

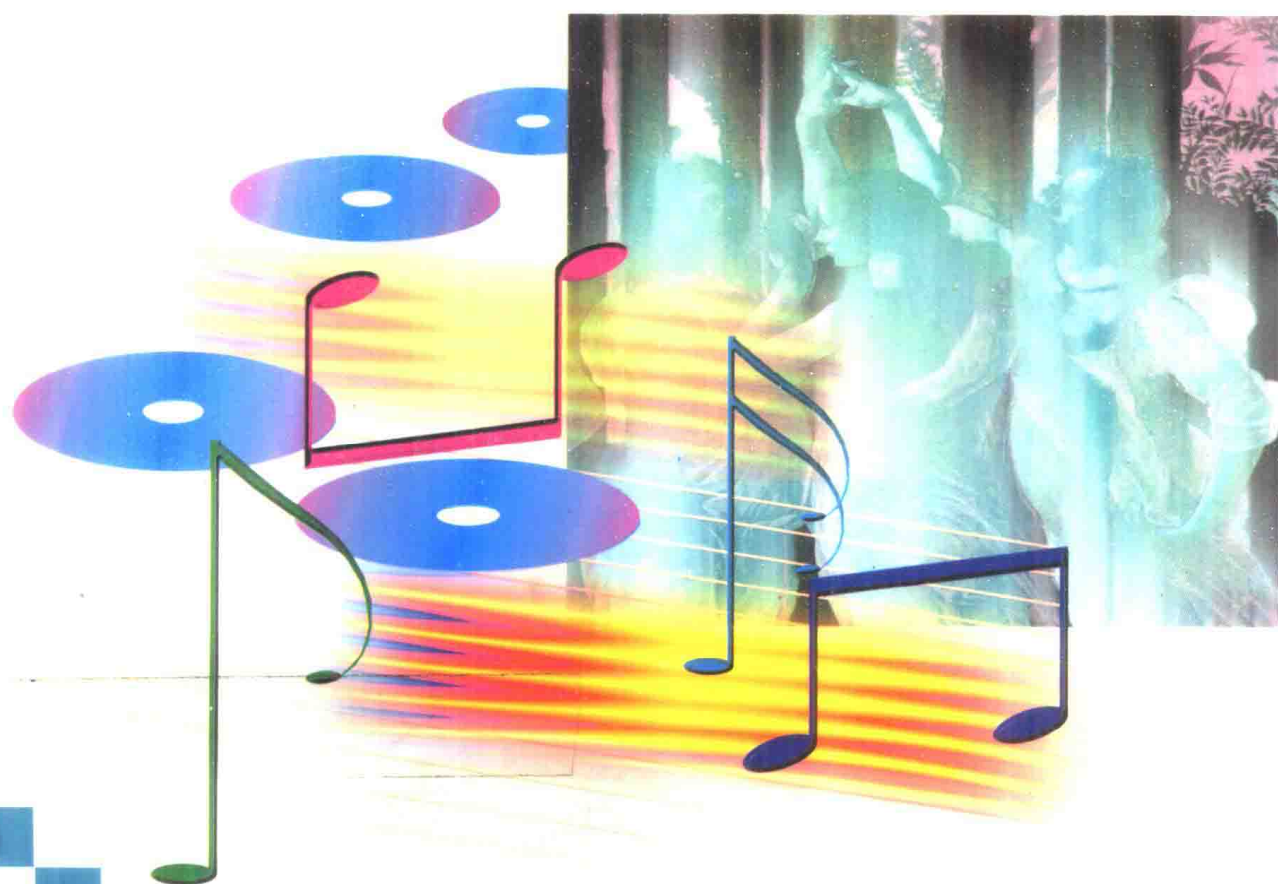
流行软件应用手册系列

Authorware 4.0

康博创作室 编著
彭晓靖 审校

用户手册

● 多媒体创作令人心旷神怡



科学出版社

流行软件应用手册系列

Authorware 4.0 用户手册

康博创作室 编著

彭晓靖 审校

科学出版社

1999

内 容 简 介

Authorware 是当前十分流行的多媒体软件开发工具,许多多媒体光盘的制作都是使用 Authorware 编辑完成的。由于在软件中采用了面向对象的设计思想,因而使得多媒体制作的速度和质量得到了发展和提高。

