



电脑动画与多媒体技术系列

# Authorware 6.0

## 多媒体制作技术与实例

赵永吉 等编著



中国水利水电出版社  
[www.waterpub.com.cn](http://www.waterpub.com.cn)

万水电脑动画与多媒体技术系列

# Authorware 6.0 多媒体制作技术与实例

赵永吉 等编著

中国水利水电出版社

## 内 容 提 要

Authorware 是流行的多媒体创作工具, 易学易用、功能强大。本书在介绍 Authorware 6.0 设计图标用法的基础上, 以大量典型实例详细讲述制作多媒体软件的方法技术, 为读者轻松地掌握并精通 Authorware 提供了简便快捷的途径。

本书共分 4 篇, 15 章, 内容面广、概念清晰、图文并茂, 由浅入深地讲述了各种媒体演示效果的制作技术; 重点讲解了建立交互、判定、框架等多媒体程序功能结构的原理、方法及应用, 以及结合数据库开发多媒体的方法技术; 详细阐述了变量、函数、ActiveX 控件、知识对象等内容。实例化的讲解结合概念原理的分析, 使读者能够举一反三。

本书可供初学者及具有一定 Authorware 使用经验的人员使用。适合于自学或作为培训班的教学用书。

## 图书在版编目 (CIP) 数据

Authorware 6.0 多媒体制作技术与实例/ 赵永吉等编著. —北京: 中国水利水电出版社, 2002

(万水电脑动画与多媒体技术系列)

ISBN 7-5084-0990-6

I. A… II. 赵… III. 多媒体—软件工具, Authorware 6.0 IV. TP311.56

中国版本图书馆 CIP 数据核字 (2002) 第 005186 号

|       |                                                                                                                                                                                       |
|-------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 书 名   | Authorware 6.0 多媒体制作技术与实例                                                                                                                                                             |
| 作 者   | 赵永吉 等编著                                                                                                                                                                               |
| 出版、发行 | 中国水利水电出版社 (北京市三里河路 6 号 100044)<br>网址: www.waterpub.com.cn<br>E-mail: mchannel@public3.bta.net.cn (万水)<br>sale@waterpub.com.cn<br>电话: (010) 68359286 (万水)、63202266 (总机)、68331835 (发行部) |
| 经 售   | 全国各地新华书店                                                                                                                                                                              |
| 排 版   | 北京万水电子信息有限公司                                                                                                                                                                          |
| 印 刷   | 北京蓝空印刷厂                                                                                                                                                                               |
| 规 格   | 787×1092 毫米 16 开本 27.5 印张 597 千字                                                                                                                                                      |
| 版 次   | 2002 年 2 月第一版 2002 年 2 月北京第一次印刷                                                                                                                                                       |
| 印 数   | 0001—5000 册                                                                                                                                                                           |
| 定 价   | 38.00 元                                                                                                                                                                               |

凡购买我社图书, 如有缺页、倒页、脱页的, 本社发行部负责调换

版权所有·侵权必究

# 前 言

多媒体应用十分广泛，制作多媒体软件是 21 世纪人才的一项重要技能。本书全面而详细地介绍了利用 Authorware 6.0 制作多媒体软件的方法技术，通过对大量实例及操作方法的实用性讲解，达到学用结合的目的。

Authorware 是 Macromedia 公司的多媒体软件开发工具，以设计图标为基础的操作，易学、易用、易扩充，且功能强大，其制作的软件具有极强的交互性和良好的集成性，受到广大用户的喜爱。普通用户通过熟练掌握十几个图标的功能属性设置方法，不用编写程序代码，就能制作出实用的软件；专业多媒体开发者还可以充分利用变量、函数及外部功能模块实现复杂的功能，开发出高水平的多媒体软件。

文字、图片、声音、动画、数字电影、视频等都属于多媒体成员，如何按程序的功能要求将它们有机地融合，制作出具有较强的视听冲击力和感染力、良好的交互性及独特创意的多媒体软件，是制作多媒体的目标。

