

带您进入精彩互动多媒体世界



多媒体及视频编辑系列

# Authorware 5 完全自学手册



文魁丛书

◎ 李 祥 编著



应用 Alpha 通道  
系统运行设定



引入图形及定位



添加动画效果



添加声音效果



声音与图形动画  
同步



运用交互图标增  
加互动效果



组织合理的框架



框架的导航



在程序中使用变  
量及函数



打包发行程序

◎ 读完此书，恭喜你，

你已具备 Authorware 设计师的基本条件，

可以尝试制作一些较大型的多媒体的程序



随书附赠光盘，含全书范例程序

入门→提高→快速培训教程



中国青年出版社



文魁资讯股份有限公司

多媒体及视频编辑系列

186

# Authorware 5 完全自学手册



文魁丛书

● 李祥 编著



中国青年出版社  
CHINA YOUTH PRESS

(京)新登字 083 号

本书简体字中文版由文魁出版股份有限公司授权中国青年出版社独家出版。未经本书原版出版者和本书出版者书面许可,任何单位和个人不得以任何形式或任何手段复制或传播本书的部分或全部。

版权贸易合同登记号: 01-2000-0731

策 划: 胡守文  
王修文  
郭 光  
责任编辑: 江 颖  
赵雪梅  
责任校对: 肖新民

JS437/21 17

书 名:《Authorware 5 完全自学手册》

编 著: 李 祥

出版发行: 中国青年出版社

地址: 北京市东四十二条 21 号 邮政编码: 100708

电话: (010) 64039288 传真: (010) 64039266

印 刷: 山东高唐印刷有限公司

开 本: 16 开

版 次: 2000 年 8 月北京第 1 版

印 次: 2000 年 8 月高唐第 1 次印刷

印 数: 1-5000

定 价: 35.00 元(1CD)

# 代序

李祥先生是我的好朋友，也是港台及大陆地区著名的电脑专栏撰稿人及香港华通电脑顾问有限公司的主要成员。

在电脑界，能具备扎实的技术能力已属不易，能将电脑技术以流利的文笔著书立论者，更是少之又少；而李祥先生正是这样的一个人。这次能请到李祥先生执笔为港台、大陆地区的读者撰写《Authorware 5 完全自学手册》一书，确是读者之福，也是文魁资讯的荣幸；我在此先谢谢李祥先生，谢谢。

本书与市面上的 Authorware 5 的使用手册书籍有很大的不同：本书从浅而深、按部就班的指导读者熟练掌握 Authorware 5 的使用。此外，排除多数电脑书实例不足的缺失，李祥先生特地以香港一个获奖的多媒体教学辅助软件作为实例，并佐以详尽的步骤，提供读者实作的参考。

如李祥先生所说的：“读完此书，恭喜你，你已具备 Authorware 程序设计师的基本条件，可以尝试制作一些较大型的多媒体程序。”

文魁资讯 总经理  
洪锦魁

## 注

华通电脑顾问有限公司是香港著名的专业电脑顾问公司，所开发的软件深受用家欢迎。近年来，其产品有：中文应用软件《标准香港字集99 超强版》、《粤语拼音输入法99 超强版》、《拼音大师》。多媒体应用软件《香港小学生中文词典》、《香港中学生中文词典》、多媒体教学软件《98 香港学仓颉》、《30 天学仓颉》。

“李祥工作室”是由香港华通电脑顾问有限公司的程序设计师及编辑组成。其主要成员有：

李祥先生：自由撰稿人。对中文电脑情有独钟，多年来为香港各大报章的电脑及信息科技版和电脑杂志撰写专栏。一九九一年初，开发倚天中文系统的香港常用字型，著有《实用粤语拼音输入法》(六个版本)。

余跃先生：程序设计经理，微软认证许可的 MCSE 工程师，香港“其士电脑天地”网上杂志特约撰稿人，在程序设计及软件应用方面，具有丰富的实际经验。

詹学先生：程序设计师，擅长程序汉化。

汪洋先生：程序设计师，擅长多媒体程序设计。

李丹小姐：CCCL 网站编辑，香港“其士电脑天地”网上杂志特约撰稿人，热衷于撰写有关电脑信息方面的文章，其风格越来越成熟。还有其他小弟、小妹……

李祥及“李祥工作室”主要著作：《中文 Windows 95 香港应用秘笈》、《全球中文网站应用秘笈》、《Windows NT4 入门与中文应用》、《“汉语拼音输入法”完全实战手册》。

