

Authorware 5

有
开
卷
益

自学教程

康博创作室 编著



清华大学出版社

<http://www.tup.tsinghua.edu.cn>



Authorware 5 自学教程

康博创作室 编著

李敏波 审校

清华大学出版社

(京)新登字 158 号

内 容 简 介

本书由浅入深地介绍了 Macromedia 公司最新推出的多媒体制作软件—— Authorware 5 Attain。书中以大量的设计实例向读者介绍了 Authorware 5 的基本使用技术,包括 Authorware 5 的集成开发环境、系统菜单和设计图标,文本和图形的显示和处理,Authorware 提供的 5 种动画类型和所有交互功能。另外,还进一步对如何建立程序的框架与分支,如何在作品中使用声音、数字电影和视频信息,如何使用变量和函数,如何实现 Windows 应用程序,如何打包文件和发布程序等技术做了较为详细的介绍。最后,本书还介绍了提高作品开发效率的方法和多媒体作品的创作关键等内容。

本书在列出大量的设计实例及实现方法的同时,在每一章的最后都列出了“思考与练习”,以供读者检查并巩固所学到的知识和技术。

本书不仅可以使初学 Authorware 5 的新用户在短时间内快速掌握该软件的基本使用方法,还可以使已经熟练掌握了 Authorware 以前版本的用户以最快的速度了解并熟练运用 Authorware 5 的各种新技术和新功能。

本书适合所有使用 Authorware 5 的用户阅读,尤其适合自学该软件的读者学习。本书也是一本非常适合初学者的培训教材。

版权所有,翻印必究。

本书封面贴有清华大学出版社激光防伪标签,无标签者不得销售。

图书在版编目(CIP)数据

Authorware 5 自学教程/康博创作室编著. —北京:清华大学出版社,1999.8

ISBN 7-302-03637-3

I . A… II . 康… III . 多媒体-软件工具, AuthorWare 5 IV . TP311.56

中国版本图书馆 CIP 数据核字(1999)第 30666 号

出 版 者: 清华大学出版社(北京清华大学学研楼,邮编 100084)

<http://www.tup.tsinghua.edu.cn>

责任编辑: 刘彤 汤斌浩

印 刷 者: 北京市昌平环球印刷厂

发 行 者: 新华书店总店北京发行所

开 本: 787×1092 1/16 **印张:** 25.5 **字数:** 602 千字

版 次: 1999 年 8 月第 1 版 2000 年 3 月第 3 次印刷

书 号: ISBN 7-302-03637-3/TP·2021

印 数: 11001~16000

定 价: 33.00 元

前 言

Authorware 5 Attain 是美国 Macromedia 公司于 1998 年推出的多媒体软件制作系统,它是在 Authorware 4.0 版本的基础上开发的,并增加了许多新的功能,例如知识对象和向导及 Internet 功能等。用户现在可以通过 Internet/Intranet 读取和发布用 Authorware 5 开发的多媒体应用程序,或通过 Internet 获得最新的联机技术支持。

Authorware 5 是一个优秀的基于流程图标的交互式多媒体制作软件。Authorware 5 允许开发者使用文字、图片、动画、声音、数字电影等信息来创建交互式应用程序。这些交互式应用程序可以用来介绍一个产品的演示过程,用于显示一种信息传递的动画过程,也可以介绍软件工具中的使用向导,以及在线杂志、产品目录等。用 Authorware 创建的多媒体应用程序已广泛应用于 CAI 教学和商业领域。

本书由浅入深、循序渐进地介绍了利用 Authorware 5 开发多媒体应用程序的技巧。书中既有系统功能与环境简介、文本和图形的显示和处理、各种动画类型及交互式功能的应用等 Authorware 5 的基本使用技巧,又包括了应用声音和视频、使用变量和函数、实现 Windows 应用程序、打包和发布应用程序等高级程序开发技术,并配合有大量应用实例和简洁的操作步骤。本书在结构编排上充分考虑到国内 Authorware 用户的实际应用水平和需要,各章内容前后呼应,且相互独立。从未接触过 Authorware 5 的新用户可以按顺序阅读前几章的内容,迅速了解和熟悉 Authorware 5。已经拥有一定基础的用户,可以跳跃式阅读自己感兴趣的章节。