本书共分为 15 章，循序渐进地讲述了 4 部分内容：

(1) 多媒体基础知识 (第 1~2 章)：介绍多媒体与 Authorware 的基本知识，为后面学习打下基础。

(2) 媒体加工及演示效果设置 (第 3~6 章)：结合实例详细讲解了媒体对象的加工制作，以及运用显示、移动、声音、数字电影、视频、映射、等待等图标设置媒体演示效果的方法与技巧。

(3) 建立程序功能结构 (第 7~11 章)：首先详细介绍了变量和函数在多媒体程序中的用法，接下来以大量实例详细地讲解了利用交互图标、判定图标、框架图标等创建交互结构、判定结构与框架结构的方法和技巧，从而实现多媒体软件的交互响应、分支、循环等功能。

(4) 综合与提高 (第 12~15 章)：介绍库文件、模型文件的用法，并以实例详细讲述利用“知识对象”自动建立程序模块，以及结合数据库开发多媒体系统的技术等内容。最后，介绍了如何进行程序的调试、打包与发行。

在本书的第 3~11 章里，将典型变量及函数的用法贯穿于实例的讲解中，便于读者掌握和运用。每章后面附有小结和习题，帮助读者理解和巩固所学内容。

关于学习方法，应按照“循序渐进，学用结合”的原则，分阶段、分层次逐步深入。先熟悉掌握各个图标的基本功能和用法，尽可能理解设计图标各个属性选项的功能意义，并多多上机实践，通过试验不同选项参数，及时发现和解决问题，积累经验；在此基础上理解和掌握常用变量、函数、ActiveX 控件、Windows 控件等内容，做到能够灵活运用；最后，综合运用各种知识，建立比较完善的多媒体应用软件。

本书总结了作者多年创作多媒体的经验，精心设计了大量典型的实例，不求示图的精美和趣味性，而是强调对知识技术的实用性讲解，使读者能够在较短的时间内掌握多媒体编程技术，这也是作者的最大愿望。

本书写作过程中得到刘芳、邹福田、刘艳、刘道夫、李庆杰的支持和帮助，在此表示衷心的感谢。

限于作者水平，书中不足甚至错误之处，敬请读者批评指正。

编 者  
2001 年 7 月

# 目 录

## 前言

## 第一篇 概论

|                              |    |
|------------------------------|----|
| 第 1 章 多媒体基础 .....            | 2  |
| 1.1 了解多媒体 .....              | 2  |
| 1.1.1 多媒体元素 .....            | 2  |
| 1.1.2 多媒体素材的获取 .....         | 3  |
| 1.1.3 多媒体软件的特点 .....         | 4  |
| 1.2 Authorware 简介 .....      | 5  |
| 1.2.1 Authorware 的突出特点 ..... | 5  |
| 1.2.2 发展历程简介 .....           | 7  |
| 1.2.3 安装 Authorware .....    | 8  |
| 1.3 Authorware 的应用 .....     | 9  |
| 1.4 制作多媒体的一般过程 .....         | 10 |
| 1.4.1 制作多媒体的主要环节 .....       | 10 |
| 1.4.2 如何选择使用媒体 .....         | 12 |
| 1.5 辅助开发工具简介 .....           | 13 |
| 本章小结 .....                   | 16 |
| 思考与实践 .....                  | 16 |
| 第 2 章 熟悉 Authorware .....    | 17 |
| 2.1 Authorware 工作环境 .....    | 17 |
| 2.2 菜单与工具栏 .....             | 18 |
| 2.2.1 菜单功能简介 .....           | 19 |
| 2.2.2 工具栏简介 .....            | 25 |
| 2.3 设计图标 .....               | 26 |
| 2.3.1 设计图标功能简介 .....         | 26 |
| 2.3.2 图标属性对话框 .....          | 27 |
| 2.4 设计窗口与演示窗口 .....          | 28 |

|                       |    |
|-----------------------|----|
| 2.4.1 设计窗口简介 .....    | 28 |
| 2.4.2 演示窗口的功能 .....   | 29 |
| 2.5 图标的基本操作方法 .....   | 30 |
| 2.6 入门实例：演示移动字幕 ..... | 31 |
| 本章小结 .....            | 37 |
| 思考与实践 .....           | 37 |

