

A

uthorware 7.0

实用教程

张增强 编著

入门与提高

1. 简易学习为主线

从基本操作开始介绍, 辅以图文并茂的解说及相关的实际操作, 让您轻松地迈进高手殿堂

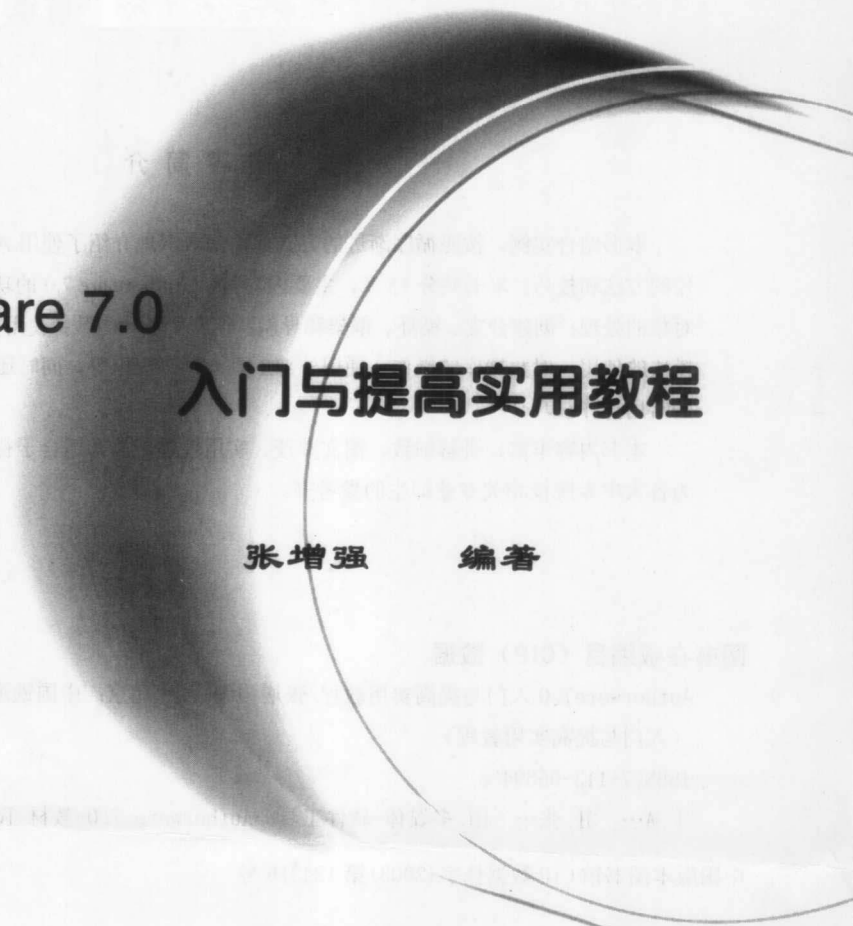
2. 实务应用为主线

以实际范例 Step by Step, 手把手教会您各项功能及用法, 宛如现场专家对您言传身教

3. 重点学习为主线

本书针对各章节中的内容, 总结出重点并辅以习题让您在阅读后能够立即上手

中国铁道出版社
CHINA RAILWAY PUBLISHING HOUSE



Authorware 7.0

入门与提高实用教程

张增强

编著

中国铁道出版社

2004·北京

内 容 简 介

本书结合实例,按照循序渐进的方式,由浅入深地介绍了使用 Authorware 7.0 进行多媒体制作的方法和技巧。本书共分 15 章,主要内容包括 Authorware 7.0 的功能特点;各种图标的使用和对象的处理;创建分支、循环、框架和导航;使用变量和函数;使用 Xtras 和 ActiveX 控件;库和模块的使用;对数据库的操作;使用外部工具;网络应用等。同时还讲解了 Authorware 7.0 的一些常用操作技巧。

本书内容丰富、讲解细致、图文并茂、实用性强,非常适合于初、中级读者使用,也可以作为各大中专院校相关专业师生的参考书。

图书在版编目(CIP)数据

Authorware7.0 入门与提高实用教程/张增强编著. —北京:中国铁道出版社,2003.12

(入门与提高实用教程)

ISBN 7-113-05694-6

I. A… II. 张… III. 多媒体-软件工具, Authorware 7.0-教材 IV. TP311.56

中国版本图书馆 CIP 数据核字(2003)第 124315 号

书 名: Authorware7.0 入门与提高实用教程

作 者: 张增强

出版发行: 中国铁道出版社(100054,北京市宣武区右安门西街8号)

