

精品软件 实用教程

中文版

# Authorware 7

## 实用教程

面向对象的编程思想，大大提高多媒体软件开发的速度

由浅入深，图文并茂，融教学与实例于一体

详尽介绍Authorware 7各个工具的用法

全新体验Authorware 7的新功能

100多个实例制作过程，遍及Authorware 7各个工具的用法

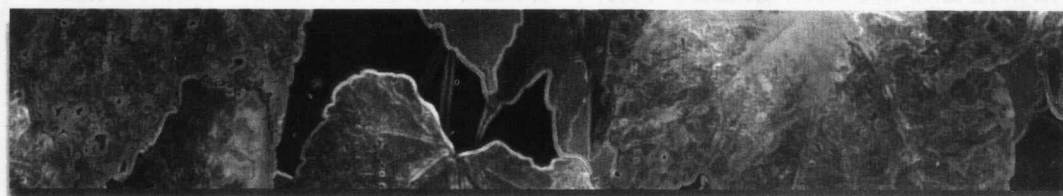
制作各种多媒体演示系统，完成新手到行家的转变

郑向虹 编著



电子工业出版社  
Publishing House of Electronics Industry  
<http://www.phei.com.cn>

精品软件 实用教程



# 中文版 Authorware 7

## 实用教程



编著

电子工业出版社

Publishing House of Electronics Industry

北京 · BEIJING

## 内 容 简 介

Authorware 7是Macromedia公司推出的一个功能强大的多媒体制作软件,它采用面向对象的程序设计思想,大大提高了多媒体软件开发的速度和质量。

本书内容由浅入深、图文并茂、融教学与实例于一体,全面系统地介绍了Authorware图标、系统变量与函数、各种效果的制作方法,以及如何编写多媒体程序,具有较高的实用性和指导性,使读者在较短时间内能掌握Authorware多媒体作品的制作技术。

全书详细介绍了100多个实例的制作过程,遍及Authorware 7各个工具的具体用法,非常适合教学,同时也适合自学。

本书适合于广大多媒体制作爱好者学习使用,也可作为培训班学员用书。

本书免费提供书中实例素材,请访问“华信卓越”公司网站([www.hxex.cn](http://www.hxex.cn))的“资源下载”栏目查找并下载。

未经许可,不得以任何方式复制或抄袭本书之部分或全部内容。

版权所有,侵权必究。

### 图书在版编目(CIP)数据

中文版 Authorware 7 实用教程 / 郑向虹编著. —北京: 电子工业出版社, 2007.1

精品软件实用教程

ISBN 7-121-03427-1

I.中... II.郑... III.多媒体—软件工具, Authorware 7—教材 IV.TP311.56

中国版本图书馆CIP数据核字(2006)第133885号

责任编辑: 郝志恒

印 刷: 北京东光印刷厂

装 订: 三河鹏成印业有限公司

出版发行: 电子工业出版社

北京市海淀区万寿路173信箱 邮编: 100036

开 本: 787 × 1092 1/16 印张: 35.5 字数: 1022千字

印 次: 2007年1月第1次印刷

定 价: 49.00元

凡所购买电子工业出版社图书有缺损问题,请向购买书店调换。若书店售缺,请与本社发行部联系,联系电话:(010) 68279077; 邮购电话:(010) 88254888。

质量投诉请发邮件至 [zltts@phei.com.cn](mailto:zltts@phei.com.cn), 盗版侵权举报请发邮件至 [dbqq@phei.com.cn](mailto:dbqq@phei.com.cn)。

服务热线:(010) 88258888。

# 出版说明

为了满足一部分用户想在较短的时间内真正学会计算机某项专门知识和操作技能的愿望,我们组织计算机教学和应用这两方面的专家共同策划和编写了“精品软件实用教程”丛书。本丛书的宗旨是帮助那些想从事计算机行业的人员快速掌握某项计算机专业技能,完成从新手到行家的转变。

## 本套丛书的读者对象

本套丛书的读者对象是计算机初学者,也可作为计算机培训班的教材。

## 本套丛书的特点

本套丛书在写作风格上注重实用、注重好用,从读者的接受能力和使用要求出发,合理调配内容结构,达到事半功倍的效果和举一反三的目的。

在图书内容组织和体例上,作者把丰富的教学经验融入到图书中,条例清楚、循序渐进,使读者学起来得心应手,很容易吸收和掌握。本套丛书十分强调上机操作与课本知识相结合,通过实际操作,加深对所学内容的理解,提高学习的效率。

## 本套丛书的内容

本套丛书涵盖了计算机的基础知识和技能,包括办公应用软件、操作系统、图形图像处理和网页制作等,具体书目如下:

《Dreamweaver 8, Flash 8, Fireworks 8 三合一实用教程》

《中文版 Office 2003 三合一实用教程》

《中文版 Authorware 7 实用教程》

《AutoCAD 2007 实用教程》

《中文版 Photoshop CS 实用教程》

编 者

# 前 言

Authorware 7是Macromedia公司推出的一款使用方便、功能强大的多媒体制作软件，是先进、丰富的视频音频与可视媒体集成制作的互动式解决方案。它采用面向对象的设计思想，以图标为程序的基本组件，用流程线连接各图标构成程序，从而提高了多媒体软件的开发速度与质量，使非专业程序员进行多媒体软件开发成为现实。利用Authorware可以制作各种多媒体产品。例如：多媒体演示系统、多媒体交互式教学系统、多媒体电子书系统、多媒体模拟培训系统、多媒体咨询系统和多媒体数据库等。

全书分为16章，图文并茂、由浅入深、融教学与实例于一体，包括Authorware 7的基本知识、各种图标的详细用法，以及如何编写多媒体程序等内容，让读者在实践中学会这款多媒体制作工具。

全书从始至终贯穿了多媒体程序设计，在讲述Authorware 7基本知识、程序操作以及各项功能和特性的同时，合理地穿插了100多个实例，从而使读者从一开始就进入多媒体程序设计的状态，一边编程，一边学习，逐步掌握Authorware 7的操作方法并提高程序设计水平。

由于我们水平所限，书中难免会存在疏漏和不足，还请读者批评指正。

编 者

# 目 录

|       |                             |    |
|-------|-----------------------------|----|
| 第 1 章 | Authorware 7 基础知识 .....     | 1  |
| 1.1   | Authorware 7 的工作环境 .....    | 1  |
| 1.1.1 | Authorware 7 的配置要求 .....    | 1  |
| 1.1.2 | 启动 Authorware 7 .....       | 2  |
| 1.1.3 | Authorware 7 的工作界面 .....    | 2  |
| 1.1.4 | Authorware 7 工具栏 .....      | 4  |
| 1.1.5 | Authorware 7 图标工具栏 .....    | 5  |
| 1.1.6 | 退出 Authorware 7 .....       | 6  |
| 1.2   | Authorware 7 的特点 .....      | 6  |
| 1.3   | Authorware 7 程序的调试 .....    | 7  |
| 1.3.1 | 使用【开始】和【结束】标志旗 .....        | 7  |
| 1.3.2 | 运行程序过程中进行修改 .....           | 8  |
| 1.4   | 使用帮助功能 .....                | 8  |
| 1.4.1 | 使用【Authorware 7 帮助】功能 ..... | 8  |
| 1.4.2 | 特定查找 .....                  | 10 |
| 1.5   | 与其他软件的协同使用 .....            | 10 |
| 1.5.1 | 与绘图软件的协同工作 .....            | 10 |
| 1.5.2 | 与视频音频软件协同工作 .....           | 11 |
| 习题    | .....                       | 11 |
| 第 2 章 | 显示图标 .....                  | 13 |
| 2.1   | 显示图标介绍 .....                | 13 |
| 2.1.1 | 显示图标工具箱 .....               | 13 |
| 2.1.2 | 效果工具箱 .....                 | 14 |
| 2.1.3 | 显示图标属性对话框 .....             | 15 |
| 2.1.4 | 如何使用显示图标 .....              | 16 |
|       | 实例 1: 利用显示图标设计一个演示 .....    | 16 |
| 2.2   | 绘制图形 .....                  | 20 |
| 2.2.1 | 绘制直线和斜线 .....               | 20 |
| 2.2.2 | 绘制圆形或椭圆形 .....              | 21 |
| 2.2.3 | 绘制矩形和圆角矩形 .....             | 23 |
| 2.2.4 | 绘制多边形 .....                 | 24 |
| 2.3   | 导入图形 .....                  | 24 |
| 2.3.1 | 使用【导入】按钮导入图形 .....          | 25 |
| 2.3.2 | 导入图形的实例 .....               | 27 |
|       | 实例 2: 鱼蝶共舞 .....            | 27 |

