

马鑫 编著

◆内容丰富，实例经典实用，可操作性强。

◆讲解深入细致，分析透彻，举一反三。

◆既可作为多媒体初学者的入门指导书，又可作为具有一定开发经验的多媒体工作者的指导教材，是一本不可多得的系统性的教程。

本书可分为三部分：

◆第一部分“快速入门篇”：

体验多媒体制作的乐趣。

◆第二部分“基础实例篇”：

轻松掌握各个相关知识点。

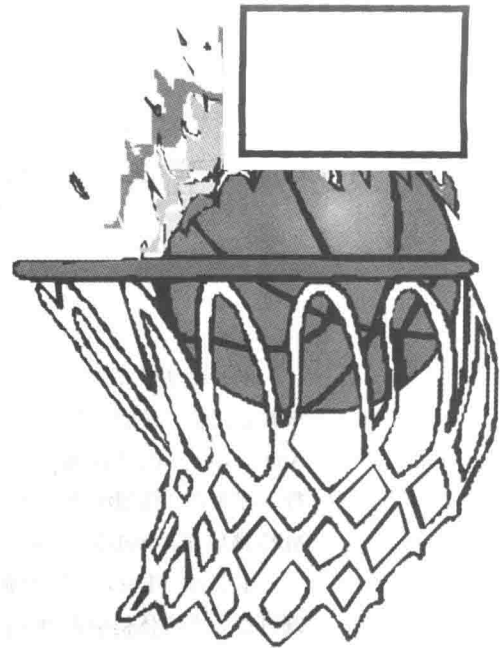
◆第三部分“高级实例篇”：

提高读者多媒体制作能力。

Authorware 7.0

入门与实例详解

中国铁道出版社
CHINA RAILWAY PUBLISHING HOUSE



Authorware 7.0 入门与实例详解



中国铁道出版社

2004 • 北京

(京)新登字 063 号

内 容 简 介

本书通过丰富的实例,系统深入地讲解了利用 Authorware 7.0 开发多媒体产品的技术。全书共分三篇:快速入门篇、基础实例篇、高级实例篇,由 14 章组成,主要内容包括:初识 Authorware 7.0、照片展示、字幕效果、音乐屏保、仿真 QuickTime 播放器、选择答题系统、打气球游戏、拼图游戏、电子书籍系统、Macromedia 认证考试系统、家庭相册、电子时钟、MP3 播放器、Web 浏览器、Authorware 系统变量和 Authorware 系统函数表。

本书内容丰富,实例经典实用,可操作性强;讲解深入细致,分析透彻,举一反三。本书既可作为多媒体初学者的入门指导书,又可作为具有一定开发经验的多媒体工作者的指导教材,是一本不可多得的系统性的教程。

图书在版编目(CIP)数据

Authorware 7.0 入门与实例详解/马鑫编著. —北京:中国铁道出版社, 2003. 11

ISBN 7-113-05599-0

I. A… II. 马… III. 多媒体-软件工具, Authorware 7.0 IV. TP311.56

中国版本图书馆 CIP 数据核字(2003)第 100799 号

书 名: Authorware 7.0 入门与实例详解

作 者: 马 鑫

出版发行: 中国铁道出版社(100054, 北京市宣武区右安门西街 8 号)

