

Authorware
畅销书新作

Authorware 6

多媒体制作 实用教程

1.56-43

冠群创作室 编著



机械工业出版社

734

TP311.56-43
G81a

Authorware 6 多媒体 制作实用教程

冠群创作室 编著



机械工业出版社
China Machine Press

Authorware 是优秀的多媒体制作工具软件。该软件功能强大,应用范围涉及教育、娱乐、科学等各个领域。最新推出的 Authorware 6 较以前的版本有了很大的改进,其功能更加趋于全面化。

本书结合作者多年的多媒体开发及授课经验,通过大量的实例,深入浅出地介绍了 Authorware 6 制作多媒体程序的基本方法和使用技巧。全书共分 11 章,第 1~3 章介绍 Authorware 的基础知识和基本操作;第 4 章介绍 Authorware 的动画制作;第 5~6 章介绍 Authorware 交互功能的实现;第 7 章介绍了 Authorware 声音、电影及视频的使用;第 8~10 章介绍 Authorware 的高级功能,包括变量、函数、智能对象以及 Authorware 程序的打包和发布;第 11 章介绍了 2 个综合实例,可供读者在设计教学类和数据库类课件时借鉴。

本书图文并茂,适于 Authorware 6 初学者及多媒体制作人员使用,尤其适于作为培训教材。参照本书的精彩示例上机学习,是迅速掌握 Authorware 多媒体制作的最有效的方法。

版权所有,侵权必究。

图书在版编目(CIP)数据

Authorware 6 多媒体制作实用教程/冠群创作室编著. - 北京:机械工业出版社,2002.1
ISBN 7-111-09752-1

I. A... II. 冠... III. 多媒体-软件工具, Authorware 6-教材 IV. TP311.56

中国版本图书馆 CIP 数据核字(2001)第 097306 号

机械工业出版社(北京市西城区百万庄大街 22 号 邮政编码 100037)

责任编辑:刘立卿

北京第二外国语学院印刷厂印刷·新华书店北京发行所发行

2002 年 1 月第 1 版第 1 次印刷

787mm × 1092mm 1/16·16.5 印张

印数:0 001-5 000 册

定价:25.00 元

凡购本书,如有倒页、脱页、缺页,由本社发行部调换

前 言

在 20 世纪 90 年代以前，人们很少看到能够实现人机交互的作品，更谈不上画面精美、操作方便了。20 世纪 90 年代以后，多媒体闯入了计算机领域，它的出现为计算机发展翻开了崭新的一页。

很显然，多媒体作品的创作，首先必须要有一个多媒体的制作软件。在多媒体刚刚走上历史舞台时，人们过多地依靠复杂的程序和大量的代码来实现多媒体演示，这对一般的用户来说是可望而不可及的。在解决这个问题上，Macromedia 公司开辟了多媒体创作的新天地，它成功地开发了 Authorware 和 Director 这对“姊妹花”。相对后者来说，前者采用最直接的流程线设计方式，用户可以像搭积木一样在设计窗口中组建流程线，这也使得程序流向一目了然。在流程线的组建过程中，它采用基于图标的编辑方式，所有的程序框架都可以使用图标来完成，然后在图标中集成图像、文字、声音、动画、视频等素材，同时辅以变量和函数进行程序控制，最终合成一部完整的多媒体作品。

这种大众化的编程方式很快就在多媒体界抢得了市场，随着时间的推移，Macromedia 公司不断对其进行更新换代。软件功能得以纵向扩展，使得初级、中级、高级用户都能充分发挥自己的能力，这也使软件的普及面越来越广。

同以前的版本相比，Authorware 6 新添了一些系统函数、变量和智能对象。声音图标直接支持 MP3。还可以根据媒体（声音和视频等基于时间的媒体）的时间同步显示文本图像和其他事件，使同步解说实现起来更加简单。内置的新编辑器支持高级格式，例如嵌入图像、图形和 Authorware 表达式，动态连接到外部文本文件的功能可以帮助用户编写更加容易制作、升级和维护的程序。它的一键发布功能可以一步直接保存程序，并将它发布到 Web、CD-ROM 或者局域网。

好的多媒体作品还是要依赖用户。任何一个软件开发商都不可能将所有的创作思想考虑全面，所以说，要开发出一套精彩的多媒体作品，用户必须首先构想出完整的多媒体演示方案，然后才能进行具体的程序编辑。另外，虽然单独依靠 Authorware 也能够开发出简单的多媒体作品，但要使作品中的各个媒体都精彩纷呈，用户还需要在图形处理、动画制作、声音录制、视频采集、配音效果等方面具备一定的能力。

本书在讲解的过程中列举了大量的实例，因此，读者在阅读的同时，最好上机进行实际操作，按照书中的例子——编辑运行。在编辑调试的过程中，尝试使用其他命令或参数，观察效果，达到举一反三的目的。

