

全国计算机职业技能培训规划教材

新 编 中 文

Authorware 7.0

短期培训教程

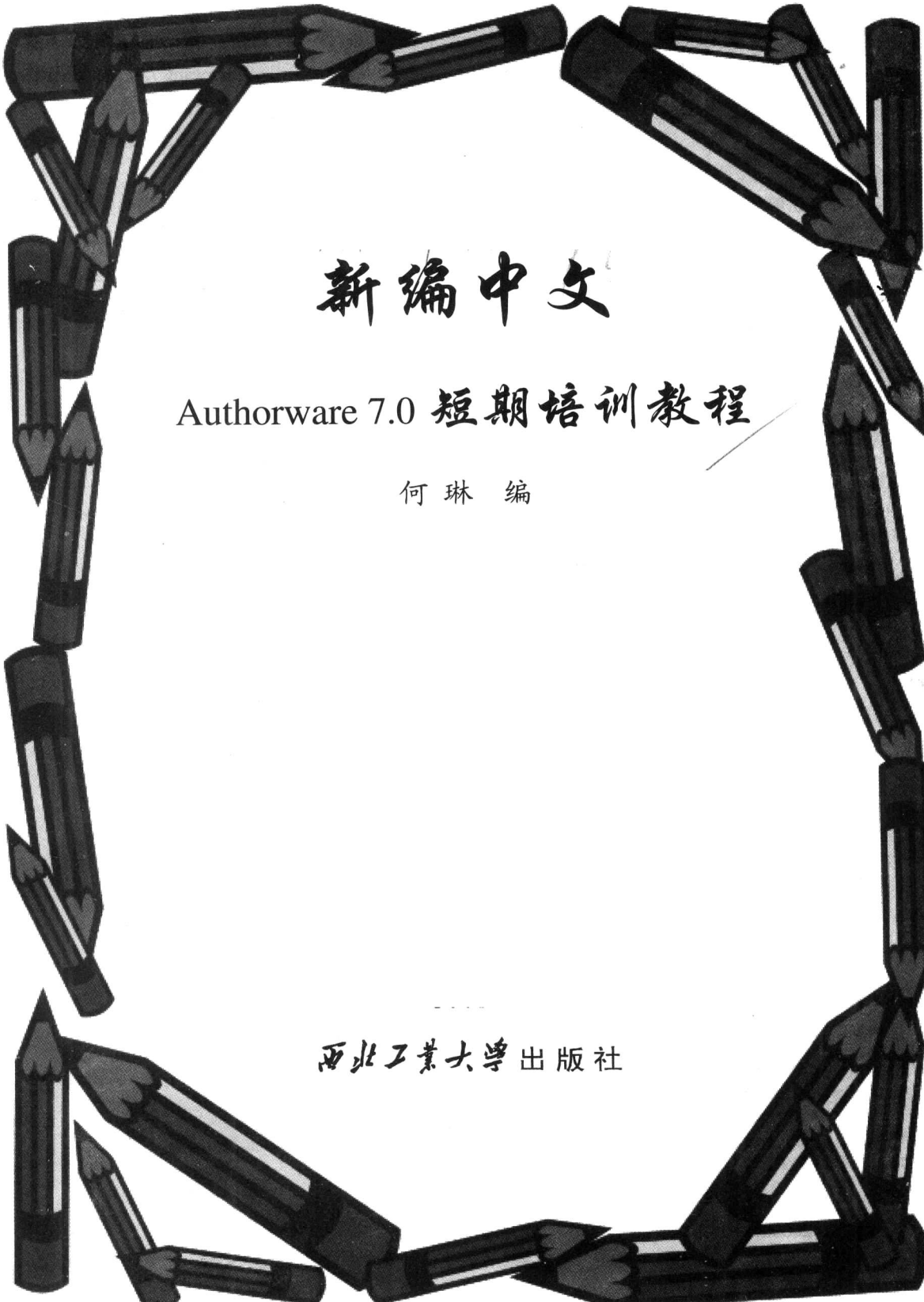
何琳 编



- 由国内一流培训专家精心编著
- 倡导学习电脑的新概念
- 全力打造国内经典教材畅销品牌
- 计算机职业技能培训的首选教材



西北工业大学出版社



新编中文

Authorware 7.0 短期培训教程

何琳 编

西北工业大学出版社

【内容提要】本书是专为计算机短训班和计算机基础教育而编写的教材。强调内容上的精练全面和操作上的简捷明了，每一章都附有习题，以巩固各知识点。主要内容包括初识 Authorware 7.0，编辑图形图像，编辑文本，创建动态效果，设置对象的特殊效果，添加声音、电影和 DVD 效果，制作交互效果，决策判断分支控制，框架与导航，变量、函数、表达式及语句的使用，库、模块和知识对象，程序的打包与发布，最后结合实例介绍了 Authorware 7.0 的独特功能。

本书从讲解到实例操作都采用了通俗的语言，操作步骤叙述详细，并结合难易程度做了必要的注解和提示，使读者能够快速入门，迅速达到熟练水平。

本书不仅可作为 Authorware 7.0 的培训教材，也可供广大动画设计爱好者和专业动画设计人员参考。

图书在版编目 (CIP) 数据

新编中文 Authorware 7.0 短期培训教程/何琳编. —西安: 西北工业大学出版社, 2005.4
ISBN 7-5612-1908-3

I. 新… II. 何… III. 多媒体—软件工具, Authorware 7.0 —技术培训—教材
IV. TP311. 56

中国版本图书馆 CIP 数据核字 (2005) 第 018636 号

出版发行: 西北工业大学出版社

通信地址: 西安市友谊西路 127 号 邮编: 710072 电话: 029-88493844 88491757

网 址: www.nwpup.com

印 刷 者: 陕西友盛印务有限责任公司印刷

印 张: 13

字 数: 349 千字

开 本: 787 mm×1 092 mm 1/16

版 次: 2005 年 4 月第 1 版

