

中文

Authorware 6.x

经典效果100例

本书内容

- 快速入门
- 人机交互
- 程序框架
- 高级技术
- 外部插件
- 综合实例
- Authorware 6.5新特效

主编 刘春

上海科学普及出版社

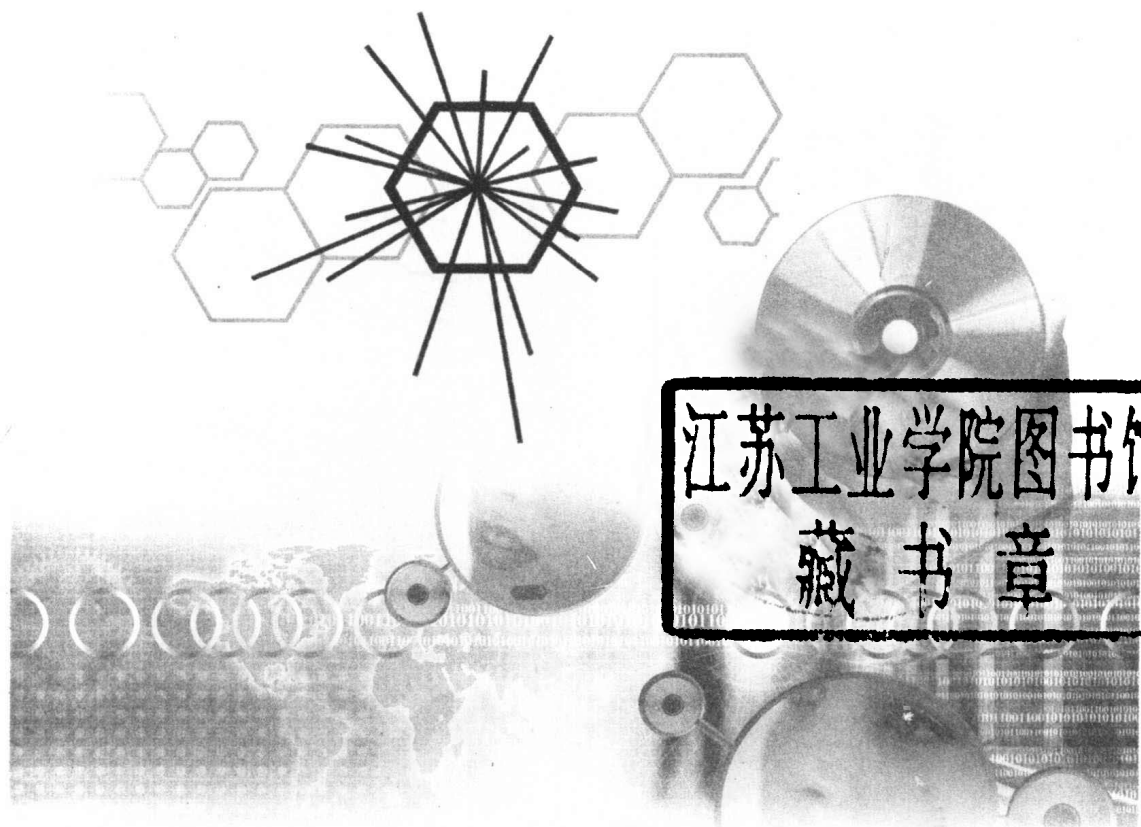
1200314198 -9

3

中文Authorware 6.x

经典效果100例

主 编 刘 春



江苏工业学院图书馆
藏书章

TP311.56
30

上海科学普及出版社

图书在版编目 (CIP) 数据

中文 Authorware 6.x 经典效果 100 例 / 刘春主编.
上海: 上海科学普及出版社, 2003. 1

ISBN 7-5427-2294-8

I. 中… II. 刘… III. 多媒体—软件工具, Autho
rware 6.x IV. TP311.56

中国版本图书馆 CIP 数据核字 (2002) 第 088768 号

策 划: 铭 政
责任编辑: 徐丽萍

中文 Authorware 6.x 经典效果 100 例

主 编: 刘 春
出版发行: 上海科学普及出版社 (上海中山北路 832 号 邮政编码 200070)
经 销: 各地新华书店
印 刷: 北京云浩印刷厂
开 本: 787×1092 1/16
印 张: 18.75
字 数: 486 千字
版 次: 2003 年 1 月第 1 版 2003 年 1 月第 1 次印刷
印 数: 1-8000
定 价: 22.80 元
书 号: ISBN 7-5427-2294-8 / TP·419

前 言

20 世纪 90 年代兴起的多媒体技术,使计算机的应用走出了办公室和实验室,迅速扩展到了家庭、商业、教育、文化艺术、旅游、娱乐等几乎所有的科技、生产和生活领域。多媒体技术的飞快发展和迅速普及,首先是社会的需求所致。在人类与计算机进行信息交流时,人们梦寐以求的目标是使计算机具有视觉、听觉、说话和学习等多方面的能力,也就是说,是让计算机向人的智能看齐,让人与计算机的对话以人性化的方式进行。目前这种智能化的计算机研究工作已经取得了很大的进展。如在语言、文字等单一媒体的智能理解和合成方面已取得了成功,人们正在朝着多个媒体的智能理解方向努力。然而,由于智能计算机的应用技术涉及的领域很多,技术的难度相当大,目前的研究还远未达到使用阶段。而现在正在蓬勃发展的多媒体技术,虽然达不到智能计算机的要求,但它已经初具智能计算机的雏形,是计算机向智能化过渡的重要技术阶段。