编 者

2001.12

目 录

前言	
第1章 Authorware 基础知识	1
1.1 Authorware 简介	1
1.2 安装 Authorware 6	2
1.2.1 安装 Authorware 6 的硬件配置及系统需求	2
1.2.2 开始安装 Authorware 6	2
1.3 熟悉 Authorware 6	4
1.3.1 启动 Authorware 6	4
1.3.2 熟悉菜单	6
1.3.3 熟悉工具栏	6
1.3.4 熟悉 Authorware 的核心组件——图 标栏	8
1.4 多媒体制作常用工具简介	9
第2章 Authorware 程序设计基本方法	12
2.1 新建一个 Authorware 文件	12
2.2 组建和编辑流程线的基本操作	13
2.2.1 图标的命名	13
2.2.2 图标的剪切、复制、粘贴、删除和 移动	13
2.2.3 图标的归组和解组	14
2.3 编一个小程序	15
2.3.1 组建流程线	16
2.3.2 保存和使用文件	19
2.4 程序的调试与修改	20
2.4.1 直接运行程序	20
2.4.2 跟踪程序的运行	20
2.4.3 调试部分程序	20
2.4.4 暂停程序的运行	21
2.4.5 修改程序	21
2.5 使用帮助网页	21
2.5.1 使用目录查找信息	21
2.5.2 如何得到最直接的帮助	23
第3章 文本图片的输入与处理	26
3.1 绘图工具箱的使用	26
3.2 插入图片和文本	29
3.2.1 插入图片与设置布局	29
3.2.2 插入外部文本	32
3.3 多个窗口对象的处理	32
3.4 图片叠放处理	34
3.5 填充底纹与图片上色	35
3.5.1 填充底纹	35
3.5.2 图片上色	35
3.6 文本的编辑与处理	36
3.6.1 文字输入与设置字体、字号、 字型	36
3.6.2 自定义文本格式	37
3.6.3 文字查找、替换以及拼写检查	39
第4章 Authorware 动画效果的实现	41
4.1 动画的准备工作	41
4.1.1 设置显示图标	41
4.1.2 设置动画图标	42
4.2 两点之间的动画方式——实例 “信鸽飞行”	44
4.3 点到直线的动画方式——实例 “键控鼠标”	48
4.4 点到指定区域的动画方式——实例 “大海航行”	51
4.5 沿任意路径到终点的动画方式—— 实例“皮球弹跳”	55
4.6 沿任意路径到指定点的动画方式 ——实例“精彩射门”	58
4.7 暂停运行的画面	59
4.8 画面的擦除与过渡效果	60
4.9 关于多媒体素材的组织	62
第5章 人机交互的实现	63
5.1 交互前的准备工作	63
5.1.1 了解程序分支结构	63
5.1.2 设置交互属性	66
5.2 使用按钮响应——实例“做数学题”	68

5.3 使用热区响应——实例“提示向导”	73	7.2 添加电影	125
5.4 使用热对象响应——实例 “动物乐园”	76	7.2.1 设置数字化电影图标	125
5.5 使用目标区域响应——实例 “巧对唐诗”	78	7.2.2 在作品中使用数字化电影—— 实例“精品收藏”	130
5.6 使用文本输入响应——实例 “常识问答”	82	7.3 添加视频动画	131
5.7 使用条件响应——实例“健康咨询”	85	7.3.1 视频播放的硬件设置	132
5.8 使用键盘响应——实例“纸牌游戏”	88	7.3.2 设置视频属性与视频播放	132
5.9 使用重试限制响应——实例 “开密码箱”	90	第8章 变量和函数	136
5.10 使用菜单响应——实例 “家庭影院”	92	8.1 变量简介	136
5.11 使用时间限制响应——实例 “冒险岛”	94	8.1.1 变量的类型	136
第6章 框架和导航图标的使用	97	8.1.2 变量的应用场合	137
6.1 认识框架图标	97	8.2 变量的使用	138
6.2 几种常见的翻页跳转结构	101	8.2.1 计算图标的使用	138
6.2.1 在多个框架图标之间实现跳转	101	8.2.2 系统变量的使用	139
6.2.2 利用导航图标直接跳转	102	8.2.3 自定义变量的定义与赋值	140
6.2.3 使用交互图标控制跳转	102	8.2.4 计算图标与其他图标的连接	141
6.3 更改导航控制	103	8.2.5 变量在使用中常会遇到的问题	142
6.4 电子出版物的制作——实例 “班级纪念光盘”	104	8.3 常用变量与应用实例	142
6.4.1 制作超文本	104	8.3.1 PathSelected 变量示例 (Decision 类型)	142
6.4.2 指定页面设置	107	8.3.2 Key 变量示例 (General 类型)	143
6.4.3 设置查找功能	108	8.3.3 MediaPlayer 变量示例 (General 类型)	144
6.5 设置判断分支	110	8.3.4 DayName、FullDate、FullTime 变量 示例 (Time 类型)	146
6.5.1 判断图标的使用	110	8.4 函数简介	147
6.5.2 使用顺序路径——实例 “空当接龙”	112	8.5 函数的使用	148
6.5.3 使用随机路径——实例 “模拟题库”	114	8.6 常用函数与应用实例	149
6.5.4 使用运算路径——实例 “模拟题库2”	117	8.6.1 Box()函数示例 (Graphics 类型)	150
第7章 加载声音、电影和视频动画	120	8.6.2 Capitalize()函数示例 (Character 类型)	152
7.1 加载声音	120	8.6.3 Beep()函数示例 (General 类型)	153
7.1.1 设置声音图标	120	8.6.4 GoTo()函数示例 (Jump 类型)	153
7.1.2 在作品中添加声音——实例 “纪念光盘片头曲”	123	8.6.5 MediaPlayer()、MediaPause()、Media Seek()函数示例 (General 类型)	154
		8.6.6 FileType()函数示例 (File 类型)	155
		8.7 脚本编写	155
		8.7.1 if...then 语句	156
		8.7.2 repeat with in 语句	156
		8.7.3 repeat with 语句	156

8.8 Authorware 中的运算符	157	11.1.1 多媒体软件开发概述	186
第 9 章 库和智能对象	158	11.1.2 利用 Authorware 开发多媒体软件的 一般过程	187
9.1 库	158	11.2 教学类 CAI 课件设计——实例 “音乐天堂”	188
9.1.1 库的使用	158	11.2.1 “音乐天堂”实例分析及 技术要点	188
9.1.2 库的编辑	160	11.2.2 编写主程序	189
9.1.3 库的更新	162	11.2.3 编辑“音乐知识”子程序	195
9.2 智能对象	163	11.2.4 编辑“音乐知识”子程序中的 “音乐年轮”部分	197
9.2.1 模块简介	164	11.2.5 编写“音乐人生”部分子程序	203
9.2.2 如何创建模块	164	11.3 打包发布整个作品	207
9.2.3 智能对象的归类与删除	166	11.3.1 本地发布	207
9.2.4 模块转换	166	11.3.2 网络发布	209
9.2.5 设置智能对象	167	11.4 数据库类课件设计——实例“趣味 音乐题库”	210
9.2.6 常用智能对象	169	11.4.1 技术精要分析	211
9.2.7 其他智能对象简介	173	11.4.2 创建一个 Access 数据库文件	212
第 10 章 多媒体作品的最后设置	175	11.4.3 新建 Authorware 文件, 设置 相关属性	213
10.1 文件属性设置	175	11.4.4 设置 ODBC 数据源	214
10.1.1 设置文件的标题	175	11.4.5 初始化及登录功能的实现	216
10.1.2 设置演示的背景色与关键色	176	11.4.6 题库设计	225
10.1.3 设置演示窗口的大小、位置及 演示颜色	176	附录 A Authorware 6 常用的系统变量及其 使用说明	233
10.1.4 程序运行时其他一些相关设置	177	附录 B Authorware 6 常用的系统函数及其 使用说明	244
10.2 设置系统字体	179		
10.3 设置导航属性	180		
10.4 文件打包	181		
10.5 单独打包库文件	182		
10.6 更改打包文件的图标	183		
10.7 安装程序的制作	183		
第 11 章 综合实例	186		
11.1 多媒体软件开发过程	186		

