

实战入门 新概念丛书

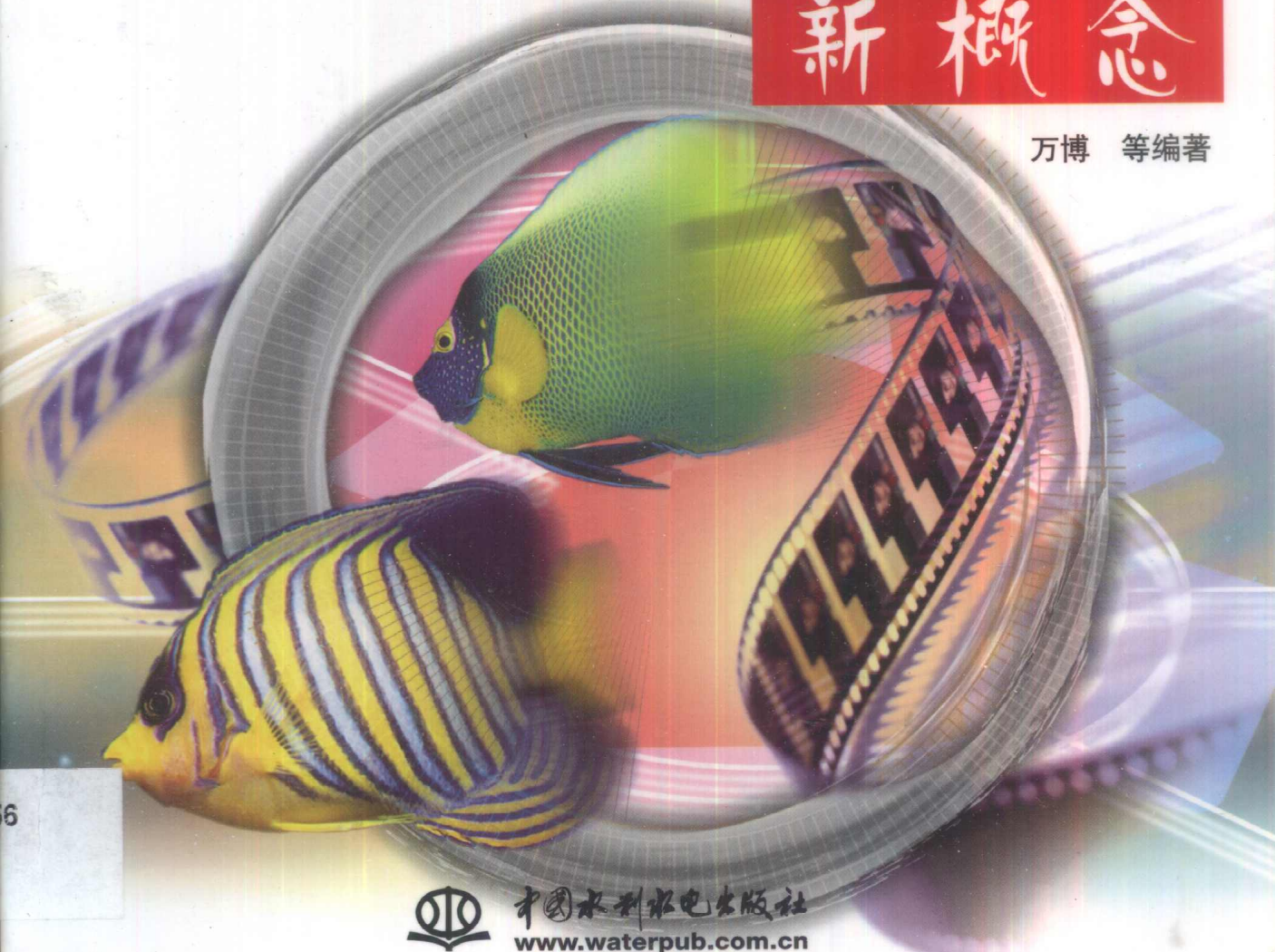
Authorware 6.0

New Concept

实战入门

新概念

万博 等编著



中国水利水电出版社
www.waterpub.com.cn

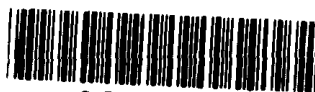
715196
0616

实战入门新概念丛书

Authorware 6.0

实战入门新概念

万博 等编著



A0989949



中国水利水电出版社

www.waterpub.com.cn

内 容 提 要

Authorware 是当今世界上应用最为广泛的多媒体软件制作工具之一, 它的应用遍及网页编辑、光盘设计以及远程教育等需要多种媒体支持的众多领域。Authorware 6.0 是 Macromedia 公司推出的最新版本, 与以往的版本相比, 增加了许多新的功能和概念。