## 第二篇 媒体演示

|                        |    |
|------------------------|----|
| 第3章 演示文本、图形与图像 .....   | 39 |
| 3.1 演示媒体的窗口 .....      | 39 |
| 3.1.1 演示窗口及其基本状态 ..... | 39 |
| 3.1.2 演示窗口的坐标 .....    | 41 |
| 3.1.3 演示窗口的属性 .....    | 41 |
| 3.1.4 绘图工具箱 .....      | 43 |
| 3.2 制作美观实用的文本 .....    | 43 |
| 3.2.1 输入文本的多种方法 .....  | 44 |
| 3.2.2 编辑文本块 .....      | 45 |
| 3.2.3 设置字体属性 .....     | 46 |
| 3.2.4 调整段落格式 .....     | 49 |
| 3.2.5 建立文本样式 .....     | 50 |
| 3.2.6 应用文本样式 .....     | 51 |
| 3.2.7 显示动态文本 .....     | 52 |
| 3.2.8 设置文本的显示效果 .....  | 53 |
| 3.2.9 实例：制作特效文字 .....  | 54 |
| 3.3 绘制各种实用图形 .....     | 55 |
| 3.3.1 绘图工具简介 .....     | 55 |
| 3.3.2 画线 .....         | 56 |
| 3.3.3 绘制封闭图形 .....     | 57 |
| 3.3.4 绘制多边形 .....      | 58 |
| 3.3.5 实例：绘制“显示屏” ..... | 59 |
| 3.3.6 用函数绘图 .....      | 60 |
| 3.4 插入精美的图片 .....      | 61 |
| 3.4.1 嵌入图片 .....       | 61 |

|        |                      |    |
|--------|----------------------|----|
| 3.4.2  | 链接外部图像 .....         | 63 |
| 3.4.3  | 改变图片属性 .....         | 64 |
| 3.4.4  | 实例：制作特殊效果的通道图像 ..... | 65 |
| 3.5    | 创建 RTF 文档 .....      | 67 |
| 3.5.1  | 概述 .....             | 67 |
| 3.5.2  | 建立 RTF 文档 .....      | 69 |
| 3.6    | 用 OLE 扩展软件功能 .....   | 71 |
| 3.6.1  | OLE 概述 .....         | 72 |
| 3.6.2  | 创建对象链接 .....         | 73 |
| 3.6.3  | 维护链接 .....           | 74 |
| 3.6.4  | 嵌入外部对象 .....         | 76 |
| 3.7    | 定位单个图标中的对象 .....     | 77 |
| 3.7.1  | 对象的相对位置 .....        | 77 |
| 3.7.2  | 对象的叠加层次 .....        | 78 |
| 3.7.3  | 组合对象 .....           | 79 |
| 3.8    | 定位多个图标中的对象 .....     | 79 |
| 3.9    | 定制可移动对象 .....        | 81 |
| 3.9.1  | 定位及移动方式 .....        | 82 |
| 3.9.2  | On Path 定位 .....     | 82 |
| 3.9.3  | In Area 定位 .....     | 83 |
| 3.9.4  | 实例：制作滑动条 .....       | 84 |
| 3.10   | 文本、图形及图像的演示效果 .....  | 87 |
| 3.10.1 | 对象叠加的效果 .....        | 87 |
| 3.10.2 | 对象变换效果 .....         | 89 |
| 3.10.3 | 对象的显示属性 .....        | 90 |
| 3.11   | 对象擦除及效果 .....        | 91 |
| 3.11.1 | 实现擦除效果 .....         | 91 |
| 3.11.2 | 擦除多个图标中的对象 .....     | 92 |
| 3.11.3 | 运用显示与擦除函数 .....      | 93 |
| 3.12   | 实现等待功能 .....         | 94 |
| 3.12.1 | 设置等待图标 .....         | 95 |
| 3.12.2 | 定制等待按钮 .....         | 95 |
| 3.13   | 示例：制作产品广告演示 .....    | 96 |
|        | 本章小结 .....           | 97 |
|        | 思考与实践 .....          | 98 |