第 1 章 Authorware 基础知识

作为一个优秀的多媒体制作软件，Authorware 已成为众多多媒体创作者的宠儿。除了它本身具有简单、易上手的因素外，另外一个不可忽视的方面就是它能在绝大多数的操作系统（像 Windows 95/98、Windows NT、Windows 2000、Macintosh 等）下稳定运行。由于目前 Windows 仍然在操作系统中独占鳌头，本章主要讲述 Authorware 6 在 Windows 95/98 下的安装及运行。

本章主要内容：

- Authorware 软件简介。
- Authorware 软件的安装。
- Authorware 软件的启动与退出。
- Authorware 软件窗体的基本构成。

1.1 Authorware 简介

Authorware 是一个优秀的交互式多媒体编程工具。它广泛地应用于多媒体教学和商业领域，目前大多数多媒体教学光盘都是用 Authorware 开发的。而商业领域的新产品介绍、模拟产品的实际操作工程、设备演示等，也大多采用 Authorware 来开发，以求取得良好的企业形象和市场宣传效果。用 Authorware 制作多媒体的思路非常简单，它直接采用面向对象的流程线设计，通过流程线的箭头指向就能了解程序的具体流向。Authorware 能够使不具备高级语言编程经验的用户迅速掌握并创作出高水平的多媒体作品，因而成为多媒体创作首选的工具软件之一。

用 Authorware 进行多媒体创作，易学易用，创作出来的作品效果好，而且图、文、声、像俱全，最适合于多媒体创作的初学者选择使用。Authorware 主要具有以下特点：

1) 简单的面向对象的流程线设计。用 Authorware 制作多媒体应用程序，只需在窗口式界面中按一定的顺序组合图标。不需要冗长的程序行，且程序的结构紧凑，逻辑性强，便于组织管理。组成 Authorware 多媒体应用程序的基本单元是图标，图标内容直接面向最终用户。每个图标代表一个基本演示内容，如文本、动画、图片、声音、视频等。要载入外部图、文、声、像、动画，只需在相应图标中载入，完成对话框设置即可。

2) 图形化程序结构清晰。应用程序由图形化的流程线和图标组成。构成应用程序时只需将图标用鼠标拖放到流程线上，在主流程线上还可以进行分支，形成支流线，程序流向均由箭头指明，程序结构、流向一目了然。

3) 交互能力强。Authorware 预留有按钮、热区、热键等 10 种交互作用响应。程序设计只需选定交互作用方式，完成对话框设置即可。程序运行时，可通过响应控制程序的流程。

4) 程序调试和修改直观。程序运行时可逐步跟踪程序运行和程序的流向。在程序调试运行中若想修改某对象，只需双击该对象，系统立即暂停程序运行，自动打开编辑窗口并给出该

对象的设置和编辑工具,修改完毕后关闭编辑窗口可继续运行。

5) 编译输出应用广泛。调试完毕后,即可将程序打包成可执行文件,生成的可执行文件可脱离 Authorware 在 Windows 3.1、Windows 95/98 和 Windows NT 环境中运行。

在多媒体刚刚走上历史舞台时,人们依靠大量代码来实现多媒体演示,且设计、操作过程复杂,这对一般的用户来说是可望而不可及的。Macromedia 公司开辟了多媒体创作的新天地,成功地开发出 Authorware 解决了上述问题。由于它采用最直接的流程线设计方式,用户可以像搭积木一样在设计窗口中组建流程线,在组建过程中,它采用基于图标的编辑方式,所有的程序框架可以简单地使用 13 个图标来完成,然后在图标中集成图像、文字、声音、动画、视频等素材,同时辅以变量和函数进行程序控制,最终合成一部完整的多媒体作品。

1.2 安装 Authorware 6

对于计算机高手,安装一般的应用软件可谓轻而易举,Authorware 同样也不例外,因此可以略过本节。对于初学者来说,可以对照下面的说明及图示,将 Authorware 软件安装到自己的硬盘上。

1.2.1 安装 Authorware 6 的硬件配置及系统需求

安装 Authorware 6 的要求:

- 带有浮点协处理器的奔腾 CPU 以上。
- 64MB 以上内存,建议最好在 128MB 以上。
- 200MB 以上硬盘空间,CD-ROM 驱动器。
- 操作系统为 Windows 95、Windows 98、Windows NT 4.0 或 Windows 2000 等。

另外,在进行多媒体创作时,还应具有声卡、麦克风、扫描仪等辅助创作工具。

1.2.2 开始安装 Authorware 6

依次按照下面各步骤的说明及提示,将 Authorware 软件安装到自己的硬盘上:

1) 把 Authorware 6 的安装光盘放入光驱,然后打开 Windows98 的资源管理器,在光盘驱动器的根目录下双击 Setup.exe 安装文件。此时,屏幕上将出现 Authorware 6 软件的安装画面。当安装检测过程到达 100% 时,Authorware 将启动安装向导来指导用户进行下面的工作。

2) 安装向导启动后,接着出现的是 Authorware 的 Welcome (欢迎) 对话框,如图 1-1 所示。用鼠标单击对话框下面的 Next 按钮,Authorware 的安装将继续往下进行。如果单击 Cancel 按钮,安装向导将弹出退出安装的提示对话框,这时便可以决定是否退出软件安装。