随着计算机技术的发展,多媒体计算机已经十分普及,多媒体软件的需求也就相应越来越大,各种各样的多媒体开发工具随之产生。在众多的多媒体开发工具中,Macromedia 公司的 Authorware 是深受广大计算机用户和专业开发人员欢迎的最流行的多媒体创作工具。

Authorware 采用独特的面向对象的设计思想,大大提高了多媒体开发的速度和效率。Authorware 强大的、基于图标的开发环境及大量的 Xtras 和 Plugin 使得每一个普通的计算机用户都能轻易地按照自己的意愿设计出美观实用的多媒体作品。它不像其他大型的开发软件那样需要过多的编程和开发的基础,一个普通的计算机使用者很快就可以熟练地掌握其使用方法。而另一方面,Authorware 并没有忽略多媒体开发系统的灵活性,对于有经验的高级 Authorware 开发人员来说,可以使用 Authorware 的函数库甚至是自定义的函数,实现更多更丰富的功能。由于 Authorware 具有如此强大的多媒体创作功能,因而它被广泛地使用于多媒体 CAI 教学软件的开发和新产品介绍的各个方面。

本书前面三部分讲述了 Authorware 的基础知识,这是每一个 Authorware 程序员必须掌握的知识。后面三部分深入讲解 Authorware 的精髓,是作者多年开发经验的总结,有些实例可以直接套用,只需改变一下内容就可以制作出丰富多彩的多媒体应用程序。

本书共分六部分,各部分的内容如下:

第一部分:快速入门篇,主要讲述了图标的使用方法,其中包括如何向 Authorware 中导入图片、文本,以及如何在显示图标中绘制图形等知识。

第二部分:人机交互篇,主要讲述了 Authorware 提供的 11 种交互响应的使用方法,其中包括按钮响应、热对象响应、热区域响应、条件响应、文本响应、按键响应、菜单响应、限时响应、限次响应以及目标区域响应等。

第三部分:程序框架篇,主要讲述了如何对一个多媒体程序进行构架,包括框架图标、决策图标、导航图标以及 Application 知识对象的使用方法。

第四部分:高级技术篇,主要讲述了如何导入各种媒体文件(如 Flash 动画、Gif 动画等),如何查询数据库,以及一些常用的技术。

第五部分:外部插件篇,主要讲述了一些常用的外部插件的使用方法,它们虽然不是

Authorware 自带的功能，但是作为 Authorware 开发人员，都应该掌握这些内容。

第六部分：综合实例篇，主要结合几个实例讲述了如何综合使用各种图标完成相应的功能，从而实现特定的效果。

由于作者水平有限，且时间仓促，书中不足之处在所难免，希望广大读者批评指正。联系网址：<http://www.china-ebooks.com>。

编 者

2002 年 10 月

目 录

第一部分 快速入门1

- 实例 1 引入图片1
- 实例 2 使用外部文本3
- 实例 3 学生成绩表5
- 实例 4 标题文字风格6
- 实例 5 Windows 风格对话框8
- 实例 6 绘制图形9
- 实例 7 弹性碰撞11
- 实例 8 升降机14
- 实例 9 随意落洞16
- 实例 10 日出日落18
- 实例 11 随时停车22
- 实例 12 逐字动画25
- 实例 13 赛车28
- 实例 14 层叠效果30
- 实例 15 提示项目32
- 实例 16 立体文字35
- 实例 17 公司介绍36
- 实例 18 使用外部过渡效果39
- 实例 19 听音乐看书41
- 实例 20 播放电影43
- 实例 21 图片欣赏46
- 实例 22 获取鼠标指针位置47
- 实例 23 控制鼠标49

第二部分 人机交互52

- 实例 24 数学单选题52
- 实例 25 多选题 (1)56
- 实例 26 多选题 (2)60
- 实例 27 自定义按钮63
- 实例 28 灌篮高手64
- 实例 29 带提示信息的按钮66
- 实例 30 声音控制开关69
- 实例 31 可移动的 Windows

对话框 (1)72

- 实例 32 可移动的 Windows
对话框 (2)74

- 实例 33 用鼠标左右键控制
图片显示76

- 实例 34 移动的小球78

- 实例 35 打小鸟82

- 实例 36 拼图游戏84

- 实例 37 制作菜单88

- 实例 38 修改系统菜单91

- 实例 39 智力小测验94

- 实例 40 限次登录窗口97

- 实例 41 限时登录窗口99

- 实例 42 浏览大图片100

- 实例 43 随手写生104

- 实例 44 程序波纹106

第三部分 程序框架109

- 实例 45 图片浏览器109

- 实例 46 摇奖机效果111

- 实例 47 显示当前页码112

- 实例 48 奇数路径跳转114

- 实例 49 自动导航116

- 实例 50 制作超文本117

- 实例 51 实现字体闪烁120

- 实例 52 登录窗口设计122

- 实例 53 创建教学程序框架125

第四部分 高级技术133

- 实例 54 播放 GIF 动画133

- 实例 55 播放 Flash 动画136

- 实例 56 获得光盘所在的盘符138

- 实例 57 创建标准的 Windows
对话框140

- 实例 58 选择文件路径145



实例 59	动态按钮 (1)	147
实例 60	动态按钮 (2)	150
实例 61	放大图片	153
实例 62	显示数据库中的数据	158
实例 63	查询数据库	161
实例 64	查找指定记录	164
实例 65	滚动字幕	167
实例 66	动画小人	168
实例 67	按键测试	171
实例 68	移动棋子	173
实例 69	小火箭	176
实例 70	地球绕太阳	178
实例 71	制作和使用模型	182
实例 72	打飞机	184
实例 73	设置文件属性	190