2005 年 4 月第 1 次印刷

定 价: 17.00 元

前

言



Authorware 是美国 Macromedia 公司开发的多媒体制作软件,它基于图标和流程进行创作,具有强大的交互功能、丰富的变量和函数、大量的库和模块,所以一经推出,就受到了广大多媒体设计者的青睐,被广泛用于多媒体的设计,成为当今最流行的设计软件之一。

Authorware 7.0 是 Authorware 的最新版本,它的特点是简单,容易掌握,能减轻专业程序设计人员的工作量,同时也使广大非专业人士轻松掌握并使用多媒体设计软件。本书系统全面地介绍了使用 Authorware 7.0 制作多媒体的过程、方法和技巧。

本书的讲解由浅入深、循序渐进,每一章均安排有练习题以及上机实例,旨在使读者巩固所学的知识,在实践中一步一步地提高多媒体的设计与制作水平。

本书结构清晰、图文并茂,并提供了大量实例。其实用性、可操作性、指导性都很强,读者可依照实例直接设计简单的多媒体作品。

本书可作为初学者的教材,也可作为高校相关专业师生教学、自学参考用书,同时对于中、高级多媒体设计者也具有借鉴参考价值。

编 者



目 录

第一章 初识 Authorware 7.0	1
第一节 Authorware 7.0 简介	1
一、Authorware 的主要特点	1
二、Authorware 7.0 的新增功能	2
三、介绍 Authorware 7.0 用户界面	3
第二节 Authorware 7.0 的工作流程	4
第三节 Authorware 7.0 的基本操作	5
一、文件的基本操作	5
二、文件属性的设置	8
习题一	10
第二章 编辑图形图像	11
第一节 显示图标的使用	11
一、显示图标与绘图工具箱	11
二、设置显示图标的属性	12
第二节 图形编辑	14
一、绘制图形	14
二、设置图形属性	17
三、制作实例	18
第三节 图像编辑	20
一、导入图片	20
二、设置图像属性	21
三、图像文件的应用	23
习题二	26
第三章 编辑文本	27
第一节 添加和编辑文本	27
一、添加文本	27
二、编辑文本	30
第二节 设置文本属性	31
一、设置文本格式	31
二、设置带有滚动条的文本	34