策划编辑: 严晓舟 郭毅鹏

责任编辑: 苏 茜 赵树刚

封面设计: 孙天昭

印 刷: 北京市彩桥印刷厂

开 本: 787×1092 1/16 印张: 18.25 字数: 423 千

版 本: 2004 年 1 月第 1 版 2004 年 1 月第 1 次印刷

印 数: 1~5000 册

书 号: ISBN 7-113-05599-0/TP·1069

定 价: 28.00 元

前 言

随着计算机及其相关技术的飞速发展,多媒体应用越来越广泛。多媒体集成图形、图像、声音、音效、动画,并具有高度的可交互性,在娱乐、教学和学习上具有极大的潜力,因此各行各业的人都希望使用多媒体工具来制作多媒体产品。然而,要制作优秀的多媒体产品,没有一定的语言开发能力是不行的。尤其是对于没有高级语言编程经验的人来说,如不使用便利的工具,困难程度更是巨大。为了适应人们的需要,许多软件开发商相继推出了各种各样的多媒体制作工具,常见的有 Authorware、Action、ToolBook、Director、IconAuthor、方正奥思等。这些多媒体开发工具各具优点,其中应用最为广泛就是 Authorware 了。

Authorware的特点

Authorware 一推出就受到广大多媒体制作人员的青睐。与其他多媒体制作工具相比, Authorware 具有如下特点:

- 融合了编辑系统和编程语言的特点,既可以使用流程控制和一些工具图标,达到一些编程软件通过复杂的编程操作才能实现的效果,也可以通过变量和函数,实现和高级语言相媲美的功能;
- 具有功能超强、但又简单直观的编辑环境,可同时实现多种特殊效果;
- 具有丰富的文本、图形能力和动画能力,不仅可以引入多种格式的图形、图像,而且可以充分利用内部的图形工具和动画功能;
- 具有高度的并行能力,可以让多种多媒体同步演示;
- 具有丰富的系统变量和函数,并指示功能扩展,可装入自己开发的外部函数和插件;
- 具有充分的交互性,可轻松实现各种复杂的交互功能;
- 产品创作维护和实现模块化,产品开发效率高;
- 产品支持各种新的技术(如数据库、网络等),并能对用户进行跟踪记录。

本书主要特点及内容

第一部分“快速入门篇”:体验多媒体制作的乐趣

本书第一部分为快速入门的内容,介绍了 Authorware 7.0 多媒体制作最基本的知识,例如项目文件以及图标的操作。最后通过一个简单的实例,使读者能够直接体会到多媒体制作的乐趣,并对制作过程有一个直观的感受。

第二部分“基础实例篇”:轻松掌握各个相关知识点

本书的第二部分提供了多个实例,这些实例一般都是制作多媒体的片断。通过本部分以及下一部分的实例练习,读者将掌握 Authorware 7.0 的各种功能和使用技巧,所涵盖的知识点大致分为图形、图像控制、文本交互、键盘交互、鼠标交互、知识对象的使用、函数等各个方面。

第三部分“高级实例篇”:训练完整的多媒体作品构思和制作素质

在高级实例篇中所制作的实例,不再是一些多媒体片断,而是一些完整的多媒体项目,比如“Macromedia 认证考试系统”等。通过学习这些实例,可以提高读者对完整多媒体作品

的构思和制作的素质。

每个实例都分成如下几个部分：

- 多媒体项目的功能和效果
- 多媒体项目的实现过程概述
- 本章基础知识精解
- 详细实现步骤

在详细实现步骤中，对于一些知识点、技巧以及需要特殊注意的地方，随时进行相应的解释。

本书素材的使用

本书所用的所有素材，都将放到铁道出版社的网站上，读者可以直接下载使用。网址为：

<http://www.tqbooks.net>

本书内容丰富，实例经典实用，可操作性强。本书既可作为多媒体初学者的入门指导书，又可作为具有一定开发经验的多媒体工作者的指导教材，是一本不可多得的系统性教程。

作者简介

本书由马鑫主笔，该作者长期从事平面设计以及多媒体制作开发工作，具有丰富的实践经验，编写过多本计算机图书，曾在中央电视台进行过专题讲座。

本书的面世得到了很多朋友的帮助，陈河南老师负责本书的统稿和组织策划工作，戴风光、贺军、贺民、龚亚萍、李志云、戴军、陈安南、李晓春、谢高联、李志伟、王巧红、石丽霞、王学农、樊鹏、吴少波、陈安华、王宏秦等人在预读、查错、实例测试、代码调试和教学试验等工作中付出了很多努力，在此表示感谢！

