



新世纪高职高专实用规划教材

# Authorware 实用教程

Authorware SHIYONGJIAOCHENG

葛修娟 耿亚维 主 编  
李筱松 俞 梅 李明扬 副主编



清华大学出版社

新世纪高职高专实用规划教材

# Authorware 实用教程

葛修娟 耿亚维 主 编

李筱松 俞 梅 李明扬 副主编

清华大学出版社

北 京

## 内 容 简 介

本书由浅入深、系统全面地介绍了最新多媒体制作软件——Authorware 的使用方法和操作技巧。全书共分 14 章, 内容包括初识 Authorware, 显示图标, 擦除与等待图标, 群组与计算图标, 声音与数字电影图标, 添加外部多媒体动画设计, 交互控制, 决策判断分支控制, 框架与导航图标, 变量、函数与表达式, 库和模块, 知识对象与 ActiveX 控件, 程序调试与打包发行, 综合实例应用等。

本书以基础理论——实用技术——实训为主线组织编写, 每一章都设置了“上机实验”, 以便于读者掌握本章的重点及提高实际操作能力。本书结构清晰、易教易学、实例丰富、可操作性强、学以致用、注重能力, 对易混淆和实用性强的内容进行了重点提示和讲解。

本书既可作为大中专院校的教材, 也可作为各类培训班的培训教程。此外, 本书也非常适于使用 Authorware 制作多媒体课件的教师及广大专业多媒体设计人员参考阅读。

本书配有光盘, 光盘中提供电子教案, 并提供了本书实例的相关素材。

本书封面贴有清华大学出版社防伪标签, 无标签者不得销售。

版权所有, 侵权必究。侵权举报电话: 010-62782989 13501256678 13801310933

### 图书在版编目(CIP)数据

Authorware 实用教程/葛修娟, 耿亚维主编; 李筱松, 俞梅, 李明扬副主编. —北京: 清华大学出版社, 2008.3  
(新世纪高职高专实用规划教材)

ISBN 978-7-302-16969-7

I. A… II. ①葛… ②耿… ③李… ④俞… ⑤李… III. 多媒体—软件工具, Authorware—高等学校: 技术学校—教材 IV. TP311.56

中国版本图书馆 CIP 数据核字(2008)第 014884 号

责任编辑: 章忆文 闫光龙

封面设计: 陈刘源

责任校对: 周剑云

责任印制: 何 芊

出版发行: 清华大学出版社 地 址: 北京清华大学学研大厦 A 座

<http://www.tup.com.cn> 邮 编: 100084

[c-service@tup.tsinghua.edu.cn](mailto:c-service@tup.tsinghua.edu.cn)

社 总 机: 010-62770175 邮购热线: 010-62786544

投稿咨询: 010-62772015 客户服务: 010-62776969

印 装 者: 北京宏伟双华印刷有限公司

经 销: 全国新华书店

开 本: 185×260 印 张: 21.25 字 数: 509 千字

版 次: 2008 年 3 月第 1 版 印 次: 2008 年 3 月第 1 次印刷

附光盘 1 张

印 数: 1~4000

定 价: 35.00 元

本书如存在文字不清、漏印、缺页、倒页、脱页等印装质量问题, 请与清华大学出版社出版部联系调换。联系电话: (010)62770177 转 3103 产品编号: 027940-01

# 前 言

为适应高职院校应用型人才培养迅速发展的趋势,本着厚基础、重能力、求创新的总体思想,培养以就业为导向的具备“职业化”特征的高级应用型人才,着眼于国家培养综合能力人才的需要,着力提高大学生的学习能力、实践能力和创新能力。清华大学出版社出版了《新世纪高职高专实用规划教材》系列,并使其成为切合当前教育改革需要的高质量的优秀教材。本书是该系列教材之一。

## 1. 关于 Authorware

Authorware 是 Macromedia 公司推出的功能强大的多媒体创作工具,它提供了基于设计图标和流程线的高度可视化的设计方式,使非专业人士不用编写程序代码也能够在规定时间内设计出精彩的多媒体课件。它具备多媒体素材的集成能力和超强的交互控制能力,提供了丰富的函数和程序控制功能,广泛应用于教育、媒体制作、娱乐等领域,成为多媒体软件开发的首选工具。