本书系统地介绍了最流行的多媒体制作和开发软件 Authorware 4.0 这一最新版本。全书详细全面地讲解了 Authorware 4.0 的各种功能以及各个操作命令的使用方法,能够帮助读者尽快地掌握 Authorware 4.0 所提供的强大功能。

本书适用于准备或已经使用 Authorware 4.0 作为多媒体开发工具的程序设计人员和多媒体制作人员,也可供大专院校或培训班的学生参考。

图书在版编目(CIP)数据

Authorware 4.0 用户手册/康博创作室编著, - 北京:科学出版社,1999.3
(流行软件应用手册系列)

ISBN 7-03-007066-6

I. A… II. 康… III. 多媒体-软件工具, Authorware 4.0 IV. TP311.56

中国版本图书馆 CIP 数据核字 (98) 第 36961 号

科学出版社出版

北京东黄城根北街 16 号

邮政编码:100717

北京双青印刷厂印刷

新华书店北京发行所发行 各地新华书店经售

*

1999 年 3 月第 一 版 开本: 787×1092 1/16

1999 年 3 月第一次印刷 印张: 20 3/4

印数: 1—5 000 字数: 480 000

定价: 29.00 元

(如有印装质量问题,我社负责调换〈环伟〉)

前 言

90年代兴起的多媒体技术使个人电脑以前所未有的速度进入教育、家庭、商业、文化、旅游、娱乐等诸多领域。多媒体技术是图形、图像、声音、动画等多种媒体的结合,它可以使原本枯燥的内容变得生动活泼,并给人带来视觉、听觉等多方位的信息,因而,它一出现就受到广大用户的热烈欢迎。在这样的背景下,各种多媒体开发系统应运而生。其中,Macromedia公司推出的 Authorware 以其简单易学、功能强大等优点一直倍受广大多媒体开发人员的青睐。

Authorware 是基于图标(Icon)和流线(Line)的多媒体创作工具,它的特点是:具有强大的交互功能、丰富的变量和函数、大量的库和模板、跨平台的体系结构、高效的多媒体集成环境和标准的应用程序接口。最近推出的 Authorware 4.0 更是支持 Windows 的 ActiveX 标准,为其进一步扩展和升级打下基础,同时 Authorware 4.0 还支持网络功能。

运用 Authorware 4.0 制作多媒体软件无须具备很深的编程基础,只需在设计窗口的流程框图中调用各种图标来映射程序走向,将文本、图形、动画、音频和视频等多种媒体汇集在一起,便可使软件具有视听全方位效果和很强的人机交互功能。另外,由于 Authorware 4.0 是实践性很强的多媒体开发工具,且功能十分强大,因此使用者一开始不必对其性能通晓很多,随着学习、使用的深入,对 Authorware 4.0 的掌握自然会越来越精。

本书为所有致力于多媒体开发的人员服务。一方面,为初学者入门与提高提供指导;另一方面,为已熟悉较低版本但对 4.0 版的界面和新增功能不太熟悉的用户提供帮助。

本书是康博创作室集体劳动的结晶,参加本书编写与制作的人员还有曹康、张涛、刘春晓、王艳春、许书明、孔祥峰、冯志强、刘利平、刘艳平、王维、钟杰、李东升、李志诚、刘芝泉、吕宏辉、李建萍、李增民、周秀会、孙江宏、赵玉双、汪刚、常征、周苏明、王春茫、王强等。由于我们水平有限,纰漏之处在所难免,欢迎广大读者多提宝贵意见。