第五部分 外部插件 192

实例 74	网页浏览器 (1)	192
实例 75	网页浏览器 (2)	196
实例 76	MP3 播放器	199
实例 77	不规则窗体	202
实例 78	快捷菜单	205
实例 79	动态光标	208
实例 80	播放 MIDI 音乐	209
实例 81	启动 Word	210
实例 82	小日历	213

实例 83	Mediaplayer 播放器	216
实例 84	打开对话框	221

第六部分 综合实例 223

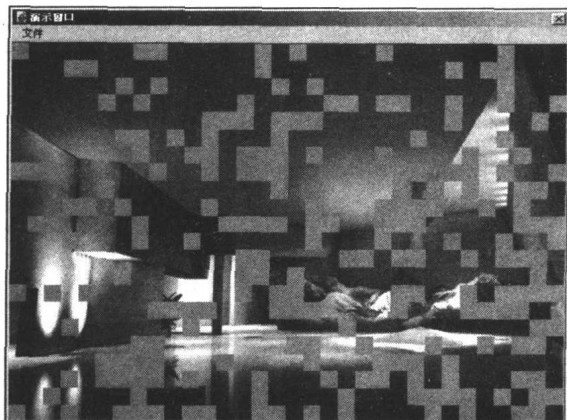
实例 85	自制标尺	223
实例 86	打砖块	225
实例 87	颜色控制器	234
实例 88	屏幕保护	237
实例 89	自制对话框	240
实例 90	动态矩形	245
实例 91	小画笔	246
实例 92	算术题 (1)	251
实例 93	算术题 (2)	255
实例 94	文字遮罩	258
实例 95	小时钟 (1)	262
实例 96	小时钟 (2)	265
实例 97	计算器 (1)	269
实例 98	计算器 (2)	272
实例 99	计算器 (3)	277
实例 100	打包文件	283

附录 Authorware 6.5 新特效 285

一、对 Flash MX 的支持	285
二、对 Windows Media Player 类型影片的支持	287
三、Accessibility Kit 的使用	288

第一部分 快速入门

实例1 引入图片



【实例说明】这是本书的第一个实例，主要制作向程序中引入一张图片、并在图片显示的过程中显示马赛克的过渡效果。

【技术要点】本实例讲述 Authorware 最常用的显示图标的使用方法。

操作步骤

(1) 启动 Authorware，单击“文件”|“新建”|“文件”命令，新建一个空白文件，如图 1-1 所示。

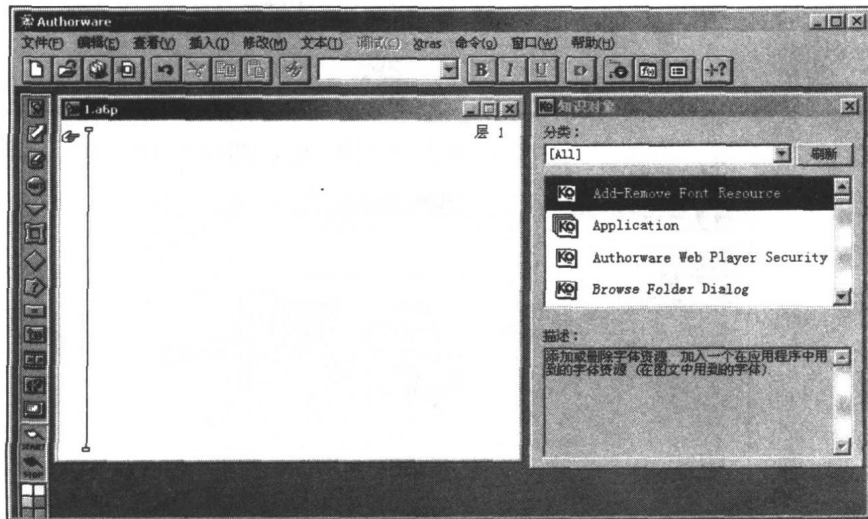


图 1-1 新建的空白文件

你知道吗?

启动 Authorware 6.0 时将显示“知识对象”窗口,这是 Authorware 继 5.0 版本后增加的新功能,这里不要管它,单击其中的“关闭”按钮即可。关于“知识对象”将在后面部分进行介绍。

(2) 从“图标”工具栏中拖动显示图标到流程线上,并将其命名为“第一个程序”,如图 1-2 所示。

(3) 双击显示图标,打开其演示窗口,单击工具栏上的“导入”按钮,弹出如图 1-3 所示的“导入哪个文件”对话框。在其中选择一张图片,然后单击“导入”按钮,此时被选中的图片会出现在显示图标演示窗口中。

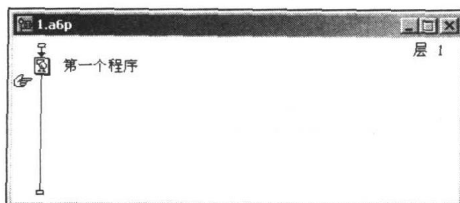


图 1-2 向流程线上添加图标

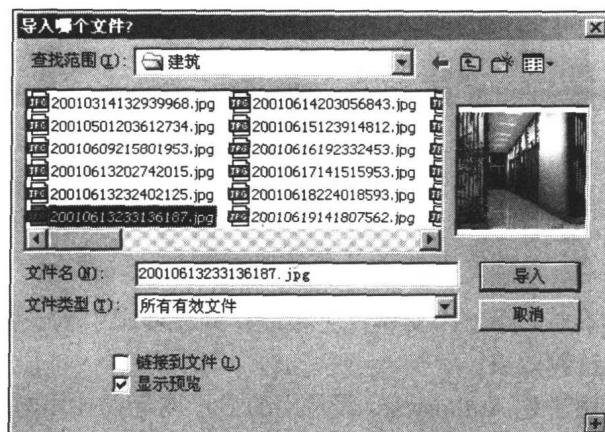


图 1-3 “导入哪个文件?”对话框

你知道吗?