联系我们

读者在学习本书的过程中，若发现有疏漏之处和错误，或者如果您有好的想法和建议，请与我们联系，电子邮件地址为：

xiaoxiang-007@sohu.com

目 录

第一部分 快速入门篇

第 1 章 初识 Authorware 7.0	3
1-1 Authorware 7.0 的界面	4
1-1-1 菜单栏	4
1-1-2 工具栏	5
1-1-3 设计图标栏	8
1-1-4 设计窗口	9
1-1-5 演示窗口	9
1-1-6 图形工具箱	10
1-1-7 知识对象窗口	10
1-2 文件操作	11
1-2-1 新建项目文件	11
1-2-2 打开已有的项目文件	12
1-2-3 保存项目文件	12
1-3 对象图标操作	14
1-3-1 在流程图中插入对象图标	14
1-3-2 为对象图标命名	15
1-3-3 编辑对象图标	16
1-3-4 选择对象图标	16
1-3-5 重新排列图标	17
1-3-6 更改图标颜色	17
1-3-7 删除图标	18
1-4 简单的实例练习——开场白	18
1-4-1 新建“开场白”项目文件	19
1-4-2 设置最初显示的底图	20
1-4-3 设置开场白最初显示的欢迎文字	20
1-4-4 设置开场白最初文字和画面的切换	21
1-4-5 设置开场白的第二个底图	23
1-4-6 设置切换开场白画面的交互按钮	24
1-4-7 设置开场白的退场	29
1-4-8 保存“开场白”文件	31
1-4-9 输出和预览“开场白”文件	32



第二部分 基础实例篇

第2章 照片展示	37
◎ 照片展示多媒体项目的功能和效果	38
◎ 照片展示的实现过程概述	38
◎ 本章基础知识精解	39
◎ 照片展示的详细实现步骤	39
2-1 创建“照片展示”多媒体项目	39
2-2 创建照片的显示内容	40
2-3 制作照片展示的动画	46
2-4 绘制图形并移动动画	51
2-5 退出多媒体项目	54
第3章 字幕效果	57
◎ 字幕效果的功能	58
◎ 字幕效果的实现过程概述	58
◎ 本章基础知识精解	58
◎ 字幕效果的详细实现步骤	59
3-1 创建多媒体项目	59
3-2 制作字幕的底图	60
3-3 素材制作方法	60
3-4 输入字幕中的标题文字并设置效果	62
3-5 设置图片并制作动画	66
3-6 制作字幕中的内容文字并设置效果	67
3-7 设置文字从下向上的滚屏动画效果	69
3-8 退出多媒体项目	70
第4章 音乐屏保	73
◎ 音乐屏保的功能和效果	74
◎ 音乐屏保的实现过程概述	74
◎ 本章基础知识精解	74
◎ 音乐屏保的详细实现步骤	75
4-1 创建多媒体项目	75
4-2 制作屏幕保护使用的图片并设置转场效果	76
4-3 导入屏幕保护的背景声音	77
4-4 制作屏幕保护的循环播放效果	78
4-5 添加循环播放使用的图片并设置图片之间的转场效果	80
4-6 退出多媒体项目	82
第5章 仿真 QuickTime 播放器	85
◎ 仿真 QuickTime 播放器的功能和效果	86
◎ 仿真 QuickTime 播放器的实现过程概述	86