三、设置文本对齐	34
四、设置文本的平滑效果	35
五、制作特效字	35
第三节 定义和使用样式	38
习题三	40
第四章 创建动态效果	41
第一节 移动图标简介	41
一、移动图标的使用	41
二、设置移动图标的属性	42
第二节 创建动画	42
一、动画的类型	43
二、创建指向固定点的动画	43
三、创建指向固定直线上某点的动画	45
四、创建指向固定区域内某点的动画	46
五、创建指向固定路径的终点的动画	47
六、创建指向固定路径上的任意点的动画	49
第三节 其他媒体动画的使用	50
一、GIF 动画的使用	50
二、Flash 动画的使用	52
三、引入 Flash 动画实战	53
习题四	55
第五章 设置对象的特殊效果	56
第一节 设置对象的显示效果	56
一、过渡显示效果	56
二、不同显示图标中内容的放置次序	57
三、过渡效果的应用	59
第二节 设置对象的延时效果	61
一、等待图标及其属性设置	61
二、等待图标的应用	62
第三节 设置对象的擦除效果	64
一、擦除图标及其属性设置	64
二、擦除图标的应用	65
习题五	67

第六章 添加声音、电影和 DVD 效果	68
第一节 添加声音效果	68
一、声音文件格式	68
二、添加声音文件	68
三、声音图标的属性设置	69
四、声音图标的应用	70
第二节 添加电影和 DVD 效果	72
一、数字电影的引用及图标的属性	72
二、DVD 图标及其属性	74
三、数字电影应用实例	76
第三节 媒体同步	77
习题六	79
第七章 制作交互效果	80
第一节 群组图标的使用	80
一、认识和建立群组图标	80
二、群组图标的属性设置	81
第二节 交互图标	81
一、认识交互图标	81
二、11 种交互响应类型	82
三、设置交互图标的属性	83
四、响应分支的属性设置	84
第三节 交互响应的属性设置	86
一、按钮响应的属性设置	86
二、热区域响应的属性设置	91
三、热对象响应的属性设置	93
四、目标区域响应的属性设置	96
五、条件响应的属性设置	100
六、下拉菜单响应的属性设置	105
七、文本输入响应的属性设置	107
八、按键响应的属性设置	110
九、重试响应的属性设置	113
十、时间限制响应的属性设置	115
十一、事件响应的属性设置	117
习题七	121

第八章 决策判断分支控制	122
第一节 决策判断分支结构的组成	122
第二节 设置判断图标	122
一、设置判断图标属性	123
二、设置分支属性	124
第三节 判断图标的应用	124
习题八	128
第九章 框架与导航	130
第一节 框架图标	130
一、设置框架图标的属性	130
二、框架结构的嵌套	131
三、框架图标的应用	132
第二节 导航结构的组成及功能	133
一、导航结构的组成	133
二、导航结构的功能	134
第三节 导航图标	134
一、导航图标的概述	134
二、导航图标的属性	134
三、导航图标的应用	137
第四节 超文本	139
一、超文本的定义及属性设置	139
二、超文本链接的应用	141
习题九	144
第十章 变量、函数、表达式及语句的使用	145
第一节 变量和函数	145
一、变量的概述	145
二、函数的概述	145
三、系统变量和系统函数	145
四、自定义变量和自定义函数	147
第二节 运算符	148
一、运算符的类型	148
二、运算符的优先级	148