在如图 1-3 所示的对话框中,有两个复选框,如果选中“显示预览”复选框,则在对话框的右侧将会显示被选中的图片的缩略图;如果选中“链接到文件”复选框,则当程序进行编译时,将图片文件保存在可执行文件的外部,这样可以使可执行文件缩小,启动速度加快。

(4) 按住【Ctrl】键,双击显示图标,弹出“属性:显示图标”对话框,如图 1-4 所示。

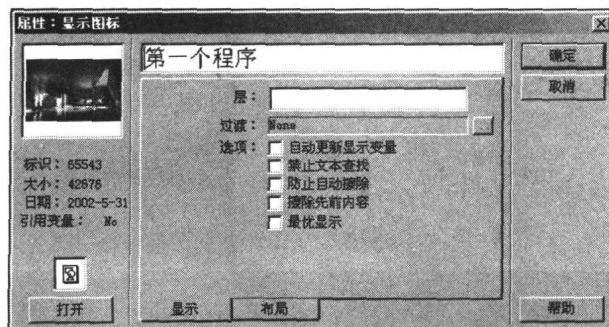


图 1-4 “属性:显示图标”对话框



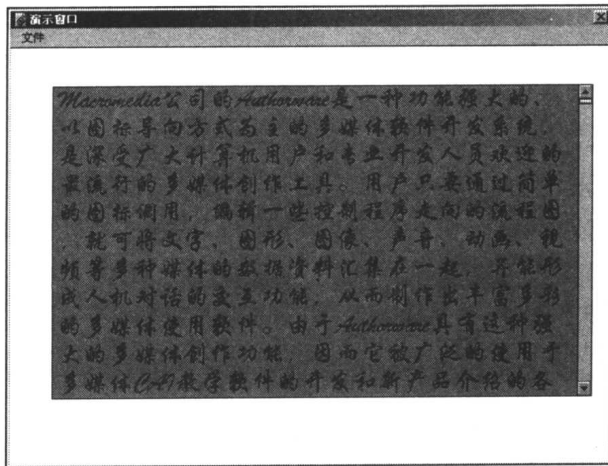
(5) 单击图 1-4 中的“过渡”文本框后面的  按钮，打开如图 1-5 所示的“过渡”对话框。在“分类”列表中选择 [internal] 选项，然后在“过渡”列表框中选择具体的过渡效果为 Mosaic（马赛克），在“周期”文本框中设置周期为 0.5 秒，在“平滑”文本框中设置平滑度为 96，单击“确定”按钮，返回到如图 1-4 所示的对话框，单击其中的“确定”按钮完成设置。



图 1-5 “过渡”对话框

(6) 单击工具栏上的“运行”按钮 ，运行程序，将会看到以马赛克效果显示的图片。

实例2 使用外部文本



【实例说明】 本实例将外部文本文件（后缀为.txt）导入到 Authorware 中。

【技术要点】 本实例讲述 Authorware 中最常用的显示图标的另一种使用方法，并利用该图标显示外部素材。

操作步骤

(1) 启动 Authorware，单击“文件”|“新建”|“文件”命令，新建一个文件。向流程线上添加一个显示图标，并将其命名为“导入文字”，如图 2-1 所示。

(2) 双击显示图标，打开其演示窗口，单击工具栏上的“导入”按钮 ，弹出“导入哪个文件”对话框，在其中选择一个文本文件，然后单击“导入”按钮，此时将会弹出如图 2-2 所示的“RTF 导入”对话框。

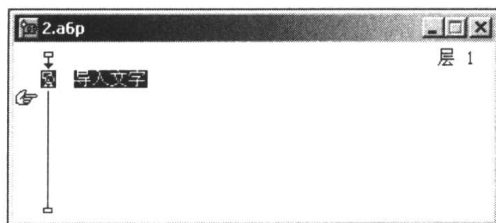


图 2-1 添加“导入文字”显示图标

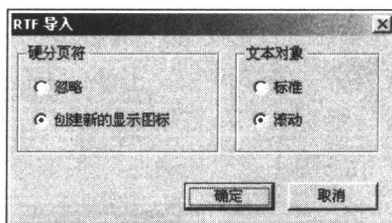


图 2-2 “RTF 导入”对话框

(3) 在“RTF 导入”对话框中分别选中“创建新的显示图标”和“滚动”单选按钮，表示当遇到分页符时，系统将会创建新的图标，同时在文本的右侧出现一个滚动条，以方便用户阅读文字。设置完成后，单击“确定”按钮，即可将文字导入到显示图标中，如图 2-3 所示。