◎ 本章基础知识精解	87
◎ 仿真 QuickTime 播放器的详细实现步骤	87
5-1 新建文件	87
5-2 设置演示窗口尺寸的调整	88
5-3 设置视频播放器的界面	89
5-4 设置影片播放按钮的交互方式为热区	90
5-5 设置播放按钮的热区指针样式	92
5-6 导入数字影像视频文件	93
5-7 设置播放器的停止播放按钮	94
5-8 设置视频播放器的退出按钮	96
5-9 仿真 QuickTime 播放器项目的测试	98
第 6 章 选择答题系统	99
◎ 选择答题系统的功能和效果	100
◎ 选择答题系统的实现过程概述	100
◎ 本章基础知识精解	100
◎ 选择答题系统的详细实现步骤	101
6-1 创建答题系统多媒体项目	101
6-2 置入答题系统的底图并设置动画	102
6-3 制作下拉菜单并设置其交互效果	104
6-4 设置答题系统第一题的题目内容	106
6-5 制作答题第一题的选题	109
6-6 制作其他题目的题目内容及选题	117
6-7 答题系统项目的测试	119
第 7 章 打气球游戏	121
◎ “打气球”游戏的功能和效果	122
◎ “打气球”游戏的实现过程概述	122
◎ 本章基础知识精解	123
◎ “打气球”游戏的详细实现步骤	123
7-1 创建“打气球”游戏多媒体项目	123
7-2 制作“打气球”游戏的底图 and 解释文字	124
7-3 制作“打气球”游戏的交互动画效果	127
7-4 在游戏中导入“气球”对象并命名制作	128
7-5 制作 A 气球的敲击响应	130
7-6 制作 A 气球的响应动画	131
7-7 制作其他气球的敲击交互效果	136
7-8 制作游戏成功时显示的画面	139
7-9 制作“重新开始”响应	141
7-10 制作“打气球”游戏的时间限制	142
7-11 制作“打气球”游戏超时时显示的画面	144



7-12	“打气球”游戏项目的测试.....	148
第 8 章	拼图游戏.....	149
◎	拼图游戏的功能和效果.....	150
◎	拼图游戏的实现过程概述.....	150
◎	本章基础知识精解.....	150
◎	拼图游戏的详细实现步骤.....	151
8-1	创建多媒体项目.....	151
8-2	删除默认的菜单.....	152
8-3	制作拼图游戏的解释文字.....	154
8-4	导入拼图游戏的图块对象.....	157
8-5	制作拼图游戏的菜单命令.....	160
8-6	制作拼图游戏的半透明图像.....	162
8-7	制作拼图游戏的菜单动画.....	163
8-8	制作拼图游戏的目标区域响应.....	165
8-9	“拼图”游戏项目的测试.....	170
第 9 章	电子书籍系统.....	171
◎	电子书籍系统的功能和效果.....	172
◎	电子书籍系统的实现过程概述.....	172
◎	本章基础知识精解.....	172
◎	电子书籍系统的详细实现步骤.....	173
9-1	创建电子书籍系统多媒体项目.....	173
9-2	置入电子书籍系统的底图.....	174
9-3	制作电子书籍系统的框架.....	175
9-4	制作电子书籍系统的内页.....	175
9-5	粘贴电子书籍系统的文字.....	178
9-6	修改电子书籍系统的导航.....	180
9-7	制作电子书籍系统的退出.....	184
9-8	电子书籍系统项目的测试.....	185