第三节 表达式.....	149
一、表达式和操作符	149
二、使用表达式的方法	150
第四节 语 句.....	150
一、条件语句	150
二、循环语句	151
习题十	152
第十一章 库、模块和知识对象.....	153
第一节 库	153
一、库的概述	153
二、库的创建与使用	154
三、库的更新	156
四、库的应用	157
第二节 模 块.....	158
一、模块的概述	158
二、模块的创建与使用	159
三、模块格式的转化	160
四、模块的应用	161
第三节 知识对象.....	162
一、知识对象的概述	162
二、知识对象的种类	162
三、知识对象的应用	164
习题十一	167
第十二章 程序的打包与发布.....	169
第一节 程序的打包	169
第二节 程序的发布	171
一、一键发布的步骤	171
二、一键发布对话框的设置	172
习题十二	178
第十三章 实例讲解.....	179
实例一 自荐书.....	179

实例二 随光标移动的文字	187
实例三 测试按键	190
实例四 五彩缤纷的小圆点	194

第一章 初识 Authorware 7.0

Authorware 是当前非常流行的多媒体制作软件。它的功能不仅在于建立美观的文档, 绘制精美的图形, 制作复杂的动画, 而且更着重于多种媒体的集成, 将用各种软件制作出的文本、图形、图像、动画、音频集合在一起展示出来。Authorware 7.0 是 Authorware 的最新版本, 在 Authorware 以前版本的基础上又增加了一些新的功能, 如支持 DVD, XML 的导入和导出等。

本章重点

- (1) 了解 Authorware 的主要特点。
- (2) 了解 Authorware 的工作流程。
- (3) Authorware 7.0 的基本操作。

第一节 Authorware 7.0 简介

本节主要通过对 Authorware 软件的主要特点、Authorware 7.0 的新增功能以及窗口的介绍, 让用户对 Authorware 7.0 有一个初步了解。

一、Authorware 的主要特点

Authorware 是美国 Macromedia 公司开发的一款可以在 Windows 和 Macintosh 等环境下运行的多媒体制作软件, 它是一个基于流程图标、交互式的多媒体制作软件, 也是 Macromedia 公司系列软件中较有影响的软件之一。作为一个取代编程的多媒体制作软件, Authorware 提供了自动生成多媒体源程序代码的环境, 设计者可以在这个环境中对多媒体素材——文字、图形、图像、声音和动画等媒体对象进行处理和使用。

下面来介绍一下 Authorware 的主要功能特点:

- (1) 用设计图标提供了全面创建交互式应用程序的能力。
- (2) 提供直观的编辑对象功能。
- (3) 多样化的文本处理功能。
- (4) 强大的图形处理能力。
- (5) 支持声音、数字电影等媒体信息。
- (6) 具有动画创作能力。
- (7) 具有多种交互功能。
- (8) 采用结构化方式设计交互式应用程序。
- (9) 具有强大的数据处理能力, 提供了大量的系统函数和系统变量。
- (10) 提供模块、知识对象和库功能。
- (11) 具有动态链接功能, 可以将任何一种编辑语言编写的程序导入使用。
- (12) 支持多种应用平台。

(13) 具有强大的打包和发布功能。

(14) 对网络的良好支持。

二、Authorware 7.0 的新增功能

Authorware 7.0 继承了 Authorware 早期版本的各种优点，并且在此基础上进行了改进和提高。它的主要新增功能有以下几点。

1. 共同的 Macromedia 用户界面

Authorware 7.0 采用 Macromedia 通用用户界面，保持了 Macromedia MX 新产品的特点，可视化的编辑流程和拖动功能更加方便了用户的操作。

2. Microsoft PowerPoint 输入

Authorware 7.0 除了对原有的部件进行功能的加强以外，最引人注目的是它支持直接导入 Microsoft PowerPoint 生成的演示文稿，目前许多电子交互式教育软件的模块是使用 PowerPoint 制作的幻灯片。