## 2. 本书阅读指南

本书由浅入深、系统全面地介绍了最新多媒体制作软件——Authorware 7.02 的具体使用方法和操作技巧。全书共分 14 章,内容分别如下。

第 1 章主要介绍 Authorware 7.02 的启动和退出方法、工作环境、图标功能,以及如何创建一个简单的 Authorware 文件。

第 2 章主要介绍【显示】图标的属性,如何使用绘图工具栏创建图形和文本对象,如何编辑图形和文本对象等内容。

第 3 章主要介绍【擦除】图标和【等待】图标的使用方法和属性设置,【等待】图标中等待按钮的修改方法等内容。

第 4 章主要介绍【群组】图标和【计算】图标的使用方法和属性设置,附加【计算】图标的使用方法等内容。

第 5 章主要介绍如何在 Authorware 中导入声音和数字电影,如何设置声音和数字电影的属性,如何导入 GIF 动画和 Flash 动画等媒体信息。

第 6 章主要介绍【移动】图标的使用方法和属性设置,【移动】图标的 5 种移动方式,每种移动方式的实现方法和注意事项等内容。

第 7 章主要介绍【交互】图标的使用方法和属性设置,【交互】图标的 11 种交互方式,每种交互方式的实现方法和注意事项等内容。

第 8 章主要介绍判断结构的组成,判断图标的使用方法和属性介绍等内容。

第 9 章主要介绍【框架】图标和【导航】图标,包括【框架】图标的结构,嵌套和属性设置,【导航】图标的结构、属性设置及相关的函数和变量等内容。

第 10 章主要介绍变量、函数和表达式，包括变量的分类、常用函数以及表达式的相关知识。

第 11 章主要介绍库和模块，涉及库的创建和使用，模块的创建和使用，链接的更改与识别等知识。

第 12 章主要介绍知识对象和 Active 控件，包括知识对象的分类和使用，Active 控件的导入和设置等内容。

第 13 章主要介绍程序的调试和打包发行的方法。

第 14 章通过介绍一个综合实例，使读者系统地掌握 Authorware 软件的开发流程和程序的设计方法。

### 3. 本书特色与优点

(1) 结构清晰，知识完整；内容翔实、系统性强。依据高校教学大纲组织内容，同时覆盖最新知识点，并将实际经验融入基本理论之中。

(2) 入门快速，易教易学。突出“上手快、易教学”的特点，用任务来驱动，以教与学的实际需要取材谋篇。

(3) 学以致用，注重能力。以基础理论——实用技术——实训为主线编写，每一章都设置了“上机实验”，以便于读者掌握本章的重点及提高实际操作能力。

(4) 示例丰富，实用性强。示例众多，步骤明确，讲解细致，突出可操作性和实用性。

(5) 配有光盘，保障教学。本书配有光盘，光盘中提供电子教案，便于老师教学使用；并提供源代码及素材，便于学生上机调试。

### 4. 本书读者定位

本书既可作为大中专院校的教材，也可作为各类培训班的培训教程。此外，本书也非常适于使用 Authorware 制作多媒体课件的教师、广大专业多媒体设计人员以及自学人员参考阅读。

本书由葛修娟、耿亚维任主编，李筱松、俞梅、李明扬任副主编，全书框架结构由何光明拟定。另外，感谢张居晓、刘菁、陈洁英、姚昌顺、许勇、杨明、杨萍、赵传审、李海、赵明、张伍荣、范荣钢、钱阳勇、陈芳等同志的关心和帮助。

限于作者水平，书中难免存在不当之处，恳请广大读者批评指正。任何批评和建议请发至：Book21Press@126.com。

编 者

# 目 录

## 第 1 章 初识 Authorware 7.02 ..... 1

- 1.1 多媒体基础知识..... 1
  - 1.1.1 什么是多媒体..... 1
  - 1.1.2 多媒体应用软件..... 2
  - 1.1.3 多媒体软件的开发流程..... 2
- 1.2 启动和退出 Authorware 7.02..... 3
  - 1.2.1 启动 Authorware 7.02..... 4
  - 1.2.2 退出 Authorware 7.02..... 5
- 1.3 Authorware 7.02 界面介绍..... 5
  - 1.3.1 标题栏 ..... 6
  - 1.3.2 菜单栏 ..... 6
  - 1.3.3 工具栏 ..... 6
  - 1.3.4 【图标】工具栏..... 8
  - 1.3.5 设计窗口 ..... 9
  - 1.3.6 演示窗口 ..... 10
  - 1.3.7 绘图工具箱 ..... 11
  - 1.3.8 知识对象窗口..... 12
- 1.4 文件基本操作 ..... 13
  - 1.4.1 新建项目文件..... 13
  - 1.4.2 打开已有的文件..... 14
  - 1.4.3 保存文件 ..... 14
- 1.5 上机实验 ..... 15
  - 1.5.1 实例制作——将图标  
添加到设计窗口..... 15
  - 1.5.2 实例制作——使用调色板  
对图标着色 ..... 16
- 1.6 习题 ..... 17

## 第 2 章 【显示】图标 ..... 18

- 2.1 【显示】图标简介..... 18
- 2.2 绘图工具箱 ..... 19
  - 2.2.1 绘图工具箱 ..... 19
  - 2.2.2 绘制线条 ..... 19

- 2.2.3 绘制形状..... 20
- 2.2.4 设置颜色..... 20
- 2.3 文本对象创建和编辑..... 20
  - 2.3.1 创建文本对象..... 21
  - 2.3.2 编辑文本对象..... 24
  - 2.3.3 设置文本风格..... 26
- 2.4 图形对象的创建和编辑..... 27
  - 2.4.1 创建图形对象..... 27
  - 2.4.2 编辑图形对象..... 29
  - 2.4.3 排列和对齐..... 30
  - 2.4.4 群组..... 31
  - 2.4.5 设置图形覆盖模式..... 31
- 2.5 【显示】图标的属性设置..... 34
  - 2.5.1 设置【显示】图标  
的基本属性..... 34
  - 2.5.2 设置显示过渡效果..... 36
- 2.6 上机实验..... 37
  - 2.6.1 实例制作——  
过渡特效显示图像..... 37
  - 2.6.2 实例制作——  
制作图案 LOVE ..... 39
  - 2.6.3 实例制作——  
“空中的家” ..... 42
  - 2.6.4 实例制作——  
用 Word 制作艺术字 ..... 46
- 2.7 习题 ..... 50