为叙述方便,我们在本书中将 Authorware 5 Attain 简称为 Authorware 5。

本书的一些约定

本书是面向 Authorware 5 的初中级用户而编写的。为方便用户阅读,在此介绍一下本书中所用的一些术语和约定。

1. 关于鼠标的操作

所有使用过 Windows 操作系统的用户都知道,Windows 操作系统以及 Windows 环境下的应用软件的使用均是以熟练操作鼠标为前提的,Authorware 5 也不例外。

在鼠标的使用过程中,主要的操作有指向、单击、双击、拖动和右击。表 0-1 对 Windows 环境中的这 5 种鼠标操作做了简要的说明。

表 0-1 Windows 环境中的鼠标操作

鼠标操作	说 明
指向	移动鼠标,将鼠标指针放到某个项目上
单击	指向屏幕上的某个项目,然后快速按下和释放鼠标左键。单击操作是指单击鼠标左键
双击	指向屏幕上的某个项目,然后快速按下和释放鼠标左键两次。双击操作是指双击鼠标左键
拖动	指向屏幕上的某个项目,按住鼠标左键,然后拖动鼠标
右击	指向屏幕上的某个项目,然后快速按下和释放鼠标右键。右击操作是指单击鼠标右键

利用鼠标的上述 5 种基本操作,可以进行选定项目、激活菜单和各种对话框、运行应用程序、激活快捷菜单等各种 Windows 环境下的操作。

2. 叙述方法上的约定

在 Windows 环境下的应用程序都有各种菜单、菜单命令和各种对话框。在本书中,对这些部件在叙述上做如下约定。

为使行文简洁,连续操作的菜单采用如“File→Save As”方式,表示选择 File 菜单后,在其弹出的下拉菜单中选择 Save As 命令。

对于菜单、对话框和对话框中的按钮,在叙述时直接使用原文来标识。例如,File 菜单、Paste Special 对话框、“擦除图标”对话框、Import 按钮、Show Preview 按钮等。

对于菜单中的命令,采用如“选取 Edit 菜单中的 Paste 项”,“从 Modify 菜单中选择 Icon 子菜单中的 Properties 项”来叙述。对于对话框中的各个标签以及各个文本框、选择框、单选框和复选框,在叙述时均直接使用原文标识。

在对话框的各个选项卡中,列出了可供用户进行设置的多个选项。由于在不同对话框的不同选项卡中供用户进行设置的内容不同,所以各选项卡中的可设置项目及组成成分也不尽相同,但一般都不外乎单选框、复选框、选择框、组合框、文本框以及命令按钮、滚动条等。表 0-2 对选项卡中的常用组成成分的名称和作用做了简要的介绍。

表 0-2 选项卡的常用组成成分

名 称	作 用
复选框	用户可以同时选择多个或一个也不选的可设置项目
单选框	用户只能选择一个并且必须选择一个的可设置项目
选择框	用户可在其中通过单击操作选择框中某个选项的列表区域
文本框	要求用户在其中输入一些内容的设置区域。在文本框中,用户可以通过键盘输入一些文本

续表

名 称	作 用
组合框	一种集文本框和选择框特点于一身的用户可设置项目。在组合框中,用户既可以通过单击操作选择一个选项,也可以通过键盘输入文本来设置某个项目
滚动条	通常出现在选择框右侧,用来翻阅选择框中的不同选项
命令按钮	这是每个选项卡中必须出现的成分之一。通过命令按钮,用户可结束选项的设置或进入更高一级的选项设置

在每一章结尾,均有两节内容——“本章小结”和“思考与练习”。“本章小结”用来总结本章所学到的知识与技巧,“思考与练习”是为了帮助读者巩固所学到的技术而安排的家庭作业。我们相信,经过思考与上机练习,读者必定会对所学到的技术与方法有更深刻的认识。