3) 接下来,屏幕上出现 Authorware 软件的许可协议,如图 1-2 所示。拖动窗口右端的滚动条可以阅读整篇协议。如果单击 No 按钮,软件安装将关闭。要安装 Authorware 6,就必须接受此协议。

4) 接受软件许可协议后,单击 Yes 按钮。安装向导会提示用户选择软件的安装类型,Authorware 向导提供了三种安装形式,如图 1-3 所示。

另外,该对话框还提供 Authorware 的默认安装路径“C:\Program Files\Macromedia\Authorware 6”。如果想创建一个新的安装目录,可单击对话框下面的 Browse (浏览) 按钮,系统会弹出 Choose Folder (选择文件夹) 对话框。此时可以直接在 Path 下面的文本框中输入软件的

安装目录，或者在下面的 Directories 路径列表框中进行选择。

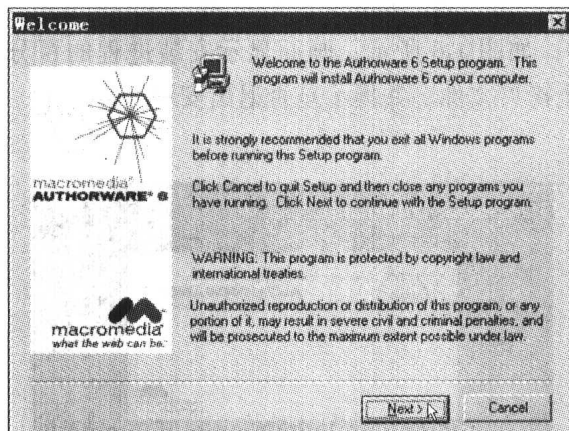


图 1-1 欢迎画面

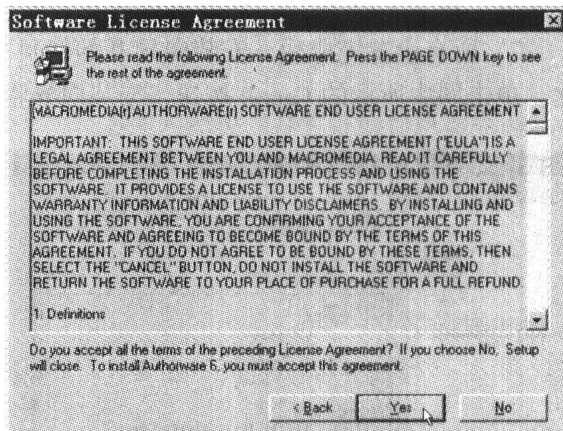


图 1-2 软件许可协议

提示 Typical (典型安装): 此选项是 Authorware 安装的一般选项, 对大多数用户来说, 最好选择该软件推荐的安装形式。

Compact (压缩安装): 选择此选项, 向导将只安装 Authorware 所必需的常规组件, 如果电脑硬盘较小, 最好选择此项。

Custom (自定义安装): 此选项是针对 Authorware 的高级用户而设置的。用户可以任意选择 Authorware 的组件进行安装, 如果用户学 Authorware 才刚刚起步, 则不要轻易选择此项。

5) 设置好安装类型和路径后, 单击 OK 按钮。此时向导会提示用户选择软件安装在 Windows 程序组中的文件夹, 如图 1-4 中黑圈所示, 在 Program Folders 文本框中显示的是系统将其默认为 Macromedia Authorware 6。如果用户想更改软件的文件夹名称, 可以按下 BackSpace 键, 然后再输入自己定义的文件夹名称。

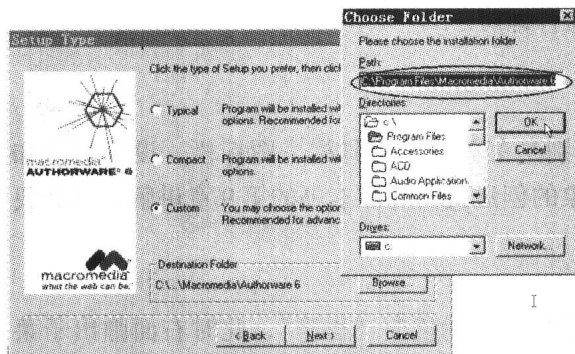


图 1-3 设置安装路径

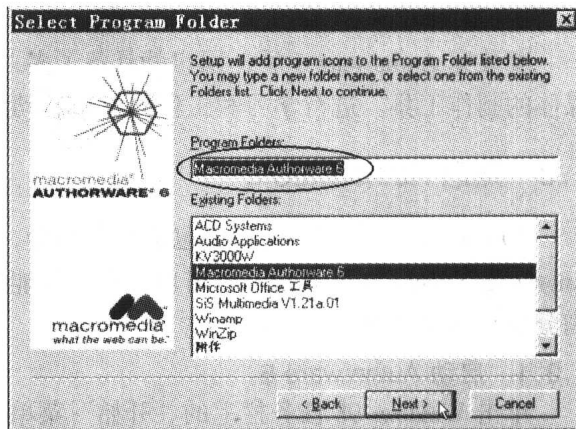


图 1-4 设置文件夹

6) 最后, 安装向导对前面所有的设置进行列表, 如图 1-5 所示。如果对前面的某一设置不满意, 单击 Back 按钮, 向导将返回安装设置的前一步, 可以再重新进行设置。

7) 所有设置完成后, 安装向导开始拷贝文件, 如图 1-6 所示, 画面显示安装进程的百分比。单击图中所示的 Cancel 按钮, 安装向导将停止拷贝文件, 并提示是否退出安装。