## 第 3 章 【擦除】图标与【等待】

### 图标 ..... 52

- 3.1 【擦除】图标简介..... 52
- 3.2 【擦除】图标属性设置..... 53
  - 3.2.1 【擦除】图标基本  
属性设置..... 53
  - 3.2.2 使用过渡模式擦除对象 ..... 54

|       |                                      |    |       |                                    |     |
|-------|--------------------------------------|----|-------|------------------------------------|-----|
| 3.3   | 【等待】图标简介.....                        | 56 | 5.1.1 | 【声音】图标简介.....                      | 85  |
| 3.4   | 【等待】图标的使用方式介绍.....                   | 56 | 5.1.2 | 导入声音文件.....                        | 86  |
| 3.5   | 【等待】图标的属性设置.....                     | 56 | 5.1.3 | 转换声音文件格式.....                      | 87  |
| 3.5.1 | 设置【等待】图标属性.....                      | 56 | 5.1.4 | 控制声音的系统变量<br>和函数.....              | 88  |
| 3.5.2 | 【等待】按钮的修改.....                       | 57 | 5.2   | 【声音】图标的属性设置.....                   | 89  |
| 3.6   | 上机实验.....                            | 59 | 5.2.1 | 预览窗口.....                          | 89  |
| 3.6.1 | 实例制作——欣赏特效<br>图片.....                | 59 | 5.2.2 | 【播放和停止】预览<br>控制面板.....             | 89  |
| 3.6.2 | 实例制作——在程序中<br>设置暂停效果.....            | 62 | 5.2.3 | 【导入】按钮.....                        | 90  |
| 3.6.3 | 实例制作——“保护环境,<br>人人有责”广告.....         | 63 | 5.2.4 | 【声音】选项卡的设置.....                    | 90  |
| 3.7   | 习题.....                              | 66 | 5.3   | 【数字电影】图标.....                      | 92  |
| 第4章   | 【群组】图标与【计算】<br>图标.....               | 68 | 5.3.1 | 【数字电影】图标简介.....                    | 92  |
| 4.1   | 认识【群组】图标.....                        | 68 | 5.3.2 | Authorware 7.02 支持的<br>数字电影格式..... | 92  |
| 4.1.1 | 【群组】图标简介.....                        | 69 | 5.3.3 | 数字电影的导入.....                       | 94  |
| 4.1.2 | 【群组】图标的属性设置.....                     | 69 | 5.4   | 【数字电影】图标的属性设置.....                 | 95  |
| 4.2   | 【群组】图标的应用.....                       | 70 | 5.4.1 | 【导入】按钮.....                        | 95  |
| 4.3   | 认识【计算】图标.....                        | 71 | 5.4.2 | 【电影】选项卡.....                       | 96  |
| 4.3.1 | 工具栏.....                             | 72 | 5.4.3 | 【计时】选项卡.....                       | 97  |
| 4.3.2 | 状态栏.....                             | 75 | 5.4.4 | 【版面布局】选项卡.....                     | 99  |
| 4.3.3 | 提示窗口.....                            | 75 | 5.5   | 媒体同步.....                          | 99  |
| 4.4   | 【计算】图标的属性设置.....                     | 75 | 5.6   | 其他多媒体对象.....                       | 100 |
| 4.4.1 | General(普通)选项卡.....                  | 75 | 5.6.1 | 使用 GIF 动画.....                     | 100 |
| 4.4.2 | Authorware 选项卡.....                  | 76 | 5.6.2 | 使用 Flash 动画.....                   | 103 |
| 4.4.3 | JavaScript 选项卡.....                  | 77 | 5.6.3 | DVD 图标的使用.....                     | 105 |
| 4.5   | 附加【计算】图标的使用.....                     | 77 | 5.7   | 上机实验.....                          | 106 |
| 4.6   | 上机实验.....                            | 78 | 5.7.1 | 实例制作——让程序<br>有声有色.....             | 106 |
| 4.6.1 | 实例制作——用【群组】<br>图标制作“保护环境”<br>广告..... | 78 | 5.7.2 | 实例制作——“地狱少女”<br>动画的制作.....         | 108 |
| 4.6.2 | 实例制作——制作电子钟.....                     | 80 | 5.8   | 习题.....                            | 111 |
| 4.7   | 习题.....                              | 83 | 第6章   | 动画设计.....                          | 112 |
| 第5章   | 【声音】图标和【数字电影】<br>图标.....             | 85 | 6.1   | 【移动】图标简介.....                      | 112 |
| 5.1   | 【声音】图标.....                          | 85 | 6.2   | 【移动】图标的属性设置.....                   | 113 |
|       |                                      |    | 6.2.1 | 【移动】图标的属性<br>设置面板.....             | 113 |

