给您，通过细致入微的制作过程和高屋建瓴的技巧点拨，使您真正成为一名专业人员。

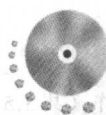
好了，如果您以前曾经尝试了几次学习电脑，都未能掌握的话，那么这次您一定会成功。

脚踏实地、精益求精；科教兴国、行胜于言。洪恩软件永远与您在一起。

欢迎给我们提出问题，提出改进意见，您可拨打我们的技术服务热线（010）62634069，或发 E-mail 到 pcbook@goldhuman.com。

北京洪恩教育科技有限公司

董事长 池宇峰



教学光盘说明

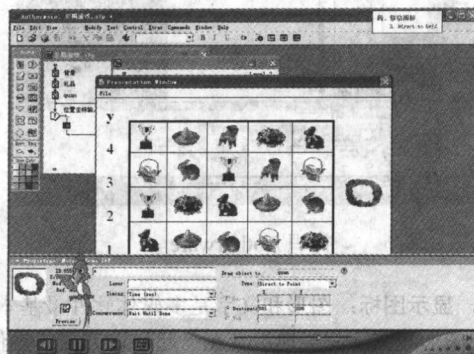
本教学光盘专门针对利用 Authorware 进行各类多媒体作品制作的初中级使用者而设计。全程语音讲解，直观分步操作演示，即使你从未接触过 Authorware，在她的帮助下，几日内也能熟练掌握，并将所学知识迅速转化为技能。此外，光盘中还收录了教材中所有的实例源文件和各种素材文件。

一. 使用方法

将教学光盘放入光驱，教学程序就会自动启动。片头播放结束后，出现主界面。



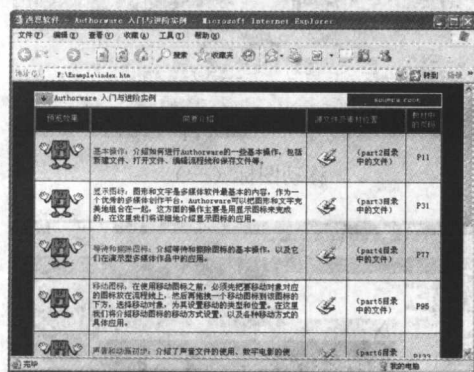
光盘主界面



讲解界面

主界面上列有 Authorware 入门与进阶的演示链接按钮。将鼠标移到按钮上并单击，便会进入该部分的内容学习。在学习的过程中，可以通过单击【暂停/播放】按钮、单击【上一步】和【下一步】按钮、拖动进度滑块来控制讲解进程，也可以通过快捷键来控制。需要返回到主界面时，单击【返回】按钮，或者按一下键盘上的 Esc 键即可。

单击主界面上的【案例欣赏】按钮，会弹出一个网页，在该网页中，可浏览本教材中各实例的文字介绍，还能打开实例素材和源文件所在的目录。



“案例欣赏”网页

键 名	操 作
Esc	返回主界面
← (左方向键)	后退
→ (右方向键)	前进
M (M键)	关闭或打开背景音乐
= (等号键)	增大背景音乐音量
- (减号键)	减小背景音乐音量

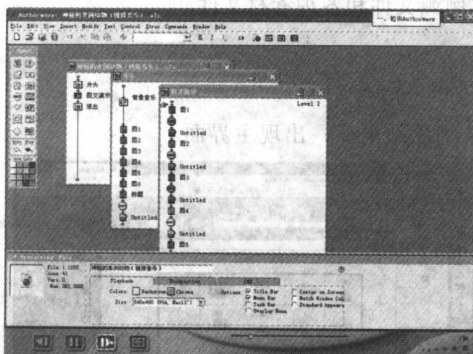
键盘操作方法

二. 光盘导航

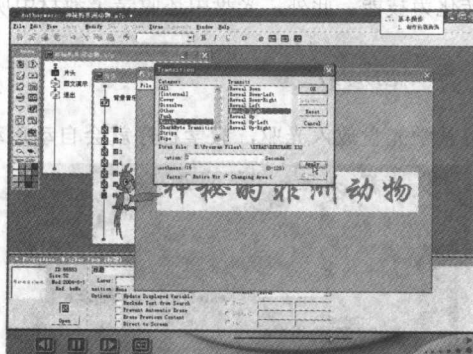
本教材中用到的素材以及实例源文件在光盘的 Example 目录下都可以找到，该目录是按照章节来组织的。本光盘共由五大部分组成。