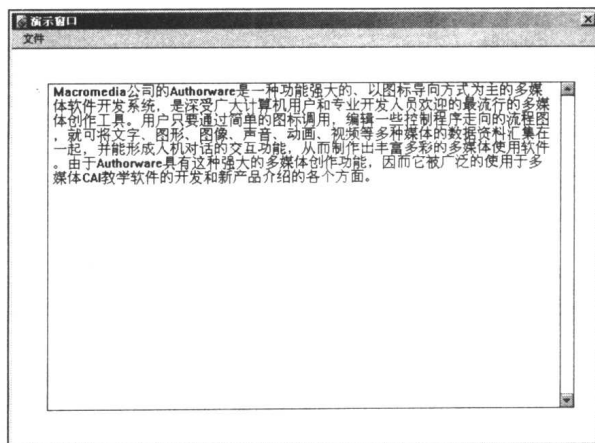


图 2-3 导入文字后的效果

(4) 虽然已经将文字导入到显示图标中了，可是显示效果并不是很好，下面改变一下文字的字体、颜色、大小等属性。首先单击“文本”|“大小”|Other 命令，打开“字体大小”对话框。程序默认的字体的大小为 10pt，这里设置为 24pt，如图 2-4 所示。

(5) 单击“文本”|“字体”|Other 命令，打开“字体”对话框，系统默认的是 system 字体。单击“字体”下拉列表框的下拉按钮，在打开的下拉列表中选择“华文行楷”选项，如图 2-5 所示。

(6) 单击“窗口”|“工具箱”|“颜色”命令，打开如图 2-6 所示的对话框，在该对话框中可以设置文字的颜色和背景的颜色。其中用于设置文字的颜色，用于设置背景颜色。这里设置文字颜色为紫色，背景色为浅蓝色。



图 2-4 “字体大小”对话框

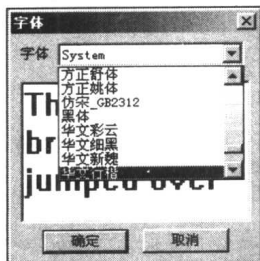


图 2-5 “字体”对话框

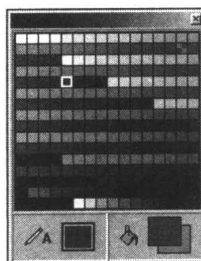


图 2-6 设置颜色



(7) 单击工具栏上的“运行”按钮, 运行程序, 将会看到前面的运行效果。

实例3 学生成绩表

姓名	学号	平均成绩
陈飞	98765	78.8
杨明	98766	85.4
李云	98767	89.3

【实例说明】本实例制作一张学生成绩表。

【技术要点】利用绘图工具箱的文本工具并添加制表位来创建表格。

操作步骤

(1) 启动 Authorware, 单击“文件”|“新建”|“文件”命令, 新建一个文件。然后, 向流程线上添加一个显示图标, 并将其命名为“成绩单”, 如图 3-1 所示。

(2) 双击“成绩单”显示图标, 打开演示窗口, 也将同时显示绘图工具箱。单击绘图工具箱中的文本工具, 在演示窗口中单击, 此时将出现一个文本输入标尺, 如图 3-2 所示。

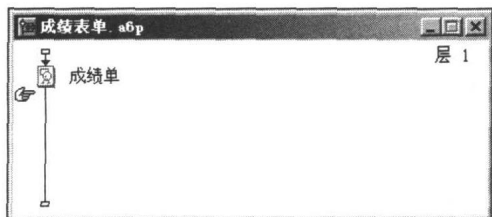


图 3-1 添加“成绩单”显示图标

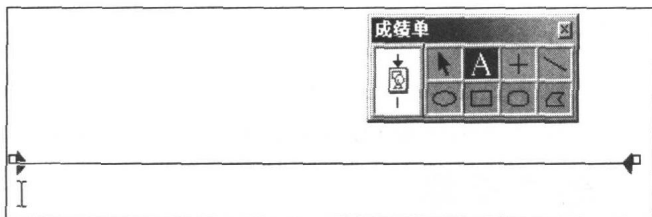


图 3-2 文本输入标尺

(3) 移动鼠标指针到标尺线左侧大约 1/3 和右侧大约 1/3 的位置分别单击, 插入两个制表位, 如图 3-3 所示。

(4) 在文本提示符之后键入文本“姓名”。按下【Tab】键文本提示符跳到下一个制表位, 然后键入文本“学号”。再按一次【Tab】键文本提示符再跳到下一个制表位, 然后键入文本“平均成绩”。此时效果如图 3-4 所示。