|                                    |     |
|------------------------------------|-----|
| 6.2.2 【移动】图标的基本属性设置 .....          | 113 |
| 6.3 直接移动到终点的动画 .....               | 114 |
| 6.3.1 指向固定点【移动】图标属性面板 .....        | 114 |
| 6.3.2 制作滚动字幕动画效果 .....             | 116 |
| 6.4 终点沿直线定位的动画 .....               | 118 |
| 6.4.1 “指向固定直线上的某点”移动方式的属性设置 .....  | 118 |
| 6.4.2 利用数值控制终点位置 .....             | 119 |
| 6.5 沿平面定位的动画 .....                 | 122 |
| 6.5.1 “指向固定区域内的某点”移动方式的属性设置 .....  | 122 |
| 6.5.2 实现对象跟随鼠标指针移动 .....           | 122 |
| 6.6 沿路径移动到终点的动画 .....              | 124 |
| 6.6.1 “指向固定路径的终点”移动方式的属性设置 .....   | 124 |
| 6.6.2 制作多种特殊路径 .....               | 126 |
| 6.7 沿路径到指定点的动画 .....               | 126 |
| 6.7.1 “指向固定路径上的任意点”移动方式的属性设置 ..... | 126 |
| 6.7.2 使用变量控制对象移动的终点 .....          | 128 |
| 6.8 上机实验 .....                     | 129 |
| 6.8.1 实例制作——同时运行多个动画 .....         | 129 |
| 6.8.2 实例制作——夏日之夜 .....             | 132 |
| 6.9 习题 .....                       | 134 |
| 第7章 交互控制 .....                     | 135 |
| 7.1 程序的交互 .....                    | 135 |
| 7.1.1 程序交互基本概念的建立 .....            | 135 |
| 7.1.2 多种交互类型 .....                 | 135 |
| 7.2 交互图标 .....                     | 136 |
| 7.2.1 创建交互结构 .....                 | 136 |
| 7.2.2 【交互】图标的属性对话框介绍 .....         | 137 |
| 7.3 按钮响应 .....                     | 141 |
| 7.3.1 按钮响应的创建 .....                | 141 |
| 7.3.2 按钮响应的属性设置 .....              | 141 |
| 7.3.3 按钮响应的应用实例 .....              | 145 |
| 7.4 热区域响应 .....                    | 149 |
| 7.4.1 热区域响应的创建 .....               | 149 |
| 7.4.2 热区域响应的属性设置 .....             | 150 |
| 7.4.3 热区域响应的应用实例 .....             | 151 |
| 7.5 热对象响应 .....                    | 154 |
| 7.5.1 热对象响应的创建 .....               | 154 |
| 7.5.2 热对象响应的属性设置 .....             | 155 |
| 7.5.3 热对象响应的应用实例 .....             | 156 |
| 7.6 目标区响应 .....                    | 158 |
| 7.6.1 目标区响应的创建 .....               | 159 |
| 7.6.2 目标区响应的属性设置 .....             | 159 |
| 7.6.3 目标区响应的应用实例 .....             | 160 |
| 7.7 下拉菜单响应和条件响应 .....              | 162 |
| 7.7.1 下拉菜单响应的创建 .....              | 163 |
| 7.7.2 下拉菜单响应的属性设置 .....            | 163 |
| 7.7.3 下拉菜单响应的实例 .....              | 164 |
| 7.7.4 条件响应的创建 .....                | 165 |
| 7.7.5 条件响应的属性设置 .....              | 165 |
| 7.8 文本输入响应 .....                   | 166 |
| 7.8.1 文本输入响应的创建 .....              | 166 |
| 7.8.2 文本输入响应的属性设置 .....            | 167 |
| 7.8.3 文本框的属性设置 .....               | 168 |
| 7.8.4 文本输入响应的应用实例——密码输入程序 .....    | 170 |
| 7.9 重试限制响应和时间限制响应 .....            | 172 |
| 7.9.1 【重试限制】响应的创建 .....            | 172 |
| 7.9.2 【重试限制】响应的属性设置 .....          | 173 |
| 7.9.3 时间限制响应的创建 .....              | 173 |
| 7.9.4 时间限制响应的属性设置 .....            | 174 |
| 7.10 按键响应和事件响应 .....               | 175 |
| 7.10.1 按键响应的创建 .....               | 175 |
| 7.10.2 【按键响应】的属性设置 .....           | 175 |

|                           |     |                               |     |
|---------------------------|-----|-------------------------------|-----|
| 7.10.3 事件响应的创建 .....      | 176 | 9.5.1 实例制作——                  |     |
| 7.10.4 事件响应的属性设置 .....    | 176 | 图片切换程序 .....                  | 212 |
| 7.11 上机实验 .....           | 177 | 9.5.2 实例制作——设置超链接 .....       | 214 |
| 7.11.1 实例制作——设置           |     | 9.6 习题 .....                  | 219 |
| 鼠标左、右键 .....              | 177 |                               |     |
| 7.11.2 实例制作——密码验证         |     | <b>第 10 章 变量、函数与表达式</b> ..... | 221 |
| 程序 .....                  | 179 | 10.1 变量 .....                 | 221 |
| 7.11.3 实例制作——控制图片         |     | 10.1.1 变量的分类 .....            | 221 |
| 的移动 .....                 | 181 | 10.1.2 系统变量与自定义变量 .....       | 222 |
| 7.11.4 实例制作——实时           |     | 10.2 函数 .....                 | 234 |
| 显示输入键值 .....              | 186 | 10.2.1 系统函数 .....             | 234 |
| 7.12 习题 .....             | 189 | 10.2.2 自定义函数 .....            | 235 |
| <b>第 8 章 【判断】图标</b> ..... | 190 | 10.3 表达式 .....                | 237 |
| 8.1 决策判断结构的组成 .....       | 190 | 10.3.1 运算符 .....              | 237 |
| 8.2 决策判断结构的属性设置 .....     | 191 | 10.3.2 运算符的优先级 .....          | 238 |
| 8.2.1 【判断】图标属性设置 .....    | 191 | 10.3.3 表达式的运用 .....           | 239 |
| 8.2.2 分支结构属性设置 .....      | 193 | 10.4 上机实验 .....               | 240 |
| 8.3 上机实验 .....            | 194 | 10.4.1 实例制作——制作               |     |
| 8.3.1 实例制作——屏幕保护          |     | 一条抛物线 .....                   | 240 |
| 程序 .....                  | 194 | 10.4.2 实例制作——                 |     |
| 8.3.2 实例制作——随机选择题         |     | 环绕文字特效制作 .....                | 241 |
| 的制作 .....                 | 196 | 10.5 习题 .....                 | 245 |
| 8.4 习题 .....              | 201 | <b>第 11 章 库和模块</b> .....      | 246 |
| <b>第 9 章 【框架】图标与【导航】</b>  |     | 11.1 库的简单介绍 .....             | 246 |
| <b>图标</b> .....           | 203 | 11.1.1 库的创建和使用 .....          | 246 |
| 9.1 框架结构 .....            | 203 | 11.1.2 认识库的设计窗口 .....         | 248 |
| 9.1.1 建立框架结构 .....        | 203 | 11.1.3 库中图标的操作 .....          | 249 |
| 9.1.2 框架结构的嵌套 .....       | 205 | 11.2 链接的改变和识别 .....           | 251 |
| 9.2 【框架】图标 .....          | 206 | 11.2.1 链接的更新 .....            | 251 |
| 9.2.1 【框架】图标介绍 .....      | 206 | 11.2.2 链接的识别 .....            | 251 |
| 9.2.2 【框架】图标属性设置 .....    | 206 | 11.2.3 链接的恢复 .....            | 252 |
| 9.3 【导航】图标 .....          | 207 | 11.3 模块的创建和使用 .....           | 252 |
| 9.3.1 导航结构介绍 .....        | 207 | 11.3.1 模块的创建 .....            | 252 |
| 9.3.2 【导航】图标属性设置 .....    | 208 | 11.3.2 模块的使用 .....            | 253 |
| 9.4 与【框架】图标相关的系统          |     | 11.4 上机实验——应用库制作              |     |
| 变量和函数 .....               | 211 | 图片欣赏程序 .....                  | 254 |
| 9.5 上机实验 .....            | 212 | 11.5 习题 .....                 | 257 |