1. 初识 Authorware：熟悉 Authorware 的界面与一些基本操作（共 3.5 分钟）。

2. 基本操作：介绍了如何进行 Authorware 的一些基本操作，包括新建文件、打开文件、编辑流程线和保存文件等（共 22.5 分钟）。



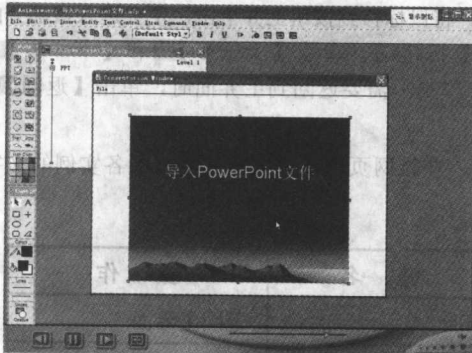
初识 Authorware



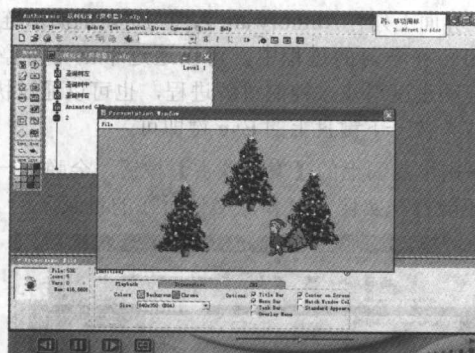
基本操作

3. 显示图标：图形和文字是多媒体软件最基本的内容，作为一个优秀的多媒体创作平台，Authorware 可以把图形和文字完美地组合在一起，这方面的操作主要是用显示图标来完成的，这里详细介绍了显示图标的应用（共 3 分钟）。

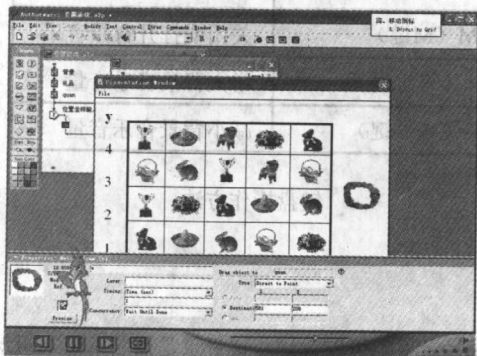
4. 移动图标：介绍了移动图标的移动方式设置，以及各种移动方式的具体应用（共 35.5 分钟）。



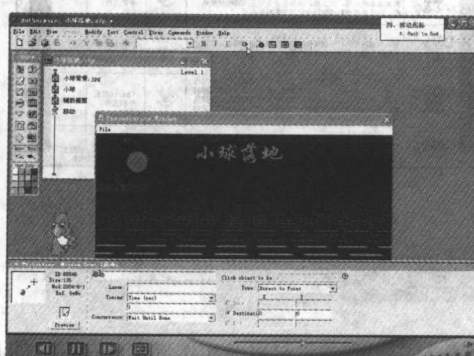
显示图标



移动图标（一）

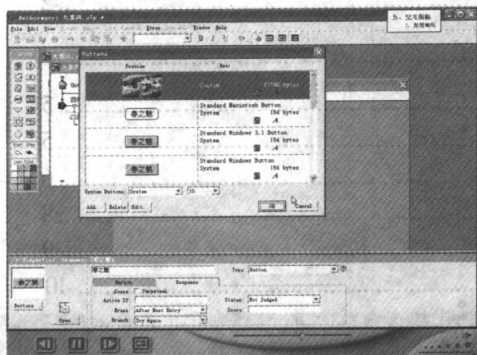


移动图标（二）



移动图标（三）

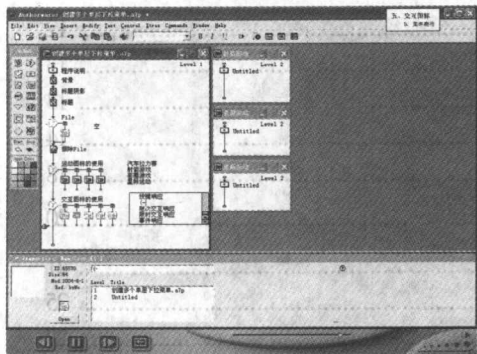
5. 交互图标：介绍了交互方式的选择、交互图标的属性设置、各种交互相应的具体应用，如按钮响应、热区响应、热对象响应、菜单响应、条件响应等（共77分钟）。