|                                   |           |
|-----------------------------------|-----------|
| 实例 3: 使用复制的方法导入图形 .....           | 30        |
| 实例 4: 蝶恋花 .....                   | 32        |
| 2.4 如何编辑与修改文本 .....               | 36        |
| 2.5 如何导入文本文件 .....                | 37        |
| 2.5.1 使用【导入】按钮导入文本文件 .....        | 37        |
| 实例 5: 滚动显示文本 .....                | 37        |
| 2.5.2 使用【剪贴板】导入文本 .....           | 40        |
| 2.6 如何定义及应用文本风格 .....             | 40        |
| 2.6.1 使用【定义风格】对话框 .....           | 40        |
| 2.6.2 有关风格的各项操作 .....             | 43        |
| 2.6.3 应用风格实例 .....                | 45        |
| 实例 6: 名诗欣赏 .....                  | 45        |
| 2.7 设置显示效果 .....                  | 51        |
| 2.7.1 层 .....                     | 52        |
| 2.7.2 特效 .....                    | 52        |
| 2.7.3 选项 .....                    | 53        |
| 2.7.4 【选择位置】选项卡 .....             | 53        |
| 实例 7: 小狗的乐趣 .....                 | 54        |
| 习题 .....                          | 58        |
| <b>第 3 章 移动图标 (上)</b> .....       | <b>59</b> |
| 3.1 移动图标介绍 .....                  | 59        |
| 3.1.1 移动方式 .....                  | 60        |
| 3.1.2 使用移动图标 .....                | 61        |
| 实例 8: 气球飘飘 .....                  | 61        |
| 3.2 如何进行指向固定点的移动 .....            | 64        |
| 实例 9: 一定把黑板摆到中间 .....             | 64        |
| 实例 10: 打靶射击 .....                 | 68        |
| 3.3 如何进行【指向固定直线上的某点】的移动 .....     | 72        |
| 3.3.1 选择【指向固定直线上的某点】选项时的对话框 ..... | 72        |
| 3.3.2 使用此移动方式制作实例 .....           | 73        |
| 实例 11: 投球游戏 .....                 | 73        |
| 实例 12: 选择图书类型 .....               | 77        |
| 3.4 如何进行【指向固定区域内的某点】的移动 .....     | 80        |
| 3.4.1 选择【指向固定区域内的某点】的选项 .....     | 80        |
| 3.4.2 使用此移动方式制作实例 .....           | 81        |
| 实例 13: 迷宫游戏 .....                 | 81        |
| 实例 14: 自由自在 .....                 | 86        |
| 习题 .....                          | 89        |
| <b>第 4 章 移动图标 (下)</b> .....       | <b>90</b> |
| 4.1 如何进行【指向固定路径的终点】的移动 .....      | 90        |
| 4.1.1 选择【指向固定路径的终点】的属性设置 .....    | 90        |
| 4.1.2 建立路径 .....                  | 91        |



|              |                            |            |
|--------------|----------------------------|------------|
| 4.1.3        | 【指向固定路径的终点】的实例 .....       | 91         |
|              | 实例 15: 卫星环绕 .....          | 92         |
|              | 实例 16: 弹力球 .....           | 95         |
|              | 实例 17: 开始讲座 .....          | 97         |
| 4.2          | 如何进行【指向固定路径上的任意点】的移动 ..... | 101        |
| 4.2.1        | 【指向固定路径上的任意点】对话框 .....     | 101        |
| 4.2.2        | 【指向固定路径上的任意点】的移动 .....     | 102        |
| 4.2.3        | 【指向固定路径上的任意点】移动方式的实例 ..... | 103        |
|              | 实例 18: 蜜蜂飞舞 .....          | 103        |
|              | 实例 19: 水上运动 .....          | 107        |
|              | 实例 20: 星形时钟 .....          | 112        |
| 4.3          | 移动图标综合应用 .....             | 115        |
| 4.3.1        | 物体的随机移动 .....              | 115        |
|              | 实例 21: 蝴蝶在花丛中飞舞 .....      | 116        |
| 4.3.2        | 可移动和不可移动图像 .....           | 120        |
|              | 实例 22: 通信 .....            | 121        |
| 4.3.3        | 文字动画显示 .....               | 125        |
|              | 实例 23: 三维字体 .....          | 125        |
|              | 实例 24: 网上图书馆售书记录 .....     | 129        |
|              | 习题 .....                   | 137        |
| <b>第 5 章</b> | <b>等待图标和擦除图标 .....</b>     | <b>138</b> |
| 5.1          | 等待图标的作用 .....              | 138        |
|              | 实例 25: 请您欣赏 .....          | 139        |
| 5.2          | 等待图标的使用 .....              | 143        |
|              | 实例 26: 精品花展 .....          | 143        |
| 5.3          | 擦除图标概述 .....               | 146        |
|              | 实例 27: 【精品花展】的完善 .....     | 148        |
| 5.4          | 擦除图标的使用 .....              | 150        |
|              | 实例 28: 汽车展览 .....          | 150        |
|              | 实例 29: 多种效果擦除图像 .....      | 157        |
|              | 习题 .....                   | 164        |
| <b>第 6 章</b> | <b>计算图标 .....</b>          | <b>165</b> |
| 6.1          | 变量 .....                   | 165        |
| 6.1.1        | 变量概述 .....                 | 165        |
| 6.1.2        | 【变量】窗口 .....               | 166        |
| 6.1.3        | 如何使用系统变量 .....             | 167        |
| 6.1.4        | 自定义变量 .....                | 168        |
| 6.1.5        | 变量的使用 .....                | 169        |
|              | 实例 30: 征程 .....            | 169        |
| 6.2          | 函数 .....                   | 171        |
| 6.2.1        | 函数介绍 .....                 | 171        |
| 6.2.2        | 函数窗口 .....                 | 172        |
| 6.2.3        | 系统函数 .....                 | 174        |