康博创作室

1999.1

目 录

前 言

第一章 文件菜单的使用	(1)
1.1 File(文件)菜单的内容	(1)
1.2 New(新建)	(2)
1.2.1 New File(新建文件)	(2)
1.2.2 New Library(新建库)	(2)
1.3 Open(打开)	(3)
1.3.1 Open File(打开文件)	(4)
1.3.2 Open library(打开库)	(4)
1.4 Close(关闭命令)	(5)
1.4.1 Close Window(关闭窗口)	(5)
1.4.2 Close All(关闭全部)	(5)
1.5 Save(保存文件)	(6)
1.6 Save as(另存为)	(7)
1.7 Save and Compact(压缩并保存文件)	(7)
1.8 Save All(全部保存)	(9)
1.9 Import(导入)	(9)
1.10 Package(打包文件)	(12)
1.11 Preferences(优先)	(14)
1.12 Page Setup(页面设置)	(14)
1.13 Print(打印命令)	(16)
1.14 Send Mail(发送邮件)	(17)
1.15 快速打开文件	(19)
1.16 Exit(退出命令)	(19)
第二章 编辑菜单的使用	(21)
2.1 Edit(编辑)菜单的内容	(21)
2.2 Undo(撤消)	(22)
2.3 Cut(剪切)	(23)
2.4 Copy(拷贝)	(29)
2.5 Paste(粘贴命令)	(30)
2.5.1 使用 Paste 和 Cut 编辑流程图	(30)
2.5.2 使用 Paste 和 Cut 编辑展示窗口	(32)
2.5.3 使用 Paste 和 Copy 编辑流程图	(33)
2.5.4 使用 Paste 和 Copy 编辑展示窗口	(34)
2.6 Paste Special(专用粘贴)	(35)
2.7 Clear(清除)	(38)

2.7.1 利用 Clear 命令清除流程线上的图标的例子	(38)
2.7.2 利用 Clear 命令编辑图标内容的例子	(39)
2.8 Select All(全选)	(40)
2.9 Find(查找)	(41)
2.10 Find Again(再次查找)	(43)
2.11 OLE Object Links(OLE 对象链接)	(44)
2.12 OLE Object(OLE 对象)	(48)
2.13 Open Icon(打开图标)	(51)
2.14 Add to Display(增加显示)	(52)
第三章 视图菜单和插入菜单的使用	(54)
3.1 View (视图)菜单的内容	(54)
3.2 Current Icon (当前图标)	(55)
3.3 Toolbar (工具条)	(56)
3.4 Floating Panel (浮动控制板)	(60)
3.5 Grid (网格)	(61)
3.6 Snap to Grid(沿网格移动)	(62)
3.7 Insert (插入)菜单的内容	(63)
3.8 Create Model(创建模型)	(63)
3.9 Load Model(载入模型)	(68)
3.10 Unload Model (卸载模型)	(69)
3.11 Paste Model (粘贴模型)	(70)
3.12 Image (图像)	(71)
3.13 OLE Object(OLE 对象)	(75)
3.14 Control (控件)	(77)
第四章 修改菜单的使用	(83)
4.1 Modify(修改)菜单的内容	(83)
4.2 Image Properties(图像属性)	(84)
4.3 Icon(图标)子菜单	(85)
4.3.1 Properties(图标属性)	(85)
4.3.2 Decision Path(决策判断路径)	(86)
4.3.3 Response(响应)	(87)
4.3.4 Calculation(计算)	(88)
4.3.5 Transition(过渡)	(89)
4.3.6 Keywords(关键字)	(91)
4.3.7 Connections(连接)	(93)
4.3.8 Library Links(库链接)	(94)
4.4 File(文件)子菜单	(95)
4.4.1 Properties (属性)	(95)
4.4.2 Font Mapping(字体绘制)	(99)
4.4.3 Navigation Setup(浏览设置)	(100)