|                                       |     |
|---------------------------------------|-----|
| 第4章 表演精彩的动画 .....                     | 99  |
| 4.1 移动图标的功能 .....                     | 99  |
| 4.2 设置移动属性 .....                      | 100 |
| 4.3 动画制作及实例 .....                     | 101 |
| 4.3.1 Direct to Point——“飞入标题” .....   | 101 |
| 4.3.2 Direct to Line——“左右双飞物” .....   | 104 |
| 4.3.3 Direct to Grid——“模拟移动光标” .....  | 107 |
| 4.3.4 Path to End——“小球沿曲线运动” .....    | 111 |
| 4.3.5 Path to Point——“球体循环运动” .....   | 114 |
| 4.4 几个移动变量 .....                      | 116 |
| 4.5 利用外部动画 .....                      | 117 |
| 4.5.1 动画文件类型 .....                    | 117 |
| 4.5.2 制作 Bitmap Sequence 动画 .....     | 117 |
| 4.5.3 加载 GIF 动画 .....                 | 118 |
| 4.5.4 加载 Flash 动画 .....               | 120 |
| 本章小结 .....                            | 122 |
| 思考与实践 .....                           | 123 |
| 第5章 播放动听的声音 .....                     | 124 |
| 5.1 准备声音文件 .....                      | 124 |
| 5.1.1 声音文件 .....                      | 124 |
| 5.1.2 如何录制声音 .....                    | 125 |
| 5.1.3 声音文件格式转换 .....                  | 127 |
| 5.2 设置声音播放效果 .....                    | 128 |
| 5.2.1 插入声音文件 .....                    | 128 |
| 5.2.2 Sound 选项 .....                  | 129 |
| 5.2.3 设置 Timing 选项 .....              | 130 |
| 5.2.4 实例：制作“片头曲” .....                | 131 |
| 5.3 播放 MIDI 音乐 .....                  | 133 |
| 5.3.1 外部 MIDI 函数 .....                | 133 |
| 5.3.2 实例：“风光音乐”欣赏 .....               | 135 |
| 5.4 声音与演示同步 .....                     | 135 |
| 5.4.1 用系统函数同步声音 .....                 | 136 |
| 5.4.2 SyncPoint 与 SyncWait 应用实例 ..... | 136 |
| 5.4.3 用声音图标控制同步 .....                 | 137 |
| 5.4.4 实例：演示与解说 .....                  | 139 |

|                                                         |            |
|---------------------------------------------------------|------------|
| 本章小结 .....                                              | 141        |
| 思考与实践 .....                                             | 142        |
| <b>第 6 章 数字电影与视频 .....</b>                              | <b>143</b> |
| 6.1 播放数字电影 .....                                        | 143        |
| 6.1.1 加载数字电影 .....                                      | 143        |
| 6.1.2 如何设置 Movie 选项 .....                               | 144        |
| 6.1.3 如何设置 Timing 选项 .....                              | 146        |
| 6.1.4 MediaPlayer, MediaLength 及 MediaPosition 变量 ..... | 148        |
| 6.1.5 实例: 制作带移动字幕的电影 .....                              | 148        |
| 6.2 播放外部视频 .....                                        | 151        |
| 6.2.1 视频播放的准备 .....                                     | 151        |
| 6.2.2 设置 Video 选项 .....                                 | 152        |
| 6.2.3 设置 Timing 选项 .....                                | 153        |
| 6.3 电影播放的同步控制 .....                                     | 154        |
| 6.3.1 同步控制方法 .....                                      | 154        |
| 6.3.2 实例: 制作同步字幕影片 .....                                | 156        |
| 本章小结 .....                                              | 159        |
| 思考与实践 .....                                             | 160        |

## 第三篇 功能结构

|                              |            |
|------------------------------|------------|
| <b>第 7 章 运用变量与函数 .....</b>   | <b>162</b> |
| 7.1 运算图标 .....               | 162        |
| 7.1.1 运算图标的功能 .....          | 162        |
| 7.1.2 运算图标的使用方法 .....        | 163        |
| 7.2 变量 .....                 | 165        |
| 7.2.1 Authorware 变量的特点 ..... | 165        |
| 7.2.2 数据及变量类型 .....          | 165        |
| 7.2.3 如何给各种变量赋值 .....        | 169        |
| 7.2.4 引用变量的方法 .....          | 171        |
| 7.2.5 建立自定义变量 .....          | 175        |
| 7.2.6 将结果显示在屏幕上 .....        | 177        |
| 7.3 函数 .....                 | 179        |
| 7.3.1 函数类型及特征 .....          | 179        |

