



“九五”国家重点电子出版物规划项目·希望计算机动画教室系列



北京希望电子出版社 总策划
董保东 牛姗姗 邓玉华 编 著

多媒体精彩范例设计

Authorware 5.2 & Photoshop 6.0

现场实作



本光盘内容包括：
本版书实例的执行程序、
结果程序和部分素材



北京希望电子出版社
Beijing Hope Electronic Press
www.bhpe.com.cn



“九五”国家重点电子出版物规划项目·希望计算机动画教室系列



北京希望电子出版社 总策划
董保东 牛姗姗 邓玉华 编 著

多媒体精彩范例设计

Authorware 5.2 & Photoshop 6.0

现场实作



本光盘内容包括：
本版书实例的执行程序、
结果程序和部分素材



北京希望电子出版社
Beijing Hope Electronic Press
www.bhpe.com.cn

内 容 简 介

Authorware 5.2 是 Macromedia 公司推出的多媒体创作软件最新版,它是由教育开发者专门为创建交互式学习软件而设计的。Photoshop 6.0 是 Adobe 公司开发的图形图像处理软件。Authorware 和 Photoshop 两个软件的结合使用,把平面素材的制作与多媒体作品的开发结合起来,使多媒体的开发和制作过程更为完整和实际。本版书介绍两种软件互用制作多媒体作品的实用技能,以 11 个例子的实作,讲解用 Authorware 如何创作多媒体作品。相信会给读者全新的感觉。

本版书包含 12 章,第 1 章概述了 Authorware 和 Photoshop 以及其他多媒体创作软件的功能和基本操作。第 2 至第 12 章则通过不同实例由浅入深的制作过程,讲解了如何使用 Authorware 和 Photoshop 创建多媒体应用程序。其中包括个人影集的设计、计算器设计、用户登录程序设计、指法练习游戏设计、网络浏览器的制作、电子邮件发送程序设计、媒体播放器的制作、“快速学单词”软件的制作、绘图工具程序设计、学生信息管理系统设计,以及影片欣赏等实例。本版书概念和技巧一目了然,列举实例生动有趣;实际制作讲解全面,涉及到了许多其他书籍不常讲解到的技术内容。尤其最后“影片欣赏”一例将 Authorware 5.2 的高级功能应用,如 OLE 对象、ActiveX 控件的使用,Flash 动画、QuickTime 文件、Gif 文件的插入等应用融入设计中。通过本版书的学习,可以使读者短时间内成为一名高级多媒体创作者。

本版书既可作为初中级多媒体制作人员和 Authorware 用户的自学指导书,也可作为高等职业、美术院校和师范院校电脑美术和多媒体制作专业教学、参考教材,同时可作为社会相关领域培训用教材。

本光盘内容包括本版书实例的执行程序、结果程序和部分素材。有关本版书实践中的技术问题,请向作者咨询,Email: dxkj@21cn.com。

列 书 名: 特效新概念丛书(5)
书 名: 多媒体精彩范例设计 Authorware 5.2 & Photoshop 6.0 现场实作
总 策 划: 北京希望电子出版社
文 本 著 者: 董保东 牛姗姗 邓玉华 编著
责 任 编 辑: 马红华 刘晓融
C D 制 作 者: 董保东 等
C D 测 试 者: 希望多媒体测试部
出版、发 行 者: 北京希望电子出版社
地 址: 北京中关村大街 26 号, 100080
网 址: www.bhp.com.cn
E-mail: qrh@hope.com.cn
电 话: 010-62562329, 62541992, 62637101, 62637102, 62633308, 62633309
(发行)
010-62613322-215(门市) 010-62547735(编辑部)
经 销: 各地新华书店、软件连锁店
排 版: 希望图书输出中心 李 毅
CD 生 产 者: 北京中新联光盘有限责任公司
文 本 印 刷 者: 北京双青印刷厂
开 本 / 规 格: 787 毫米×1092 毫米 1/16 开本 23.625 印张 548 千字
版 次 / 印 次: 2001 年 6 月第 1 版 2001 年 6 月第 1 次印刷
本 版 号: ISBN 7-900071-29-6/TP·28
定 价: 39.00 元(ICD, 含配套书)
说明: 凡我社光盘配套图书若有缺页、倒页、脱页、自然破损,本社负责调换。

特效新概念丛书

编委会名单

主 编：周华民

副主编：刘晓融

编 委：王 琦 陈 明 王 镭 徐建华 朱培华
马红华 战晓雷 陆卫民 李香敏 陈河南
邵谦谦 袁玉明 夏 宁 周 升 吕勇杰
程海明 李泽江 孔长征

JS77P/01

序

电脑设计的应用，为图形、图像、视频、音频、平面、三维、静态、动态……任意形式的自由组合的设计增添了一种全新的媒介，使影视、广告、动画、网页乃至各种图形、图像和文档设计的表现有了质的飞跃。“设计”从传统的“绘、写、刻、印”等概念中解脱出来而获得空前的表现自由和便利。电脑以“只有想不到，没有做不到……”的承诺为多媒体形式的设计带来了几乎是为所欲为的表现空间。