4.5	Align(排列)	(101)
4.6	Group(组合)	(103)
4.7	Ungroup(解组)	(104)
4.8	Bring to Front(提到前面)	(105)
4.9	Send to Back(放到后面)	(106)
第五章	文本菜单的使用	(108)
5.1	Text(文本)菜单的内容	(108)
5.2	Font(字体)	(109)
5.3	Size(字号)	(111)
5.4	Style(字型)	(113)
5.5	Alignment(对齐)	(114)
5.6	Scrolling Text(上卷文本)	(115)
5.7	Number Format(数字格式)	(116)
5.8	Navigation(浏览)	(117)
5.9	Define Styles(定义类型)	(118)
5.10	Apply Styles(应用类型)	(120)
第六章	控制菜单和 Xtras 菜单的使用	(123)
6.1	Control(控制)菜单的内容	(123)
6.2	Restart(运行)	(124)
6.3	Stop/Play(停止和恢复运行)	(126)
6.4	Reset/Reset from Flag(重设)	(127)
6.5	Step Into And Step Over(单步执行)	(129)
6.6	Run from Flag(从标志位置运行)	(131)
6.7	Xtras 菜单的内容	(133)
6.8	Library Links(库链接)	(133)
6.9	Spelling(拼写检查)	(136)
6.10	Other(其他)	(139)
第七章	窗口菜单的使用	(143)
7.1	Window(窗口)菜单的内容	(143)
7.2	Control Panel(控制板)	(144)
7.3	Inspectors 子菜单	(145)
7.3.1	Lines(线型)	(145)
7.3.2	Fill(填充)	(147)
7.3.3	Modes(模式)	(148)
7.3.4	Colors(颜色)	(149)
7.4	Presentation(展示)	(150)
7.5	Design(设计)子菜单	(151)
7.6	Library(库)子菜单	(152)
7.7	Calculation(计算)子菜单	(153)
7.8	Functions(函数)	(155)

7.9	Variables(变量)	(158)
7.10	Buttons(按钮)	(162)
7.11	Cursors(光标)	(165)
第八章	帮助菜单的使用	(166)
8.1	Help(帮助)菜单的内容	(166)
8.2	Authorware Help(帮助)	(167)
8.3	Help Pointer(提示帮助)	(173)
8.4	References(参考)	(174)
8.5	About Authorware(关于 Authorware)	(174)
第九章	工具图标操作	(176)
9.1	工具图标栏的内容	(176)
9.2	Display Icon (“显示”图标)	(177)
9.3	Wait Icon (“等待”图标)	(182)
9.4	Motion Icon (“移动”图标)	(186)
9.5	Erase Icon (“擦除”图标)	(188)
9.6	Navigation and Framework Icon (浏览图标和框架图标)	(190)
9.7	Decision Icon (“决策判断”图标)	(195)
9.8	Calculation Icon (“计算”图标)	(198)
9.9	Map Icon (“群组”图标)	(199)
9.10	Digital Movie Icon (“影像”图标)	(200)
9.11	Sound Icon (“声音”图标)	(202)
9.12	给图标添加颜色	(204)
第十章	交互图标操作	(205)
10.1	Interaction Icon (“交互”图标)功能简介	(205)
10.2	“交互”图标的按钮响应	(206)
10.3	“交互”图标的敲击区域响应	(212)
10.4	“交互”图标的敲击对象响应	(217)
10.5	“交互”图标的可移动对象响应	(222)
10.6	“交互”图标的下拉式菜单响应	(227)
10.7	“交互”图标的按键响应	(230)
10.8	“交互”图标的文本响应	(235)
10.9	“交互”图标的尝试限制响应	(240)
10.10	“交互”图标的时间限制响应	(246)
附录 A	Authorware 4.0 常用函数	(252)
附录 B	Authorware 4.0 常用变量	(266)
附录 C	快捷键	(307)
C.1	设计窗口中的快捷键	(307)
C.2	展示窗口中的快捷方式	(308)
附录 D	Authorware 4.0 术语汇编	(309)
附录 E	Authorware 3.5 与 Authorware 4.0 菜单对照表	(318)