第三部分 高级实例篇

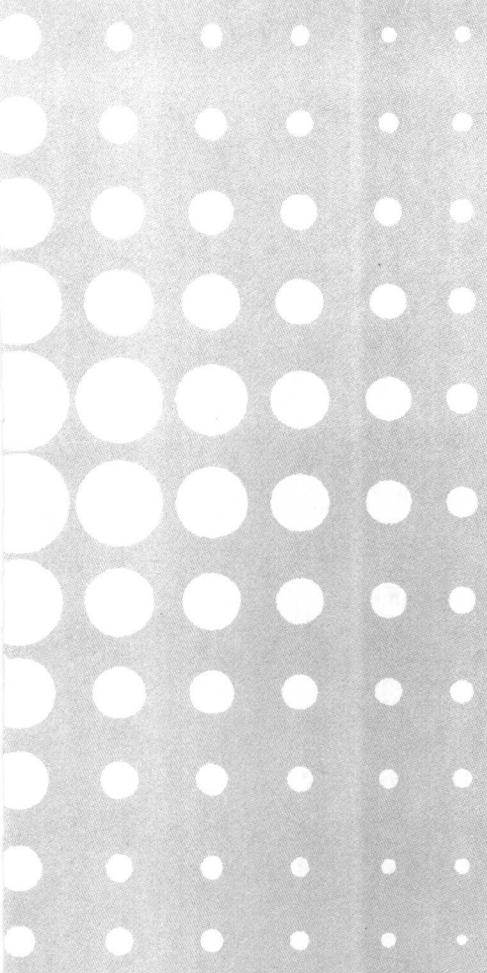
第 10 章	Macromedia 认证考试系统.....	189
◎	Macromedia 认证考试系统的功能和效果.....	190
◎	Macromedia 认证考试系统的实现过程概述.....	190
◎	本章基础知识精解.....	191
◎	Macromedia 认证考试系统的详细实现步骤.....	191
10-1	创建知识多媒体项目.....	191
10-2	设置知识对象.....	192
10-3	设置“单选题”知识对象.....	198
10-4	设置“多选题”知识对象.....	201



10-5	设置“判断题”知识对象.....	203
10-6	“Macromedia 认证考试系统”项目的测试.....	207
第 11 章	家庭相册.....	209
◎	家庭相册的功能和效果.....	210
◎	家庭相册的实现过程概述.....	211
◎	本章基础知识精解.....	211
◎	家庭相册的详细实现步骤.....	212
11-1	创建多媒体项目.....	212
11-2	制作家庭相册的底图.....	212
11-3	制作家庭相册的背景音乐.....	213
11-4	在家庭相册中插入 Flash 动画.....	214
11-5	导入家庭相册的框架.....	217
11-6	重新制作家庭相册的导航.....	218
11-7	导入家庭相册的照片内容.....	224
11-8	制作家庭相册的照片缩略图链接.....	225
11-9	制作家庭相册的结束图像.....	227
11-10	制作多媒体项目的退出.....	229
11-11	“家庭相册”项目的测试.....	231
第 12 章	电子时钟.....	233
◎	电子时钟的功能和效果.....	234
◎	电子时钟的实现过程概述.....	234
◎	本章基础知识精解.....	234
◎	电子时钟的详细实现步骤.....	235
12-1	创建多媒体项目.....	235
12-2	导入电子时钟的表盘底图.....	236
12-3	创建电子时钟的日期变量.....	237
12-4	设置电子时钟的“时”针.....	238
12-5	制作电子时钟的“时”针.....	240
12-6	制作电子时钟“分”针的形态.....	242
12-7	制作电子时钟的“秒”针形态.....	245
第 13 章	MP3 播放器.....	249
◎	MP3 播放器的功能和效果.....	250
◎	MP3 播放器的实现过程概述.....	250
◎	本章基础知识精解.....	250
◎	MP3 播放器的详细实现步骤.....	250
13-1	创建 MP3 播放器的多媒体片断.....	250
13-2	制作 MP3 播放器的底图.....	253
13-3	设置 MP3 播放器的功能.....	253
13-4	制作 MP3 播放器的控件.....	256



13-5	“MP3 播放器”项目的测试	261
第 14 章	Web 浏览器	263
	⊙ Web 浏览器的功能和效果	264
	⊙ Web 浏览器的实现过程概述	264
	⊙ 本章基础知识精解	264
	⊙ Web 浏览器的详细实现步骤	264
14-1	创建多媒体项目	264
14-2	置入 Web 浏览器的地址栏及工具按钮	266
14-3	导入 Web 浏览器的控件	267
14-4	定义 Web 浏览器的查看页面	269
14-5	制作 Web 浏览器的按钮交互	270
14-6	制作“打开”知识对象	277
14-7	打包发布多媒体产品	281
14-8	“Web 浏览器”项目的测试	282