策划编辑: 严晓舟 郭毅鹏

责任编辑: 苏 茜 彭立辉 赵 汶

封面设计: 孙天昭

印 刷: 北京兴顺印刷厂

开 本: 787×1092 1/16 印张: 26.5 字数: 629 千

版 本: 2004 年 1 月第 1 版 2004 年 1 月第 1 次印刷

印 数: 1~5000 册

书 号: ISBN 7-113-05694-6/TP·1106

定 价: 36.00 元

版权所有 侵权必究

凡购买铁道版的图书,如有缺页、倒页、脱页者,请与本社计算机图书批销部调换。

《入门与提高丛书》特色

◆ 简易学习为主线

从基本操作开始介绍, 辅以图文并茂的解说及相关的实际操作, 让你轻松地迈进高手殿堂

◆ 实务应用为主线

以实际范例 Step by Step, 手把手教会你各项功能用法, 宛如现场专家对你言传身教

◆ 重点学习为主线

本书针对各章节中的内容, 总结出重点并辅以习题, 让您在阅读后能够立即上手

丛书编委会

主编: 姜谷鹏 韩中领

编委: 崔 玮 杨海峰 刘小东 温小敏 王亮亮 李昱涛
赵海峰 华 净 张增强 张 星 杨现青 梁 上
郑东晖 宋 怡 胡晓冰 李 厚 陈江龙 王嘉宁
刘 斌 陈 松 孙雄勇 刘 光 郑青松 武 莹
孙 睿 赫 楠 倪明昊 李营炎 陆 磊 尹伟奇
王 龙 苏 瑞 张金霞 朱易昕 张志仁 李 利



前 言

Authorware 是多媒体工具软件供应商 Macromedia 公司的优秀产品, 该软件功能强大, 应用范围涉及教育、娱乐、科学等各个领域。随着 IT 产业的发展, 计算机已经在各个行业中不断地普及, 多媒体技术也在不断发展和进步, 成为信息传递的重要手段之一, 在教学、科研、电子商务等领域发挥着巨大的作用。由于多媒体具有众多优势和特点, 使得多媒体技术受到了广泛的重视, 随着网络时代的到来, 人们将多媒体技术向网络靠拢, 并产生了超媒体系统。

在这种背景下, 多媒体制作软件如雨后春笋般流行起来。Macromedia 公司推出的 Authorware 是一种使用方便、功能强大的多媒体制作工具软件。它具有易学易用的特点, 具有强大的媒体功能, 可以将文字、图形、图像、动画、声音、数字电影等媒体综合到一起。它以图标为程序的基本组件, 用流程线连接各图标来构成程序, 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。Authorware 可以制作各种多媒体产品, 如多媒体演示系统, 多媒体电子图书系统, 多媒体交互式教学系统, 多媒体模拟培训系统, 多媒体咨询系统和多媒体数据库等。自问世以来, Authorware 一直受到用户的广泛欢迎, 而它的功能还在不断的完善。

最新版本 Authorware 7.0 和其他的版本相比, 功能更加强大。它增强了用户界面, 提高了效率; 增加了 DVD 图标, 扩充了其媒体类型; 增加了 JavaScript 引擎, 大大扩充了 Authorware 的灵活性。此外, 还增强了调试功能并添加了几十个变量和函数。

本书在内容编排上, 共分为以下 15 章:

第 1 章介绍了 Authorware 7.0 的主要功能和特点、工作环境以及基本操作, 这是学习和使用 Authorware 的基础。

第 2 章到第 5 章分别介绍了基础图标的使用和属性设置, 这是 Authorware 的应用中, 最普通也是最常用的内容。

第 6 章讲述了创建分支和构架的方法, 内容包括不同分支结构和循环结构的创建, 以及有关设计构架结构的一些技巧。该部分内容是 Authorware 中的一个重点, 也是一个难点。只有掌握了该部分内容才能设计出丰富灵活的多媒体作品。

第 7 章主要讲述了库和模块的使用方法, 使用库文件可以减小程序所占的空间, 提高启动速度和运行效率。

第 8 章详细讲解了在程序中常用的变量、函数、表达式和语句的使用方法, 这是一个完善的开发工具必备的功能,

第 9 章主要介绍了 Xtras 和 ActiveX 控件的使用。其中 ActiveX 是 Microsoft 公司开发的程序间通信的一个标准, Authorware 完全支持 ActiveX, 通过调用 ActiveX 中的控件, 可以完成 Authorware 自身不能完成的功能。