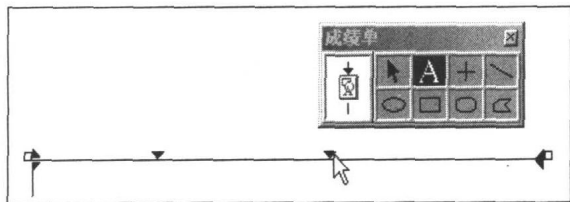


图 3-3 在标尺上插入制表位

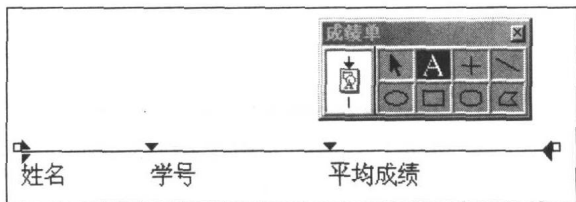


图 3-4 添加文本

(5) 按下【Enter】键换行, 按照同样的方式, 输入其他行的信息, 如图 3-5 所示。

(6) 选中所有的文字, 在标尺上的制表位上按下鼠标左键并拖动, 可以调整表格列的间隔, 如图 3-6 所示。

(7) 单击工具栏上的“运行”按钮, 运行程序, 就可以看到前面的效果了。

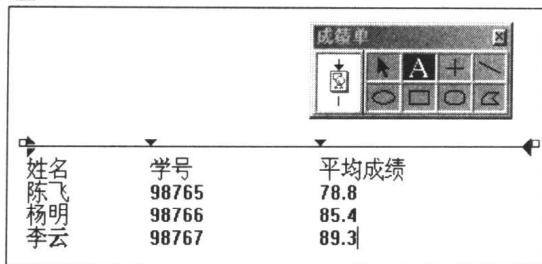


图 3-5 键入学生信息

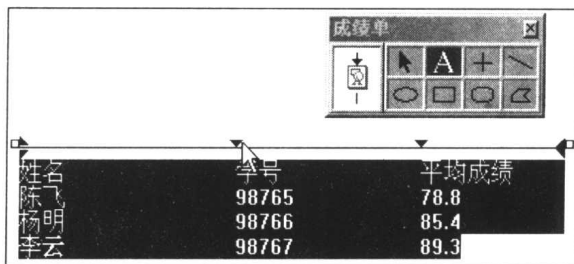
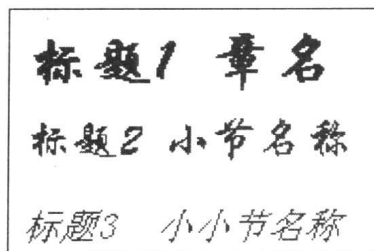


图 3-6 调整表格列的位置

实例4 标题文字风格



【实例说明】利用 Authorware 提供的文本风格定义标题样式。

【技术要点】在定义风格对话框中设定文本风格的各种属性，利用应用风格对话框将定义好的标题风格应用到演示窗口中的文本对象上。

操作步骤

(1) 启动 Authorware，单击“文件”|“新建”|“文件”命令，新建一个文件。然后，向流程线上添加一个显示图标，并将其命名为“标题文字”，如图 4-1 所示。

(2) 双击“标题文字”显示图标，打开演示窗口。使用绘图工具箱的文本工具，在演示窗口中添加三个文本对象，如图 4-2 所示。

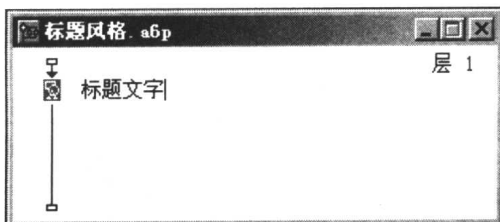


图 4-1 添加“标题文字”显示图标

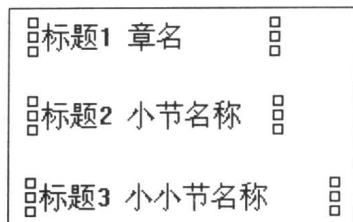


图 4-2 添加三个文本对象

(3) 单击“文本”|“定义风格”命令，打开“定义风格”对话框。单击“添加”按钮，此时在该按钮上方的文本框中出现 New Style 名称，如图 4-3 所示。

(4) 将 New Style 更名为“标题 1”，在对话框的中间栏中，选中第一个复选框，然后在右侧的下拉列表中设置字体为“华文行楷”；选中第二个复选框，在右侧下拉列表中选择字体大小为 24pt；选中“粗体”和“文本颜色”复选框，单击“文本颜色”右侧的颜色方块，在弹出的调色板中选中红色。最后单击“修改”按钮完成“标题 1”文本风格的定义，此时“定义风格”对话框如图 4-4 所示。