本书内容详实, 示例详尽, 共分为两个部分, 在知识篇读者将学习该软件的基本概念和使用方法, 包括 Authorware 的入门知识、演示窗口、图像运动、交互功能、章回体结构、决策循环和分支、多媒体技术应用、库和模块、知识对象、变量函数和表达式等内容; 在实例篇中读者可以结合生动活泼的示例来进一步巩固所学到的知识。

本书适合对多媒体创作有兴趣的初学者作为入门的学习资料, 同时也可以为专业的技术人员提供参考。

图书在版编目 (CIP) 数据

Authorware 6.0 实战入门新概念 / 万博等编著. —北京: 中国水利水电出版社, 2002

(实战入门新概念丛书)

ISBN 7-5084-1002-5

I. A… II. 万… 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 (2001) 第 011161 号

书 名	Authorware 6.0 实战入门新概念
作 者	万博 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) 网址: www.waterpub.com.cn E-mail: mchannel@public3.bta.net.cn (万水) sale@waterpub.com.cn 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	北京市天竺颖华印刷厂
规 格	787×1092 毫米 16 开本 22.5 印张 488 千字
版 次	2002 年 3 月第一版 2002 年 3 月北京第一次印刷
印 数	0001—5000 册
定 价	34.00 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

《实战入门新概念丛书》

编委会

主 编 万 博 王 龙 苏 瑞

编 委 过钰梁 陈江龙 胡晓彬 何 强 彭久云 张 建

杭大明 杨少华 颜 力 孟 虎 姜仁武 贾庆延

张 冲 袁 博 王沛瑜 朱卫华 钟 振 陈惊鸿

彭礼君 宋 鑫 周 静 邹 璐

前 言

Macromedia 公司出品的 Authorware 多媒体设计软件是一个非常好的多媒体开发平台，它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，融合了编辑系统和编程语言的特色。它使多媒体作品的制作过程变得非常简单，即使您是一个不懂编程的人，也很容易通过它友好的用户界面和简单易懂的图标设计工具学会多媒体设计，成为一个多媒体设计高手。和其他软件相比，它在许多方面都有一定的优势。

1. 良好的创作交互性：Authorware 是多媒体教育软件最好的开发平台，具有创建交互学习的强大功能。此外，Authorware 也用于制作各种各样的多媒体软件，如产品介绍、在线杂志、电子模拟、交互式在线教育等等。

2. 简单易学，初学者与程序员都能方便使用：Authorware 使用特制的开发界面和译码，简化了多媒体软件的开发过程，便于学习使用和操作。因此成为了世界上应用最广泛的多媒体软件制作工具。

3. 开放的、模块化的结构：Authorware 支持许多外部程序模块，例如 UCD 函数、ActiveX 控件等等。它允许整个程序分成几个逻辑结构，可以多人协同开发。

4. 多平台支持：Authorware 程序不仅实现了操作平台的可移植，而且允许在一个开发平台上开发，然后跨平台的移到另一个平台上继续开发。此外，它还支持大多数的低性能的系统。

5. 方便应用与发布：Authorware 可以在多种类型的个人电脑或工作站上应用，它的功能多可以应用到 Internet 上，使用了多媒体的网络流媒体传输技术——ShockWave 技术。

Authorware 6 的新特点有：已经将发布功能整合在 Authorware 中；支持低带宽的 MP3 音频；根据媒体的时间同步显示文本图像和其他事件，媒体可以是声音和视频等基于时间的媒体；内置的新编辑器支持高级格式例如嵌入图像；动态连接到外部的文本文件来建立更加容易制作升级和维护的程序；XML 支持；使用可扩展的 Commands 菜单新功能 Find Xtras；增强的 ActiveX 支持；使用缩小 40% 的 Authorware Web player 来提供更多的在线学习内容；使用“一键发布”来发布小巧的 webplayer 和课程，让你的播放器更快下载，只下载你需要的文件；建立一个标准兼容的 meta 数据文件。