# 目 录

## 1 多媒体制作的基本概念

---

|                                 |   |
|---------------------------------|---|
| 1.1 什么是多媒体 (Multimedia) ? ..... | 2 |
| 1.2 多媒体的制作方式 .....              | 3 |
| 1.2.1 多媒体制作方式 .....             | 3 |
| 1.2.2 多媒体制作流程 .....             | 3 |
| 1.3 常用的多媒体制作工具 .....            | 5 |

## 2 Authorware 5 安装及界面说明

---

|                             |    |
|-----------------------------|----|
| 2.1 安装 Authorware 5 .....   | 8  |
| 2.2 将 Authorware 5 汉化 ..... | 19 |
| 2.3 Authorware 的使用界面 .....  | 22 |
| 2.4 Authorware 的菜单 .....    | 22 |
| 2.4.1 “File” 菜单 .....       | 22 |
| 2.4.2 “Edit” 菜单 .....       | 24 |
| 2.4.3 “View” 菜单 .....       | 26 |
| 2.4.4 “Insert” 菜单 .....     | 27 |
| 2.4.5 “Modify” 菜单 .....     | 27 |
| 2.4.6 “Text” 菜单 .....       | 28 |
| 2.4.7 “Control” 菜单 .....    | 29 |
| 2.4.8 “Xtras” 菜单 .....      | 30 |
| 2.4.9 “Window” 菜单 .....     | 30 |
| 2.4.10 “Help” 菜单 .....      | 31 |

|     |                       |    |
|-----|-----------------------|----|
| 2.5 | Authorware 的工具栏 ..... | 32 |
| 2.6 | Authorware 的图标栏 ..... | 35 |
| 2.7 | 程序设计视窗 .....          | 38 |

## 3 基本图标的使用

|        |                                                    |     |
|--------|----------------------------------------------------|-----|
| 3.1    | 显示图标 .....                                         | 40  |
| 3.1.1  | 显示图标的基本操作 .....                                    | 40  |
| 3.1.2  | 绘图工具箱 .....                                        | 43  |
| 3.1.3  | 在演示视窗中编辑文本 .....                                   | 45  |
| 3.1.4  | 在演示视窗中编辑图形 .....                                   | 52  |
| 3.1.5  | 显示内容的设定 .....                                      | 59  |
| 3.2    | 移动图标 .....                                         | 68  |
| 3.2.1  | 移动图标的使用 .....                                      | 68  |
| 3.2.2  | 移动图标的设定 .....                                      | 70  |
| 3.3    | 交互图标 .....                                         | 78  |
| 3.3.1  | 响应类型 .....                                         | 78  |
| 3.3.2  | 按钮响应 (Button) .....                                | 79  |
| 3.3.3  | 热区域响应 (Hot Spot) .....                             | 86  |
| 3.3.4  | 热对象响应 (Hot Object) .....                           | 90  |
| 3.3.5  | 目标区域响应 (Target Area) 与<br>条件设定 (Conditional) ..... | 91  |
| 3.3.6  | 下拉式菜单 (Pull-down Menu) .....                       | 103 |
| 3.3.7  | 文本输入响应 (Text Entry) .....                          | 106 |
| 3.3.8  | 按键响应 (Keypress) .....                              | 118 |
| 3.3.9  | 尝试次数限制响应 (Tries Limit) .....                       | 121 |
| 3.3.10 | 时间限制响应 (Time Limit) .....                          | 123 |

|                          |     |
|--------------------------|-----|
| 3.3.11 事件响应 (Event)..... | 127 |
| 3.4 框架图标 .....           | 137 |
| 3.4.1 框架图标的使用 .....      | 137 |
| 3.4.2 框架图标的设定 .....      | 139 |
| 3.5 判断图标 .....           | 148 |
| 3.5.1 判断图标的使用 .....      | 148 |
| 3.5.2 判断图标的设定 .....      | 151 |