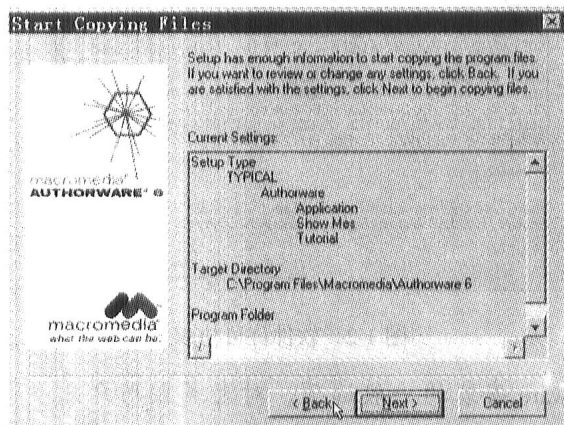


图 1-5 设置列表

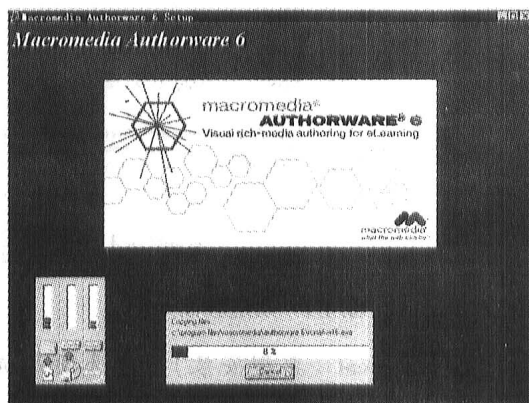


图 1-6 安装进程

8) 最后, 系统弹出 Setup Complete (安装结束) 对话框, 如图 1-7 所示, 单击 Finish 按钮, 向导将结束整个安装过程。

提示 要进一步了解 Authorware, 如图 1-7 所示, 单击 Open the ReadMe file 复选框, 系统将打开 Windows 98 附件中的记事本, 并显示 Authorware 的 ReadMe 文件, 用户可以浏览 Authorware 6 的最新信息。

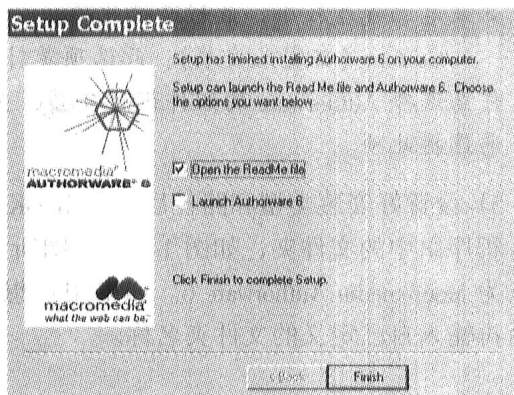


图 1-7 安装完成

安装完 Authorware 6 后, 用户就具备了多媒体的制作工具。进行学习和工作时只需启动该软件即可。

1.3 熟悉 Authorware 6

Authorware 的窗体结构主要包括五个部分, 分别是菜单栏、工具栏、图标栏、设计窗口和 Knowledge Objects (智能对象) 窗口。有关智能对象的创建我们将在本书的第 9 章讲解, 下面我们分别具体介绍其余四个部分。

1.3.1 启动 Authorware 6

单击 Windows 98 任务栏上的“开始”菜单, 然后将鼠标指向“程序”, 此时右面弹出子菜单, 鼠标再指向文件夹 Macromedia Authorware 6, 最后单击该文件夹内的 Authorware 6 文件, 如图 1-8 所示。

Authorware 启动后,在进入 Authorware 主界面之前,系统将会出现一个欢迎画面。只要点一下鼠标或稍等片刻,画面就会消失。

欢迎画面消失后,出现在屏幕最前面的是 New Project (新对象) 对话框,如图 1-9 所示。此对话框涉及智能对象,有关智能对象的知识,在本书第 9 章将进行具体讲解,此处先暂且略过。单击 None 按钮,关闭 New Project 对话框。

注意 Application (应用程序) 智能对象用来创建一个含有多个选项的应用程序,主要适用于创建学习软件。Quiz (测验) 智能对象主要用于创建一个测验程序。

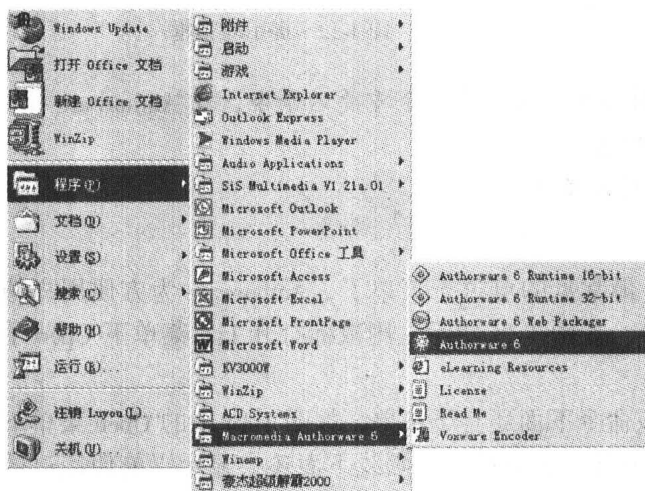


图 1-8 执行 Authorware 程序

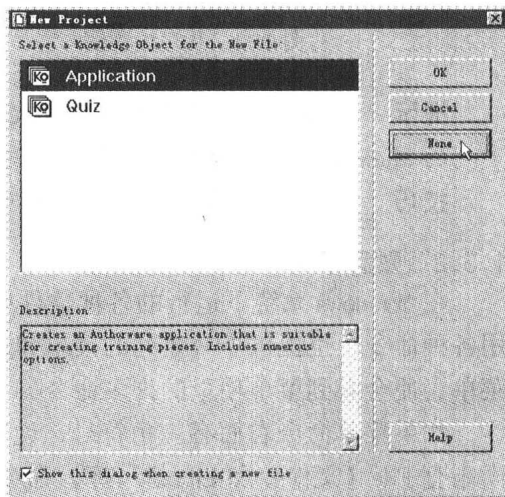


图 1-9 创建新文件

现在先来看一下 Authorware 是如何运行一个程序的。

单击 File 菜单,然后执行 Open 子菜单中的 File 命令,打开 Select a file (选择文件) 对话框,如图 1-10 所示。在“搜寻”下拉列表框中打开 ShowMe 子目录,然后在下面的文件列表框中选择 Admin 文件,最后单击“打开”按钮。