本书的知识篇对 Authorware 6.0 的各项功能进行了详细的介绍，按照 Authorware 的设计图标顺序进行编写，共分为 10 章。除了强调理论的知识篇之外，本书还有强调实践的实例篇。希望读者在学习完本书之后，除了具有一定的理论水平之外，还能够真正掌握 Authorware 6.0 的使用，并能在以后的工作学习生活中得益于此。

本书的不但适用于初次接触 Authorware 6.0 的读者，而且对那些希望进一步提高使用

Authorware 能力的读者，也有相当的参考价值。

由于作者经验不足，本书难免有不足之处，非常欢迎大家批评指正，以期共同提高。

编者

2002 年 1 月



序

学习电脑软件应该怎么入门？入门后又怎样才能熟练掌握呢？随着计算机的普及和其涉及领域的不断扩大，越来越多的人面对这样的问题。

答案很简单：理论+实践=掌握。

不要认为初学者只能单纯地学习理论，老老实实在地死记硬背那些枯燥的菜单或者命令；也不要认为初学者只能学习完了软件的各种基本操作后，才可以真正地去实践和工作。传统的学习方式在现在这个讲究效率的时代已经过时了。我们需要的是更灵活的学习方法、跳跃性的阅读方式和动手操作的能力。

为了把理论和实践很好地结合起来，我们策划了“实战入门新概念丛书”。之所以叫“新概念”，是因为本套书提出了与其他入门书不同的新的“理论+实践”的学习方式。

本丛书由知识篇和实例篇两大部分组成，每部分的内容都是由浅入深、逐层深入的。知识篇是丛书的理论部分，讲述基本操作和基础知识。实例篇中每个“实战演练”的例子都与前面的知识篇内容相对应。

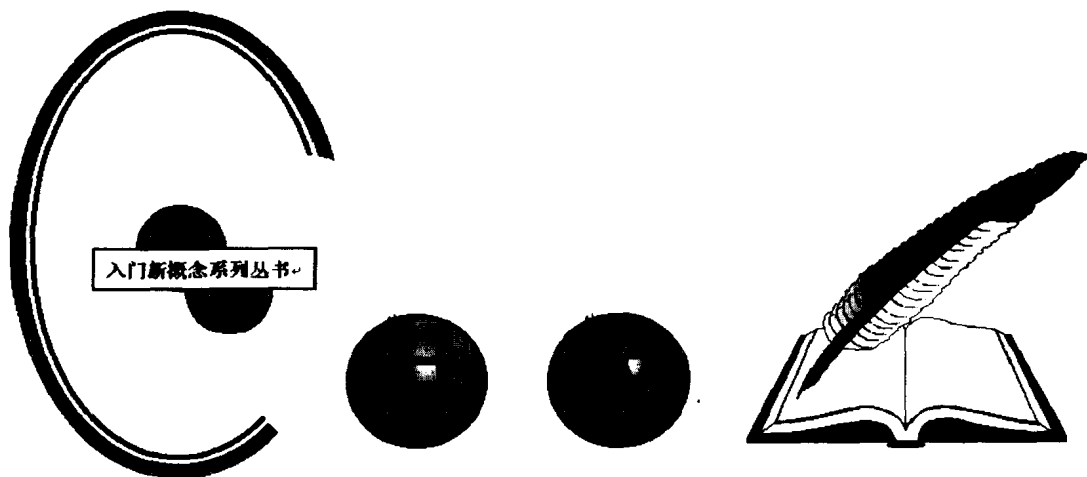
您可以先读知识篇，了解软件的基本操作。如果觉得太枯燥了或是不想学得那么详细，就到与知识篇对应的实例篇去演练一番吧！也可以先从“实战演练”开始，直接动手做实例。觉得实例过于难懂时，再回到知识篇去浏览一下。这样，在来回跳跃式阅读的过程中，您可以在最短的时间里学到最多的知识。