第 10 章介绍了 Authorware 对数据库操作的支持。有了数据库的支持, 将使应用程序的应用范围得到很大程度的扩大。

第 11 章讲述知识对象的使用方法。知识对象 (Knowledge Object) 是 Authorware 从 5.0

版本新推出的功能，使用知识对象能够以向导的形式快速实现各种功能。对于初学者来说，使用知识对象无疑是一个好的选择。

第 12 章介绍了 Authorware 的一些外部工具的使用，包括 OLE 对象、Agent 等内容。

第 13 章着重讲述了 Authorware 在网络中的应用方法，通过本章的学习，读者能够将一个 Authorware 文件进行网络打包，发布到 Internet 上，供用户浏览。

第 14 章讲述了调试的各种方法，读者可以通过在实践过程中学习总结，达到融会贯通的目的。本章同时还讲述了 Authorware 发布的方法。

第 15 章是本书的最后一章，通过一些实例说明了 Authorware 的常用技巧，这些技巧在多媒体开发过程中会经常使用到。

另外，读者还可从 <http://www.tqbooks.net> 下载本书相关的源文件。

本书内容丰富、讲解细致、图文并茂、实用性强，非常适合于初、中级读者使用，也可以作为各大中专院校相关专业师生的参考书。

在本书的阅读过程中如遇到疑难问题，可打电话（010）62529829 同作者直接交流。

编者

2003.12

目 录

第 1 章 Authorware 入门	1
1-1 Authorware 概述	2
1-1-1 功能和特点	2
1-1-2 新增功能	4
1-1-3 Authorware 需要的配置	5
1-1-4 安装 Authorware	5
1-2 集成开发环境	5
1-2-1 启动 Authorware	5
1-2-2 界面介绍	6
1-2-3 菜单栏	7
1-2-4 图标工具栏	8
1-2-5 流程图窗口	9
1-2-6 演示窗口	10
1-2-7 控制面板	11
1-3 图标的使用	12
1-3-1 图标的插入	12
1-3-2 图标的删除	12
1-3-3 图标的命名原则	13
1-3-4 图标的编辑	13
1-4 第一个 Authorware 程序	14
1-5 本章小结	16
1-6 本章练习	16
第 2 章 文本和图形图像处理	19
2-1 文本的处理	20
2-1-1 绘图工具箱	20
2-1-2 文本编辑	22
2-1-3 文本的导入	23
2-1-4 文本属性设置	24
2-1-5 查找和替换	28
2-1-6 RTF Object Editor	29
2-2 图形的创建	31
2-2-1 绘制直线	31
2-2-2 绘制椭圆	32

2-2-3	绘制矩形.....	32
2-2-4	绘制圆角矩形.....	33
2-2-5	绘制多边形.....	33
2-2-6	图形的基本属性设置.....	34
2-3	图像的导入与设置.....	35
2-3-1	图像的导入.....	36
2-3-2	图像属性设置.....	37
2-4	多个图形和图像对象的关系设置.....	39
2-4-1	多个图形/图像对象层次关系设置.....	39
2-4-2	多个图形/图像对象之间的组合.....	39
2-5	本章小结.....	40
2-6	本章练习.....	40
第3章	动画效果.....	41
3-1	擦除和等待效果.....	42
3-1-1	设置显示效果.....	42
3-1-2	设置擦除效果.....	43
3-1-3	利用外部过渡效果.....	44
3-1-4	设置等待效果.....	45
3-2	使用移动图标.....	48
3-2-1	属性设置.....	48
3-2-2	使用 Direct to Point 类型.....	49
3-2-3	使用 Direct to Line 类型.....	50
3-2-4	使用 Direct to Grid 类型.....	52
3-2-5	使用 Path to End 类型.....	54
3-2-6	使用 Path to Point 类型.....	56
3-3	本章小结.....	56
3-4	本章练习.....	57
第4章	实现交互功能.....	59
4-1	交互图标简介.....	60
4-1-1	交互响应类型介绍.....	60
4-1-2	建立交互结构.....	61
4-1-3	设置交互属性.....	61
4-2	按钮交互.....	63
4-2-1	应用按钮交互响应.....	64
4-2-2	按钮交互属性设置.....	65
4-2-3	下拉列表的选项简介.....	66
4-3	热区交互.....	67