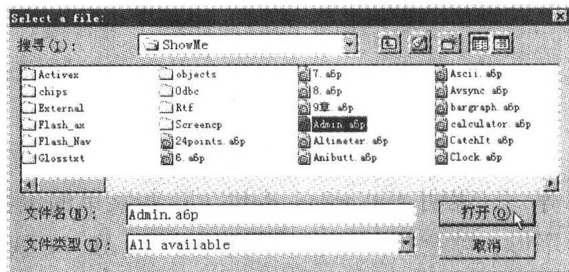


图 1-10 选择文件

文件打开后,如图 1-11 所示,左侧的窗口为设计窗口,它显示程序的流程图,右侧的窗口为程序运行窗口,它显示此程序的执行界面。程序执行完后,如果想再次运行它,可用鼠标单击工具栏上的  (运行) 按钮,程序又将重新执行。

在图 1-11 所示的流程图中,可以看到各种各样的图标和线条,这就是第 2 章要讲到的图标和流程线,在标题为 Admin. a6p 的设计窗口中进行流程图的编辑。直接单击设计窗口标题栏右侧的“关闭”按钮,可以关闭该程序。若想关闭 Authorware 应用程序,则要单击 Authorware 标题栏右侧的“关闭”按钮。如果新建了一个程序或将已有的程序改动了,此时单击标题

栏右侧的“关闭”按钮，Authorware 会弹出提示对话框，提醒用户是否保存文件。如图 1-12 所示，单击 Yes 按钮将保存用户对程序的操作，单击 No 按钮将不保存。

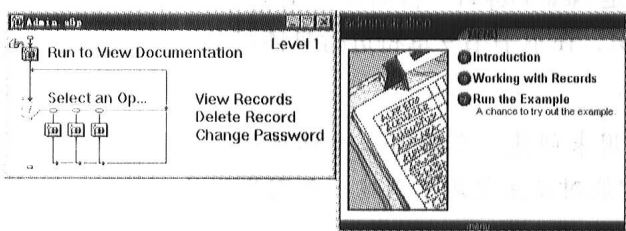


图 1-11 程序流程图

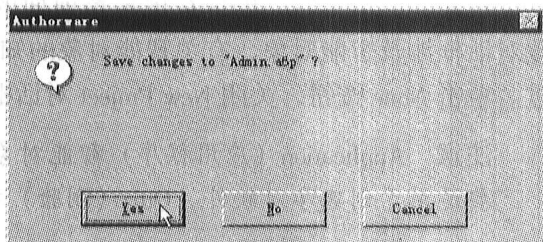


图 1-12 提示对话框

提示 Authorware 6 为用户提供了大量的实例，针对每一个重要的命令，在 Authorware 的 ShowMe 目录下都有相应的实例与其对应。

技巧 直接按下 Alt + F4 快捷键就可以结束整个应用程序。

1.3.2 熟悉菜单

在 Windows 系统下运行的各种软件中，最常见的莫过于菜单了，Authorware 为方便用户使用各种命令，也提供了一系列的菜单和命令。如图 1-14 所示，用鼠标打开 File 菜单下 Open 子菜单，便会看到菜单项里的许多命令。

如果菜单命令右面有三角符号，说明该命令下面还有子菜单，如图 1-14 中的 Open 菜单下面还有 File（文件）和 Library（库）命令。另外，在菜单的分隔线下面还会显示以前使用过的文件列表，只要单击该文件就会马上打开，为再次使用同一文件提供了方便，用户大可不必再为查找文件而搜索那一层层的目的了。

菜单中有些命令的后面添加了组合键，如图 1-14 中的 Save All 命令后面就有 Ctrl + Shift + S 组合键，这是 Authorware 命令对应的快捷键，只要同时按住 Ctrl 和 Shift 键，然后再按下 S 键，就会执行该命令。

在 Authorware 菜单中有些字母下面有一条下划线，例如 File、View、Modify 中的 F、V、M 等，这表明 Authorware 提供了这些菜单的键盘打开方式，只要按住 Alt 键，然后再按这些下划字母，就会打开相应的菜单。如按 Alt + F 快捷键同样能够打开 Authorware 的 File 菜单。

另外，有的命令以灰色显示，如图 1-13 中 File 菜单中的 Save in Model 命令。这种显示方式表示在该状态下此命令不可执行，当命令被激活变为可用时，同样会以黑体显示。

1.3.3 熟悉工具栏

Authorware 的工具栏提供了 17 个工具按钮和一个正文样式下拉菜单，如图 1-14 所示。工具栏里的每一个按钮都代表一个命令，只要单击这些按钮就会执行相应的命令或弹出相应的对话框。

1. Authorware 中的几个常用对话框

Authorware 中有几个对话框使用得非常频繁，它们分别是新建文件对话框、保存文件对话框、输入文件对话框和查找文件对话框，下面我们来分别熟悉一下，掌握它们的基本用法。