|       |                        |     |
|-------|------------------------|-----|
| 6.2.4 | 自定义函数 .....            | 174 |
| 6.2.5 | 使用函数 .....             | 175 |
|       | 实例 31: 滚动的小球 .....     | 175 |
| 6.3   | 计算图标概述 .....           | 179 |
| 6.3.1 | 设置字体和尺寸 .....          | 179 |
| 6.3.2 | 注释符 .....              | 181 |
| 6.3.3 | 附加计算图标 .....           | 181 |
| 6.3.4 | 计算窗口的内容对程序的影响 .....    | 181 |
| 6.3.5 | 计算图标实例 .....           | 182 |
|       | 实例 32: 输入密码 .....      | 182 |
| 6.4   | 计算图标的使用 .....          | 186 |
|       | 实例 33: 制作计算器 .....     | 186 |
|       | 实例 34: 电子时钟 .....      | 192 |
| 6.5   | 程序控制语句 .....           | 199 |
| 6.5.1 | 条件语句 .....             | 199 |
| 6.5.2 | 循环语句 .....             | 200 |
| 6.5.3 | 控制程序的跳转变量或函数 .....     | 200 |
| 6.6   | 附加计算图标 .....           | 201 |
|       | 实例 35: 音乐伴你行 .....     | 201 |
| 习题    | .....                  | 204 |
| 第 7 章 | 判断图标 .....             | 206 |
| 7.1   | 判断图标介绍 .....           | 206 |
| 7.1.1 | 判断图标对话框 .....          | 206 |
| 7.1.2 | 判断路径图标的对话框 .....       | 209 |
| 7.2   | 判断图标的使用 .....          | 209 |
|       | 实例 36: 求阶乘 .....       | 209 |
|       | 实例 37: 出题 .....        | 212 |
| 7.3   | 判断类变量 .....            | 218 |
|       | 实例 38: 鲜花之邀 .....      | 218 |
|       | 实例 39: 动态圆盘 .....      | 222 |
| 习题    | .....                  | 227 |
| 第 8 章 | 声音、数字电影和视频图标 .....     | 229 |
| 8.1   | 声音图标 .....             | 229 |
| 8.1.1 | 声音文件类型 .....           | 229 |
| 8.1.2 | 声音的加载 .....            | 230 |
| 8.1.3 | 声音图标的属性设置 .....        | 231 |
| 8.1.4 | 声音图标实例 .....           | 232 |
|       | 实例 40: 音乐现代时 .....     | 232 |
|       | 实例 41: 播放 MP3 音乐 ..... | 234 |
| 8.2   | 数字电影图标的使用 .....        | 235 |
| 8.2.1 | 在作品中加入数字电影 .....       | 236 |
| 8.2.2 | 数字电影图标的属性设置 .....      | 237 |

|                              |            |
|------------------------------|------------|
| 8.2.3 使用不同类型的电影 .....        | 239        |
| 8.2.4 媒体播放系统变量与系统函数 .....    | 240        |
| 8.2.5 数字电影实例 .....           | 240        |
| 实例 42: 3D 讲座 .....           | 240        |
| 实例 43: 播放有背景音乐的电影 .....      | 243        |
| 8.3 DVD 图标 .....             | 246        |
| 8.3.1 在作品中使用视频 .....         | 246        |
| 8.3.2 色度键 .....              | 247        |
| 8.3.3 使用 DVD 图标 .....        | 248        |
| 习题 .....                     | 250        |
| <b>第 9 章 交互图标 (上)</b> .....  | <b>251</b> |
| 9.1 交互图标介绍 .....             | 251        |
| 9.1.1 交互图标的类型概述 .....        | 251        |
| 9.1.2 交互图标属性对话框 .....        | 253        |
| 9.1.3 使用交互图标 .....           | 255        |
| 实例 44: 进入注册网页 .....          | 256        |
| 9.1.4 关于交互图标流程线的说明 .....     | 259        |
| 9.2 按钮交互 .....               | 260        |
| 9.2.1 按钮交互对话框 .....          | 260        |
| 9.2.2 如何使用按钮交互 .....         | 262        |
| 实例 45: 打气球游戏 .....           | 262        |
| 实例 46: 友情链接 .....            | 269        |
| 实例 47: 选择题 .....             | 272        |
| 9.3 热区域交互 .....              | 276        |
| 9.3.1 热区域交互方式的属性 .....       | 277        |
| 9.3.2 热区域实例 .....            | 278        |
| 实例 48: 图书馆平面图 .....          | 278        |
| 实例 49: 放大镜 .....             | 281        |
| 实例 50: 我爱福娃 .....            | 286        |
| 9.4 热对象交互 .....              | 290        |
| 9.4.1 热对象响应属性 .....          | 291        |
| 9.4.2 热对象实例 .....            | 291        |
| 实例 51: 我爱福娃的完善 .....         | 291        |
| 实例 52: 四季知识 .....            | 293        |
| 实例 53: 圣诞礼物 .....            | 299        |
| 习题 .....                     | 304        |
| <b>第 10 章 交互图标 (中)</b> ..... | <b>305</b> |
| 10.1 目标区交互 .....             | 305        |
| 实例 54: 选图形 .....             | 306        |
| 实例 55: 水果识别 .....            | 310        |
| 实例 56: 拼图 .....              | 313        |
| 10.2 下拉菜单交互 .....            | 319        |
| 实例 57: 【编辑】菜单 .....          | 320        |