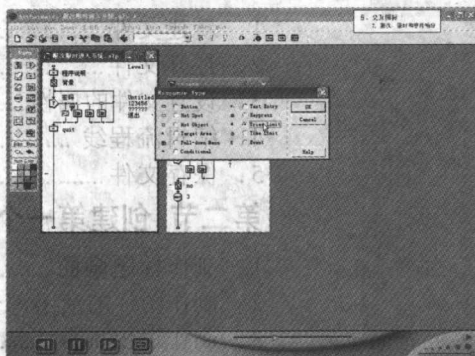
交互图标（一）



交互图标（二）



交互图标（三）



交互图标（四）

第一章 初识 Authorware

第一节 Authorware 简介	2
第二节 工作环境	4
1. 标题栏	5
2. 菜单栏	5
3. 工具栏	6
4. 图标栏	8
5. 流程设计窗口	9
6. 演示窗口	10

第二章 基本操作

第一节 基本操作简介	12
1. 新建文件	12
2. 打开文件	13
3. 设置文件的属性	13
4. 编辑流程线	14
5. 保存文件	18
第二节 创建第一个程序	20
1. 制作标题画面	21
2. 制作图片的演示部分	25
3. 制作退出部分	27

第三章 显示图标

第一节 图形的处理	32
1. 导入外部图片	32
2. 设置外部图片的属性	38
3. 使用 OLE Object 功能导入和修改文件	40
4. 创建自身的图形文件	43
5. 图形的叠放、对齐与透明	49
6. 多个显示对象的编辑	57
7. 设置显示图标的属性	60
第二节 文字的处理	63
1. 利用自身的工具创建文本	63
2. 引用外部文本	65
3. 设置文本的格式	67
4. 阴影文字实例	72
5. 图文混排实例	74
6. RTF 文件编辑器	76

第四章 等待和擦除图标

第一节 基本操作	78
1. 设置等待和擦除的原因	78
2. 等待图标的设置	78
3. 擦除图标的设置	86
4. 退出程序的方法	89
第二节 演示型多媒体文件的制作实例	90

第五章 移动图标

第一节 移动方式的选择	96
1. 移动对象的种类	96
2. 移动图标的属性设置	96
第二节 “Direct to Point” 移动方式	99
1. 属性设置	99
2. 汽车拉力赛	99
第三节 “Direct to Line” 移动方式	105
1. 属性设置	105
2. 砍树归来（简单篇）	106
3. 砍树归来（进阶篇）	110
4. 射箭游戏	112
第四节 “Direct to Grid” 移动方式	117
1. 属性设置	117
2. 简单实例	117
3. 套圈游戏	118
第五节 “Path to End” 移动方式	124
1. 属性设置	124
2. 小球落地	124
3. 星际运动	127
第六节 “Path to Point” 移动方式	130
1. 属性设置	130
2. 简单实例	131

第六章 声音和动画初步

第一节 声音文件的使用	134
1. 加入声音	134
2. 设置声音图标的属性	135
3. 对 WAV 文件进行压缩	137

第二节 数字电影的使用	141
1. 加入数字电影	141
2. 设置电影图标的属性	142
3. 多个电影文件同时播放	144
4. 保持影音同步	148
第三节 其它动画文件的设置	157

第七章 变量和函数

第一节 变量的使用	168
1. 变量窗口的使用	168
2. 系统变量	169
3. 自定义变量	169
第二节 函数的使用	173
1. 函数窗口	173
2. 系统函数	174
第三节 计算图标的使用	175
1. 使用计算图标的两种场合	175
2. 计算图标的输入窗口	175

第八章 交互图标

第一节 交互方式的选择	180
1. 建立交互图标	180
2. 为交互图标创建响应分支	180
3. 交互图标的结构	181
4. 交互方式简介	182
第二节 交互图标的属性设置	183
1. 信息项和按钮	183
2. 选项卡	184
第三节 按钮响应	186
1. 创建按钮响应	186
2. 设置按钮响应的属性	186
3. 按钮设置	190
4. 童话世界——九寨沟导游实例	192
第四节 热区响应	202
1. 创建热区响应	202
2. 设置热区响应的属性	202
3. 设置对应热区的内容	203
4. 电影海报实例	204