1) 单击“新建”按钮，Authorware 会打开一个新的设计窗口，同时会提示是否保存前一个

文件。单击“打开”按钮，屏幕上会弹出 Select a file 对话框，在这里可以浏览文件夹和驱动器来搜索文件。

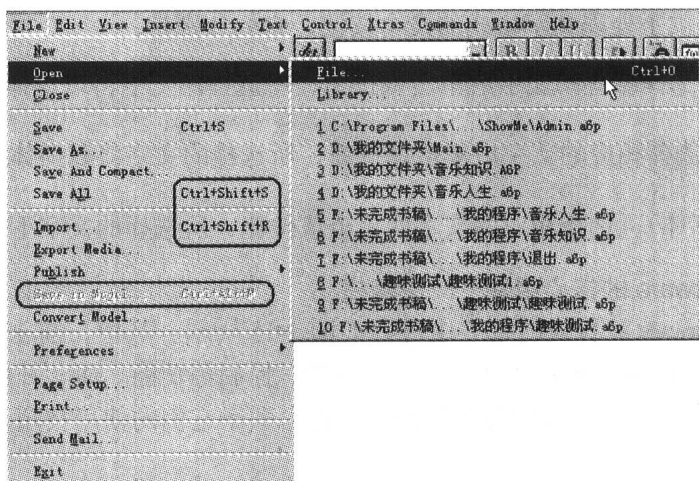


图 1-13 菜单

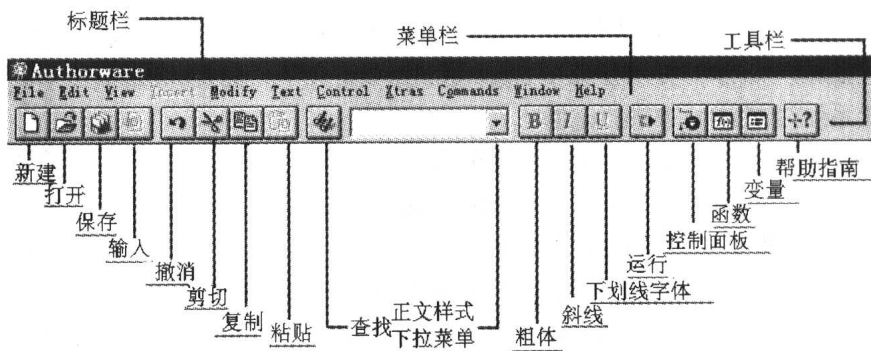


图 1-14 工具栏

2) 单击“保存”按钮，Authorware 会弹出 Save File As 对话框。在“保存在”下拉列表框中可以设置文件要保存的路径和目录，还可以在“保存类型”下拉列表框内设置保存的文件格式。

3) 单击“输入”按钮，Authorware 会弹出 Import which file 对话框。打开“文件类型”下拉列表框，这里列出了 Authorware 支持插入的文件格式，该对话框将在第 3 章中具体讲述。

4) 单击“查找”按钮，Authorware 会弹出 Find 对话框。该查找对话框不仅有查找的功能，而且还有对文本进行替换的功能，在第 2 章中进行文字处理时，还将用到它。

有关“剪切”、“复制”、“粘贴”和“撤消”按钮的功能就不在这里介绍了，在 Authorware 的各个菜单中也有相应的命令，用户可以根据情况来决定是使用菜单命令还是工具按钮。

注意 进行复制和剪切操作时，对象被暂时保存在 Windows 的剪贴板内，一般来说，当进行下一次操作后，对象才消失。

Authorware 的撤消功能与 Word 或 Photoshop 的撤消功能不同，它只能恢复前一次

的操作,而对前面几步则无能为力。

2. Authorware 中处理文字格式的几个按钮

Authorware 还提供了处理文字格式的几个按钮,它们分别是:

B (粗体),选择相应的文字后单击该按钮,所选择的文字将以粗体显示。

I (斜体),选择相应的文字后单击该按钮,所选择的文字将以斜体显示。

U (下划线字体),选择相应的文字后单击该按钮,所选择的文字下面出现下划线。

1.3.4 熟悉 Authorware 的核心组件——图标栏

图标栏是 Authorware 流程线的核心组件,如图 1-15 所示。其中,前 13 个图标用于流程线的设置,通过它们来完成程序的计算、显示、判断、控制等功能。而“开始旗帜”和“结束旗帜”主要用于控制程序执行的起始位置和结束位置,关于它们的使用技巧,将在具体程序的调试过程中讲解。

为了在后面的程序设计中能够灵活地使用图标,下面先讲解以上各图标的功能及使用技巧。

1) “显示”图标 “显示”图标是 Authorware 编辑流程线使用最频繁的图标,在“显示”图标中可以存储多种形式的图片及文字,另外,在其中还可以放置系统变量和函数进行运算。

2) “动画”图标 Authorware 的动画效果基本上是由它来完成的,它主要是用于驱动位于前面的“显示”图标内的对象,而它本身并不能进行移动。Authorware 提供了五种方式的二维动画。

3) “擦除”图标 顾名思义,“擦除”图标主要用于擦除程序运行过程中不必要的画面。它还能提供多种擦除效果使程序变得丰富多彩。

4) “等待”图标 主要用于程序运行时的暂停或停止控制。

5) “导航”图标 主要用于控制程序的跳转,它通常与“框架”图标结合使用。在流程中用于创建一个跳向框架图标内指定页的链接。

6) “框架”图标 “框架”图标提供了一个简单的方式来创建 Authorware 的页面功能。“框架”图标上可以下挂许多的图标,包括“显示”图标、“交互”图标、“声音”图标等,每一个图标被称为一页。而且它也能在自己的框架结构中包含“交互”图标、“判断”图标,甚至是其他的框架图标。

7) “判断”图标 “判断”图标通常用于创建一个判断结构,当 Authorware 程序执行到“判断”图标时,它将根据用户对它的定义而自动执行相应的分支路径。

8) “交互”图标 “交互”图标是 Authorware 交互功能的最主要的体现,有了“交互”图标,Authorware 才能完成多种多样的交互动作。Authorware 6 提供了 11 种交互方式。与“显示”图标有点类似,在“交互”图标中也可以插入图片和文字。

9) “计算”图标 “计算”图标的功能比较简单,它主要用于变量和函数的赋值及运算。

10) “群组”图标 为了解决设计窗口工作空间有限的问题,Authorware 引入了“群组”图

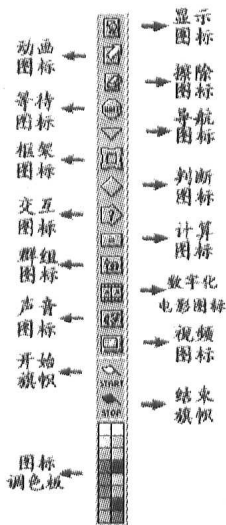


图 1-15 图标栏

标,“群组”图标能将一系列图标进行归组,从而大大节省了设计窗口的空间。另外,Authorware 还能够将包含于“群组”图标中的图标释放出来,实现图标解组。

11)“数字化电影”图标 主要用于存储各种动画、视频及位图序列文件。它还能控制视频动画的播放状态,如:倒放、慢放、快放等。

12)“声音”图标 与“数字化电影”图标的功能近似,“声音”图标用来存储和播放各种声音文件。

13)“视频”图标 Authorware 流程线上的“视频”图标通常用于存储一段视频剪辑,通过与计算机连接的视频播放机进行播放。

提示 Authorware 还提供了这样一个功能:当把鼠标移到图标栏中某一图标上时,在鼠标的下方会出现该图标的名称。同样,将鼠标移到工具栏的按钮上时,鼠标下方也会出现该按钮的名称,如图 1-16 所示。另外在 Authorware 6 中新增加了一个很有用的功能,当你的图标里还没有内容时,流程线上的图标是灰色的,当有内容的时候变为黑色的。