“特效新概念丛书”带给读者的就是电脑设计时代如何应用特定软件表现想象力和设计思想能力的丛书。全套书通过作者应用不同软件制作精彩范例的过程和效果的展示，奉献给读者学习各种计算机软件应用的知识。特别地，全套书都将书中制作实例的素材、效果文件放于光盘中提供给读者，方便读者以“跟我学、跟我做”的方式再现作者的制作过程，达到掌握软件使用的目的。甚至，对某些被广泛使用的软件，我们还提供了精心制作的多媒体学习软件，以启迪初学者的学习兴趣，快速掌握其主要功能和使用技巧。

图书表现内容的不同形式提供了学习知识的不同方式。图书内容的表达孕育了提供给读者的一种学习方法。本丛书即使用从易到难、从简单功能应用到复杂和综合功能应用实例的制作演示方法，直观、快捷、有效地教授一种或几种软件的应用技能。特别地，本丛书一些作者不仅是软件应用的专家，还是某一门类的艺术工作者，那么读者从这些图书中学习到的就不止是软件使用技术了，还包括了艺术表现的技能。

本丛书既可以帮助初中级用户快捷提升应用水平和技能，也可以供高级用户参考交流。同时，可以作为社会相关领域培训班用教材。

藉本丛书出版之际，感谢丛书编委会和全体作者的努力和合作。

北京希望电子出版社

目 录

第1章 Authorware 和 Photoshop... 1

1.1 Authorware 5.2 概述..... 1	
1.1.1 Authorware 的特点..... 2	
1.1.2 Authorware 5.2 的新增功能..... 2	
1.2 Authorware 5.2 的窗口结构..... 4	
1.2.1 标题栏..... 5	
1.2.2 菜单栏..... 5	
1.2.3 工具栏..... 11	
1.2.4 图标栏..... 12	
1.2.5 设计窗口..... 14	
1.2.6 展示窗口..... 15	
1.2.7 知识对象窗口..... 15	
1.3 Authorware 的常见设置..... 16	
1.3.1 文件属性 (File Properties) 设置 16	
1.3.2 在展示窗口中使用网格..... 22	
1.4 Photoshop 概述..... 22	
1.5 Photoshop 6.0 新增功能..... 24	
1.5.1 基于像素扩展..... 24	
1.5.2 产生极佳的 Web 图形..... 25	
1.5.3 快速掌握 Photoshop..... 27	
1.6 Photoshop 6.0 界面简介..... 28	
1.6.1 工具箱..... 28	
1.6.2 菜单栏..... 30	
1.6.3 控制面板..... 30	
1.6.4 状态栏..... 32	
1.7 其他多媒体创作软件..... 33	
1.7.1 3D Studio MAX..... 33	
1.7.2 Adobe Premiere..... 33	
1.7.3 Cakewalk..... 33	
1.8 Authorware 5.2 新手指导..... 35	
第2章 制作个人影集..... 37	
2.1 人影集简介..... 37	
2.2 设计“个人影集”程序准备..... 38	

2.2.1 【框架】图标属性对话框..... 38	
2.2.2 【框架】图标的内部结构..... 39	
2.2.3 修改【框架】图标的导航面板和 控制按钮..... 40	
2.2.4 使用其他图标作为【框架】图标 的页面..... 43	
2.2.5 导入外部文件作为【框架】图标 的页面..... 44	
2.3 个人影集的设计..... 45	
2.3.1 使用 Photoshop 设计影集封面..... 45	
2.3.2 使用 Authorware 设计“个人影 集”程序..... 48	
2.4 小结..... 50	
第3章 设计“计算器”..... 51	
3.1 “计算器”简介..... 51	
3.2 设计“计算器”的准备..... 51	
3.2.1 Authorware 中的按钮响应..... 51	
3.2.2 设置光标形状和编辑按钮..... 52	
3.2.3 创建自定义按钮集和调整按钮的 大小与位置..... 57	
3.2.4 Authorware 中【计算】图标的使 用..... 57	
3.2.5 使用【计算】图标..... 58	
3.2.6 编辑【计算】图标的计算语句..... 59	
3.2.7 退出【计算】图标的函数..... 59	
3.2.8 设置和得到【计算】图标内容的 函数..... 60	
3.3 “计算器”的设计..... 61	
3.3.1 使用 Photoshop 设计“计算器”中 各个按钮..... 61	
3.3.2 使用 Authorware 设计计算器程序 62	
3.4 小结..... 66	