4-3-1	应用热区交互响应.....	67
4-3-2	各个下拉列表选项简介.....	69
4-4	条件交互.....	69
4-4-1	设置条件交互的实例.....	69
4-4-2	设置该实例中的图标属性.....	71
4-4-3	常用属性的选项简介.....	72
4-5	限次交互.....	73
4-5-1	设计限次交互的实例.....	73
4-5-2	设置实例中图标属性.....	74
4-6	限时交互.....	76
4-6-1	设计限时交互的实例.....	76
4-6-2	设置实例中的图标属性.....	77
4-6-3	各个属性的选项简介.....	78
4-7	热对象交互.....	79
4-8	文本交互.....	80
4-8-1	文本交互的实例设计.....	80
4-8-2	设置实例中的各个属性.....	81
4-8-3	文本交互属性设置.....	83
4-9	按键交互.....	84
4-10	下拉菜单交互.....	87
4-10-1	设计下拉菜单交互实例.....	87
4-10-2	使用变量设置菜单名称.....	88
4-11	目标区域交互.....	89
4-11-1	设计【目标区域交互】实例.....	89
4-11-2	常用属性的选项简介.....	92
4-12	永久交互和程序跳转.....	93
4-12-1	永久交互的设置.....	93
4-12-2	将交互对象擦除.....	95
4-13	制作拼图游戏.....	95
4-13-1	程序初始化.....	96
4-13-2	删除系统自带的 file 菜单.....	96
4-13-3	制作菜单和按钮.....	97
4-13-4	制作拼图图案.....	99
4-13-5	制作拼图交互.....	101
4-14	本章小结.....	104
4-15	本章练习.....	104

第5章 使用多媒体素材 105

5-1	【声音】图标.....	106
-----	-------------	-----

5-1-1 通过【声音】图标导入声音文件	106
5-1-2 以拖拉方式导入声音文件	106
5-1-3 声音对象的属性设置	107
5-2 【数字化电影】图标	109
5-2-1 数字化电影文件的导入	109
5-2-2 设置数字化电影的属性	109
5-2-3 控制数字化电影的播放次数、速度和范围	112
5-2-4 设置数字化电影在演示窗口中的位置	112
5-3 DVD 图标	113
5-3-1 DVD 图标的功能	113
5-3-2 设置 DVD 图标属性	113
5-4 GIF 动画	115
5-4-1 导入 GIF 动画	115
5-4-2 设置 GIF 动画的属性	115
5-5 Flash 动画	116
5-5-1 导入 Flash 动画	116
5-5-2 设置 Flash 动画的属性	117
5-5-3 调出 Flash 动画属性对话框	118
5-5-4 改变 Flash 的大小	118
5-6 QuickTime 文件	119
5-6-1 导入 QuickTime 文件	119
5-6-2 获得 QuickTime 的版本	119
5-7 多媒体素材播放技巧	120
5-7-1 控制背景音乐循环播放	120
5-7-2 播放 GIF 动画	121
5-8 本章小结	123
5-9 本章练习	123
第 6 章 框架和分支	125
6-1 分支应用简介	126
6-1-1 创建分支路径	126
6-1-2 设置【判断】图标属性	126
6-1-3 设置路径属性	128
6-2 分支结构的创建	128
6-2-1 顺序分支结构的创建	129
6-2-2 随机分支结构的创建	130
6-2-3 条件分支结构的创建	132
6-2-4 循环结构的创建	133
6-2-5 使用【判断】图标实现字符闪烁	135