康博创作室

1999.5

目 录

第 1 章 Authorware 5 快速入门	(1)
1.1 Authorware 的主要功能和特点	(1)
1.2 Authorware 5 的集成开发环境	(4)
1.2.1 Authorware 5 的启动	(4)
1.2.2 Authorware 5 的集成开发环境	(5)
1.3 Authorware 5 的系统菜单	(6)
1.4 Authorware 5 的工具栏	(11)
1.5 Authorware 5 的设计图标	(14)
1.6 创建第一个 Authorware 5 应用程序	(16)
1.6.1 建立程序的结构框架	(17)
1.6.2 载入一幅背景图片	(20)
1.6.3 输入一段文字	(22)
1.6.4 载入一段音乐	(23)
1.6.5 设置等待图标	(23)
1.6.6 擦除文字	(24)
1.6.7 绘制图形和动画	(25)
1.6.8 插入一段数字电影	(26)
1.6.9 设置程序的交互功能	(28)
1.7 例子 1 程序的演示	(29)
1.8 Authorware 程序的调试和退出	(32)
1.8.1 使用“起始”和“终止”标志旗	(32)
1.8.2 运行程序过程中进行修改	(32)
1.9 本章小结	(33)
1.10 思考与练习	(33)
第 2 章 文本的显示	(34)
2.1 设置展示窗	(34)
2.1.1 直接设置展示窗尺寸	(34)
2.1.2 使用系统函数设置展示窗尺寸	(37)
2.2 在作品中放置文本	(37)
2.2.1 直接输入文本	(37)
2.2.2 使用 Import 引入文本文件	(38)
2.2.3 粘贴剪贴板中的内容	(39)

2.3 编排文本	(40)
2.3.1 文本块的定位	(40)
2.3.2 设置文本的属性	(41)
2.3.3 设置文本页边距和缩排	(42)
2.3.4 设置 Tab 制表键	(43)
2.3.5 使用风格	(44)
2.4 设置文本的显示效果	(46)
2.4.1 使用显示图标的效果属性	(46)
2.4.2 使用过渡效果	(49)
2.4.3 创建阴影和立体效果的文本	(50)
2.4.4 运用动画图标让文字动起来	(51)
2.5 创建超级链接文本	(53)
2.5.1 定义超级链接文本风格	(53)
2.5.2 创建超级链接文本例子	(55)
2.6 本章小结	(56)
2.7 思考与练习	(57)
第3章 Authorware 的图形处理	(58)
3.1 绘图工具栏的使用	(58)
3.1.1 使用画线工具	(58)
3.1.2 使用椭圆工具	(59)
3.1.3 使用矩形工具	(60)
3.1.4 使用多边形工具	(60)
3.1.5 选取、删除、移动图形对象	(61)
3.2 编辑图形的属性	(63)
3.2.1 图形的线宽调整	(63)
3.2.2 使用模式	(64)
3.2.3 使用填充	(67)
3.2.4 使用调色板	(68)
3.3 在展示窗中工作	(69)
3.3.1 使用前置和后置	(70)
3.3.2 使用定位网格	(70)
3.3.3 排列对象	(71)
3.4 外部图形的引入与处理	(73)
3.4.1 引入外部图形	(74)
3.4.2 复制与粘贴图形	(75)
3.4.3 在图标间移动对象	(75)
3.5 设置图形的显示效果	(75)
3.5.1 使用显示图标的效果属性	(76)