第一部分

快速入门篇

Chapter 1

初识 Authorware 7.0

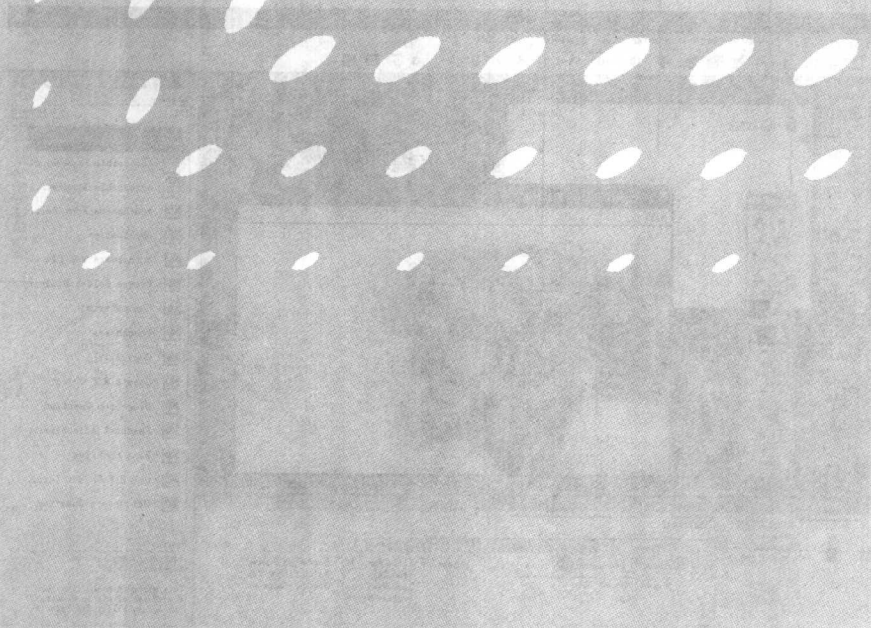


图 1-1 Authorware 7.0 界面

第 1 章 初识 Authorware 7.0

本章主要介绍 Authorware 7.0 的安装、启动、退出、界面组成、基本操作、帮助系统等。通过本章的学习，读者可以了解 Authorware 7.0 的基本操作，为后续章节的学习打下基础。



Authorware 7.0 入门与实例详解

Macromedia Authorware 7.0 是美国 Macromedia 公司于 2003 年夏季向市场推出的新一代多媒体编辑软件。它采用流程图的形式进行多媒体制作，在工具箱中拥有大多数多媒体对象，用户可直接将需要的多媒体对象拖动到流程图相应的位置，其编辑方法与一些所见所得的网页编辑软件极为相似，可以说 Authorware 是一种所见即所得的多媒体编辑软件。另外，使用 Authorware 的用户无需学会高深复杂的编程语言，无需编写一句程序语言，就可以轻松制作出非常专业的多媒体产品，所以，人们也将 Authorware 称之为“傻瓜”多媒体编辑软件。当然，Authorware 也为编程水平高的人士准备了性能优秀的程序接口，其中包括许多的系统函数和系统变量，用户可以使用编制好的程序更好地控制多媒体程序，制作出更优秀的多媒体产品。

使用 Authorware，可以使多媒体产品制作的开发人员，从烦躁的工作中轻松解脱出来，极大地缩短了开发人员的工作时间，完全降低了对多媒体开发人员的技术要求。

1-1 Authorware 7.0 的界面

启动 Authorware 7.0 后，其编辑界面如图 1-1 所示。它由菜单栏、工具栏、设计图标栏、图形工具箱、道具属性面板、设计窗口、演示窗口以及知识对象窗口组成。