“实战入门新概念丛书”对您的惟一要求是对计算机知识的渴求，相信您在阅读的过程中会有更多的收益。

编者

2002年1月





序
前言

知识篇

第一章 Authorware 6.0基础

1.1	Authorware 6.0 综述.....	2
1.2	Authorware 6.0 的编程环境.....	4
1.2.1	标题栏.....	4
1.2.2	菜单栏.....	5
1.2.3	工具栏.....	6
1.2.4	设计窗口.....	7
1.2.5	知识对象.....	7
1.2.6	设计按钮.....	8
1.3	Authorware 6.0 的基本创作方法.....	9
1.3.1	运行一个简单的交互应用程序.....	9
1.3.2	在设计窗口中放置设计按钮.....	10
1.3.3	设置和编辑流程线.....	11
1.3.4	保存和打开 Authorware 文件.....	12
1.3.5	程序分支结构.....	13
1.4	程序的调试.....	15

1.4.1	【开始】和【结束】标志的使用	15
1.4.2	在设计中中断程序进行调试	15
1.4.3	控制面板的使用	16
1.5	使用帮助	17
1.5.1	使用帮助菜单	17
1.5.2	得到有针对性的帮助	19
1.6	Authorware 6.0 的新增功能	19
1.6.1	一键发布	19
1.6.2	新的【Commands】菜单	19
1.6.3	Rich text format (RTF) 编辑器和知识对象	20
1.6.4	改进的界面	21
1.6.5	新的媒体特色	22
1.6.6	功能增强的计算编辑器	22

第二章 显示图标的使用

2.1	演示窗口的设置	24
2.1.1	设置“Playback”选项卡	24
2.1.2	设置“Interaction”选项卡	26
2.2	【显示】图标的使用	27
2.2.1	加入一个【显示】图标	28
2.2.2	打开一个【显示】图标	28
2.2.3	图解工具箱简介	28
2.3	输入文本	29
2.3.1	在演示窗口中直接输入文本	29
2.3.2	从外部文件导入文本	29
2.4	编辑文本	31
2.4.1	文本块的选取	32
2.4.2	改变文本属性	32
2.4.3	查找/替换功能	36
2.4.4	拼写检查	37
2.4.5	利用正文对象显示数据	38
2.5	使用样式	39
2.5.1	样式的定义	39
2.5.2	样式的编辑	40

2.5.3	应用样式.....	41
2.6	绘制图形.....	41
2.6.1	绘制直线.....	41
2.6.2	绘制椭圆（圆）和矩形.....	43
2.6.3	绘制多边形.....	43
2.7	设置图形的属性.....	44
2.7.1	对图形着色.....	44
2.7.2	设置图形的填充模式.....	45
2.7.3	设置图形的显示模式.....	45
2.7.4	分层放置对象.....	47
2.8	在显示窗口中导入图片.....	48
2.8.1	导入外部图片.....	49
2.8.2	复制与粘贴.....	50
2.8.3	设置图片的属性.....	50
2.9	多个显示对象的编辑.....	53
2.9.1	同时选中多个对象.....	53
2.9.2	组合多个显示对象.....	53
2.9.3	排列对象.....	54

第三章 使用运动图标

3.1	Authorware 动画的类型.....	59
3.2	设置【运动】图标的属性.....	60
3.3	到固定点的运动类型.....	64
3.4	到固定直线的运动.....	65
3.5	到固定区域的运动类型.....	67
3.6	沿任意路径到终点的移动.....	70
3.7	沿任意路径到指定点的移动.....	73

第四章 等待和擦除

4.1	使用【擦除】图标擦除对象.....	76
4.2	设置【擦除】图标的属性.....	77
4.3	设置对象的过渡效果.....	79
4.3.1	设置过渡效果.....	79

4.3.2 设置过渡效果对话框.....	80
4.4 使用【等待】图标暂停演示.....	82
4.5 设置【等待】图标的属性.....	83
4.5.1 设置等待属性对话框.....	83
4.5.2 编辑等待按钮.....	84
4.6 设置其他等待方式.....	86
4.6.1 在【交互】图标中实现暂停.....	86
4.6.2 在“判定”图标中实现暂停.....	87

第五章 创建交互响应

5.1 交互响应基础知识.....	89
5.1.1 【交互】图标.....	90
5.1.2 建立分支结构.....	93
5.1.3 设置交互响应的属性.....	94
5.2 创建按钮响应.....	97
5.2.1 设置按钮响应的属性.....	98
5.2.2 使用自定义按钮.....	100
5.3 创建热区响应.....	102
5.3.1 创建热区响应.....	102
5.3.2 编辑热区.....	104
5.4 创建热对象响应.....	105
5.5 创建目标区域响应.....	107
5.6 创建下拉菜单响应.....	110
5.7 创建条件响应.....	112
5.7.1 创建条件响应.....	112
5.7.2 其他条件响应实例.....	114