3.5.2	使用过渡效果	(76)
3.5.3	使用图像属性设置	(77)
3.6	本章小结	(79)
3.7	思考与练习	(79)
第 4 章	Authorware 动画效果的设计	(80)
4.1	全方位移动对象	(80)
4.1.1	Authorware 的动画类型	(81)
4.1.2	动画图标属性对话框中的选项	(82)
4.1.3	使用动画图标	(82)
4.2	五种动画类型	(83)
4.2.1	至固定点的动画类型	(83)
4.2.2	至线上计算点的动画类型	(84)
4.2.3	直接至栅格的动画类型	(87)
4.2.4	沿路径至终点的动画类型	(89)
4.2.5	沿路径至计算点的动画类型	(90)
4.3	使用等待图标	(91)
4.4	使用擦除图标	(92)
4.4.1	引入擦除图标	(92)
4.4.2	擦除图标选项	(93)
4.5	多个动画的设置与应用	(95)
4.6	本章小结	(97)
4.7	思考与练习	(98)
第 5 章	建立用户交互	(99)
5.1	交互简介	(99)
5.1.1	交互响应的结构	(99)
5.1.2	交互过程的五个基本要素	(102)
5.1.3	理解交互响应的具体过程	(103)
5.1.4	交互图标任选项的含义	(105)
5.2	创建按钮响应	(110)
5.2.1	创建按钮响应	(110)
5.2.2	设置按钮属性	(111)
5.2.3	设置响应属性	(113)
5.2.4	编辑按钮	(115)
5.3	创建热区响应	(119)
5.3.1	创建热区响应	(119)
5.3.2	设置热区属性	(120)
5.3.3	设置响应属性	(121)
5.3.4	编辑热区响应	(124)

5.4	创建热对象响应	(124)
5.4.1	创建热对象响应	(124)
5.4.2	设置热对象属性	(125)
5.4.3	设置响应属性	(126)
5.5	创建目标区域响应	(126)
5.5.1	创建目标区域响应	(127)
5.5.2	设置目标区域属性	(128)
5.6	下拉菜单响应	(129)
5.6.1	创建下拉菜单响应	(129)
5.6.2	设置下拉菜单属性	(130)
5.7	创建文本登录框	(131)
5.7.1	设置文本登录属性	(131)
5.7.2	设置文本输入的属性	(133)
5.7.3	使用通配符	(135)
5.8	创建条件响应	(136)
5.8.1	条件响应举例	(136)
5.8.2	创建条件响应	(136)
5.8.3	设置条件响应属性	(137)
5.9	创建按键响应	(138)
5.9.1	按键响应举例	(138)
5.9.2	创建按键响应	(139)
5.9.3	设置按键响应属性	(139)
5.10	创建重试限制响应	(140)
5.10.1	重试限制响应举例	(140)
5.10.2	创建重试限制响应	(141)
5.11	创建时间限制响应	(142)
5.11.1	重试限制响应举例	(142)
5.11.2	创建重试限制响应	(142)
5.11.3	设置按键响应属性	(143)
5.12	创建事件响应	(144)
5.12.1	事件响应举例	(144)
5.12.2	创建事件响应	(145)
5.12.3	设置事件响应属性	(147)
5.13	本章小结	(148)
5.14	思考与练习	(149)
第 6 章	建立程序的框架与分支	(151)
6.1	认识框架结构	(151)
6.1.1	框架图标简介	(151)

6.1.2 导航图标简介	(153)
6.2 创建框架结构	(156)
6.2.1 规划框架结构	(156)
6.2.2 创建框架结构的步骤	(156)
6.2.3 设置框架过渡效果	(157)
6.2.4 自动创建页面	(158)
6.3 设置和修改框架结构	(159)
6.3.1 改变控制按钮的位置	(159)
6.3.2 防止页面的回绕	(160)
6.3.3 在输入画面和输出画面中添加新的操作	(161)
6.3.4 调整按钮响应属性	(161)
6.3.5 替换默认的框架控制	(164)
6.4 设置框架中的导航和链接	(167)
6.4.1 返回最近访问的页	(167)
6.4.2 设置框架内部的跳转	(170)
6.4.3 跳转到指定的任何一页	(171)
6.4.4 由表达式来控制页面的跳转	(172)
6.4.5 框架中的搜索链接	(173)
6.4.6 调用并返回	(178)
6.4.7 利用超文本进行链接	(180)
6.5 框架嵌套	(184)
6.6 创建子程序	(187)
6.7 创建分支路径	(188)
6.7.1 认识判断图标	(188)
6.7.2 顺序分支路径	(189)
6.7.3 随机分支路径	(192)
6.7.4 随机不重复分支路径	(194)
6.7.5 计算分支路径	(196)
6.8 本章小结	(198)
6.9 思考与练习	(199)
第7章 在作品中使用多媒体信息	(200)
7.1 Authorware 的声音管理	(200)
7.1.1 在作品中加入声音	(200)
7.1.2 声音图标的属性设置	(202)
7.1.3 处理声音的一些技巧	(203)
7.2 数字电影的使用	(204)
7.2.1 在作品中加入数字电影	(205)
7.2.2 数字电影图标的属性设置	(207)