**第 12 章 知识对象与 ActiveX 控件**.....258

## 12.1 知识对象 .....258

## 12.1.1 知识对象的分类 .....258

## 12.1.2 知识对象的使用 .....263

## 12.2 ActiveX 控件 .....268

## 12.2.1 ActiveX 控件的导入 .....268

## 12.2.2 ActiveX 控件的设置 .....269

12.2.3 ActiveX 控件的注册  
和安装 .....272

## 12.3 上机实验 .....273

12.3.1 实例制作——  
创建消息框 .....27312.3.2 实例制作——使用 ActiveX  
控件制作自己的浏览器 .....277

## 12.4 习题 .....279

**第 13 章 程序调试与打包发行**.....281

## 13.1 文件的调试 .....281

13.1.1 修改显示在演示窗口  
的正文 .....281

## 13.1.2 跟踪窗口的使用 .....282

## 13.2 设置文件的搜索路径 .....283

## 13.3 文件的发行准备 .....284

13.3.1 发行文件时需要包含  
的文件 .....284

## 13.3.2 Xtras 扩展文件 .....285

## 13.3.3 选择发行使用的载体 .....286

## 13.3.4 程序文件的打包 .....286

## 13.4 一键发布 .....287

## 13.4.1 一键发布简介 .....287

## 13.4.2 一键发布的方法 .....288

## 13.5 网络发布 .....292

## 13.6 上机实验 .....293

13.6.1 实例制作——将一个  
Authorware 文件打包  
并发布 .....29313.6.2 实例制作——“一键发布”  
应用实例 .....295

## 13.7 习题 .....297

**第 14 章 多媒体开发实例——“花之缘”  
花店企业宣传片** .....299

## 14.1 实例分析 .....299

## 14.2 制作多媒体宣传片的导航页面 .....299

## 14.3 制作“关于花店”的主题文件 .....303

## 14.4 程序退出影片的编辑 .....306

## 14.5 制作“花束精选”主题影片 .....308

## 14.6 制作“花束精选”子级影片 .....311

14.6.1 制作“浪漫爱情”  
子级影片 .....31114.6.2 制作“友谊长存”  
子级影片 .....31414.6.3 制作“母爱无边”  
子级影片 .....318

## 14.7 制作“花言花语”主题影片 .....320

## 14.8 发布 .....322

## 14.9 习题 .....323

**参考答案** .....325

# 第 1 章 初识 Authorware 7.02

## 本章要点

- 多媒体相关知识
- Authorware 7.02 的操作界面
- Authorware 7.02 的基本操作

## 本章难点

- 认识、熟悉 Authorware 7.02 软件操作界面
- 利用 Authorware 7.02 软件建立文件并将其保存

多媒体技术是现代科技发展的最新成就之一，它引导我们进入了一个新的信息时代，在我们的学习、工作和生活中发挥着独特的作用。作为一种多媒体创作工具，Authorware 7.02 具有许多突出的特点。由于它的用途广泛、操作简单、程序流程直观明了、交互能力强大、素材丰富、不需要大量编程，使不具备编程能力的用户也能够创作出高水平的作品，所以 Authorware 7.02 成为了多媒体制作者的首选软件。本书内容均以 Authorware 7.02 中文版为平台进行讲解。

本章通过一些基本概念的学习，引导读者认识 Authorware 7.02，并通过一个简单的实例加深印象。

## 1.1 多媒体基础知识

### 1.1.1 什么是多媒体

信息的交流在人们的日常生活中是非常重要的，而信息的传递需要载体，这就是所谓的“媒体(Media)”。媒体是传递信息的介质，根据信息传递方式的不同，媒体可分为文本(Text)、图形(Graphics)、声音(Sound)、图像(Image)、动画(Animation)和电影(Video)等不同类型，例如，广播电台通过声音媒体来传播信息，而街道上的广告板则属于文字或图形媒体。各种形式的媒体间并没有互斥性，可以相互结合应用。