## 4 加入声音及影像

---

|                             |     |
|-----------------------------|-----|
| 4.1 加入声音 .....              | 154 |
| 4.2 加入影片 .....              | 159 |
| 4.3 影片播放设定 .....            | 162 |
| 4.3.1 影片设定 .....            | 162 |
| 4.3.2 时间设定 .....            | 163 |
| 4.3.3 “Layout” 标签中的设定 ..... | 165 |
| 4.4 进一步处理影片 .....           | 168 |
| 4.4.1 加入音效 .....            | 168 |
| 4.4.2 影片结尾的处理 .....         | 171 |

## 5 简单的程序设计

---

|                   |     |
|-------------------|-----|
| 5.1 使用变量和函数 ..... | 176 |
|-------------------|-----|



|                   |     |
|-------------------|-----|
| 5.1.1 使用变量 .....  | 176 |
| 5.1.2 调用函数 .....  | 183 |
| 5.2 条件判断及循环 ..... | 187 |
| 5.2.1 条件判断 .....  | 187 |
| 5.2.2 循环 .....    | 189 |
| 5.3 设计简单的剧本 ..... | 191 |

## 6 享用 Authorware 5 新功能

---

|                     |     |
|---------------------|-----|
| 6.1 知识对象 .....      | 194 |
| 6.2 CMI 变量与函数 ..... | 196 |
| 6.3 网络相关的功能 .....   | 200 |
| 6.4 其他新功能 .....     | 203 |

## 7 用实例学多媒体设计(一)

---

|                   |     |
|-------------------|-----|
| 7.1 多媒体运行设定 ..... | 208 |
| 7.2 引入图形及定位 ..... | 214 |
| 7.2.1 图形的引入 ..... | 214 |
| 7.2.2 图形的定位 ..... | 220 |
| 7.2.3 图形的透明 ..... | 229 |
| 7.3 添加动画效果 .....  | 236 |
| 7.4 总结 .....      | 248 |

## 8 用实例学多媒体设计(二)

---

|                  |     |
|------------------|-----|
| 8.1 添加声音效果 ..... | 250 |
|------------------|-----|

|                        |     |
|------------------------|-----|
| 8.2 声音与图形动画同步 .....    | 254 |
| 8.3 运用交互图标增加互动效果 ..... | 258 |
| 8.4 总结 .....           | 267 |

## 9 用实例学多媒体设计(三)

---

|                       |     |
|-----------------------|-----|
| 9.1 组织合理的框架 .....     | 270 |
| 9.2 框架的导航 .....       | 276 |
| 9.3 在程序中使用变量及函数 ..... | 279 |
| 9.4 打包发行程序 .....      | 285 |
| 9.5 总结 .....          | 288 |

## 10 将你的工作放上网络

---

|                                |     |
|--------------------------------|-----|
| 10.1 使用 Web Package 打包程序 ..... | 290 |
| 10.2 上传至 Web 服务器 .....         | 295 |
| 10.3 安装浏览器附加元件 .....           | 299 |
| 10.3.1 安装前注意事项 .....           | 299 |
| 10.3.2 Web Player 安装步骤 .....   | 299 |



# 多媒体制作的基本概念





## 1.1 什么是多媒体 (Multimedia)?

人们已习惯将多媒体与软件连用，称之为：多媒体软件。好像多媒体就一定是软件，其实软件并不能等同于多媒体，只是许多软件的制作都离不开多媒体技术。譬如许多的教学软件都是采用多媒体技术，将书本上的内容制作成生动的图像，配以声音、动画、图形等等，寓教于乐，令使用者在一种轻松、愉快的气氛中完成学习的过程。随着电脑的迅速普及，各种各样的软件如雨后春笋一般涌向市场，软件制作中的多媒体技术也越来越受到重视。那么，究竟什么是多媒体呢？

### △ 多媒体基本概念

一般而言，只要是能用来表成信息传播效应的任何媒体资源，例如：文本 (Text)、声音和音乐——音讯 (Audio)、静态图像 (Image)、图形 (Graphics)、动画 (Animation)、视频 (Video) 等等，都可以把它们加入到系统中，再经过电脑表现出来的最终效果，就可以称为多媒体。简单的说，多媒体就是多种媒体的组合。