7.2.3 使用不同类型的电影	(209)
7.3 视频信息的使用	(210)
7.3.1 在作品中使用视频	(210)
7.3.2 配置视频设备和色度键	(211)
7.3.3 使用视频图标	(212)
7.4 本章小结	(216)
7.5 思考与练习	(216)
第8章 使用变量和函数	(217)
8.1 变量和函数概述	(217)
8.1.1 变量	(217)
8.1.2 函数	(218)
8.1.3 计算图标	(219)
8.1.4 使用变量和函数的场合	(222)
8.2 变量	(224)
8.2.1 系统变量简介	(224)
8.2.2 系统变量的使用	(227)
8.2.3 创建和编辑自定义变量	(229)
8.3 函数	(231)
8.3.1 系统函数简介	(231)
8.3.2 系统函数的使用	(234)
8.3.3 加载自定义函数	(235)
8.4 表达式和运算符	(237)
8.4.1 表达式	(237)
8.4.2 运算符	(238)
8.4.3 条件语句和循环语句	(240)
8.5 本章小结	(241)
8.6 思考与练习	(242)
第9章 Authorware 5 的新增功能	(243)
9.1 Authorware 5 的新增内容	(243)
9.2 知识对象(Knowledge Objects)的综述	(245)
9.3 使用知识对象开始程序设计	(246)
9.3.1 使用知识对象开始程序设计	(246)
9.3.2 Authorware 5 中的知识对象的类型	(251)
9.4 创建一个知识对象	(252)
9.4.1 创建一个知识对象	(252)
9.4.2 与一个知识对象通讯	(255)
9.4.3 创建一个好的向导用户界面	(256)
9.5 流技术	(256)

9.5.1	流技术简述	(256)
9.5.2	通过网络使用 Authorware	(257)
9.5.3	通过 Authorware 运行 CGI 程序(scripts)	(258)
9.6	本章小结	(258)
9.7	思考与练习	(259)
第 10 章	Windows 应用程序的实现	(260)
10.1	定制应用程序的窗口大小	(260)
10.1.1	使用文件属性对话框设置展示窗尺寸	(260)
10.1.2	用系统函数设置展示窗尺寸	(261)
10.2	创建下拉式菜单	(262)
10.2.1	创建下拉式菜单	(262)
10.2.2	设置下拉式菜单选项	(263)
10.3	创建工具条	(265)
10.4	创建 Windows 标准控件	(267)
10.4.1	创建消息框	(267)
10.4.2	创建单选框和复选框	(269)
10.4.3	创建滑动杆	(270)
10.5	创建文本登录框	(273)
10.5.1	创建文本登录框	(273)
10.5.2	设置创建文本登录框选项	(275)
10.5.3	使用通配符	(276)
10.5.4	设置文本登录框的属性	(276)
10.5.5	创建一个登录密码的实例	(279)
10.6	创建测验程序	(281)
10.6.1	启动 Quiz 知识对象向导	(281)
10.6.2	启动问题设置的向导	(285)
10.6.3	测验例子程序的演示	(287)
10.7	数据库连接	(290)
10.7.1	ODBC UCD	(290)
10.7.2	从数据库中获取信息	(290)
10.7.3	打开与一个 ODBC 数据库的会晤	(291)
10.7.4	执行一个 SQL 命令	(291)
10.7.5	终止一个 ODBC 的会晤	(292)
10.8	本章小结	(292)
10.9	思考与练习	(293)
第 11 章	提高作品的开发效率	(294)
11.1	在流程线上组织好图标	(294)
11.1.1	群组图标简介	(294)