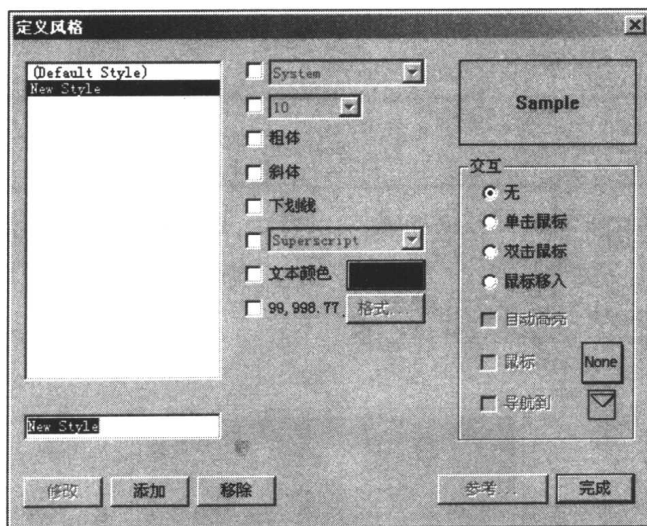


图 4-3 “定义风格”对话框

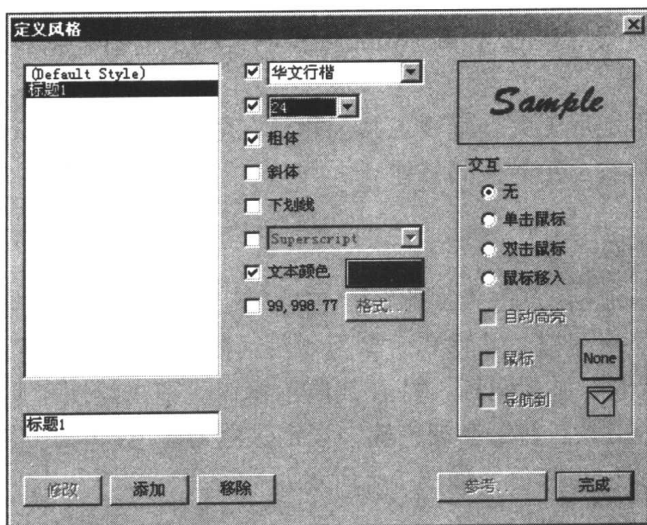


图 4-4 定义“标题 1”风格

(5) 按照同样的方法，再定义“标题 2”和“标题 3”文本风格。对于它们的风格定义，用户可以自行设定。最后单击“完成”按钮，关闭“定义风格”对话框。

(6) 选中编辑窗口中的第一个文本对象，然后在工具栏的“字体风格”下拉列表中选择“标题 1”选项，如图 4-5 所示，从而将选定文本对象设定为该文本风格，显示效果如图 4-6 所示。

(7) 按照同样的方法为其他两个文本对象分别应用“标题 2”和“标题 3”的文本风格，最终显示效果如图 4-7 所示。

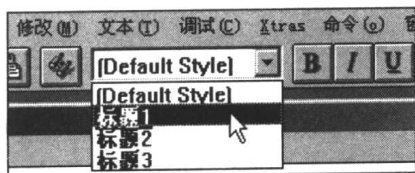


图 4-5 在下拉列表中选择文本风格

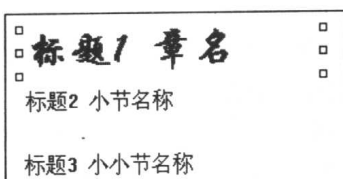


图 4-6 应用风格后的显示效果

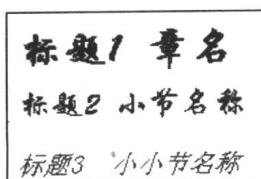


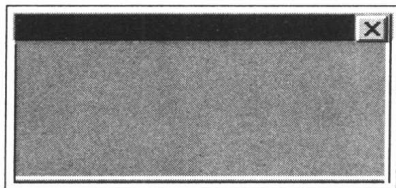
图 4-7 最终显示效果

你知道吗?

除了使用工具栏上的下拉列表框应用文本风格之外,还可以单击“文本”|“应用风格”命令,打开“文本风格”对话框,从中为选定的文本指定风格。

(8) 单击工具栏上的“运行”按钮,运行程序,就可以看到前面的效果了。

实例5 Windows 风格对话框



【实例说明】本实例将利用 Authorware 提供的绘图工具箱绘制具有 Windows 风格的对话框。

【技术要点】使用矩形工具和直线工具创建带有阴影立体效果的对话框,然后使用导入图片的方式添加对话框右上角的关闭按钮。

操作步骤

(1) 启动 Authorware,单击“文件”|“新建”|“文件”命令,新建一个文件。然后,向流程线上添加一个显示图标,并将其命名为“对话框”,如图 5-1 所示。

(2) 双击“对话框”显示图标,打开其演示窗口。双击绘图工具箱中的椭圆工具,打开调色板,单击前景色方块,然后在调色板中设定颜色为蓝色;单击“字体/线条”颜色方块,然后在调色板中设定颜色为灰色,如图 5-2 所示。

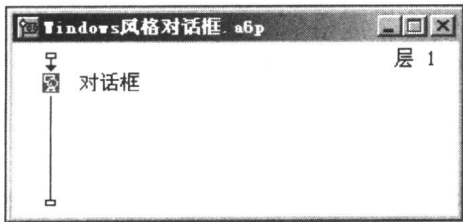


图 5-1 添加“对话框”显示图标

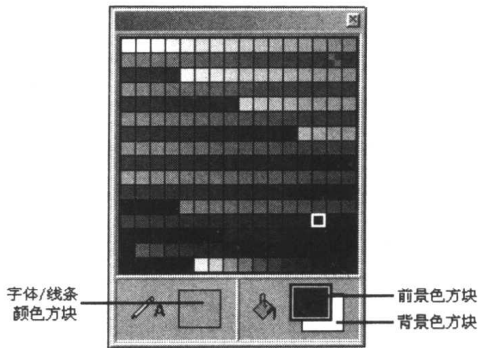


图 5-2 设置前景色和背景色

(3) 单击“绘图”工具箱中的矩形工具,在演示窗口中拖动鼠标,绘制一个边框线为灰色,填充颜色为蓝色的矩形,如图 5-3 所示。

(4) 在演示窗口的空白位置单击鼠标,取消对绘制矩形的选取。然后设置前景色为天蓝色,“字体/线条”颜色为黑色,再创建一个矩形,调整两个矩形的位置(使用鼠标拖动)和大小(拖动矩形周围的白色句柄),如图 5-4 所示。



图 5-3 绘制矩形条

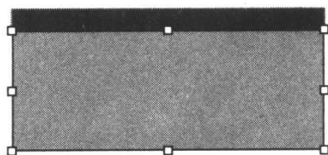


图 5-4 绘制第 2 个矩形

(5) 在演示窗口的空白位置单击，取消对对象的选取。双击绘图工具箱中的直线工具 ，打开线条宽度设置面板。在其中选择一种较粗的线型，如图 5-5 所示。

(6) 在调色板中设置“字体/线条”颜色为灰色，然后单击绘图工具箱的直线工具，在第二个矩形的上边线和左边线的内侧，分别绘制一条直线段；重新设定字体/线条颜色为白色，在第二个矩形的右边线和下边线的内侧分别绘制一条直线段，从而创建出带有立体效果的对话框，如图 5-6 所示。