第4章 用户登录程序的设计	67
4.1 用户登录程序简介	67
4.2 设计“用户登录程序”的准备	68
4.2.1 “用户登录程序”的设计思路	68
4.2.2 使用的几个函数介绍	68
4.3 “用户登录程序”的设计	70
4.3.1 使用 Photoshop 设计程序主界面	70
4.3.2 使用 Photoshop 设计“新用户”注册对话框和按钮	74
4.3.3 使用 Authorware 设计“用户登录程序”主程序	76
4.3.4 使用 Authorware 设计“新用户”分支	78
4.3.5 使用 Authorware 设计“老用户”分支	82
4.4 小结	84
第5章 指法练习游戏	85
5.1 指法练习游戏介绍	85
5.2 基本知识介绍	86
5.2.1 按键响应 (Keypress) 简介	86
5.2.2 创建一个按键响应	87
5.2.3 按键响应规则	87
5.2.4 按键响应使用的按键名	88
5.2.5 限制激活按键响应	88
5.2.6 条件响应 (Conditional)	89
5.2.7 创建条件响应	89
5.2.8 创建特定条件下起作用的条件响应	90
5.2.9 使用条件响应的一些技巧	90
5.3 设计指法练习游戏程序	92
5.3.1 使用 Photoshop 设计指法练习游戏程序主界面	92
5.3.2 使用 Photoshop 设计其他界面和按钮	97
5.3.3 使用 Authorware 设计指法练习游戏程序	101
5.4 小结	116
第6章 制作网络浏览器	117
6.1 网络浏览器简介	117
6.1.1 浏览器简介	117

6.1.2 制作的网络浏览器的使用	117
6.2 制作网络浏览器的准备	118
6.3 制作网络浏览器	118
6.3.1 使用 Photoshop 制作浏览器主界面	118
6.3.2 使用 Photoshop 设计各个浏览按钮	123
6.3.3 使用 Authorware 设计网络浏览器	124
6.4 小结	128
第7章 电子邮件发送程序的设计 ..	129
7.1 电子邮件发送程序的介绍	129
7.1.1 电子邮件简介	129
7.1.2 电子邮件发送程序的使用	129
7.2 设计发送电子邮件的基本知识	131
7.2.1 使用 Photoshop 设计电子邮件发送程序的主界面	132
7.2.2 使用 Photoshop 设计电子邮件发送程序的各个按钮	140
7.3 设计电子邮件发送程序	142
7.3.1 使用“Send Email”知识对象设计电子邮件发送程序	142
7.3.2 使用自定义函数设计电子邮件发送程序	153
7.4 小结	155
第8章 制作媒体播放器	156
8.1 媒体播放器的介绍	156
8.2 设计“媒体播放器”的准备	159
8.2.1 设计 MIDI、WAVE 以及 CD 播放器所需要的函数	159
8.2.2 “CD 播放器”和“MP3 播放器”所需要的 ActiveX 控件	162
8.3 设计“媒体播放器”	162
8.3.1 使用 Photoshop 设计“媒体播放器”主界面	162
8.3.2 使用 Photoshop 设计“MIDI 播放器”背景	167
8.3.3 使用 Photoshop 设计各种按钮	169
8.3.4 使用 Authorware 设计“媒体播放器”主程序	172

8.3.5 使用 Authorware 设计 “MIDI 播放器”	173
8.3.6 使用 Authorware 设计 “WAVE 播放器”	175
8.3.7 使用 Authorware 设计 “CD 播放器”	176
8.3.8 使用 Authorware 设计 “MP3 播放器”	182
8.3.9 使用 Authorware 设计 “退出” 分支	185
8.4 小结	187
第 9 章 设计 “快速学单词” 软件 ..	188
9.1 “快速学单词” 软件介绍	188
9.2 设计 “快速学单词” 软件的准备	189
9.3 设计 “快速学单词” 软件	192
9.3.1 使用 “记事本” 设计单词库	192
9.3.2 使用 Photoshop 设计 “快速学单词” 软件界面	193
9.3.3 使用 Photoshop 设计小坦克	196
9.3.4 使用 Authorware 设计 “快速学单词” 软件主程序	197
9.3.5 使用 Authorware 设计 “四级单词” 分支	198
9.3.6 使用 Authorware 设计其他分支	206
9.4 小结	207
第 10 章 设计绘图工具程序	209
10.1 绘图工具程序简介	209
10.2 Authorware 绘图函数简介	210
10.2.1 Authorware 提供的几个重要的绘图函数	210
10.2.2 程序中要使用的几个系统变量和函数	214
10.3 设计绘图工具程序	214
10.3.1 使用 Photoshop 设计绘图工具程序的主界面	214
10.3.2 使用 Photoshop 设计应用程序中调色板界面	218
10.3.3 使用 Photoshop 设计应用程序中的工具栏按钮	219
10.3.4 使用 Authorware 设计绘图工具	

程序	223
10.4 小结	239
第 11 章 设计学生信息管理系统 ...	240
11.1 学生信息管理系统介绍	240
11.2 制作准备	244
11.2.1 关系数据库简介	244
11.2.2 关系模式和视图	244
11.2.3 数据库的基本概念	245
11.2.4 ODBC 的使用	246
11.2.5 SQL 语言	246
11.2.6 使用 Authorware 调用外部数据库	250
11.3 设计步骤	252
11.3.1 设计思路	252
11.3.2 创建数据库	252
11.3.3 使用 ODBC 创建数据源	256
11.3.4 使用 Photoshop 创建程序主界面	257
11.3.5 创建 Authorware 应用程序的主流程	265
11.3.6 使用 Photoshop 设计主界面按钮	266
11.3.7 使用 Photoshop 设计 “浏览信息标题”	268
11.3.8 使用 Photoshop 设计 “浏览个人信息” 按钮	268
11.3.9 使用 Authorware 设计应用程序 “浏览信息” 部分	269
11.3.10 使用 Authorware 设计应用程序 “查找信息” 部分	277
11.3.11 使用 Authorware 设计应用程序 “编辑信息” 部分	280
11.3.12 使用 Authorware 设计应用程序 “退出” 部分	292
11.4 小结	294
第 12 章 影片欣赏	295
12.1 使用 OLE 对象	295
12.1.1 创建一个 OLE 对象	296
12.1.2 入一个 OLE 对象	297
12.1.3 接一个 OLE 对象	299
12.2 ActiveX 控件的使用	301