第一章



文件菜单的使用

1.1 File(文件)菜单的内容

进入 Authorware 4.0 应用程序窗口后,单击 File 选项,则出现下拉式菜单,如图 1.1 所

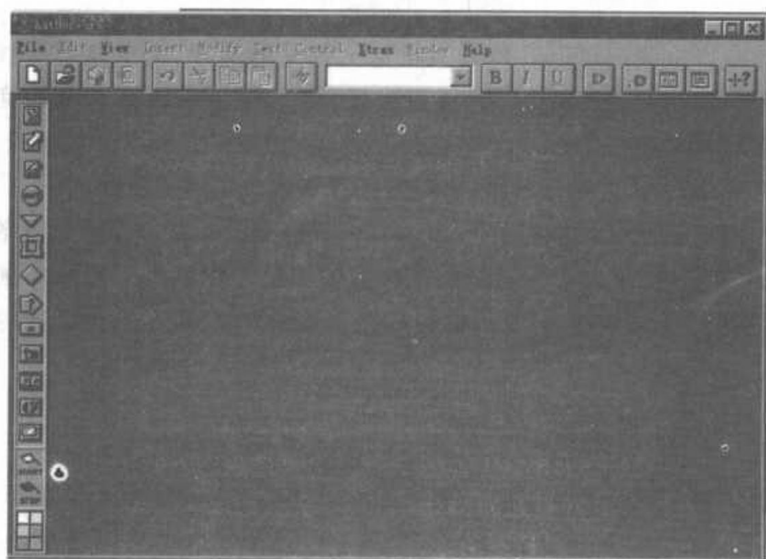


图 1.1 文件(File)菜单

示。图中示出文件菜单的各种命令。下面我们对 File 菜单的常用命令进行详细的解释。

1.2 New(新建)

将鼠标单击 New 命令右侧的箭头,则出现一子菜单,其命令内容为 New File(新建文件)和 New Library(新建库)。

1.2.1 New File(新建文件)

当我们要创建一个空白的新文件,并进行编辑时,就可以点击 File 菜单中 New 子菜单下的 File 选项,则会在 Authorware 应用程序窗口中出现一个程序设计窗口,如图 1.2 所示。然后我们就可以在窗口中进行 Authorware 程序的编辑。

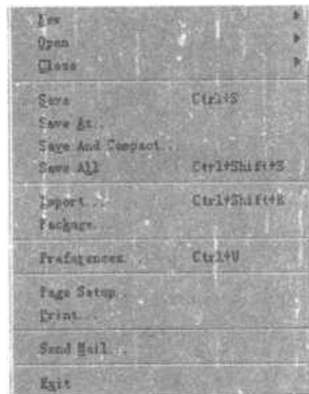


图 1.2 程序设计窗口

在程序设计窗口中我们可以看到有一条从上到下的直线,这就是程序线,在 Authorware 中编程并不需要像使用 C 或 C++ 那样编写程序,在 Authorware 中只需要使用流程线以及一些工具图标就能够制作出一些程序设计软件才能达到的效果,例如分枝流程及判断流程等。在流程线的上下两端各有一个小方框,它们分别代表程序的起点和终点。

在程序设计窗口中我们还能看到一个小手指状的指示标记,它标记程序目前所在的位置。在 Authorware 中对程序进行编辑只需从旁边的工具图标栏中拖过相应的图标放到流程线中,然后再对各个工具图标进行单独编辑即可。具体的编辑方法在以后的章节中会详细讲到。

1.2.2 New Library(新建库)

当我们要创建一个新的库文件时,则可以单击 File 菜单中 New 子菜单下的 Library 选项,选择该选项后,则会在 Authorware 的程序窗口中出现一个无文件名的库窗口,如图 1.3 所示。

库窗口的主要内容如下:

1. Readwrite Status Button(读写状态按钮)



图 1.3 无文件名库窗口

库窗口左上角像铅笔状的图标即为读写状态按钮。在 Authorware 中总是将此按钮设置为读写状态,在此状态下,任何人都可以改变它。如果你想设置成除你以外的任何人都不能改变,则只需将读写状态按钮设置为“只读”状态即可。设置方法为单击图标后将使用状态设置为 read-only(只读)。将此按钮设置为“只读”后,编辑者可以进入“只读”库,但不能改变它。

2. Sort Buttons and Library Window Columns(分类按钮和库窗口专栏)

Link - 单击 Link(链接)按钮来通过标题将链接的图标分类。这个链接符号表示库中的图标和一个或多个当前程序中的图标链接。如果没有库中的图标和当前程序链接,则库窗口中的 Link(链接)按钮变灰。