也就是说，我们可以利用已有的技术和手段，将所要表达的意念通过多媒体技术，变成声音、动画、图像等等传播给大众。本书着重讲述的是最新的多媒体制作工具 Authorware 5.0 的使用，在你跟着本书一边学习一边练习，马上就可以动手制作多媒体！



## 1.2 多媒体的制作方式

### 1.2.1 多媒体制作方式

多媒体制作方式主要指的是软件的制作方式，一般来说制作多媒体采用的是分合式。首先是将各种媒体的制作阶段分别展开：声音、影像、动画及视频等信息的制作及存储，都可独立完成，只需周边硬件配合各种媒体的编辑程序，就能做成所想要得到的音效或影像等。最后是将各种媒体综合起来，就可以编辑成一套完整的多媒体系统。是不是很简单？

### 1.2.2 多媒体制作流程

#### △ 开发前的计划

每当要开始一个复杂的剧本工作时，应首先写下故事情节、处理手法、剧本和预算之类的细节。同时，必须考虑产品所需要面对的市场，电脑要使用多少预算，当然，最重要的是，找出客户所需的东西。在本阶段作为一位 Authorware 程序设计师，得到的是制作剧本。

#### △ 流程图

在整个多媒体制作过程中，一张表示整个创作过程的流程图是非常重要的，它会明确指定每个制作人员的任务，各项工作之间的关联，以及如何相互协作。这是在剧本的基础上，再次精练的结果，流程图

会明显提升工作效率进而加快进度。

### △ 收集素材

接下来的工作就是制作和查找必要的图形、3D 模型和动画、数字化影像以及数码化音效，作为多媒体创作的素材。

### △ 媒体集成

在集成所有元件和资源的阶段，必须将它们全部置入一个编写集成的系统中，将所有元件集成起来并赋予其生命力，亦即赋予其“互动性”。本书的主要内容就是：教你如何通过 Authorware —— 这套容易上手且功能强大的多媒体整合工具，完成“媒体集成”。

### △ 产品发布

产品完成后，应进行严格的测试，并使用各种机型来进行，以保证其稳固性。测试成功，才能大量压制光盘，发放至市场。

**多媒体制作流程：**计划→流程图→收集素材→媒体集成→产品发布



## 1.3 常用的多媒体制作工具

常用的多媒体制作工具很多，就多媒体编辑工具的开发方式来分类，可分为如下几种（以下提到的全部都是“媒体集成”阶段用到的工具）：

### △ Script-Based 描述语言式

见名知意，即通过各种专用的电脑语言来制作多媒体，较有代表性的是 Asymetrix 公司的 Toolbook 4.0。整个开发过程，就是将有关内容和控制置于一个个页面之上，最后将页串起来组成书。描述语言式使用起来较为灵活，可依据需要随心所欲地调整。但对使用者要求较高，必须具备一定的专业知识及程序设计能力。

### △ Time-Based 时间流程序

此类工具主要用于开发多媒体简报，特点是以时间为主轴进行开发，你可以精确地控制媒体出现、运行、消失的时间。此类工具常用于开发商业简报、个人简历、演示会上的产品介绍等。代表性的工具有：Action!、PowerPoint、Freelance、Astound Multimedia 等等。其优点是使用简单，容易上手。但功能较弱，互动类型不够丰富，无法适应更高层次的要求。



### △ Frame-Based 画面式

由一幅幅的画面组成的多媒体制作工具，如享誉盛名的 Director。其特有的语言 Lingo 作出的 Title 具有很强的互动性和灵活性。可用于开发各种多媒体产品。其优点是灵活，功能强大。但对于美工的要求甚高。

### △ Icon-Based 流程图式

开发过程象写程序时画的流程图，把图像、声音等媒体安置于流程图内即可完成作品。特别适合没有程序设计经验的用户。制作过程简单易行，具有较高的互动性，适用于教育、再培训、导游系统的制作。本书所讲的 Authorware 5.0 即是此类工具的杰出代表，它以其性能优越而成为许多制作者的首选。





# **Authorware 5**

## **安装及界面说明**