(7) 单击“文件”|“导入”命令，打开“导入哪个文件”对话框，从中选择所需的带有关闭按钮的图形文件，然后单击“导入”按钮将其导入到演示窗口中。使用指针工具调整关闭按钮的位置如图 5-7 所示。

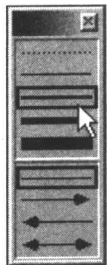


图 5-5 设置线型

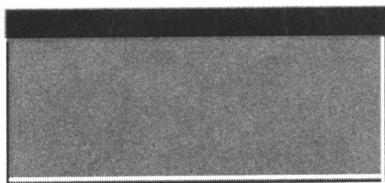


图 5-6 绘制边线

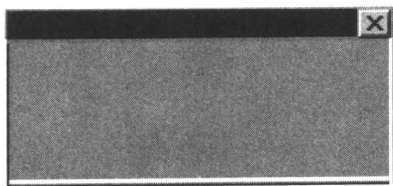
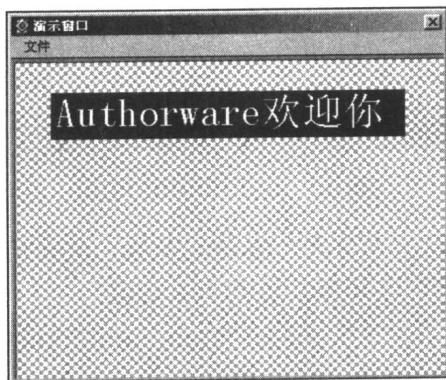


图 5-7 添加关闭按钮

(8) 单击工具栏上的“运行”按钮 ，运行程序，就可以看到前面的效果了。

实例6 绘制图形



【实例说明】本实例将使用 Authorware 制作一个有背景花纹的窗口，同时显示有红色背景的文字。其中使用了绘图工具箱的强大功能。

【技术要点】本实例主要讲述了如何向显示图标中添加各种图形，如何设置图形的颜色、填充样式等效果。

操作步骤

(1) 启动 Authorware, 单击“文件”|“新建”|“文件”命令, 新建一个文件。向流程线上添加一个计算图标和两个显示图标, 并分别命名, 如图 6-1 所示。

(2) 单击“修改”|“文件”|“属性”命令, 将会弹出如图 6-2 所示的“属性:文件”对话框。设置文件的前景色和背景色分别为绿色和紫色。同时选中“在屏幕居中”、“标题栏”和“菜单栏”三个复选框。然后单击“确定”按钮完成设置。

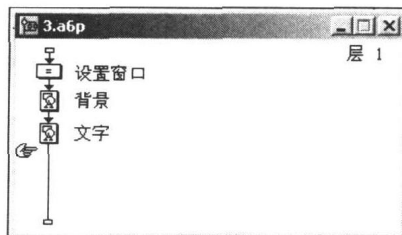


图 6-1 程序的流程图设计

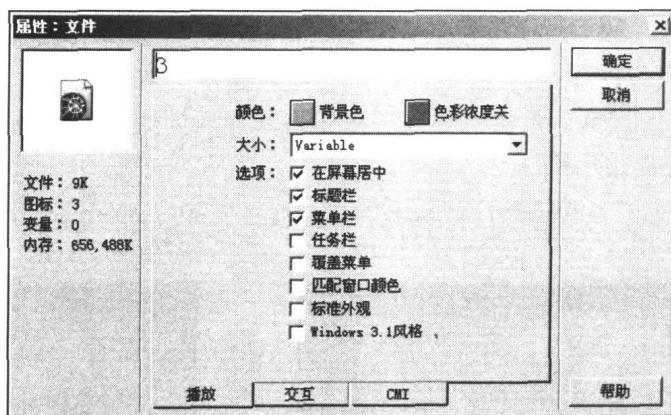


图 6-2 “属性:文件”对话框

(3) 双击图 6-1 中的计算图标, 打开其编辑窗口, 向其中添加代码如图 6-3 所示。使用这个函数可以将窗口大小设置为 400×300。

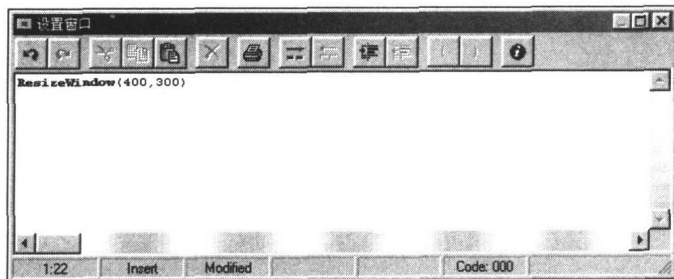


图 6-3 计算图标中的内容

(4) 双击图 6-1 中的名称为“背景”的显示图标, 单击绘图工具箱中的绘制矩形按钮, 然后在窗口中拖动鼠标绘制出一个矩形, 如图 6-4 所示。

(5) 单击“窗口”|“工具箱”|“颜色”命令, 将会出现如图 6-5 所示的调色板。设置矩形的前景色为绿色, 边框颜色为红色, 如图 6-6 所示。

(6) 单击“窗口”|“工具箱”|“填充”命令, 将会弹出如图 6-7 所示的设置对象填充样式窗口, 这里设置文件的填充样式为方格形。

(7) 双击图 6-1 中的“文字”显示图标, 向其中添加“Authorware 欢迎你”的字样。用同样的方法设置文字的前景色和背景色分别为白色和红色。