12.2.1 添加一个 ActiveX 控件	301
12.2.2 编辑 ActiveX 控件图标	305
12.3 插入 Flash 动画	305
12.4 插入 QuickTime 电影	308
12.5 插入动态 Gif 文件	311
12.6 “影片欣赏”简介	312
12.6.1 “影片欣赏”简介	312
12.6.2 “影片欣赏”的使用	312
12.7 设计“影片欣赏”程序	315
12.7.1 使用 Flash 5 设计“残影效果的	

小球运动动画”程序	315
12.7.2 使用 Authorware 设计“影片播放”	
程序	319

12.8 小结	328
---------------	-----

附录 1 Authorware 5.2 Attain 的系	
统变量	329

附录 2 Authorware 5.2 Attain 的系	
统函数	342

第1章 Authorware 和 Photoshop

主要内容

- Authorware 5.2 综述
- Authorware 5.2 新增功能
- Photoshop 6.0 综述
- Photoshop 6.0 功能简介
- 其他多媒体软件简介

在信息技术高速发展的今天，多媒体计算机开始进入到千家万户，成为人们的常用工具，多媒体软件的需求量也越来越大。多媒体的出现，改变了传统的教育观念，使出版物的表现形式更加丰富多彩。

如同电影、电视作品的创作一样，多媒体作品的创作过程一般也包括选题立项、编写脚本、准备素材、制作合成等环节。现在，我们就利用 Authorware 5.2 进行作品素材的制作合成，这也是通常意义上的多媒体制作。

多媒体创作工具主要包括四种类型：

- 传统的编程语言多媒体创作工具，主要软件有：Visual C++，Visual Basic，Delphi 等；
- 基于时间轴的多媒体创作工具，主要软件有：Action，Director 等；
- 基于卡片和页面的多媒体创作工具，主要软件有：ToolBook，Hypercard 等；
- 基于图标和流程线的多媒体创作工具，主要软件有：Authorware，IconAuthor 等。

在众多的多媒体开发软件中，Macromedia 公司的 Authorware 是深受广大用户和多媒体创作人员喜爱的优秀多媒体创作工具，大部分的多媒体光盘都是使用 Authorware 制作而成的。

在 Macromedia 公司于 1992 年推出 Authorware 2.0 版本以来，Authorware 一直是多媒体制作人员的首选多媒体开发软件。Authorware 4.0 曾经是非常流行的多媒体创作软件。但是随着网络的发展，Authorware 4.0 创作的多媒体作品的发行速度和效果受到了网络速度的影响。为此，Macromedia 公司在 1998 年底推出了具有创作网络多媒体学习软件功能的 Authorware 5 Attain。该版本加强了制作多媒体网络学习软件的功能，同时增加了知识对象（Knowledge Object）向导功能，创作人员可以利用该制作工具提供的向导应用程序来创建基于网络的多媒体学习软件，这样大大提高了网络学习软件的创作速度，降低了软件开发人员的劳动强度。在 Authorware 5 Attain 的基础上，Macromedia 公司于今年又推出了 Authorware 5.2。

1.1 Authorware 5.2 概述

Authorware 是一种面向对象并基于图标和流程线的多媒体创作平台，具有丰富的函数和程序控制功能，融入了编辑系统和编程语言的特色。它允许用户使用动画、图形、声音、视频等多媒体信息来创作一个具有交互功能的多媒体应用程序。

Authorware 5.2 是创建 Web 和在线学习的可视化多媒体制作工具，它提供了如下功能：



- 创建强大交互功能、多媒体学习程序;
- 通过 Web、LAN 和 CD-ROM 为客户和职员提供信息;
- 跟踪学生的学习进度和学习效果。

1.1.1 Authorware 的特点

Authorware 作为一个优秀的多媒体应用程序创作软件, 具有以下特点:

- 为非程序员设计的

Authorware 是为了非程序员设计的。一般的教师、培训人员和专家都可以设计自己的多媒体软件。Authorware 提供的基于图标和流程线设计思路, 是每一个非程序员都可以理解和使用的, 只要程序按照流程线顺序执行, 即可实现相应的功能。Authorware 的图标提供了全面创作交互式应用程序的能力, 这些图标不但可以帮助用户组织程序的总体结构, 使整个程序更加具有逻辑性, 而且使创作过程更加轻松, 成为 Authorware 可视化设计环境和创作工具特点的重要组成部分。