Icon - 单击 Icon(图标)按钮通过类型来对链接的图标进行分类,例如:Display(显示)、Interaction(交互)、Calculation(计算)、Digital Movie(数字电影)和 Sound(声音)。

Title - 单击 Title(标题)按钮通过标题将链接的图标分类,Authorware 都是按标题的字母顺序预先设置好显示的图标的。这个顺序根据命令按钮的说明不是从 a 到 z,就是从 z 到 a。

Date - 单击 Date(日期)按钮通过日期将链接的图标分类。输入的日期显示了库图标的最后修改日期(你并不能改变这个日期)。其顺序也是根据命令按钮的说明或者是从最早的日期到最近的日期,或者是从最近的日期到最早的日期。

Link Name - 单击 Link Name(链接名)按钮则按链接名的字母表的顺序来分类图标,链接名栏显示了库图标的链接名,当库图标处在流程图中时分配给它。链接名一般和库图标名相同,除非你改变它。它的顺序也是根据命令按钮的说明从 a 到 z,或从 z 到 a。

1.3 Open(打开)

用鼠标点击 Open 选项右侧箭头,则弹出一子菜单,其复选框内容为 Open File(打开文件)和 Open Library(打开库)。

1.3.1 Open File (打开文件)

当你想要打开一个已经编辑好了的文件来进行修改或是运行时,就可以选择 File 菜单中 Open 子菜单下的 Open File 选项,单击它,在屏幕上就会出现一个 Select a file 对话框,如图 1.4 所示。

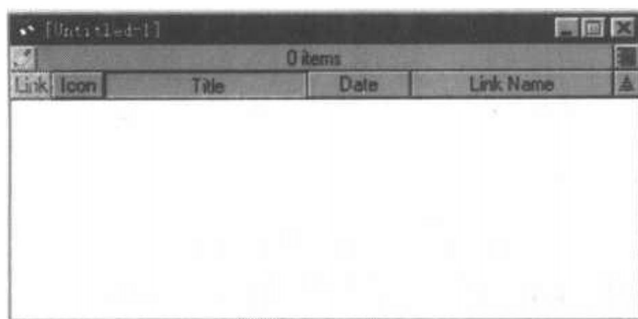


图 1.4 Select a File 打开文件

在窗口中列出了在 Authorware 4.0 中可以打开的文件名,Authorware 的文件格式可以分为下面几类(如表 1.1 所示)。只有属于表中所列文件格式的文件才能在 Authorware 中被打开。

表 1.1 Authorware 4.0 文件格式

* .a4w	Authorware 4.0 for Windows 的文件格式
* .a4m	Authorware 4.0 for Macintosh 的文件格式
* .a3w	Authorware 3.0 或 3.5 for Windows 的文件格式
* .a3m	Authorware 3.0 或 3.5 for Macintosh 的文件格式
* .apw	Authorware pro 2.0 for Windows 的文件格式(专业版)
* .apm	Authorware pro 2.0 for Macintosh 的文件格式(专业版)
* .asw	Authorware star 2.0 for Windows 的文件格式(标准版)

在 Select a file 对话框中选择好要打开的文件,双击它或者单击它再单击 OK 按钮即可。在此以打开 Lists.a4w 文件为例,打开后的文件如图 1.5 所示。

在打开的文件中可以看到 Authorware 程序的流程图,这与其他媒体编辑应用程序有着明显的区别。在图中有许多的工具图标,这些图标的作用将在以后的部分中详细介绍。

1.3.2 Open library(打开库)

在 File 菜单下的 Open 子菜单中选中 Library 选项,单击它,则出现 Open library 对话框,



图 1.5 Lists.a4p 文件

如图 1.6 所示。

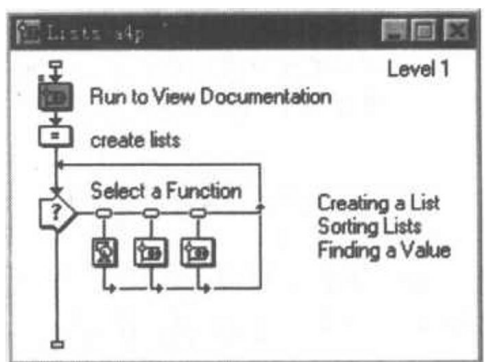


图 1.6 Open library 对话框

在 Open library 对话框中选中的文件,双击它或者单击它后在单击对话框中的 OK 按钮,则屏幕上就会出现像图 1.4 所示那样的窗口,只是窗口上部的 Untitled 换成了你所选择的库文件名。