3. 支持 DVD

Authorware 7.0 支持 DVD，可以在多媒体应用程序中整合播放 DVD 视频文件。

4. 支持 XML 的输入和输出

通过输入输出标准网页 XML 文件到其他软件，来创建动态且数据驱动的应用程序。

5. 支持 JavaScript

Authorware 7.0 支持 JavaScript 脚本。

6. 增加学习管理系统知识对象 (LMS)

Authorware 7.0 增加了学习管理系统知识对象，用户通过向导决定获得或发送信息到 LMS。知识对象处理所有复杂的与 LMS 的后台通信，使用户管理更加简便。

7. 一键发布的学习管理系统功能

Authorware 7.0 增加了一键发布的学习管理系统功能，发布软件只需单击按钮到一键发布的学习管理系统。这个整合和自动化过程将所有的封装和上传交给了所连接的 LMS 系统，使课件的发布更加简便快捷。

8. 完全脚本属性支持

Authorware 7.0 具有完全的脚本属性支持，用户可以通过脚本进行命令、知识对象以及其延伸内容的高级开发。这可使高级用户方便地编写命令、知识单元和扩展内容。

9. 支持苹果机 Mac OS X 回放

使用 Authorware 7.0 创作的课件能够在 Apple 公司的 OS X 操作系统中播放。

三、介绍 Authorware 7.0 用户界面

安装好 Authorware 7.0 后,选择 **开始** → **程序(P)** → **Macromedia** → **Macromedia Authorware 7.02 中文版** 命令,弹出如图 1.1.1 所示的欢迎界面。



图 1.1.1 Authorware 7.0 的界面

在进入欢迎界面之后,即可打开 Authorware 7.0 的工作环境,如图 1.1.2 所示。程序要求在 **新建** 对话框中确认是否需要选用一个知识对象,这方面的内容会在以后讲解。

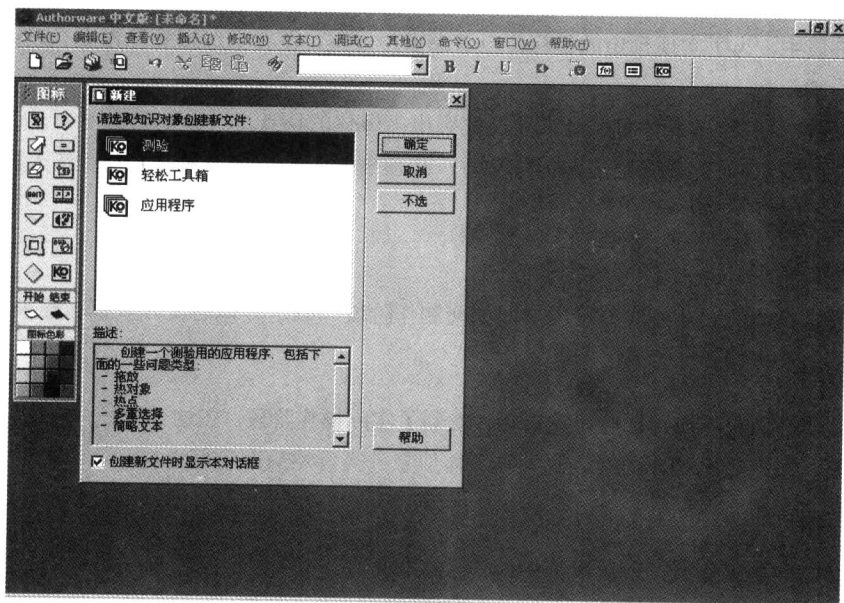


图 1.1.2 Authorware 7.0 的工作环境

单击 **取消** 按钮,即可进入 Authorware 7.0 的主窗口,如图 1.1.3 所示。Authorware 7.0 的主窗口主要由标题栏、菜单栏、工具栏、图标栏、绘图工具栏、程序设计窗口和演示窗口组成。