6-2-6 执行单数分支.....	137
6-3 关于框架结构.....	138
6-3-1 【框架】图标属性设置.....	138
6-3-2 【框架】图标内部结构.....	139
6-3-3 【导航】图标的使用.....	139
6-4 建立【框架】图标结构.....	140
6-4-1 修改框架图标的结构.....	140
6-4-2 添加页面以完成浏览流程.....	142
6-4-3 利用【导航】图标实现跳转.....	142
6-5 设计框架结构的一些技巧.....	146
6-5-1 使用程序自动创建页面.....	146
6-5-2 框架结构的嵌套.....	147
6-5-3 循环播放的实现.....	148
6-5-4 控制循环播放.....	148
6-6 使用框架结构管理超级链接.....	150
6-6-1 创建文本风格.....	150
6-6-2 实现风格链接.....	151
6-7 本章小结.....	155
6-8 本章练习.....	155
第7章 库和模块.....	157
7-1 模块和库的概念.....	158
7-1-1 模块的概念.....	158
7-1-2 库的概念.....	158
7-1-3 库与模块的区别.....	159
7-2 模块的使用.....	160
7-2-1 模块的创建.....	160
7-2-2 模块的使用.....	161
7-2-3 模块的转换.....	161
7-3 库的使用.....	162
7-3-1 库的创建.....	162
7-3-2 认识库设计窗口.....	163
7-3-3 库的使用.....	164
7-3-4 库中图标的操作.....	165
7-4 链接的更新和识别.....	167
7-4-1 链接的更新.....	167
7-4-2 链接的识别.....	168
7-4-3 链接的恢复.....	169
7-5 本章小结.....	170

7-6 本章练习.....	170
第8章 程序设计.....	171
8-1 编程基础.....	172
8-1-1 变量的概念.....	172
8-1-2 变量的使用.....	172
8-1-3 函数的概念.....	174
8-1-4 系统函数的使用.....	174
8-1-5 使用自定义函数.....	176
8-2 【计算】图标的使用.....	178
8-2-1 【计算】图标的使用场合.....	178
8-2-2 【计算】图标编辑器.....	179
8-3 运算符和表达式.....	184
8-3-1 运算符的类型.....	184
8-3-2 运算符的优先级.....	184
8-3-3 运算结果.....	185
8-3-4 表达式的使用.....	186
8-3-5 条件语句与循环语句.....	186
8-3-6 列表的使用.....	187
8-4 常用变量和函数.....	190
8-4-1 常用变量.....	190
8-4-2 常用系统函数介绍.....	201
8-5 本章小结.....	210
8-6 本章练习.....	210
第9章 Xtras 和 ActiveX.....	213
9-1 使用 Xtras.....	214
9-1-1 Xtras 的分类.....	214
9-1-2 修改显示器的分辨率.....	215
9-1-3 将演示窗口之外变为黑色.....	216
9-1-4 快捷菜单.....	217
9-1-5 使用动态光标.....	219
9-1-6 播放 MIDI 音乐.....	220
9-2 ActiveX 控件基础.....	222
9-2-1 ActiveX 的由来.....	222
9-2-2 ActiveX 的功能.....	223
9-3 安装 ActiveX.....	223
9-3-1 ActiveX 控件安装前的预备知识.....	224
9-3-2 安装、注册 ActiveX 控件的代码实例.....	225

9-3-3	ActiveX 控件的使用	227
9-4	ActiveX 控件的使用	228
9-4-1	Web 浏览器	228
9-4-2	使用 Calendar 控件	238
9-4-3	使用 Windows Media Player 控件	239
9-4-4	与 ActiveX 相关的变量和函数	243
9-4-5	MSFlexGrid 控件	244
9-4-6	ListBox 控件	246
9-4-7	ComboBox 控件	248
9-5	制作插件	249
9-5-1	创建 Delphi 项目	250
9-5-2	编写 rc 文件	252
9-5-3	调用插件函数	253
9-6	本章小结	254
9-7	本章练习	254
第 10 章	数据库操作	255
10-1	认识数据库	256
10-1-1	数据库系统概述	256
10-1-2	数据库的基本概念	257
10-2	数据库操作举例	258
10-2-1	新建数据库操作介绍	258
10-2-2	添加数据表	258
10-2-3	浏览表	260
10-2-4	配置 ODBC	260
10-2-5	SQL 语言	263
10-3	Authorware 对数据库的操作	264
10-3-1	使用 Authorware 函数配置 ODBC 数据库	264
10-3-2	查询数据库	266
10-4	综合应用实例	268
10-4-1	创建数据库	268
10-4-2	设置 ODBC 数据源	269
10-4-3	建立课件的框架	272
10-4-4	查询数据库	275
10-4-5	显示数据库查询结果	276
10-5	本章小结	278
10-6	本章练习	279