1.4 Close(关闭命令)

将鼠标移至 File 菜单中的 Close 选项处时,会出现一弹出式菜单,它的两个复选框为 Close Window(关闭窗口)和 Close All(关闭全部)。

1.4.1 Close Window(关闭窗口)

用鼠标单击 Close 子菜单下的 Close Window(关闭窗口)选项,则 Authorware 自动关闭当前正在使用的窗口。

1.4.2 Close All(关闭全部)

关闭全部的命令可以用来关闭一个已经编辑好了的文件。由于在 Authorware 中只能进行一个文件的编辑,因而在进行下一个文件的编辑之前应该将当前的文件关闭。在 Authorware 中只要单击 Close 子菜单下的 Close All 选项即可关闭当前的文件。

如果你对当前正在编辑的文件的改动没有进行保存,此时如果执行 Close All 命令,则系统会弹出一对话框提示用户进行存盘,对话框如图 1.7 所示。



图 1.7 存盘提示

此时你必须对它进行回答,单击 Yes 表示需要存盘,单击 No 则表示不需要存盘,如果单击 Cancel,则表示取消关闭命令,又重新回到编辑文件的窗口。

1.5 Save(保存文件)

当我们编辑完一个程序时就应该对其进行保存,此时就可以用 Save 命令来完成。

假如我们要将已经编辑好的一个程序进行保存,其名称为 demo.a4p,那么就可以单击 File 菜单中的 Save 选项,此时就会弹出一个 Save File As 对话框,如图 1.9 所示。在“文件名”对话框中输入 demo.a4p,如果在“存为类型”栏内的文本为 Authorware 时,则只需在文件名栏内输入 demo 即可。Authorware 会自动为你加上后缀为 .a4p。“保存在”栏内显示的是文件要保存到的目录名。

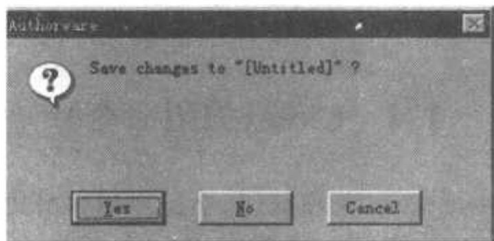


图 1.8 保存文件

在“文件名”框输入完文件名后单击“保存”按钮就可进行文件的保存。如果输入的文件名在文件夹内已经存在,系统会向用户进行提示,如图 1.9 所示。在提示中系统会询问用户是否要替换现有的文件,如果可以替换则单击“是”或在键盘上敲 Y,就会将已存在的文件覆盖,如果不想将原来的文件覆盖,单击“否”或在键盘上敲 N,然后再重新命名进行存储。



图 1.9 系统提示

1.6 Save as(另存为)

有时我们是在其他的现存的文件的基础之上进行修改而得到新的文件,此时如果要将修改过的文件保存而又不至于覆盖掉原来的文件,就不能再使用 Save 命令而要使用 Save as? 命令。

单击 File 菜单中的 Save as? 选项,则会出现一个如图 1.8 所示的对话框,只要在“文件名”栏中输入一个与原文件名不同的文件名即可。

1.7 Save and Compact(压缩并保存文件)

有时利用 Authorware 作出来的文件比较大,如果硬盘的空间并不十分大,那么要储存这样大的文件就比较困难,Authorware 的设计者充分的考虑到了这一点,我们可以利用 Save and Compact 命令来进行保存,这样在保存的同时进行文件的压缩。

下面我们以 Graoh.a4p 文件为例来说明利用 Save and Compact 命令来进行保存的好处。

打开 Graph.a4p 文件,然后单击 File 菜单中的 Save and Compact 选项,此时会弹出一个 Save and Compact File As 对话框,如图 1.10 所示。