- 与其他多媒体软件的配合使用

由于 Authorware 是一个多媒体制作软件, 它考虑的只是如何将一些多媒体元素组织起来, 形成一个具有声音、图形、图像、动画等信息的程序。而这些多媒体元素, 就是使用外部软件制作好的, 或者是使用现成的元素库。而要设计一个功能齐全、令人震撼的多媒体作品, 必须要同一些相关软件配合使用。如: 使用 Photoshop 设计图形图像、使用 SoundEdit 编辑声音、使用 3D Studio MAX 制作动画等。同时, 要想制作出基于网络的多媒体培训软件, 还可以使用 Flash 制作的矢量动画、加入 GIF 文件、使用 Apple QuickTime VR (虚拟现实) 文件, 以及配合使用 Macromedia Dreamweaver 和 Macromedia Pathware。当然, 如果读者对一些软件不是很熟悉, 大可以使用现成的元素库, 同样可以设计出十分漂亮、功能齐全的多媒体软件。

- 模块化功能

Authorware 允许将整个应用程序分成几个独立的逻辑模块, 由多个开发人员单独设计完成, 大大提高了开发效率。

- 多平台的支持

使用 Authorware 可以在一个操作系统下创作, 也可以在另一个操作系统下继续开发, 并不会影响设计效果。同时开发出的软件产品, 可以通过一定的技术处理, 使其可以在任何平台上发行。

- 方便的 Internet 发布

Authorware 中的所有功能, 包括动画、交互以及数据采集, 都可以应用到 Internet 上。任何大小的文件都可以使用 Authorware 引擎预做, 压缩率可以达到 50% 以上, 同时使用多媒体网络媒体传输技术——Shockware 技术, 可以用安装的 Shockware 插件的浏览器查看相关网页。

1.1.2 Authorware 5.2 的新增功能

Authorware 从 1.0 到 4.0 版本, 一直是众多多媒体开发工具中的佼佼者, 从 Authorware 5 Attain 开始, 正式定位于多媒体教育培训软件的开发上, 并增加了 CMI 计算机学习管理的强大功能, 为开发基于网络发行的学习软件提供了强有力的支持。Authorware 5.2 相对于以前版本, 主要增加了以下主要功能:

- 知识流 (Knowledge Stream)

知识流是一种智能的流式传输方式，它可以在一个已经网络打包的 Authorware 作品运行之前预先并自动地预上载所需要的作品相应文件段。与一般的流式技术不同，知识流是专门优化来适应高度分支的学习应用程序的，它由 Authorware Advanced Streamer 所支持。

知识流式传输方式的传输速率可以为 28.8Kbps，为基于拨号上网的学习者提供了 CD-ROM 质量的学习环境；它能够动态地调整预上载的学习模块，从而在低传输速率的网络上提供高质量的学习环境，使网络学习成为可能。

- 支持最新的网络媒体文件格式

Flash 现在已经成为 Internet 上交互动式矢量图形和动画制作的标准，主要应用于网页制作和多媒体创作等领域，功能十分强大。Authorware 5.1 开始支持 Macromedia Flash 4，而 Authorware 5.2 则支持最新的 Flash 5，可以直接在自己的多媒体作品中加入 Flash 5 制作的矢量动画。QuickTime 格式的数字化电影是网上经常使用的。Apple 公司新发布的最新版本 QuickTime 4.0 不但支持普通的 MOV 数字电影格式的播放，还增加了对 MPEG 数字电影文件、WAVE、MP3 等音乐文件，以及带有交互性的 QuickTime VR 虚拟现实影片等新的文件格式的支持。使用 Authorware 5.2，可以在作品中直接加入最新的 QuickTime 文件。

- 对动态 GIF 的支持

在 Authorware 5.2 之前，在 Authorware 文件中加入 GIF 文件必须通过用户自定义函数（如：Animgif.ucd，Animgif.u32 等），动态 GIF 随着网络的高速发展而得到越来越广泛的应用，Authorware 5.2 中可以通过内置的 Xtras 直接应用动态 GIF 文件。

- 提供 Alpha 通道（Alpha Channel）

使用 Alpha 通道可以充分地利用图形的优势来创建出透明度可变的图形，并使其与背景图形相结合，以产生特殊的显示效果。这样，我们即可使用如 Photoshop 软件制作出的带有 Alpha 通道的图形，然后导入到 Authorware 应用程序中使用。

- 提高了计算编辑器

现在，在计算编辑窗口中包括了语法加亮显示、自动缩进、函数和变量的自动生成等。提高后的计算编辑器会按照你在计算参数对话框中的设置来格式化你输入的语句。

- 新的知识对象

在 Authorware 5.1 中新增了 ReadINI 和 WriteINI 知识对象。新增的 ReadINI 和 WriteINI 知识对象允许你很容易地定制 Windows INI 文件。

在 Authorware 5.2 中，“评估”知识对象可以让你很容易地创建测试题。这些新知识对象不要求一定要使用测试知识对象，而可以直接放置在流程线的任何位置。另外，“登录”和“得分”知识对象可以帮助跟踪用户的进度。这些知识对象可以在知识对象窗口的评估类别中找到。