第五节 热对象响应	212
1. 创建热对象响应	212
2. 热对象响应的属性	212
3. 参观动物园实例	213
第六节 目标区域响应	219
1. 创建目标区域响应	219
2. 设置目标区域响应的属性	219
3. 组装电脑播放电影	220
第七节 菜单响应	228
1. 创建菜单响应	228
2. 设置菜单响应的属性	228
3. 创建一个最简单的单层下拉菜单实例	229
4. 创建多个单层下拉菜单实例	233
第八节 条件响应	239
1. 设置条件响应的属性	239
2. 看地图实例	240
3. 一个简单的右键菜单实例	244
第九节 文本输入响应	251
1. 创建文本输入响应	251
2. 设置文本输入响应的属性	251
3. 设置交互作用文本区域的属性	252
4. 带密码的单项选择题实例	253
第十节 按键响应	259
1. 创建和设置按键响应	259
2. 拿不到礼物的实例	259
第十一节 限次、限时和事件响应	265
1. 设置限次交互响应的属性	265
2. 设置限时交互响应的属性	266
3. 事件响应	267
4. 限次、限时进入系统的实例	268

第九章 决策、框架和导航图标

第一节 决策图标	272
1. 概述	272
2. 决策图标的属性	272
3. 分支路径的属性	274
4. 闪烁的文字实例	274
5. 幻灯片效果实例	277
6. 连续自然数求和实例	280

第二节 框架图标和导航图标 284

1. 导航图标的创建和属性 284
2. 框架图标的创建和属性 286
3. 简单的翻页型演示程序实例 288
4. 使用超文本 292

第十章 库、模组和知识对象

第一节 库 298

1. 使用库的优点 298
2. 库的创建 298
3. 在库中加入图标内容 299
4. 使用库中的图标 300
5. 库窗口的介绍 301
6. 库的编辑方法 302
7. 链接的识别、更新和修复 303

第二节 模组 306

1. 建立模组 306
2. 使用模组 307
3. 卸载模组 307
4. 转化模组 307

第三节 知识对象 309

1. Single Choice Question (单项选择题) 309
2. Message Box (消息框) 314
3. 用知识对象创建电影控制菜单 318
4. 设计自己的知识对象 322

第十一章 调试、打包和发布

第一节 程序的调试 326

1. 旗帜调整 326
2. 控制面板跟踪调整 327
3. 函数和变量窗口跟踪 328

第二节 文件的打包 330

1. 将主文件与库文件同时打包 330
2. 单独打包库文件 331
3. 打包后的工作 332

第三节 文件的发布 333

1. 发布设置 333
2. 打包发布 337
3. 批量发布 338

第一章 初识

Authorware

Macromedia Authorware 是一款主流的多媒体软件，目前的最新版本为 Authorware 7，它比以前的版本功能更加强大。Authorware 7 把图像、声音、动画、文本以及影像更好地结合在一起，为多媒体创作提供了一个完美的解决方案，被广泛应用于多媒体教学和商业展示领域，有着更广阔的前景。

第一节 Authorware简介

第二节 工作环境

第一节 Authorware 简介

Macromedia Authorware 是一款主流的多媒体软件, 目前最新版本为 Authorware 7, 它比以前的版本功能更加强大。Authorware 7 把图像、声音、动画、文本以及影像更好地结合在一起, 为多媒体创作提供了一个完美的解决方案, 它已经被广泛应用于多媒体教学和商业展示领域, 有着更广阔的前景。

Authorware 提供了一个简单明快的流程线式的操作界面, 用户不需要知道复杂的脚本语言, 而只需简单地拖拽图标到流程线上进行编辑, 就可以创作出丰富多彩的人机交互程序。在 Authorware 7 版本中, 它使用了新的操作界面, 使它与 Macromedia 公司的其它主流产品的界面在风格上更为统一, 对 Macromedia 家族软件的支持使 Authorware 在动画方面的能力有所提升, 其操作窗口如图 1-1-1 所示。