多媒体(Multimedia)，是文本、图形、声音、影像、动画和电影等媒体元素的统称。如果能控制这些多媒体元素，那么这就是交互式的多媒体(Multimedia)；如果能提供一个组织这些元素的结构，并且可以导航这些元素，则交互式多媒体就成为超媒体(Hypermedia)。

多媒体技术是计算机综合处理文、图、声信息的技术，它具有集成性和交互性。多媒

体技术可以建立多种信息间的逻辑联系,并将其集成为一个系统,这个系统的最大特点是具有交互性。一个典型的多媒体作品可以是文本、图片、动画、声音等的多种形式的组合。交互性是一个不够确定的词,从技术上讲,任何要求你去做某种事情的方式都是交互。很多与媒体有关的交互是要求某个人或用户通过有意或无意的行为来改变某些音频或视频元素的特征。它提供用户与计算机之间的相互沟通,用户只需在多媒体系统的画面上单击按钮或输入命令,就可以控制媒体呈现的内容与次序,不再像电影录影带等传统媒体,仅单方面地传递信息给观众。

传统的多媒体经常用在教学上,例如应用电视机、录放机、音响、幻灯机和投影仪等视听媒体设备的教学活动,称为多媒体教学。另外,多媒体简报系统也是经常被应用的名词,这种多媒体简报系统是使用三或四台幻灯机、一台音响和一台控制器组合而成的。随着计算机多媒体技术的迅猛发展,多媒体技术被广泛地应用于商业教学、产品展示、娱乐和网络。它取代了传统的销售展示方式,原有的幻灯片与投影仪逐渐被计算机演示所代替。另外多媒体在教学领域有非常好的发展前景,生动的教学形式能起到寓教于乐的作用,枯燥无味的教学形式被彻底摒弃。在未来的信息时代里,WWW 作为 Internet 上最活跃的多媒体创作环境,将以它那近乎无限的扩展与分布潜力吸引越来越多的人,而未来多媒体技术必将朝着这个方向发展。除了上述这些领域之外,多媒体技术还可应用于飞行(弹)模拟、武器展示、虚拟作战等军事项目。

### 1.1.2 多媒体应用软件

#### 1. 多媒体制作工具软件介绍

目前,多媒体制作工具软件按照编辑工作方式可分为四类。

- 以图标为基础的多媒体制作工具软件,如 Macromedia Authorware 7.02。
- 以时间为基础的多媒体制作工具软件,如 Macromedia Director。
- 以书页为基础的多媒体制作工具软件,如 Asymetrix Multimedia ToolBook。
- 传统的编程工具软件,如 Microsoft Visual Basic、Visual C++等。

#### 2. 多媒体素材编辑软件介绍

多媒体素材编辑软件,如 Quick Time、Photoshop、Flash、CorelDRAW、3ds max、Maya 以及 Premiere 等软件,其主要功能是对文本、图像、图形、音频、动画、数字电影、录像视频等素材进行编辑、加工和处理。

### 1.1.3 多媒体软件的开发流程

- (1) 客户提出初步设想。
- (2) 通过与客户沟通提交系统设计方案,描述系统的整体设计方案。

- (3) 向客户提交多媒体设计方案, 描述片头、界面、脚本、音乐的设计方案和样稿。
- (4) 向客户提交素材需求清单, 描述所有将被发布的素材。
- (5) 向客户提交开发进度计划, 描述在本项目中双方相关资源的配备和项目进度表。
- (6) 提交详细设计文档, 描述系统每一详细模块和功能的程序实现方式。
- (7) 资料收集、数据处理、多媒体设计、程序编制。
- (8) 完成产品的测试版, 开始测试和修正。
- (9) 生产及包装。
- (10) 交货。

## 1.2 启动和退出 Authorware 7.02

Authorware 软件是由 Macromedia 公司推出的著名的多媒体制作工具之一, 它是一种面向对象的、以图标流程线逻辑编辑为主导、以函数变量为辅助的开发工具。与其他软件的不同之处在于它不用写程序, 使用流程线以及一些工具图标就能制作出精美的作品。它既可以显示静态画面, 也可以显示动态画面, 还能够播放数字电影和视频文件。此外, 作为一种多媒体平台, 它能够将 Photoshop 和 Director 等软件制作的成果集成起来, 使它们发挥更大的作用。Authorware 的出现, 使许多非专业人员创作交互式多媒体软件成为可能。综合起来, Authorware 具有以下特点。

(1) Authorware 提供了直接在屏幕上编辑对象的功能。可以在屏幕上直接编辑文字、图像、动画等。既可以轻松地制作多媒体程序, 又可以实现复杂的功能。

(2) Authorware 的可视化编程同别的软件相比最大特色在于, 它的程序流程是可视的。在 Authorware 的设计窗口中显示有程序的流程线。Authorware 有 14 个设计按钮, 设计程序时, 把这些按钮依次放在设计窗口的主流程线上, 再用鼠标双击各个设计按钮, 编辑其内容。这种编辑方式新颖独特, 使用方便。

(3) Authorware 具有一定的图形处理功能。Authorware 本身具有的图形工具栏使用户能够方便地编辑各种所需的图形, 也可以导入用 Photoshop 等更为强大的图形工具编辑的图像。

(4) Authorware 提供多样化的文字处理能力。利用 Authorware 提供的文字处理工具, 可以将文字对象放在屏幕的任何地方, 可以编辑文字的大小、颜色及字体。

(5) 强大的人机交互功能。人机交互是现代多媒体技术的特点, Authorware 提供了 11 种交互响应方式, 例如按钮、热区、热物体、文本、下拉菜单等, 利用这些交互方式可以很好地实现交互功能, 创作出优秀的多媒体作品。