“窗口控制”知识对象提供了一种方便的方式来创建 14 种不同类型的标准窗口控制。使用“窗口”控制知识对象可以在屏幕上创建控制。使用“窗口控制-获取属性”和“窗口控制-设置属性”知识对象可以从控制中获取和设置其属性。这些知识对象可以在知识对象的接口组件类别中找到。

- 新的函数

GetIconContents 函数可以从一个图标中返回其内容的属性列表。

- 优化的 Web 播放器可以运行在所有的 Authorware 程序中

优化的 Web 播放器是一个基于 JavaScript 的应用程序，可以单独下载，也可以让其自动安装，该应用程序可以自动探测用户浏览器的类型，并在没有用户的干预下根据用户信

息自动安装相应版本的 Authorware 网络播放器 (Authorware Web Player)。

- 提高了产品发布的能力

可以和著名的网络流媒体发布工具 RealServer 协同工作, 提高网络流媒体格式的下观看。

- 提高了软件的易用性

Authorware 5.2 新增加了调色板模块, 可以将经常使用的图标拖入到图标模板上, 然后就可在使用该图标时从图标模板上拖出, 而且可以无限次地使用。

在 Authorware 5.2 以前, 如果设计窗口的内容过多, 就会使得流程线过长, 必须使用【群组】图标将其组合到下一层上, 为程序的设计工作带来了不便。现在, Authorware 5.2 为设计窗口增加了滚动条, 这样即可方便地浏览设计窗口以外的流程线内容了。

在 Authorware 5.2 中, 也新增加了鼠标右键的功能, 右键功能的增强主要表现在三个方面:

- ◆在设计窗口中的任意空白位置单击鼠标右键, 可以打开、关闭设计窗口滚动条或者选择当前设计窗口中的所有图标;
- ◆在流程线上任意图标上单击鼠标右键, 可以打开一个快捷编辑菜单, 对该图标进行编辑操作;
- ◆在某个图标上单击鼠标右键, 可以迅速浏览该图标的内容。

- Bug 的修补

在 Authorware 5.0 中的一部分 Bug 在 Authorware 5.2 中已经被修补了。这些修补很快可以在 www.macromedia.com 站点的 Authorware Technote 中看到。

1.2 Authorware 5.2 的窗口结构

Authorware 5.2 是一个典型的 Windows 应用程序窗口, 如图 1-1 所示。

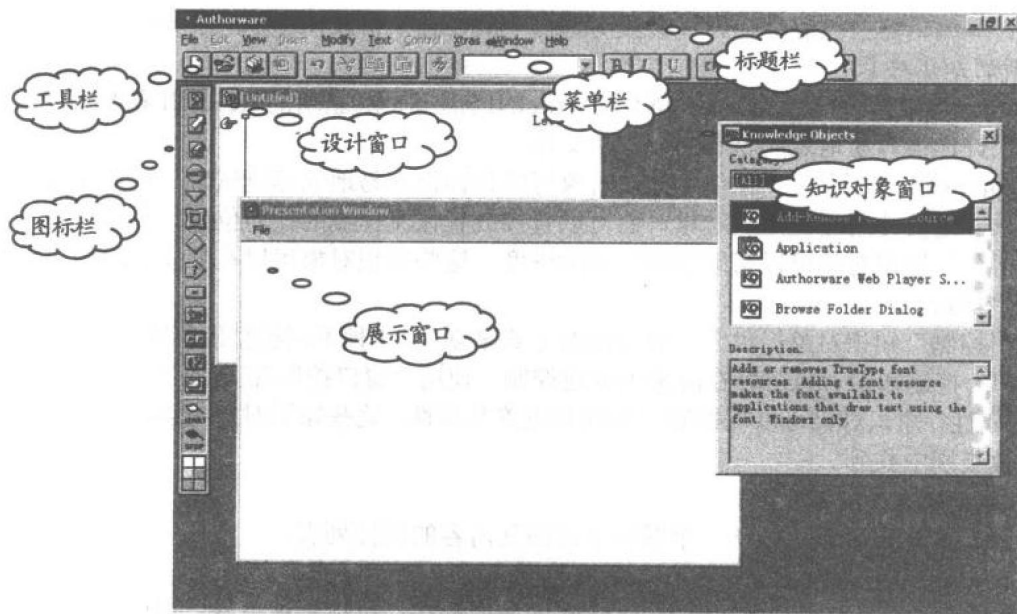


图 1-1 Authorware 5.2 窗口结构

窗口主要由 7 个部分组成,即标题栏、菜单栏、工具栏、图标栏、设计窗口、展示窗口和知识对象窗口。通过这 7 个部分,用户可以编辑出强大的多媒体作品。下面我们对这 7 个部分分别进行介绍。

1.2.1 标题栏

与其他 Windows 应用程序窗口一样,标题栏位于窗口的最上方,标题栏的左侧是应用程序图标和应用程序名称,右侧的三个按钮是最大化、最小化和关闭按钮。单击标题栏左侧的应用程序图标,弹出如图 1-2 所示的下拉菜单。这也与其他 Windows 应用程序窗口一样。