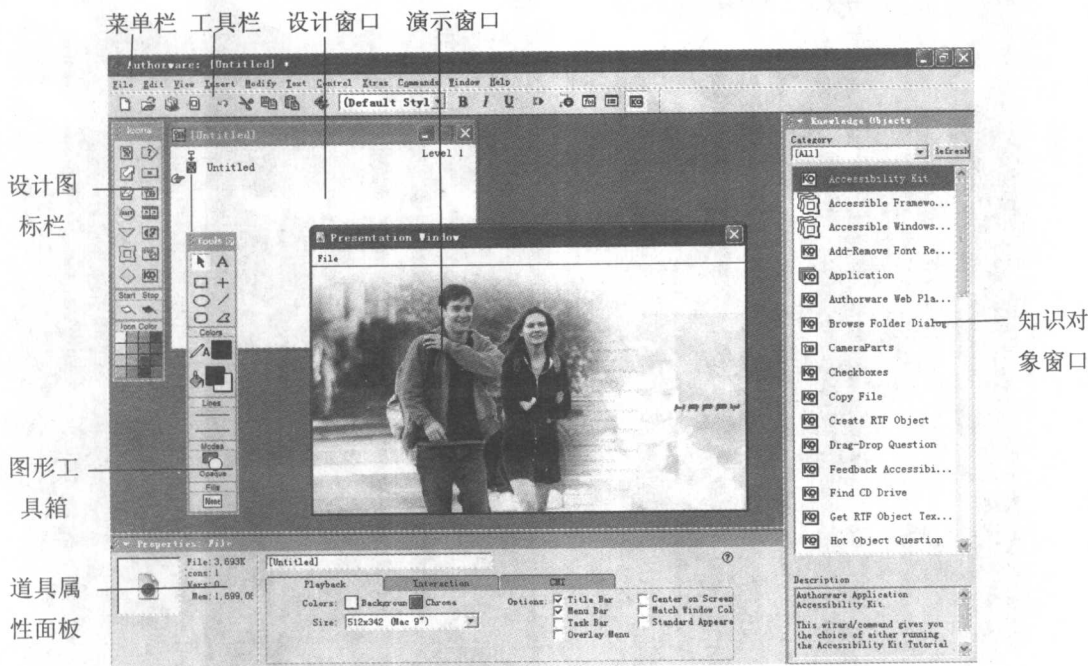


图 1-1 Authorware 7.0 的界面

1-1-1 菜单栏

在 Windows 应用程序中，几乎所有软件都含有标准的菜单栏，在这些菜单栏中含有该软件所有的操作命令，在 Authorware 中也不例外，该软件中的菜单栏位于编辑窗口的上方，如图 1-2 所示。



图 1-2 菜单栏

在 Authorware 菜单栏中含有 11 个菜单，各个菜单的主要功能如表 1-1 所示。

表 1-1 菜单说明

菜 单	说 明
File (文件)	对文件进行保存、关闭、置入、导出、预置和打印、新建或打开
Edit (编辑)	对对象元素或子对象进行诸如复制、剪切、粘贴、查找和选择等操作
View (查看)	控制编辑窗口中的三个重要部分（菜单栏、工具栏和浮动面板）的显示与隐藏
Insert (插入)	在文件中插入若干个知识对象、图形对象、OLE 对象、Flash 动画对象、QuickTime 电影对象和所有的对象图标
Modify (修改)	对文件和对象的属性进行细致的修改
Text (文字)	对文字进行操作
Control (控制)	对整个多媒体产品或者一个产品的局部进行预览、监控或调试
Xtras (Xtras 控件)	为制作人员提供了一些高级编辑功能，如拼写检查、图标尺寸报告和声音文件的格式转换等
Commands (命令)	通过在线资源了解需要知道的消息，还可编辑 SCO Metadata 对象和 RTF 对象
Window (窗口)	对 Authorware 中所有的窗口和面板的显示或隐藏进行控制
Help (帮助)	查看关于 Authorware 使用方法的联机帮助和上下文相关帮助