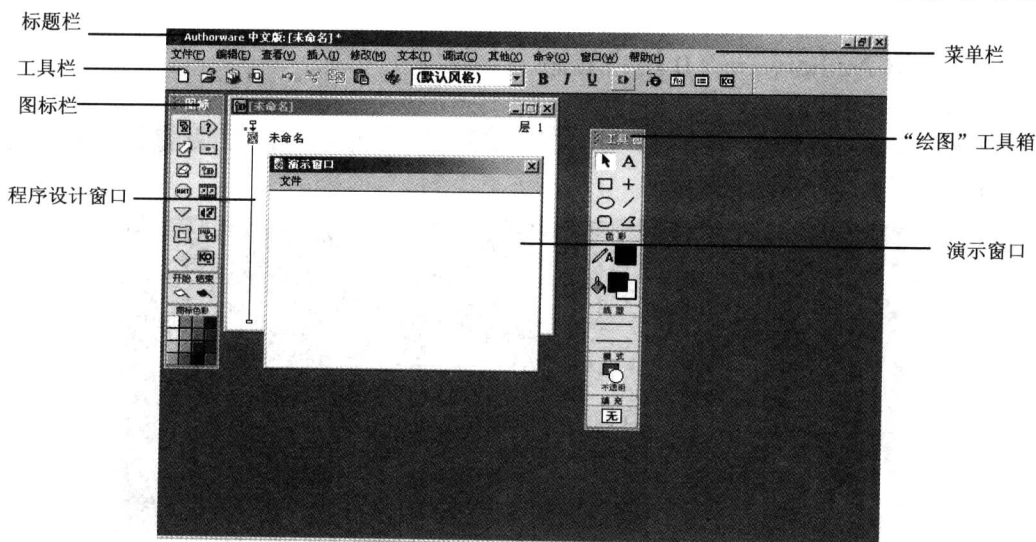


图 1.1.3 Authorware 7.0 的主窗口

第二节 Authorware 7.0 的工作流程

多媒体制作就是开发一个多媒体应用软件。这与软件工程的开发大致是相同的,可分为以下几个阶段。

1. 计划阶段

在计划阶段中,为了实现预定的目标,应考虑多种方案,在其中选择最优方案。在计划阶段,需要注意以下原则:

- (1) 价值性:制作多媒体时,必须要能够突出多媒体的特点。
- (2) 可行性:在研究和确定多媒体作品时,必须根据人力、物力和财力及制作人员技术水平的实际情况,量力而行。

2. 设计阶段

设计阶段是具体的划分模块的阶段,即如何制作阶段,制定具体的设计规范和要求的。

3. 准备阶段

当多媒体作品的总体思路已经确定好后,就到了实际操作阶段。在这一阶段,应该将脚本中列出的文字、图形、图像、声音、动画、视频等媒体信息分类,然后准备好素材。

4. 制作阶段

做好前面的准备工作后,就可以开始制作多媒体作品了。

5. 调试阶段

对所制作的多媒体软件进行全方面的测试,检查程序是否达到设计此软件所要达到的预期目的,并检查任务的完成情况。

6. 打包和发布阶段

在确定多媒体作品不需要做任何修改后，就可以打包和发布了。

第三节 Authorware 7.0 的基本操作

本节主要通过对文件的基本操作和文件属性设置的详细介绍，让用户进一步掌握 Authorware 7.0 的基本操作。

一、文件的基本操作

文件的基本操作包括创建和运行程序文件、保存程序文件和打开程序文件等。

1. 创建和运行程序文件

创建和运行程序文件的操作步骤如下：

(1) 选择 **开始** → **程序(P)** → **Macromedia** → **Macromedia Authorware 7.02 中文版** 命令，弹出 **新建** 对话框，如图 1.3.1 所示。