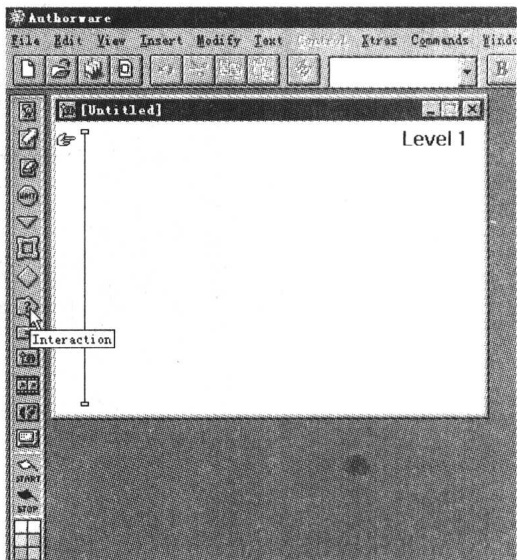


图 1-16 显示名称

14) 图标调色板 在 Authorware 6 中,图标栏下方的图标调色板中可供选择的颜色更加丰富,当设计窗口中的图标比较繁多时,进行程序调试和检查往往是非常令人头痛的事,如果对流程线上的同一种图标或同一类型的图标使用同一颜色,检查起来将会很方便,调色板就是用于完成这种功能的。进行图标上色时,首先用鼠标单击流程线上的图标,图标即被选择,然后再用鼠标在图标调色板内选择一种颜色,此时,被选中的图标就被涂上颜色了。打开设计窗口,用鼠标拖一个图标于流程线上,然后给它上色,试试看?

1.4 多媒体制作常用工具简介

Authorware 6 安装成功后,用户可能认为只要学会这个软件就可以创造出完美的多媒体程序了。其实,要创作出多媒体作品需要有充足的原材料,仅仅靠 Authorware 单枪匹马还远远不够。真正精美的多媒体作品,往往还要依靠其他软件的支持,而 Authorware 体现出来的是高效、灵活的集成功能,它能够将图像、声音、文字、动画、视频等有机地结合起来,然后经过综合处理与控制,完成一系列生动的多媒体展示信息。

Authorware 作品的素材最离不开的是图形处理软件,Photoshop 是大家常用的处理点阵图的软件,如图 1-17 所示。此外,还有以建立和处理矢量图见长的 CorelDraw 软件。

多媒体作品中还离不开过渡性的动画效果和视频动画,而能胜任这一工作的最突出的代表还是 Adobe 公司的 Premiere 软件,它以简捷的线性编辑在配备声音的 AVI 动画和视频文件制作上独树一帜,另外,Premiere 的字幕制作也是多姿多彩。Macromedia 公司的 Director 软件和 Au-

todesk 公司的 3D 软件在 AVI 动画制作上更是各显其能。图 1-18 所示即为 AVI 动画的演示画面。

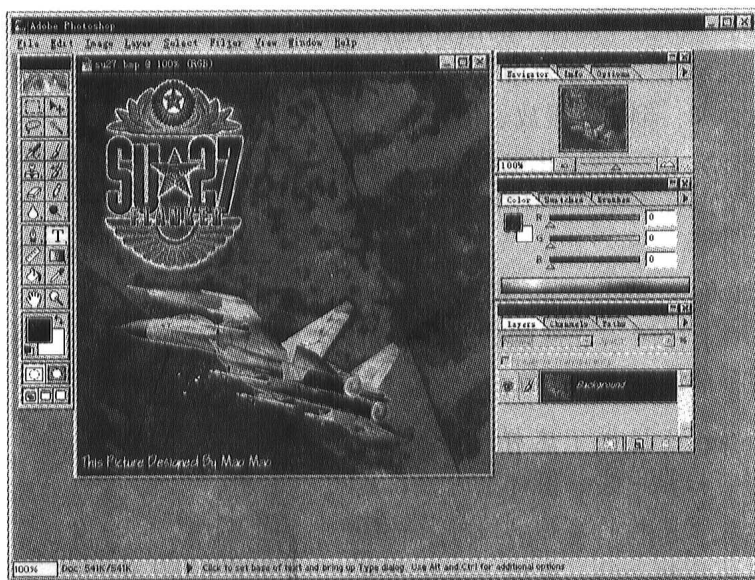


图 1-17 Photoshop 界面

Authorware 还支持插入 FLC、FLI 格式的动画，3DS 4 及如日中天的 3DMAX 皆是制作此类动画的高手。图 1-19 即为 3DMAX 制作的三维动画。



图 1-18 AVI 动画

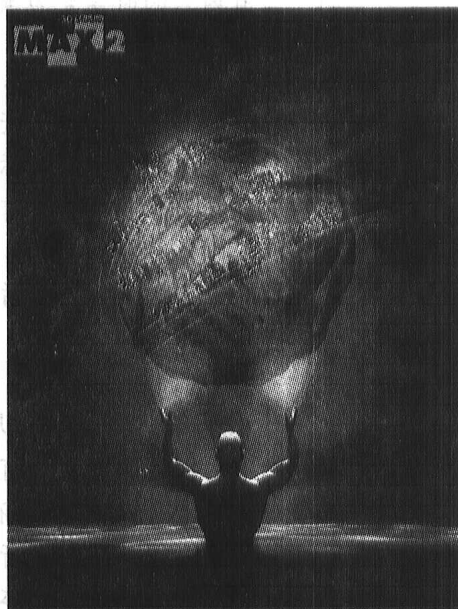


图 1-19 3DMAX 的三维动画

另外，在国内市场上流行的 VCD 播放软件《超级解霸 2000》能够将影片的 DAT 文件转换为 MPEG 格式的文件，甚至还能将其转换为 AVI 文件，这使得多媒体素材的来源更为广泛。

Authorware 支持插入的外部材料很多，在后面的各章中我们将一一进行讲述。讲到这里，