|              |                         |            |
|--------------|-------------------------|------------|
| 7.3.2        | 如何调用函数 (AddProperty)    | 181        |
| 7.3.3        | 使用函数窗口 (JumpFile)       | 182        |
| 7.3.4        | 加载外部函数 (HListBox.UCD)   | 184        |
| 7.3.5        | 函数应用举例 (DisplayListBox) | 185        |
| 7.4          | 变量、函数的应用场合              | 188        |
| 7.4.1        | 运算窗口                    | 188        |
| 7.4.2        | 图标属性文本框                 | 188        |
| 7.4.3        | 演示窗口                    | 188        |
| 7.5          | 运算符与表达式                 | 189        |
| 7.5.1        | 算术运算符及算术表达式             | 189        |
| 7.5.2        | 逻辑运算符及逻辑表达式             | 190        |
| 7.5.3        | 关系运算符及关系表达式             | 190        |
| 7.5.4        | 其他运算符和表达式               | 191        |
| 7.5.5        | 运算符的优先级                 | 191        |
| 7.6          | 分支与循环控制                 | 192        |
| 7.6.1        | If-then 条件语句            | 192        |
| 7.6.2        | Repeat 循环语句             | 195        |
| 7.7          | 变量、函数在文件中的应用            | 198        |
| 7.7.1        | 一组系统变量与函数               | 198        |
| 7.7.2        | 实例: 管理学生成绩              | 200        |
|              | 本章小结                    | 203        |
|              | 思考与实践                   | 203        |
| <b>第 8 章</b> | <b>实现人机交互响应 (一)</b>     | <b>204</b> |
| 8.1          | 什么是交互响应                 | 204        |
| 8.1.1        | 响应类型                    | 205        |
| 8.1.2        | 认识交互结构                  | 206        |
| 8.1.3        | 怎样创建交互                  | 208        |
| 8.1.4        | 交互响应的实现过程               | 209        |
| 8.1.5        | 安排响应的先后顺序               | 210        |
| 8.2          | 创建交互的基本方法               | 211        |
| 8.2.1        | 编辑交互显示对象                | 211        |
| 8.2.2        | 设置交互图标属性                | 213        |
| 8.2.3        | 如何擦除响应信息                | 215        |
| 8.2.4        | 选择分支执行方式                | 216        |
| 8.2.5        | 设置状态标记                  | 219        |

|                              |            |
|------------------------------|------------|
| 8.3 按钮响应 .....               | 219        |
| 8.3.1 创建按钮响应流程 .....         | 220        |
| 8.3.2 设置按钮属性 .....           | 220        |
| 8.3.3 设置按钮的响应属性 .....        | 223        |
| 8.3.4 选择系统按钮 .....           | 225        |
| 8.3.5 自定义按钮及制作实例 .....       | 226        |
| 8.3.6 如何加载自定义按钮 .....        | 229        |
| 8.3.7 实例：制作多项选择题 .....       | 230        |
| 8.4 热区响应 .....               | 234        |
| 8.4.1 热区的创建与编辑 .....         | 235        |
| 8.4.2 如何设置热区响应属性 .....       | 236        |
| 8.4.3 实例：制作多功能按钮 .....       | 237        |
| 8.5 热对象响应 .....              | 240        |
| 8.5.1 热对象与热区响应的比较 .....      | 240        |
| 8.5.2 实例：单词与图形的组合搭配 .....    | 241        |
| 8.6 目标区响应 .....              | 244        |
| 8.6.1 目标对象和目标区 .....         | 245        |
| 8.6.2 如何设置目标区响应属性 .....      | 246        |
| 8.6.3 实例：制作单词组合游戏 .....      | 247        |
| 本章小结 .....                   | 251        |
| 思考与实践 .....                  | 252        |
| <b>第9章 实现人机交互响应（二） .....</b> | <b>253</b> |
| 9.1 下拉菜单响应 .....             | 253        |
| 9.1.1 下拉菜单概述 .....           | 253        |
| 9.1.2 下拉菜单结构的建立 .....        | 254        |
| 9.1.3 如何设置下拉菜单响应属性 .....     | 255        |
| 9.1.4 实例：制作三个典型下拉菜单 .....    | 256        |
| 9.2 条件响应 .....               | 260        |
| 9.2.1 响应条件的设置方法 .....        | 260        |
| 9.2.2 实例一：金鱼游弋动画 .....       | 261        |
| 9.2.3 实例二：制作单选练习题 .....      | 265        |
| 9.3 文本输入响应 .....             | 267        |
| 9.3.1 如何设置文本输入响应属性 .....     | 268        |
| 9.3.2 文本输入区及其属性设置 .....      | 270        |
| 9.3.3 实例：录入学生成绩 .....        | 272        |