|                               |     |
|-------------------------------|-----|
| 实例 58: 图书目录 .....             | 323 |
| 实例 59: 浏览 Authorware 文件 ..... | 327 |
| 10.3 条件交互 .....               | 329 |
| 10.3.1 条件交互属性对话框 .....        | 329 |
| 10.3.2 条件交互实例 .....           | 330 |
| 实例 60: 条件 1 .....             | 330 |
| 实例 61: 猜价格 .....              | 332 |
| 实例 62: 诗句问答 .....             | 336 |
| 10.4 文本输入交互 .....             | 343 |
| 10.4.1 文本输入交互的属性对话框 .....     | 343 |
| 10.4.2 文本输入交互实例 .....         | 344 |
| 实例 63: 智力问答 .....             | 344 |
| 实例 64: 员工信息登记 .....           | 348 |
| 实例 65: 登录图书馆 .....            | 351 |
| 习题 .....                      | 355 |
| <b>第 11 章 交互图标 (下)</b> .....  | 357 |
| 11.1 重试限制 .....               | 357 |
| 11.1.1 重试限制属性对话框 .....        | 357 |
| 11.1.2 重试限制实例 .....           | 357 |
| 实例 66: 利用重试限制制作猜价格 .....      | 357 |
| 实例 67: 改进登录图书馆 .....          | 359 |
| 11.2 时间限制 .....               | 361 |
| 11.2.1 时间限制属性对话框 .....        | 362 |
| 11.2.2 时间限制实例 .....           | 362 |
| 实例 68: 利用时间限制制作猜价格 .....      | 362 |
| 实例 69: 限时问答 .....             | 364 |
| 11.3 按键交互 .....               | 368 |
| 11.3.1 按键交互属性对话框 .....        | 369 |
| 11.3.2 按键交互实例 .....           | 369 |
| 实例 70: 找汽车 .....              | 369 |
| 实例 71: 打气球 .....              | 372 |
| 实例 72: 回答问题 .....             | 377 |
| 11.4 事件交互 .....               | 382 |
| 实例 73: 缩略图 .....              | 383 |
| 习题 .....                      | 386 |
| <b>第 12 章 框架图标与导航图标</b> ..... | 388 |
| 12.1 框架图标介绍 .....             | 388 |
| 12.2 导航图标介绍 .....             | 389 |
| 12.2.1 自动导航 .....             | 390 |
| 12.2.2 用户控制导航 .....           | 390 |
| 12.3 创建框架结构 .....             | 391 |
| 12.3.1 创建框架结构 .....           | 391 |
| 12.3.2 设置框架过渡效果 .....         | 392 |

|               |                               |            |
|---------------|-------------------------------|------------|
| 12.3.3        | 自动创建页面 .....                  | 393        |
| 12.3.4        | 设置和修改框架结构 .....               | 394        |
| 12.3.5        | 调整按钮响应属性 .....                | 395        |
| 12.3.6        | 替换默认框架控制 .....                | 398        |
| 12.4          | 如何设置框架中的导航和链接 .....           | 399        |
| 12.4.1        | 返回最近访问的页 .....                | 400        |
| 12.4.2        | 设置框架内部的跳转 .....               | 401        |
| 12.4.3        | 跳转到指定的任何一页 .....              | 402        |
| 12.4.4        | 由表达式来控制页面的跳转 .....            | 403        |
| 12.4.5        | 框架中的搜索链接 .....                | 403        |
| 12.4.6        | 调用和返回 .....                   | 406        |
| 12.5          | 框架图标与导航图标实例 .....             | 406        |
|               | 实例 74: 计算机硬件简介 .....          | 406        |
|               | 实例 75: 海边风情 .....             | 410        |
|               | 实例 76: 古画欣赏 .....             | 411        |
| 12.6          | 超文本的使用 .....                  | 413        |
| 12.6.1        | 定义超文本的字体风格和链接风格 .....         | 413        |
| 12.6.2        | 使用超文本 .....                   | 415        |
| 12.6.3        | 超文本实例 .....                   | 416        |
|               | 实例 77: 制作超文本 .....            | 416        |
|               | 实例 78: 请您欣赏 .....             | 418        |
|               | 习题 .....                      | 421        |
| <b>第 13 章</b> | <b>ActiveX 控件 .....</b>       | <b>423</b> |
| 13.1          | ActiveX 控件简介 .....            | 423        |
| 13.2          | ActiveX 控件的使用方法 .....         | 423        |
| 13.3          | ActiveX 控件应用实例 .....          | 426        |
|               | 实例 79: Web 浏览器 .....          | 426        |
|               | 实例 80: 日历 .....               | 432        |
|               | 实例 81: 播放 Flash 动画 .....      | 437        |
|               | 习题 .....                      | 440        |
| <b>第 14 章</b> | <b>知识对象 .....</b>             | <b>442</b> |
| 14.1          | 知识对象的分类 .....                 | 442        |
| 14.2          | 资源知识对象 .....                  | 443        |
| 14.2.1        | 消息框知识对象 .....                 | 444        |
|               | 实例 82: 制作【消息框】 .....          | 444        |
| 14.2.2        | 设置窗口标题知识对象 .....              | 447        |
|               | 实例 83: 设置窗口标题 .....           | 447        |
| 14.2.3        | 查找 CD 驱动器 .....               | 450        |
|               | 实例 84: 检查磁盘空间和查找 CD 驱动器 ..... | 450        |
| 14.2.4        | 滑动条知识对象 .....                 | 452        |
|               | 实例 85: 浏览大图片 .....            | 452        |
|               | 习题 .....                      | 458        |