11.1.2	使用群组图标	(295)
11.1.3	查看群组图标属性	(298)
11.2	程序的调试	(299)
11.2.1	程序调试的基本方法	(299)
11.2.2	程序调试举例	(303)
11.2.3	良好的编程习惯	(304)
11.2.4	使用标志旗	(307)
11.2.5	使用跟踪窗口	(309)
11.2.6	使用帮助	(312)
11.3	本章小结	(315)
11.4	思考与练习	(315)
第 12 章	打包文件和程序的发布	(316)
12.1	使用默认搜索路径	(316)
12.2	指定文件的存放位置	(317)
12.2.1	在 Search Path 文本框中指定	(317)
12.2.2	用 SearchPath 变量指定	(318)
12.2.3	在 A5W.INI 文件中指定	(318)
12.3	改变用户信息记录文件的位置	(318)
12.4	程序的发布要求	(319)
12.4.1	选择作品发布的存储媒体	(319)
12.4.2	优化文件大小	(320)
12.5	确定需要发布的文件	(320)
12.5.1	为图像发布的文件	(321)
12.5.2	为声音发布的文件	(322)
12.5.3	为数字电影发布的文件	(323)
12.5.4	为 Director 电影发布的文件	(323)
12.5.5	发布 Macromedia Control for ActiveX	(324)
12.5.6	发布 Xtras	(324)
12.5.7	UCDs 和 DLLs 的发布	(324)
12.5.8	文本字体的发布	(325)
12.5.9	发布使用数据库的 Authorware 作品	(325)
12.6	打包一个 Authorware 作品	(325)
12.6.1	打包一个库	(325)
12.6.2	打包作品	(327)
12.6.3	打包相链接的媒体	(329)
12.6.4	将作品和库分别单独打包	(329)
12.7	打包可网上发布的作品	(329)
12.7.1	在 Authorware Web Packager 环境中	(330)

12.7.2 在 HTML 编辑器中	(331)
12.7.3 在服务器中	(332)
12.8 本章小结	(332)
12.9 思考与练习	(332)
第 13 章 多媒体作品的创作关键	(333)
13.1 跨平台开发要考虑的问题	(333)
13.1.1 处理字型	(333)
13.1.2 理解颜色和调色板	(335)
13.1.3 了解性能问题	(336)
13.1.4 应用声音和视频	(336)
13.1.5 理解外部函数	(337)
13.2 多媒体开发过程的新思路	(337)
13.2.1 尊重传统	(337)
13.2.2 认识传统开发方法的缺陷	(340)
13.2.3 多媒体开发过程的新思路	(341)
13.3 制作多媒体软件时的注意事项	(343)
13.4 设计高品质的多媒体软件的关键	(344)
13.5 本章小结	(345)
13.6 思考与练习	(346)
附录 1 Authorware 5 提供的快捷操作	(347)
附录 2 Authorware 变量	(352)
1. Authorware 常用变量及描述	(352)
2. Authorware 5 新增变量及描述	(359)
附录 3 Authorware 系统函数	(363)
1. Authorware 常用系统函数及使用格式、说明	(363)
2. Authorware 5 新增函数及其描述	(380)

第 1 章 Authorware 5 快速入门

随着计算机的逐步普及,多媒体已逐渐走进千家万户,各种多媒体应用软件的开发工具也应运而生。在各种多媒体应用软件的开发工具中,Authorware 5 是不可多得的优秀开发工具之一,它使得具有一般水平编程能力的用户可以创作出一些高水平的多媒体应用软件产品。本章主要介绍 Authorware 5 的主要功能和特点,以及主要菜单和设计图标,并通过创作实例的介绍,使用户快速熟悉 Authorware 5。