(6) Authorware 提供了库和模板功能, 可以重复运用多种素材, 大大减少了系统资源的占用, 同时提高了开发的效率。特别是 Authorware 7.02 中提供的知识对象为用户完成某种特定的程序功能提供了强大的技术支持。

(7) Authorware 具有强大的数据处理能力, 用户可以使用系统提供的众多函数和变量。

(8) Authorware 同样具有动态链接功能。利用这个功能, 可以将任何一种语言创建的程序或其他成果导入 Authorware 程序。

(9) Authorware 具有很好的兼容性。

(10) Authorware 提供网络支持。用户可以很容易地将作品分段和压缩, 做成 HTML 文件发布到网络上。

Authorware 是具有相当强大功能的多媒体制作软件, 利用 Authorware 完善的功能, 制作精美的多媒体软件不再是专业人员的特权, 只要肯下工夫, 任何人都可以成为出色的多媒体大师。

在以上基础上, Authorware 7.02 新增了以下特性: 共同使用 Macromedia 系列界面; 支持导入 Microsoft PowerPoint 文件; 在应用程序中整合播放 DVD 视频文件; 支持 XML 的导入和输出; 支持 JavaScript 脚本; 增加学习管理系统知识对象; 具有一键发布的学习管理功能。

### 1.2.1 启动 Authorware 7.02

启动 Authorware 7.02 非常简单, 具体方法如下。

(1) 选择【开始】|【程序】| Macromedia | Macromedia Authorware 7.02 命令, 即可启动 Macromedia Authorware 7.02。

(2) Authorware 7.02 启动后, 会出现一个欢迎画面。稍等片刻, 进入 Authorware 7.02 主界面。这时屏幕上出现一个【新建】对话框, 如图 1-1 所示。

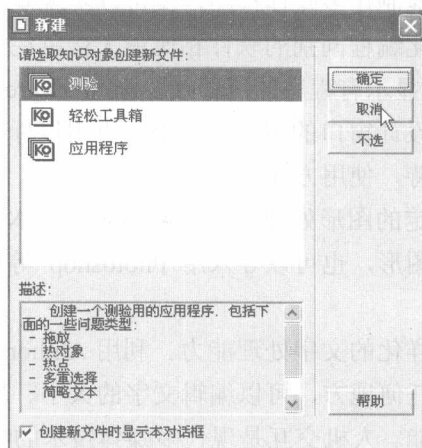


图 1-1 【新建】对话框

**技巧:** 也可以在桌面上建立 Authorware 7.02 的快捷方式, 通过双击快捷方式图标来启动 Authorware 7.02。

这是使用知识对象(Knowledge Object)的有关内容。在【新建】对话框中显示出三种常用的知识对象项目类型, 选择任一类型并单击【确定】按钮, Authorware 就能快速地创建

出程序的框架。关于知识对象在此暂不涉及，在以后章节中将详细介绍。此处只需单击【取消】按钮或【不选】按钮即可，这样 Authorware 7.02 就成功启动了。

## 1.2.2 退出 Authorware 7.02

如果要退出 Authorware 7.02，通常情况下，只需选择【文件】|【退出】命令，或者单击标题栏中的【关闭】按钮即可。

退出 Authorware 7.02 之前应对程序文件进行保存。否则将弹出提示是否保存当前程序的对话框，如图 1-2 所示。单击【是】按钮，保存程序并退出 Authorware 7.02；单击【否】按钮，则不保存程序并退出 Authorware 7.02；单击【取消】按钮，则返回 Authorware 7.02 的编辑状态。

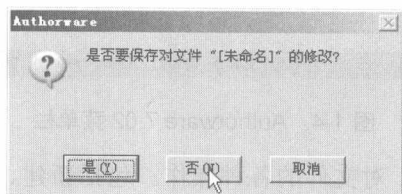


图 1-2 提示对话框

## 1.3 Authorware 7.02 界面介绍

成功启动 Authorware 7.02 之后，进入 Authorware 7.02 的工作环境，其界面如图 1-3 所示。

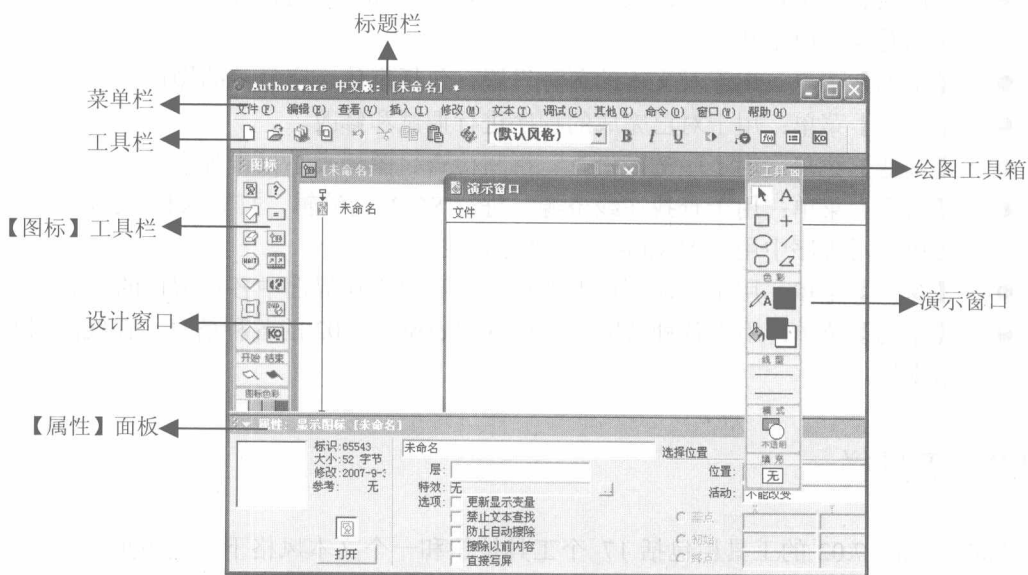


图 1-3 Authorware 7.02 工作界面

### 1.3.1 标题栏

Authorware 7.02 的标题栏位于工作界面的最上方，表示软件的图标及名称。和其他 Windows 窗口的标题栏一样，主要用来对软件窗口进行控制，包括移动、最大化、最小化、关闭窗口等功能。