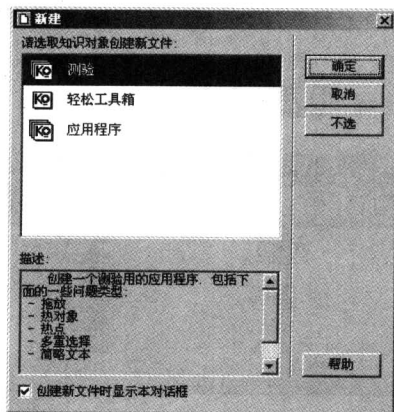


图 1.3.1 “新建”对话框

(2) 在 **新建** 对话框中单击 **取消** 按钮，屏幕显示新文件的设计窗口，如图 1.3.2 所示。

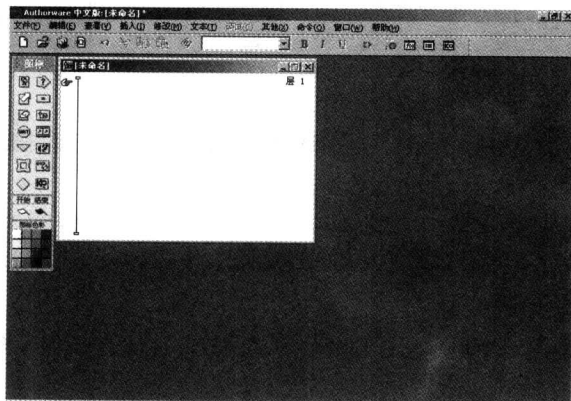


图 1.3.2 设计窗口



注意：在没有保存文件时，系统将自动默认以“未命名”作为文件名。

- (3) 从图标栏中拖动一个显示图标到流程线上，并命名为“图片 1”。
- (4) 双击该显示图标，打开演示窗口，如图 1.3.3 所示。

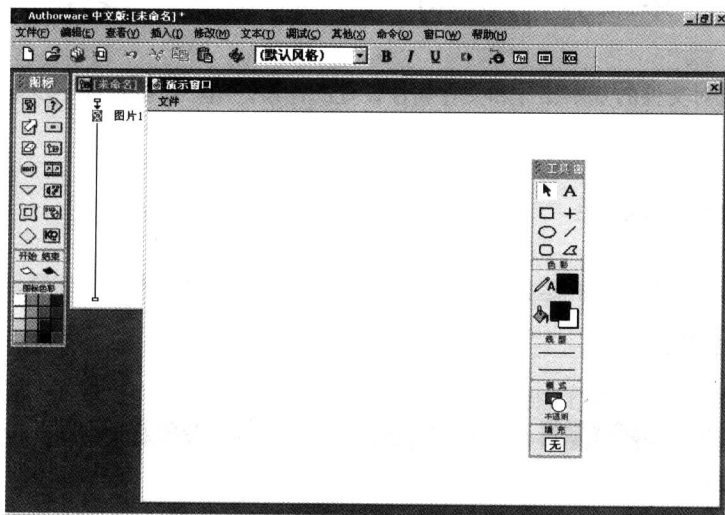


图 1.3.3 程序演示窗口

- (5) 单击“导入”按钮，弹出“导入哪个文件？”对话框，如图 1.3.4 所示。

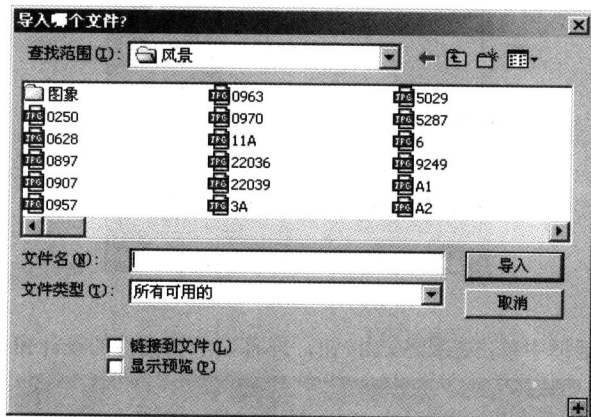


图 1.3.4 “导入哪个文件？”对话框

- (6) 在“导入哪个文件？”对话框中的列表框中选择一幅合适的图片，单击按钮，将图片导入演示窗口中，如图 1.3.5 所示。