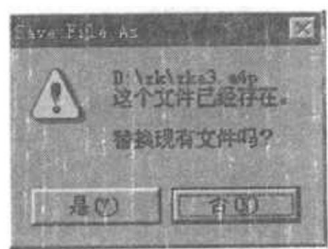


图 1.10 Save and Compact 对话框

在“文件名”框中键入文件名,这里利用 Graph11.a4p 来存储,只要键入 Graph11 即可。在这里要注意的是不能用原来的文件名 Graph.a4p 来进行存储,若输入了原来的文件名,系

统就会进行提示,如图 1.11 所示。



图 1.11 系统提示信息

下面我们来看看利用 Save and Compact 命令存储的效果。使用 Open File(打开文件)命令,出现 Select a File 对话框,单击框中的 Graph 复选框,使其颜色变深,然后单击鼠标右键,屏幕上会弹出一对话框,如图 1.12 所示。从它的属性中可以看到文件的大小是 59.6KB,如图 1.13 所示。

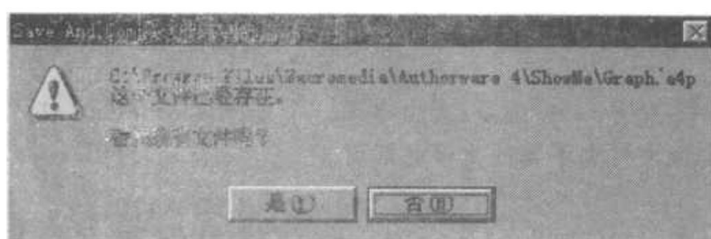


图 1.12 Graph.a4p 的弹出式菜单



图 1.13 Graph.a4p 的属性框

利用上面相同的方法来查看一下利用 Save and Compact 命令进行存储的相同文件的大小,图 1.14 是 Graph11.a4p 的属性框。

从图 1.14 可以看到,Graph11.a4p 文件的大小只有 56.5KB,与上面的 Graph.a4p 相比较压缩了 3.1KB,压缩率大约为 5%。因为原来的文件本身就不大,所以压缩起来相对较小,但是由于用 Authorware 编写的程序一般都是比较大的,所以对于较大的文件来说,压缩的效果



图 1.14 Graph11.a4p 的属性框

还是非常明显的,这样可以节省大量的存储空间。

1.8 Save All(全部保存)

单击 File 菜单中的 Save All 选项,则 Authorware 立刻保存所有打开的文件(包括程序和库),而不用对它们进行激活或单独保存。

1.9 Import(导入)

Authorware 制作出来的多媒体软件相当精彩,其中的图片相当多,而这些图片不可能都是我们用手画出来的,这就需要我们z从其他的文件中引用图片,在此我们称之为导入,在 Authorware 中,你只需利用 Import 命令就可以将你所需要的图片贴到自己设计的图中。

单击 File 菜单中 Import 选项,屏幕上就会弹出“Import which file?”窗口,如图 1.15 所示。

在导入图片窗口中,如果我们用鼠标点击“文件类型”框右侧的向下的箭头,则可以看到可以导入的文件格式,例如 PNG, Photoshop 3.0, TARGA, TIFF, GIF, JPEG, xRes LRG, EMF, WMF, PICT, BMP, Text files, 以及 RTF files 等。我们可以通过改变“文件类型”框中的文件类型来选择我们所需要的文件。

在 Authorware 4.0 中,你可以同时导入一张以上的图片,你只要单击“Import which file?”对话框右下角的“+”按钮,则对话框就会向右扩展,在右边出现一个文件列表框,如图 1.16 所示。你如果要导入一个以上的文件或图片,只需在右边的文件列表框中输入你想要导入的文件或图片,然后再单击 Add 按钮即可。如果文件列表框中的文件你都想导入且在一个以上,你只需单击 Add All 按钮即可实现全部文件的导入,而不必一个一个文件的单独导入。

如果在“Import which file?”对话框中选择了 Link To File 复选框,Authorware 就会导入一个参考文件进入你的程序,这个文件的内容和程序一起出现,但实际上并不保存在你的文件