|               |                           |            |
|---------------|---------------------------|------------|
| 9.4           | 按键响应 .....                | 277        |
| 9.4.1         | 设置按键响应属性 .....            | 277        |
| 9.4.2         | 实例：检测键名 .....             | 279        |
| 9.5           | 重试限制响应 .....              | 280        |
| 9.5.1         | 设置响应属性 .....              | 280        |
| 9.5.2         | 实例：验证用户身份 .....           | 281        |
| 9.6           | 时间限制响应 .....              | 283        |
| 9.6.1         | 设置时间限制响应属性 .....          | 283        |
| 9.6.2         | 实例：制作限时选择题 .....          | 284        |
| 9.7           | 事件响应 .....                | 285        |
| 9.7.1         | ActiveX 控件概述 .....        | 285        |
| 9.7.2         | 插入 ActiveX 控件 .....       | 286        |
| 9.7.3         | ActiveX 控件的属性、方法和事件 ..... | 287        |
| 9.7.4         | 控件对象的属性设置 .....           | 290        |
| 9.7.5         | 事件响应属性设置 .....            | 292        |
| 9.7.6         | 实例：图片与音乐欣赏 .....          | 293        |
| 9.7.7         | 实例：用 Flash 动画导航 .....     | 296        |
|               | 本章小结 .....                | 301        |
|               | 思考与实践 .....               | 302        |
| <b>第 10 章</b> | <b>判定结构 .....</b>         | <b>303</b> |
| 10.1          | 判定图标的功能 .....             | 303        |
| 10.2          | 如何设置判定图标属性 .....          | 304        |
| 10.3          | 判定结构的应用 .....             | 307        |
| 10.3.1        | 实例一：制作循环滚动字幕 .....        | 307        |
| 10.3.2        | 实例二：制作屏幕演示程序 .....        | 310        |
|               | 本章小结 .....                | 313        |
|               | 思考与实践 .....               | 314        |
| <b>第 11 章</b> | <b>框架结构与导航功能 .....</b>    | <b>315</b> |
| 11.1          | 框架结构 .....                | 315        |
| 11.1.1        | 框架图标的内部结构 .....           | 315        |
| 11.1.2        | 如何建立框架结构 .....            | 316        |
| 11.1.3        | 框架图标的工作过程 .....           | 318        |
| 11.1.4        | 设置框架图标的属性 .....           | 319        |
| 11.2          | 设置导航功能 .....              | 319        |
| 11.2.1        | Recent 导航 .....           | 320        |

|        |                    |     |
|--------|--------------------|-----|
| 11.2.2 | Nearby 导航 .....    | 321 |
| 11.2.3 | Anywhere 导航 .....  | 322 |
| 11.2.4 | Calculate 导航 ..... | 322 |
| 11.2.5 | Search 导航 .....    | 323 |
| 11.3   | 超文本导航 .....        | 326 |
| 11.3.1 | 创建超文本样式 .....      | 326 |
| 11.3.2 | 建立导航链接 .....       | 327 |
| 11.4   | 实例: 制作多页帮助系统 ..... | 328 |
|        | 本章小结 .....         | 332 |
|        | 思考与实践 .....        | 332 |