### 1.3.2 菜单栏

Authorware 7.02 的菜单栏共包括 11 个菜单，如图 1-4 所示。在 Authorware 7.02 中有很多操作必须通过菜单栏中的命令来完成，因此对菜单栏的操作是必须掌握的。11 个菜单栏的功能分别介绍如下。

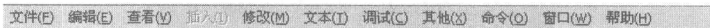


图 1-4 Authorware 7.02 菜单栏

- **【文件】**菜单：用于对文件的各种操作。包括新建、打开、关闭、保存、导入、发布、参数的设定以及退出等。
- **【编辑】**菜单：用于对文件中的对象进行各种操作。包括复制、粘贴、查找等。
- **【查看】**菜单：用于控制 Authorware 7.02 工作界面中的工具栏、浮动菜单、网格等是否显示。
- **【插入】**菜单：用于插入图标、图像、OLE 对象，以及插入 ActiveX 控件、Media 和其他各种插件。
- **【修改】**菜单：用于修改设计按钮，显示对象和文件等的属性设置，还可以设定显示对象的前景和背景。
- **【文本】**菜单：用于对文本的各种设置，包括字体、字号等的操作。
- **【调试】**菜单：用于对已完成的程序进行调试和修改。
- **【其他】**菜单：用于库链接检查、拼写检查、图标大小报告等。
- **【命令】**菜单：用于查找在线资源，进行 SCO 的编辑，打开 RTF 对象编辑器，还可以对程序中用到的 xtras 文件进行查找。
- **【窗口】**菜单：用于对流程图的各种操作和对工作界面中各种窗口的控制。
- **【帮助】**菜单：用于各种帮助，包括 Authorware 7.02 的各种信息、在线注册和技术支持。

### 1.3.3 工具栏

Authorware 7.02 的工具栏包括 17 个工具按钮和一个文本风格下拉列表框，其中每一个按钮对应一个使用频率较高的菜单命令，如图 1-5 所示。当光标在某一个按钮上停留片刻，屏幕上会显示该按钮所代表的菜单名称。单击 **【查看】|【工具栏】** 命令，可以将工具

栏隐藏。



图 1-5 工具栏

各工具栏的功能叙述如下。

- **【新建】按钮** ：单击该按钮，Authorware 7.02 会打开一个新的设计窗口。
- **【打开】按钮** ：单击该按钮，弹出一个**【选择文件】**对话框，选择打开一个已存文件；如果当前文件未保存，会同时提醒用户是否保存当前的文件。
- **【保存】按钮** ：单击该按钮，Authorware 7.02 会自动保存当前文件。
- **【导入】按钮** ：单击该按钮，弹出**【导入哪个文件】**对话框，可以导入外部文件。导入后，Authorware 7.02 会根据所导入文件的类型在流程线上建立相应的图标，并以该文件的文件名作为图标名。
- **【撤销】按钮** ：单击该按钮，可以撤销上一步的操作。如果再单击该按钮，可以恢复之前撤销的上一步操作。
- **【剪切】按钮** ：单击该按钮，可以将所选对象剪切至 Windows 的剪贴板。
- **【复制】按钮** ：单击该按钮，可以将所选对象复制至 Windows 的剪贴板中。
- **【粘贴】按钮** ：单击该按钮，可以将 Windows 的剪贴板中的内容粘贴到指定位置上。
- **【查找】按钮** ：单击该按钮，弹出一个**【查找】**对话框，可以查找指定类型的对象，并可以根据用户的需要将所查找的对象用另一个对象替换。
- **【文体风格】下拉列表框** ：单击该下拉列表框右侧的下三角按钮，可以选择已定义过的文本风格并应用到当前文件中。
- **【粗体】按钮** **B**：单击该按钮，可以将所选的文本内容以粗体显示。
- **【斜体】按钮** **I**：单击该按钮，可以将所选的文本内容以斜体显示。
- **【下划线】按钮** **U**：单击该按钮，可以给所选的文本内容加上下划线。
- **【运行】按钮** ：单击该按钮，将从程序的起始点运行程序。当在程序中使用了**【开始】(Start)**标志旗时，单击该按钮，将从**【开始】**标志旗处开始运行程序。
- **【控制面板】按钮** ：单击该按钮，弹出**【控制面板】**对话框，并整合在 Authorware 7.02 工作窗口的右边。用于控制程序的运行，如图 1-6 所示。

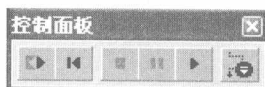


图 1-6 **【控制面板】**对话框

- **【函数】按钮** ：单击该按钮，弹出**【函数】**面板，并且整合在 Authorware 7.02 工作窗口的右边，如图 1-7 所示。
- **【变量】按钮** ：单击该按钮，弹出**【变量】**面板，并且整合在 Authorware 7.02 工作窗口的右边，如图 1-8 所示。