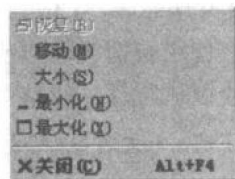


图 1-2 标题栏中的下拉菜单

注意: Authorware 5.2 内部的窗口如设计窗口、展示窗口等也与主窗口相似,不但有相应的标题栏,左侧有相应图标和程序名称,单击标题栏图标也可以打开如图 1-2 所示的下拉菜单,而且可以单击标题栏右侧的 3 个按钮对窗口进行最大化、最小化和关闭窗口。

1.2.2 菜单栏

Authorware 5.2 的菜单栏共有 10 个菜单: File, Edit, View, Insert, Modify, Text, Control, Xtras, Window, Help。单击每个菜单都会弹出一个下拉菜单,菜单中的每一个菜单选项称为一个菜单命令。如图 1-3 所示是 Authorware 5.2 的菜单栏。

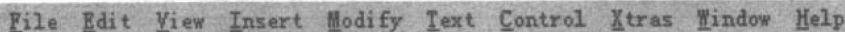


图 1-3 Authorware 5.2 的菜单栏

在使用 Authorware 菜单时,有一些特殊含义的标记符代表不同的含义,如图 1-4 所示。

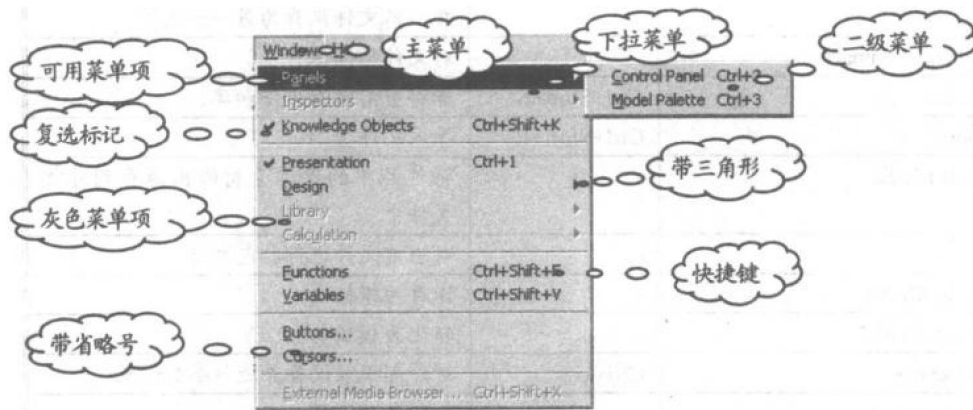


图 1-4 菜单的不同选项

带有不同的标记符的菜单选项代表不同的意义:

- 黑色菜单选项: 表示该菜单命令是可用的;
- 灰色菜单选项: 表示该菜单命令是不可用的;
- 带有复选标记的菜单选项: 表示该菜单是一种选择式命令,但前面出现“√”时表示该命令正在使用,没有“√”时表示该命令没有被使用。进行选择该命令,可以实现选择和没有被选择的切换;
- 带有省略号的菜单选项: 表示选择该菜单命令后会弹出一个相关的对话框,在对

话框中可以进行更加复杂的选项设置和信息确认;

- 带有三角形的菜单选项: 表示该菜单命令还有下一级的子菜单命令。

在有些菜单选项的右边有一些诸如“Ctrl+2”式的字符, 表示是该菜单命令的快捷键。如表 1-9 所示, “Ctrl+2”是打开控制面板 (Control Panel) 的快捷键。在 Authorware 的使用中, 使用快捷键可以提高用户的工作效率。下面, 我们就对 Authorware 5.2 中各个菜单的快捷键进行逐一讲解。

1. “File (文件)” 菜单

“File”菜单包括对文件的各种基本操作, 并且可进行导入文件、输出文件、打印、对 Authorware 作品进行打包等操作。

表 1-1 给出了“File”菜单中的各个菜单选项、快捷键及其菜单含义。

表 1-1 “File”菜单中的菜单选项、快捷键及其菜单含义

菜单项	快捷键	菜单含义
New/File	Ctrl+N	新建一个 Authorware 文件
New/Library	Ctrl+Alt+N	新建一个 Authorware 库文件
Open/File	Ctrl+O	打开一个 Authorware 文件
Open/Library	-	打开一个 Authorware 库文件
Open/I C:\My Documents\d.a5p	-	打开最近编辑的 Authorware 文件
Close/Window	Ctrl+W	关闭当前编辑窗口
Close/All	Ctrl+Shift+W	关闭当前所有窗口
Save	Ctrl+S	保存文件
Save As	-	把当前文件保存为另一个文件
Save and Compact	-	对文件压缩保存
Save All	Ctrl+Shift+S	保存当前所有文件和库
Import	Ctrl+Shift+R	导入文件
Export Media	-	将作品中的媒体素材输出保存到外部文件中
Package	-	对当前文件进行打包发行
Save in Model	-	保存为模板
Convert Model	-	转化为模板
Preferences	Ctrl+U	对外部视频设备等进行参数设置
Page Setup	-	打印参数设置
Print	-	打印 Authorware 文件
Send Mail	-	将当前文件作为 E-Mail 附件发送出去
Exit	Ctrl+Q	关闭 Authorware 系统