## 第四篇 综合提高

|        |                               |     |
|--------|-------------------------------|-----|
| 第 12 章 | 库文件与模型文件 .....                | 334 |
| 12.1   | 库文件 (Library) .....           | 334 |
| 12.1.1 | 建立库文件 .....                   | 334 |
| 12.1.2 | 调用库图标 .....                   | 336 |
| 12.1.3 | 维护库链接 .....                   | 338 |
| 12.2   | 模型文件 (Model) .....            | 339 |
| 12.2.1 | 创建模型文件 .....                  | 339 |
| 12.2.2 | 使用模型文件 .....                  | 340 |
|        | 本章小结 .....                    | 341 |
|        | 思考与实践 .....                   | 341 |
| 第 13 章 | 快速建立程序模块或框架 .....             | 342 |
| 13.1   | 知识对象 Knowledge Objects .....  | 342 |
| 13.1.1 | 什么是知识对象 .....                 | 342 |
| 13.1.2 | 插入知识对象 .....                  | 343 |
| 13.1.3 | 设置知识对象图标属性 .....              | 344 |
| 13.2   | 运用资源知识对象 .....                | 345 |
| 13.2.1 | 实例: “消息框 (Message Box)” ..... | 345 |
| 13.2.2 | 实例: “滑动条 (Slider)” .....      | 348 |
| 13.3   | 使用 Windows 控件 .....           | 350 |
| 13.3.1 | WinCtrls.u32 文件 .....         | 350 |
| 13.3.2 | 实例: 建立活动备注框 .....             | 352 |

|                                         |            |
|-----------------------------------------|------------|
| 13.4 显示 RTF 文档 .....                    | 358        |
| 13.5 浏览指定的 Web 页 .....                  | 362        |
| 13.6 快速建立应用程序 .....                     | 364        |
| 13.6.1 Application 与 Quiz 知识对象 .....    | 364        |
| 13.6.2 实例: 建立查询词表 .....                 | 365        |
| 本章小结 .....                              | 370        |
| 思考与实践 .....                             | 371        |
| <b>第 14 章 结合数据库开发多媒体 .....</b>          | <b>372</b> |
| 14.1 基本概念与原理 .....                      | 372        |
| 14.1.1 什么是 ODBC .....                   | 372        |
| 14.1.2 结构化查询语言 SQL .....                | 373        |
| 14.1.3 ODBC, SQL 与 Authorware 的关系 ..... | 373        |
| 14.2 访问数据库的准备工作 .....                   | 374        |
| 14.2.1 安装 ODBC 驱动程序 .....               | 374        |
| 14.2.2 建立惟一的数据源 .....                   | 375        |
| 14.2.3 加载 ODBC 函数 .....                 | 376        |
| 14.3 ODBC 函数与 SQL 命令 .....              | 377        |
| 14.3.1 如何调用三个 ODBC 函数 .....             | 377        |
| 14.3.2 常用 SQL 命令的用法 .....               | 378        |
| 14.3.3 访问数据库的基本步骤 .....                 | 382        |
| 14.4 实例: 管理学生成绩数据库 .....                | 383        |
| 14.4.1 建立 ODBC 数据源 .....                | 383        |
| 14.4.2 软件功能概述 .....                     | 384        |
| 14.4.3 制作“共享子模块” .....                  | 386        |
| 14.4.4 制作“选择课程” .....                   | 388        |
| 14.4.5 制作“成绩列表” .....                   | 389        |
| 14.4.6 制作“分数查询” .....                   | 392        |
| 14.4.7 制作“录入修改” .....                   | 396        |
| 本章小结 .....                              | 403        |
| 思考与实践 .....                             | 404        |
| <b>第 15 章 程序调试、打包与发行 .....</b>          | <b>405</b> |
| 15.1 程序调试 .....                         | 405        |
| 15.2 程序打包 .....                         | 407        |
| 15.2.1 打包库文件 .....                      | 407        |
| 15.2.2 打包程序文件 .....                     | 408        |

|                             |     |
|-----------------------------|-----|
| 15.3 如何发行软件 .....           | 411 |
| 15.3.1 发行文件的构成 .....        | 411 |
| 15.3.2 选择发行的 Xtras 文件 ..... | 412 |
| 15.3.3 单按钮打包发行 .....        | 414 |
| 15.3.4 批量打包发行 .....         | 418 |
| 本章小结 .....                  | 418 |
| 思考与实践 .....                 | 419 |
| 附录 Authorware 快捷键 .....     | 420 |

# 第一篇

## 概 论

★ 多媒体基础

★ 熟悉 *Authorware*