- (7) 从图标栏中拖动一个等待图标到流程线上，命令为“等待”。双击“等待”图标，打开“属性: 等待图标”面板，取消“按任意键”和“显示按钮”的选中状态，在“时限”文本框中输入“3”，如图 1.3.6 所示。

- (8) 再向流程线上拖入一个显示图标，命名为“图标 2”。双击该显示图标，向演示窗口中导入另一幅图片。

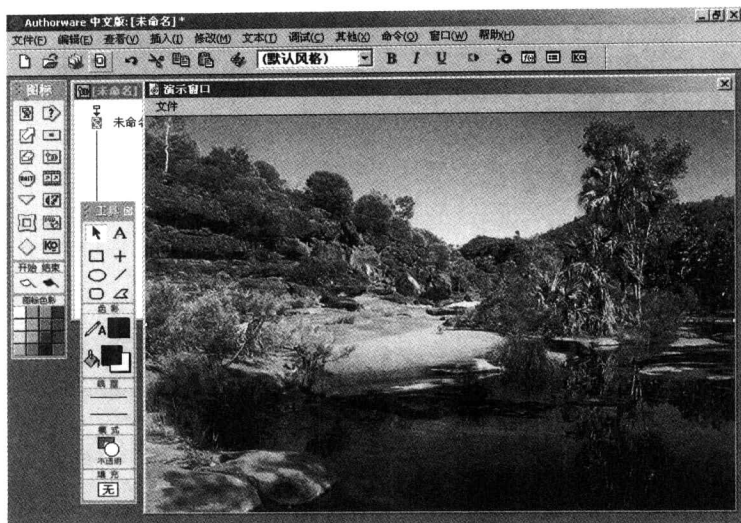


图 1.3.5 导入图片

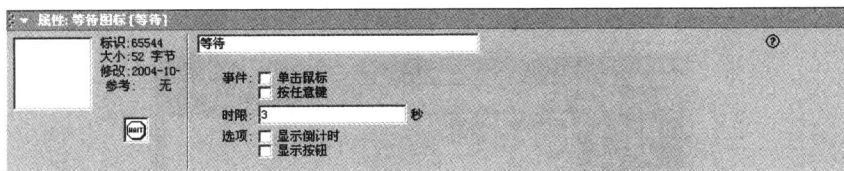


图 1.3.6 “属性: 等待图标”面板

(9) 至此, 程序设计完成, 其程序流程图如图 1.3.7 所示。

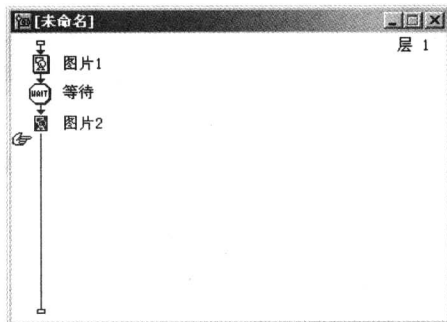


图 1.3.7 程序流程图

(10) 单击工具栏中的“运行”按钮, 运行程序。

2. 保存程序文件

创建程序之后, 就可以把做好的程序文件保存起来, 其操作步骤如下:

(1) 单击工具栏中的“保存”按钮, 弹出“保存文件为”对话框, 如图 1.3.8 所示。在“文件名”文本框中输入文件名, 在“保存类型”下拉列表框中选择文件的类型,

(2) 单击按钮, 文件将被保存。



注意: 保存文件时可根据实际情况, 选择文件的保存路径, 将文件保存到相应的目录下。