第六章 使用交互响应

6.1 创建文本输入响应.....	117
6.1.1 设置文本输入响应.....	117
6.1.2 文本输入实例.....	121
6.2 按键响应.....	122
6.3 创建尝试限制响应.....	126

6.4	创建时间限制响应	129
6.5	创建事件响应	131
6.5.1	ActiveX 简介	131
6.5.2	加载 ActiveX 控件	131
6.5.3	创建事件响应	133
6.6	持续性交互响应作用及跳转	135

第七章 创建定向与分支结构

7.1	定向结构概述	138
7.1.1	【导航】图标	139
7.1.2	【框架】图标	140
7.2	设置定向结构	142
7.2.1	修改定向控制	142
7.2.2	创建自定义定向控制	143
7.3	设置定向链接	145
7.3.1	最近目标型	146
7.3.2	临近目标页类型	148
7.3.3	任意目标页类型	149
7.3.4	计算目标页类型	151
7.3.5	查找目标页类型	153
7.3.6	设置页的关键字	155
7.4	使用 (Hyperlink) 超级链接	156
7.4.1	创建超级链接	156
7.4.2	应用超级链接	157
7.5	使用分支结构	158
7.5.1	设置【判定】图标的属性	159
7.5.2	设置顺序分支路径	160
7.5.3	设置随机分支路径	162
7.5.4	随机选择未用路径分支结构	164
7.5.5	设置计算分支路径	165

第八章 使用函数和变量

8.1	使用【运算】图标	168
-----	----------------	-----

8.1.1	为设计图标附加运算.....	169
8.1.2	【运算】图标中注释.....	169
8.2	变量和函数简介.....	170
8.2.1	变量.....	171
8.2.2	函数.....	172
8.3	在程序中使用系统变量.....	172
8.3.1	在交互程序中使用系统变量.....	173
8.3.2	查询指定图标中变量的值.....	173
8.3.3	系统变量使用示例.....	174
8.4	使用自定义变量.....	177
8.4.1	创建自定义变量.....	177
8.4.2	自定义变量的编辑.....	178
8.5	使用系统函数.....	179
8.5.1	函数的组织和管理.....	179
8.5.2	Authorware 系统函数简介.....	180
8.5.3	函数的参数和返回值.....	181
8.5.4	系统函数的使用方法.....	182
8.5.5	函数使用实例.....	183
8.6	使用自定义函数.....	184
8.6.1	DLL、UCD (.u32) 简介.....	185
8.6.2	加载和使用自定义函数.....	185
8.6.3	多媒体扩展函数简介.....	187
8.7	运算符和表达式.....	188
8.7.1	运算符.....	188
8.7.2	表达式.....	189
8.7.3	条件语句和循环语句.....	190

第九章 加入多媒体信息

9.1	在 Authorware 中使用声音.....	192
9.1.1	声音的加载.....	192
9.1.2	设置声音图标的属性.....	193
9.1.3	对声音进行处理.....	195
9.1.4	使用声音实例.....	197
9.2	使用数字化电影.....	199

9.2.1 加载数字化电影	199
9.2.2 设置数字化电影的播放属性	200
9.2.3 使用数字化电影实例	205
9.3 使用视频信息	208
9.3.1 加载视频信息	208
9.3.2 设置硬件设备	208
9.3.3 设置视频的播放属性	209
9.4 在 Authorware 中使用 Flash 动画	212