2. “Edit (编辑)” 菜单

“Edit”菜单中的命令选项主要是对程序设计窗口流程线上的设计图标或者展示窗口中的对象进行编辑, 如剪切、复制、粘贴、嵌入 OLE 对象等。

表 1-2 给出了“Edit”菜单中的各个菜单选项、快捷键及其菜单含义。

表 1-2 “Edit” 菜单中的菜单选项、快捷键及其菜单含义

菜单项	快捷键	菜单含义
Undo	Ctrl+Z	撤消上一次操作, 恢复修改前内容
Cut	Ctrl+X	把选定的内容剪切到剪贴板上
Copy	Ctrl+C	把选定的内容复制到剪贴板上
Paste	Ctrl+V	把剪贴板上的内容粘贴到指定位置
Paste Special	-	选择一种特殊格式, 将剪贴板上的内容粘贴到指定位置
Clear	Delete	清除选定内容
Select All	Ctrl+A	选择全部内容或者图标
Change Properties	-	对一个或者几个图标的属性内容进行批量修改
Change Properties Again	Ctrl+Alt+P	再次对一个或者几个图标的属性内容进行批量修改
Find	Ctrl+F	对文本对象、图标等进行查找替换
Find Again	Ctrl+Alt+F	继续对文本对象、图标等进行查找替换
OLE Object Links	-	OLE 对象的链接
OLE Object/Attributes	-	-
OLE Object/Convert	-	OLE 对象的转换
OLE Object/Make Static	-	-
Open Icon	Ctrl+Alt+O	打开指定的图标
Add to Display	-	打开【显示】图标并将其内容加入到已打开的展示窗口中

3. “View (视图)” 菜单

“View” 菜单用于设置操作界面的外观, 用户可以通过该菜单选项查看当前设计图标按钮、改变窗口结构等功能。

表 1-3 给出了“View” 菜单中的各个菜单选项、快捷键及其菜单含义。

表 1-3 “View” 菜单中的菜单选项、快捷键及其菜单含义

菜单项	快捷键	菜单含义
Current Icon	Ctrl+B	从展示窗口快速切换到当前图标
Menu Bar	Ctrl+Shift+M	显示/隐藏 Authorware 5.2 的菜单栏
Toolbar	Ctrl+Shift+T	显示/隐藏 Authorware 5.2 的常用工具栏
Floating Panels	Ctrl+Shift+P	显示/隐藏 Authorware 5.2 的浮动面板
Grid	-	显示/隐藏 Authorware 5.2 的作图网格
Snap to Grid	-	确定将图片位置锁定到网格上

4. “Insert (插入)” 菜单

“Insert” 菜单具有在流程线或者展示窗口中插入一些对象或者媒体的功能, 如插入图片、ActiveX 控件、Flash 动画等。

表 1-4 给出了“Insert”菜单中的各个菜单选项菜单含义。

表 1-4 “Insert”菜单中的菜单选项菜单含义

菜单项	菜单含义
Knowledge Object Icon	在流程线上插入知识对象图标
Image	修改图形、图片属性
OLE Object	插入一个 OLE 对象
Control/ActiveX	支持调用 ActiveX 控件
Media/Shockwave Flash Movie	在流程线上插入一个 Flash 图标，并打开一个对话框定义 Flash 动画的一些属性
Media/QuickTime 3	插入 QuickTime 3 的素材

5. “Modify (修改)”菜单

“Modify”菜单中的菜单选项可以修改设计图标按钮、显示对象和文件等的属性设置，还可以设定显示对象的前景和背景。

表 1-5 给出了“Modify”菜单中的各个菜单选项、快捷键及其菜单含义。

表 1-5 “Modify”菜单中的菜单选项、快捷键及其菜单含义

菜单项	快捷键	菜单含义
Image Properties	Ctrl+Shift+I	调整【显示】图标中的图片属性
Icon/Properties	Ctrl+I	对【显示】图标属性进行修改
Icon/Response	-	对交互响应属性进行修改
Icon/Calculation	Ctrl+=	在其他图标中加入计算功能，即将【运算】图标附属于其他图标上
Icon/Transiton	Ctrl+T	定义【显示】图标中图形图片的转场效果
Icon/Keywords	-	定义各种图标的关键字
Icon/Description	-	添加对图标的描述语句
Icon/Connections	-	打开“链接”对话框，列出与当前图标相链接的图标
Icon/Library Links	Ctrl+Alt+L	当前图标与库链接情况
File/Properties	Ctrl+Shift+D	对【展示窗口】属性进行设置，包括展示窗口大小、背景色、前景色等
File/Font Mapping	-	对字体贴图进行设置
File/Palette	-	打开调色板
File/Navigation Setup	-	对导航属性进行设置
Align	Ctrl+Alt+K	弹出对齐方式对话框，进行对齐方式设置
Group	Ctrl+G	将选定的图标组合成为一个群组图标
Ungroup	Ctrl+Shift+G	将群组图标拆分为原始的独立图标
Bring to Front	Ctrl+Shift+UpArrow	把同一个【显示】图标后面的对象放到前面
Send to Back	Ctrl+Shift+DnArrow	把同一个【显示】图标前面的对象放到后面