第 11 章 使用知识对象	281
11-1 认识知识对象	282
11-2 使用知识对象	282
11-2-1 Application 知识对象	282
11-2-2 使用 Find CD Drive 知识对象	288
11-2-3 使用 Accessibility Kit 知识对象创建程序框架	289
11-2-4 创建 Windows 界面元素	290
11-3 自定义知识对象	296
11-3-1 自定义知识对象	297
11-3-2 CallTarget()函数	299
11-3-3 知识对象 ID	300
11-4 和知识对象进行数据交换	300
11-5 本章小结	301
11-6 本章练习	302
第 12 章 与其他文件合作	303
12-1 OLE 对象	304
12-1-1 启动 Word	304
12-1-2 更改 OLE 对象的图标	306
12-1-3 函数控制 OLE 对象	307
12-2 Microsoft Agent	309
12-2-1 使用 Microsoft Agent 前的准备工作	309
12-2-2 制作动画精灵	310
12-3 控制操作系统	313
12-3-1 禁止系统功能	313
12-3-2 调用控制面板的功能	315
12-4 文件操作	318
12-4-1 常用的文件操作函数	319
12-4-2 常用文件操作变量	319
12-4-3 常用字符串操作函数	320
12-4-4 文件操作实例	321
12-5 使用 TTS 实现朗读功能	326
12-6 制作安装程序	328
12-6-1 安装 inno setup	329
12-6-2 制作安装程序	331
12-7 执行 JavaScript 程序	334
12-8 本章小结	336
12-9 本章练习	336

第 13 章 网络应用	337
13-1 网络基础	338
13-1-1 TCP/IP 协议	338
13-1-2 IP 地址与端口	338
13-1-3 URL	339
13-1-4 HTML 简介	339
13-2 Authorware 的网络应用	339
13-3 操作 XML	340
13-3-1 XML 简介	340
13-3-2 Authorware 的 XML 技术支持	342
13-4 网络发布前的准备	347
13-4-1 发布需要考虑的几个问题	348
13-4-2 多媒体素材的处理	348
13-4-3 和网络进行交互	350
13-5 网络发布	353
13-5-1 网络发布的步骤	353
13-5-2 网络打包文件	354
13-5-3 编辑映射文件	356
13-5-4 设计嵌入 aam 文件的 HTML 文件	356
13-5-5 上传文件	357
13-5-6 配置服务器	357
13-5-7 在服务器上安装 Authorware Advanced Streamer	358
13-6 本章小结	359
13-7 本章练习	359
第 14 章 调试和发布程序	361
14-1 文件的调试	362
14-1-1 使用标志旗	362
14-1-2 修改显示在演示窗口中的正文或图片	363
14-1-3 修改程序中的响应类型	364
14-1-4 修改等待图标属性设置	364
14-1-5 跟踪窗口的使用	364
14-1-6 程序的调试技巧	366
14-2 发布前的设置	367
14-2-1 Authorware 7.0 默认搜索路径	368
14-2-2 指定程序搜索的路径	368
14-2-3 发行要包含的文件	369
14-2-4 Xtras 扩展文件	370

14-2-5 选择发行使用的载体	371
14-2-6 查找程序需要的插件	372
14-3 发布程序	372
14-3-1 程序文件打包	373
14-3-2 库文件打包	373
14-3-3 一键发布	374
14-4 发布程序的技巧	376
14-4-1 更改可执行文件的图标	376
14-4-2 光盘自动运行	378
14-5 本章小结	379
14-6 本章练习	379
第 15 章 常用操作技巧	381
15-1 界面技巧	382
15-1-1 制作标题栏按钮	382
15-1-2 制作颜色渐变效果	383
15-1-3 实现放大镜效果	385
15-1-4 实现打印操作	389
15-1-5 更改窗口的标题	391
15-1-6 制作托盘程序	392
15-1-7 制作不规则窗体	393
15-1-8 将窗体在运行过程中置于桌面中央	396
15-2 系统控制	397
15-2-1 如何启动 IE 浏览器	397
15-2-2 按下 Esc 键退出程序	398
15-2-3 取得当前的输入法	399
15-2-4 使窗口始终在最前	400
15-3 高级交互技巧	401
15-3-1 响应鼠标中键	401
15-3-2 注册全局热键	403
15-4 本章小结	403
15-5 本章练习	404
本书部分答案	405



Authorware 入门

- 1-1 Authorware 概述
- 1-2 集成开发环境
- 1-3 图标的使用
- 1-4 第一个 Authorware 程序
- 1-5 本章小结
- 1-6 本章练习

本章主要介绍了 Authorware 的功能和特点、Authorware 7.0 的安装、启动和退出以及其新功能。读完本章之后，相信读者一定会对 Authorware 产生浓厚的兴趣。