1.1 Authorware 的主要功能和特点

Authorware 是美国 Macromedia 公司开发的一种可以在 Windows 3.x, Windows 95/98, Windows NT 和 Macintosh 等环境下运行的多媒体软件制作系统。Macromedia 公司在 1996 年推出了 Authorware 3.5 版,1997 年推出了 Authorware 4.0 版,目前 Authorware 3.5 版和 4.0 版是国内多媒体软件开发者主要使用的版本。1998 的下半年,Macromedia 公司又推出了最新版的 Authorware 5 Attain。图 1-1 是 Internet 上发布的 Authorware 5 Attain 的版权标志画面。在本书中,均将 Authorware 5 Attain 简称为 Authorware 5。



图 1-1 Authorware 5 Attain 的版权标志画面

Authorware 是一个优秀的基于流程图标交互式多媒体制作软件。Authorware 允许开发者使用文字、图片、动画、声音、数字电影等信息来创作交互式应用程序。这些交互式应用程序可以用来介绍一个产品的演示过程,用来显示一种信息传递的动画过程,也可以介绍软件工具中的使用向导,以及在线杂志、产品目录等。

用 Authorware 创建的多媒体应用程序已广泛应用于 CAI 教学和商业领域。例如,在机械原理 CAI 课程教学中,可用 3D MAX 或 3DS 制作各种机构运动的动画,而用 Author-

ware 创建一个交互式应用程序,按章节分步介绍各种机构的运动原理,并配合图片、文字说明、声音解说和动画效果。用户只要根据自己的学习进度选择相应的页面学习,就会达到很好的教学效果。Authorware 是由教育开发者专门为创建交互式学习软件而设计的。在商业领域,为了介绍新产品的性能和实际的操作过程,可以用 Authorware 创建一个交互式应用程序,直接将性能和操作过程生动地介绍给客户,以达到良好的商业效应。

在没有 Authorware 之前,要创作这样一个交互式应用程序可能要花费漫长的时间,有了 Authorware 之后,这项工作就变得很简单了。Authorware 在流程线上用设计图标组织程序流程,采用窗口界面和按钮显示方式,不但使创作的程序逻辑性强,而且便于组织管理,整个程序也比较紧凑和高效。

Authorware 具有以下一些特点。

☞ Authorware 用设计图标提供了全面创作交互式应用程序的能力

这些设计图标不但可以帮助用户组织程序的整体结构,使得整个程序更有逻辑性;而且打开每个设计图标,Authorware 都提供一个设置环境或创作工具,使得整个创作过程在一个平台上工作。

☞ Authorware 提供直接在屏幕上编辑对象的功能

当用户要修改演示程序中的某个对象时,只需双击该对象,Authorware 就会立即将编辑该对象所需的工具显示在屏幕上。用户编辑完该对象后,可以继续编辑或演示程序中的其他对象。

☞ Authorware 具有文本处理功能

Authorware 提供了多样化的文本(文字)处理工具,利用这些工具可以很容易地将一个文字对象定位在屏幕的任何位置,并可以按照用户的需要设置成不同的字体、字号、颜色等模式。

☞ Authorware 具有强大的图形处理功能

用户可以直接在展示窗上创建图形,也可以将其他图片文件插入到展示窗中,并可以通过鼠标调整其位置和大小。

☞ Authorware 具有动画创作功能

Authorware 提供了 5 种动画设计类型,可以很容易地跟踪动画,确定其运动速度和运动位置。

☞ Authorware 具有多种交互作用的功能

Authorware 提供了 11 种交互响应类型,在交互式应用程序中可采用多种类型的响应或它们的组合,如创建文本输入框、快捷键、下拉式菜单、按钮,以及可用鼠标进行操作的热点等。

☞ Authorware 采用结构化方式设计交互式应用程序

Authorware 的整个程序是由主流线和设计图标组成的。在主流线上还可以根据需要进行分支,分支出去的流程称为支流线。图 1-2 为 Authorware 的流程图。