1-1-2 工具栏

在 Authorware 的菜单栏下面，为由 17 个工具按钮和一个下拉列表所组成的工具栏，在工具栏中的按钮对应于使用 Authorware 时经常会用到的命令，如图 1-3 所示。

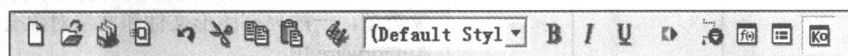


图 1-3 工具栏



提示

当显示屏幕的面积比较小时，有时需要隐藏工具栏，以便显示对象，此时选择“View”菜单下的“Tool Bar”命令，将工具栏隐藏起来。需要重新显示出来时，可以再次选择相同的命令。

下面简单列出工具栏中工具按钮的使用方法。

1. 与文件操作相关的按钮

与文件操作相关的按钮说明如表 1-2 所示。

表 1-2 与文件操作相关的按钮

按钮	名 称	对应的命令	对应的快捷键	说 明
	New (新建文件)	File New File	Ctrl+N	用于创建一个新的文件
	Open (打开文件)	File Open File	Ctrl+O	打开已经存在的文件



续上表

按钮	名 称	对应的命令	对应的快捷键	说 明
	Save All (保存全部)	File Save All	Ctrl+Shift+S	同时保存 Authorware 中打开的多个文件
	Import (导入)	File Import and Export Import Media	Ctrl+Shift+R	将外界软件制作的文件对象导入到当前的 Authorware 文件中

2. 与编辑操作相关的按钮

与编辑操作相关的按钮如表 1-3 所示。

表1-3 与编辑操作相关的按钮

按钮	名 称	命 令	快捷键	说 明
	Undo (恢复) 按钮	Edit Undo	Ctrl+Z	单击该按钮恢复到上一步操作状态命令 注意, 该工具按钮只能在前后两步操作之间进行跳转, 无法将两步以上的操作进行恢复
	Cut (剪切)	Edit Cut	Ctrl+X	当前选定中一个图形对象、文字对象或者对象图标时, 该工具按钮将为可用状态, 单击该按钮后将把当前选定的对象移动到 Windows 剪贴板中, 并把原对象删除
	Copy (拷贝)	Edit Copy	Ctrl+C	当前选定中一个图形对象、文字对象或者对象图标时, 该工具按钮将为可用状态, 单击该按钮后将把当前选定的对象移动到 Windows 剪贴板中
	Paste (粘贴)	Edit Paste	Ctrl+V	在 Authorware 或者其他的应用程序中使用了 Cut (剪切) 或 Copy (粘贴) 命令后, Paste 工具按钮将为可用状态, 单击该按钮可以将剪贴板中的对象粘贴到指定的位置上 注意, 在其他应用程序中拷贝或剪切的对象不一定会被 Authorware 所粘贴, 是否粘贴取决于剪贴板中的对象类型, 一般只有图形文件和文字对象会被粘贴到 Authorware 中
	Find (查找)	Edit Find	Ctrl+F	对当前 Authorware 文档中的对象图标、变量和图标中的文件对象进行查找/替换操作

3. 与文字操作相关的按钮

工具栏中有一个文字风格的下拉列表 Default Style。当一个或多个文字被选中的时候, 可以通过该下拉列表中的选项, 快速定义当前选定文字对象的风格。具体方法为: 选中需要定义文字风格的文字, 单击该下拉列表中的向下箭头按钮 , 在下拉列表中选中要使用的风格选项即可。

该下拉列表的等效命令为 Text | Apply Styles 命令, 或者快捷键 **【Ctrl+Alt+Y】**。系统会弹出如图 1-4 所示的“Apply Styles”对话框, 在该对话框中勾选要使用的文字风格选项即可。

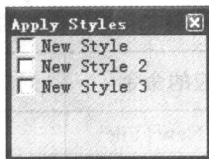


图 1-4 “Apply Styles”对话框