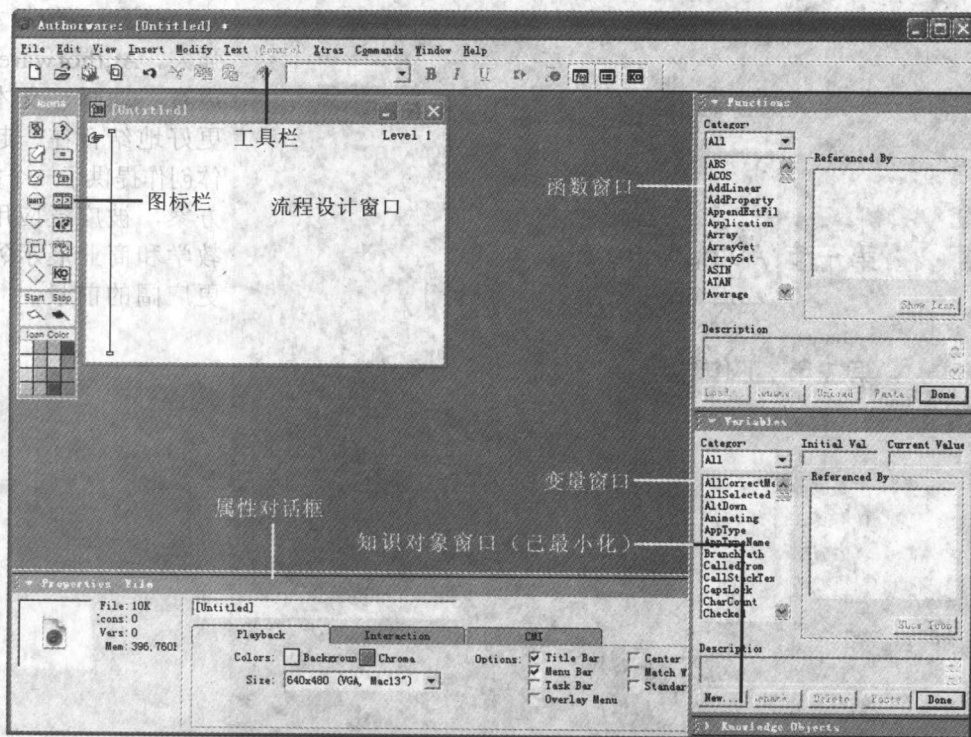


图 1-1-1 Authorware 7 的操作窗口

作为一款优秀的交互式多媒体创作软件, Authorware 7 为用户提供了十一种交互方式, 交互方式的混合使用, 再配以框架、导航及决策图标, 可以创作出更为复杂多样的交互程序, 满足不同用户群的使用。交互方式如图 1-1-2 所示。

交互是多媒体制作软件的灵魂, 正是由于丰富的交互功能, 才使得 Authorware 在业界长盛不衰, 始终保持着它的龙头地位。

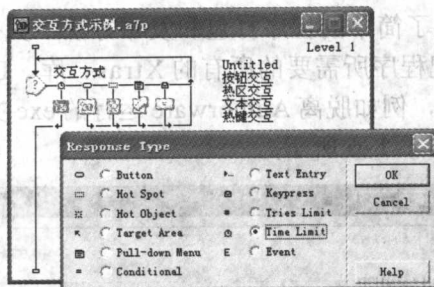


图 1-1-2 交互方式的多样性示例

丰富的系统函数、系统变量和知识对象使用户能充分发挥自己的想象空间，而自定义函数和自定义变量的使用更能使用户充分展示自己的才华，系统自带的知识对象和自己设计的知识对象可以让用户直接拿过来使用。在本教材中，我们大量使用了这几方面的知识。这部分的操作区域如图 1-1-3、图 1-1-4 和图 1-1-5 所示。

用户可以将其他自定义函数保存在 Authorware 内部或者另外保存起来，这将大大方便用户进行函数的管理，也使得 Authorware 的脚本语句变得更强大了！

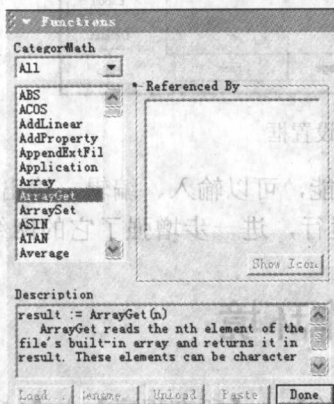


图 1-1-3 函数窗口



图 1-1-4 变量窗口



图 1-1-5 知识对象窗口

用户可以在程序中加入 ActiveX 控件、Xtras 插件、使用 Javascript 语言、支持 XML，使 Authorware 7 具有更加强大的功能扩展特性。

一键式发布为用户提供了简单的程序打包和发布方法，只需要提前设置好要发布的选项，按一下 F12 键就可以把程序所需要的所有的 Xtras、库、DLL 等内容和程序一起发布成为我们所需要的文件形式，例如脱离 Authorware 运行的 exe 文件、网络播放文件或 HTM 网络文件等。发布设置如图 1-1-6 所示。