|                                       |            |
|---------------------------------------|------------|
| <b>第 15 章 构建与打包发布应用程序 .....</b>       | <b>459</b> |
| 15.1 如何使用群组图标组织程序逻辑 .....             | 459        |
| 实例 86: 智力问答 .....                     | 460        |
| 实例 87: 登录图书馆 .....                    | 463        |
| 15.2 流程线上的图标模板化 .....                 | 465        |
| 15.2.1 建立一个模板 .....                   | 466        |
| 15.2.2 使用模板 .....                     | 466        |
| 15.3 将作品交付使用 .....                    | 467        |
| 习题 .....                              | 468        |
| <b>第 16 章 Authorware 7 综合实例 .....</b> | <b>470</b> |
| 实例 88: 判断工资级别 .....                   | 470        |
| 实例 89: 兴趣课堂 .....                     | 477        |
| 实例 90: 完善兴趣课堂 .....                   | 482        |
| 实例 91: 用鼠标画图 .....                    | 489        |
| 实例 92: 单词本 .....                      | 493        |
| 实例 93: 趣味链接 .....                     | 503        |
| 实例 94: 完善“编辑”菜单 .....                 | 510        |
| 实例 95: 打包文件 .....                     | 514        |
| 实例 96: 多媒体光盘的制作 .....                 | 523        |
| 实例 97: 制作多项选择题 .....                  | 527        |
| 实例 98: 制作屏幕保护程序 .....                 | 533        |
| 实例 99: 动态改变窗口 .....                   | 537        |
| 实例 100: 颜色调整 .....                    | 543        |
| 实例 101: 正在加载 .....                    | 548        |
| 实例 102: 绘制渐变效果 .....                  | 550        |

# 第1章 Authorware 7 基础知识

## 本章要点

- ◆ 硬件配置要求
- ◆ 启动和退出
- ◆ 图标工具栏
- ◆ 使用帮助信息
- ◆ Authorware 7 的工作界面
- ◆ 工具栏
- ◆ 程序调试

Authorware 7 是一种面向对象的可视化编程软件，主要用于多媒体幻灯、游戏和课件的制作。Authorware 7 提供了 14 个图标、11 类菜单和图标流程控制界面，用户可以很方便地将各种图标拖到程序设计窗口的流程线上，对其进行逻辑结构布局，用来演示和处理多媒体信息。

Authorware 7 共包含 200 多种系统函数，利用这些函数并配合图标可完成各种复杂程序的设计。

## 1.1 Authorware 7 的工作环境

Authorware 7 是当前使用最为广泛的一种多媒体创作工具，它的安装方法与其他同类软件基本一致，在此不再做详细讲解。在介绍 Authorware 7 的各种操作之前，先来了解一下 Authorware 7 的运行环境。

### 1.1.1 Authorware 7 的配置要求

运行 Authorware 7 的基本配置需求如表 1.1 所示。

表 1.1 Authorware 7 的基本配置需求

| 配置名称  | 编辑环境                                                       | 运行环境                    |
|-------|------------------------------------------------------------|-------------------------|
| CPU   | Intel Pentium II 及以上处理器                                    | Intel Pentium II 及以上处理器 |
| 内存    | 32MB                                                       | 16MB                    |
| 硬盘空间  | 120MB                                                      |                         |
| 显示分辨率 | 800 × 600 或以上                                              |                         |
| 操作系统  | Windows 98 SE、Windows 2000 和<br>Windows XP (推荐 Windows XP) |                         |
| 其他    | 光驱和鼠标                                                      |                         |