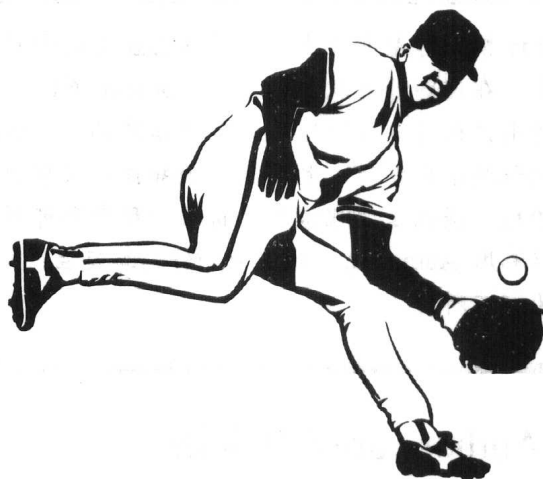
第十章 深入 Authorware 6.0

10.1 库和模块简介	216
10.2 模块的使用	217
10.2.1 创建一个模块	217
10.2.2 加载一个模块	218
10.3 库的使用	219
10.3.1 创建一个库文件	219
10.3.2 使用库文件	220
10.3.3 编辑库文件	221
10.3.4 控制库文件	224
10.3.5 链接的识别和修复	225
10.4 知识对象	229
10.4.1 加载知识对象	229
10.4.2 使用知识对象举例	230
10.5 程序的调试和跟踪	232
10.6 文件属性设置	234
10.6.1 设置系统字体	234
10.6.2 指定文件存放位置	235
10.7 发布文件	236
10.7.1 设置文件的发布	236
10.7.2 发布文件	237
10.7.3 将压缩后的 Authorware 作品添加到 Web 页中	238

实例篇

实战演练一	动画速度的随机控制	240
实战演练二	新闻联播	248
实战演练三	菜谱欣赏	256
实战演练四	数字化电影欣赏	263
实战演练五	小测试	272
实战演练六	注册系统	280
实战演练七	手工控制动画的播放	289
实战演练八	用文本实现链接	297
实战演练九	循环自动翻页	303
实战演练十	个人毕业纪念册	309
实战演练十一	个人通讯录	320
实战演练十二	艺海拾贝	331

知识篇



第一章 Authorware 6.0 基础

主要内容

- Authorware 6.0 综述
- Authorware 6.0 的编程环境
- Authorware 6.0 的基本创作方法
- 程序的调试
- 使用帮助
- Authorware 6.0 的新增功能

基础知识:

随着计算机的逐步普及,多媒体已经走进千家万户,各种多媒体应用软件的开发工具也应运而生。在这些开发软件中,Authorware 6.0 是不可多得的精品,它使得不具有高水平编程能力的用户也可以轻松地创作多媒体作品。在程序中使用图形、动画和声音等多媒体文件来进行过程演示介绍时,利用已有的知识对象模块可以快速的建立项目流程,大大地减少了构思的烦琐,提高了流程模块的标准化程度和可移植性。该软件同时具备网络交互的功能,所以可以利用 Authorware 软件来制作网络交互式应用程序,进行远程多媒体教育教学、宣传展示成为潮流所向。

1.1 Authorware 6.0 综述

Authorware 是一个优秀的交互式多媒体应用程序制作软件,它允许用户使用图片、动画和声音等信息来创作一个交互式应用程序。交互式应用程序既可以介绍一个演示过程,也可以用于制作一个多媒体教学课件,还可以用于介绍某一软件工具中使用的向导设计,使用 Authorware 创建的多媒体应用程序已经广泛地应用于教学和商业领域。Authorware 与其软件不同之处在于它具有不写程序,使用流程线以及一些工具图标,就能够制作许多变成语言才能够完成的功能。

Authorware 具有许多有用的功能,综合起来共有以下几个特点:

(1) Authorware 提供了 13 种设计按钮,使用他们能够完成创建多媒体交互式应用程序的任务。这些按钮不但可以帮助用户设计、组织程序的整体结构,使得整个程序具有条理性和逻辑性。同时,Authorware 为用户提供了一个界面友好,方便易用的创作平台。

(2) Authorware 提供了直接在屏幕上编辑对象的功能。Authorware 可以在屏幕上直接编辑文字、图像、动画等,可以在程序中加入声音,还可以在计算机外部接入视频硬件,当用户想修改一个演示程序中某个对象时,只需双击该对象,即可将编辑该对象所需的工具显示在屏幕上供用户使用。这些功能使 Authorware 易学易用。

(3) Authorware 提供了完整的字处理能力。利用 Authorware 提供的文字处理工具可以十分容易的将一个文字对象定位在屏幕上的任何位置;可以将这些文字按照用户的需要设置字体、大小、颜色等属性;可以修改所输入正文的页边距、设置制表符等方式进行润色。

(4) Authorware 具有相当的图形处理功能。使用 Authorware 的图形工具可以方便的绘制各种图形,也可以将其他图形软件编辑的图片导入到程序中。