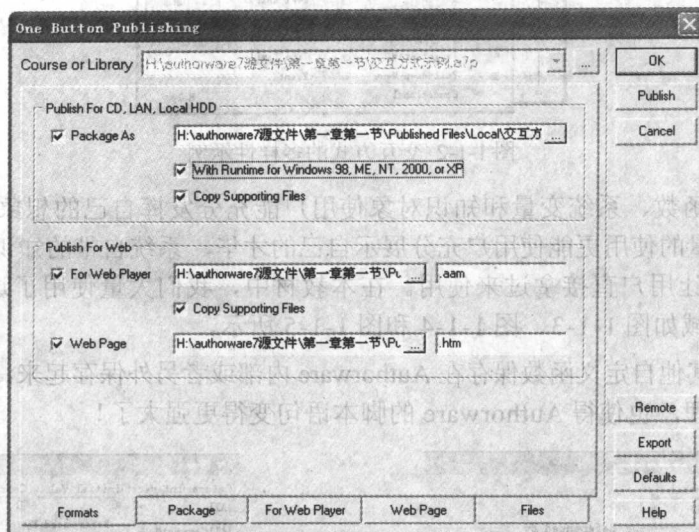


图 1-1-6 一键发布的设置框

Authorware 7 具有强大的网络应用和数据库功能，可以输入、编辑、输出 XML 文档，支持知识流技术，使多媒体学习程序能在网络上运行，进一步增强了它的网络竞争力。

第二节 工作环境

在 Windows XP 操作系统环境下，执行【开始】|【所有程序】|【Macromedia】|【Macromedia Authorware 7.0】命令，启动 Authorware 7，首次启动会出现一个欢迎画面，稍等片刻进入程序，出现【New Project】（新项目）对话框，如图 1-2-1 所示。

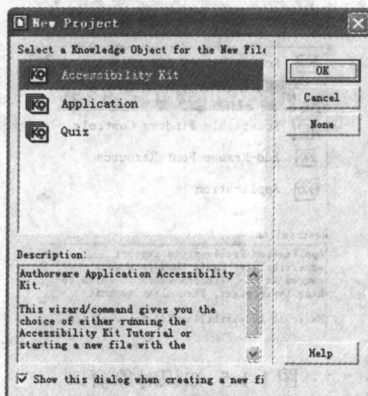


图 1-2-1 【New Project】（新项目）对话框

单击对话框右侧的【None】（不选）或【Cancel】（取消）按钮，建立一个空白

的新程序。

1

标题栏

在操作区的最上方是标题栏，它由三部分组成：最左边的是控制图标，中间部分是软件名称和程序名称，右边是窗口控制按钮，如图 1-2-2 所示。



图 1-2-2 Authorware 7 的标题栏

单击左边的控制图标，弹出如图 1-2-3 所示的窗口控制菜单。

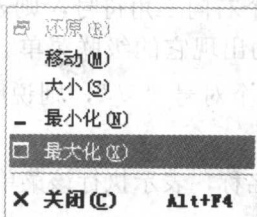


图 1-2-3 窗口控制菜单

各选项的含义如下：

还原：选择该选项，可以恢复到默认的窗口大小。

移动：选择该选项，可以使用键盘上的方向键（上、下、左、右）移动操作窗口。当然此时也可以直接通过移动鼠标来移动操作窗口的位置，而不像我们平时使用拖动标题栏来实现移动操作窗口的目的。

大小：选择该选项，同样可以使用键盘上的方向键或移动鼠标来改变操作窗口的大小。

最小化：选择该选项，可以使操作窗口变成最小。

最大化：选择该选项，可以使操作窗口变成最大。

关闭：选择该选项，可以退出并关闭应用程序，其快捷键为 Alt+F4。

在控制图标的右边是软件名和应用程序的名称，例如在图 1-2-2 中应用程序的名称是“倒计时”。在这一部分单击鼠标右键也可以出现如图 1-2-3 所示的窗口控制菜单，操作方法与上面相同。

在标题栏的最右边是三个窗口控制按钮，其操作方法与 Windows 操作系统的操作方法相同。分别单击三个按钮，可以达到使操作窗口最小化、最大化（或在最大化的情况下还原）、关闭退出 Authorware 的目的。

2

菜单栏

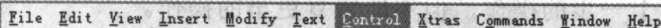


图 1-2-4 Authorware 7 的菜单栏