以上是运行 Authorware 7 的基本配置需求，当然，越高的配置也就越好，对我们的创作也就越有利。

## 1.1.2 启动 Authorware 7

对 Authorware 7 的运行环境有了一些了解之后, 下面我们来介绍 Authorware 7 的启动和退出方法。

启动 Authorware 7 有 3 种方法:

- ◆ 在桌面上, 执行【开始】⇒【所有程序】⇒【Macromedia】⇒【Macromedia Authorware 7.02 中文版】菜单命令, 进入到 Authorware 7 的工作环境。
- ◆ 在资源管理器中找到 Authorware 安装路径下的 Authorware 7 执行文件 (EXE 文件), 将其发送到桌面并创建一个快捷方式, 以后在桌面上双击 Authorware 7 的快捷图标即可进入 Authorware 7 的工作环境。
- ◆ 直接双击 Authorware 7 的关联文件 (所谓关联文件就是指用 Authorware 建立起来, 保存之后的文件), 即可进入 Authorware 7 的工作环境。

## 1.1.3 Authorware 7 的工作界面

正确地进入到 Authorware 7 后, 就可以看到 Authorware 7 的欢迎界面了, 如图 1.1 所示。几秒钟之后该画面自动消失, 然后进入 Authorware 7 的工作界面, 如图 1.2 所示。

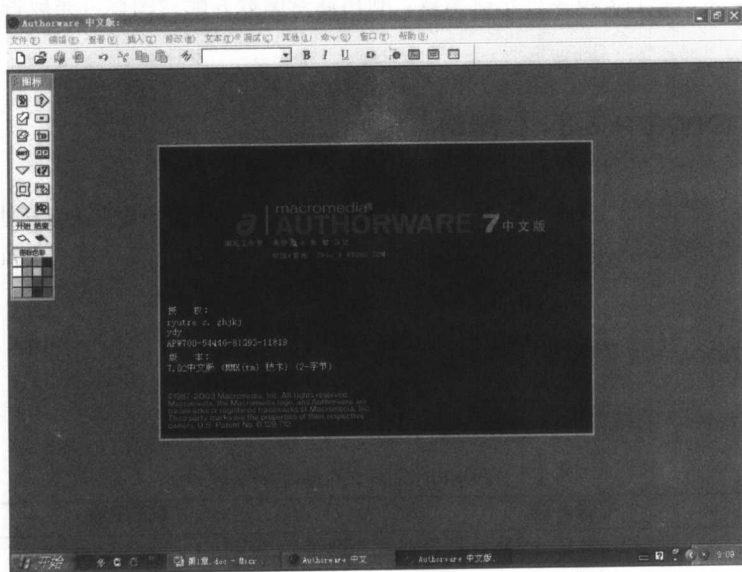


图 1.1 Authorware 7 启动欢迎界面

Authorware 7 的工作界面由标题栏、菜单栏、工具栏、图标工具栏和程序设计窗口等部分组成。工具栏和图标工具栏后面会详细介绍。

Authorware 有两类编辑窗口: 程序设计窗口 (如图 1.3 所示) 和程序演示窗口 (如图 1.4 所示)。

设计程序时, 只要将一个图标工具栏中的图标拖动到程序设计窗口内的流程线上就可以构成应用程序的流程图, 由此可以产生应用程序。

与其他 Windows 软件的一样, Authorware 7 的菜单形式、使用方法也需要遵循以下约定:

- ◆ 菜单中的菜单项呈现深色时, 表示当前可以使用; 如果呈现浅色, 则表示该菜单项当前还不能使用。



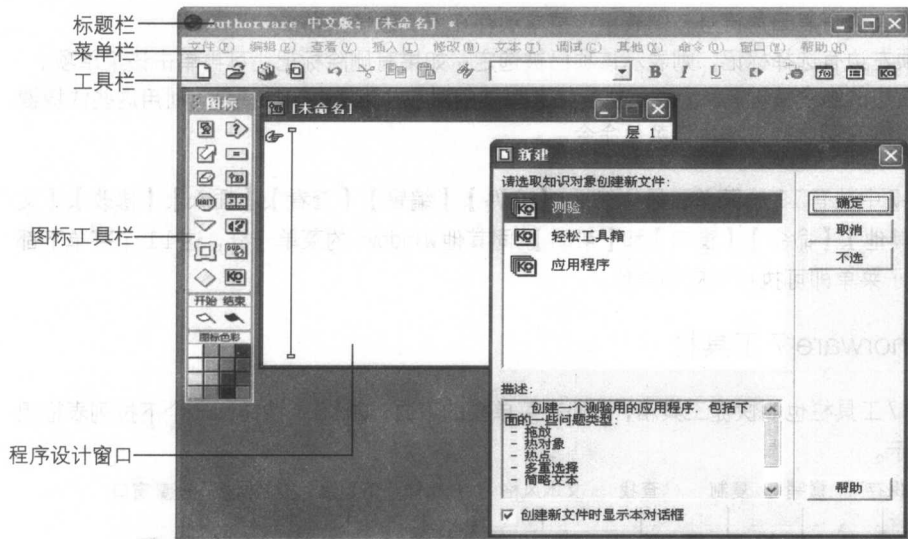


图 1.2 Authorware 7 的工作界面

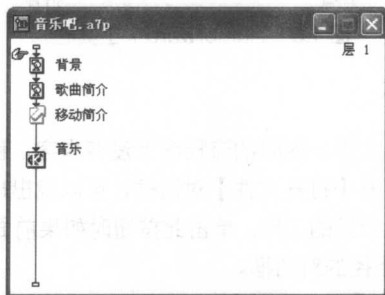


图 1.3 程序设计窗口



图 1.4 程序演示窗口

- ◆ 若菜单名后边有省略号 "...", 则表示单击该菜单项后会弹出一个对话框, 可以在对话框中设置执行菜单命令的有关选项。

- ◆ 若菜单项左边有黑三角符号，则表示该菜单项存在下一级子菜单。
- ◆ 若菜单项左边有选择标记，则表示该项已被选定；如果有删除标记，可再单击该菜单项。
- ◆ 菜单项右边的组合按键名称，表示执行该菜单项的对应热键，也叫快捷键，利用这些快捷键可以不必打开菜单就直接执行菜单命令。

Authorware 7 中共有 11 个菜单，具体包括：【文件】、【编辑】、【查看】、【插入】、【修改】、【文本】、【调试】、【其他】、【命令】、【窗口】和【帮助】。同其他 Windows 的菜单一样，这 11 个菜单下都有子菜单，单击子菜单即可执行相应的操作。

#### 1.1.4 Authorware 7 工具栏

Authorware 7 工具栏也叫快捷工具箱，它处在菜单栏的下面，由 18 个按钮和一个下拉列表框组成，如图 1.5 所示。

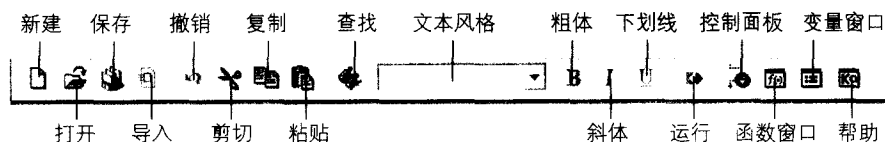


图 1.5 Authorware 7 工具栏

它们的名称及具体作用如下。

- ◆ **新建** ：新建一个空白文件，这时的流程线上没有内容，程序文件名默认为【未命名】。
- ◆ **打开** ：单击此按钮打开【打开文件】对话框，可以找出磁盘上已有的可用文件。
- ◆ **保存** ：保存当前用户所做的工作。单击此按钮时如果前面没有进行过保存操作，将出现提示输入文件名和存储路径的对话框。
- ◆ **导入** ：单击此按钮打开【导入文件】对话框，用于把外部文件放到正在制作的 Authorware 7 应用程序中。通常情况下，在向显示图标的演示窗口中导入图形或文件时会用到它。
- ◆ **撤销** ：单击此按钮用来撤销上一步操作。
- ◆ **剪切** ：把选中的对象（图标、图形对象、文字对象等）剪切放到剪贴板中。
- ◆ **复制** ：把选中的对象（图标、图形对象、文字对象等）复制放到剪贴板中。
- ◆ **粘贴** ：把剪贴板中的内容放到指定位置。
- ◆ **查找** ：单击此按钮打开【查找】对话框，用来对特定的名称或文字进行搜索。
- ◆ **文本风格** ：确定对选中文本采取哪种样式。
- ◆ **粗体** **B**：将选中的文本设置成粗体。
- ◆ **斜体** **I**：将选中的文本设置成斜体。
- ◆ **下划线** **U**：为选中的文本加下划线。
- ◆ **运行** ：单击它可以从程序的开始处执行程序。如果在程序中放入“开始旗帜”，则该按钮消失，取代它的是【从标志旗开始执行】按钮 。
- ◆ **控制面板** ：如果【控制面板工具箱】没有在屏幕上，单击此按钮会弹出【控制面板工具箱】，此工具箱可以用来控制程序的运行和跟踪程序执行；再次按下该按钮会关闭【控制面板工具箱】。
- ◆ **函数窗口** ：单击它可调出函数窗口，用来查找、观察和加载外部函数。
- ◆ **变量窗口** ：单击它可调出变量窗口，用来查找或观察变量。
- ◆ **帮助** ：单击它后，鼠标指针变为“+”和“？”组成的指针，再用该鼠标指针单击某个