

高等院校“十二五”规划教材

Authorware 多媒体开发 实训教程 (第二版)

AUTHORWARE DUOMEITI KAIFA SHIXUN JIAOCHENG (DIERBAN)

沈洪 朱军 唐建 金培莉 编著



中国铁道出版社
CHINA RAILWAY PUBLISHING HOUSE

高等院校“十二五”规划教材

Authorware 多媒体开发实训教程 (第二版)

沈 洪 朱 军 唐 建 金培莉 编著

中国铁道出版社
CHINA RAILWAY PUBLISHING HOUSE

内 容 简 介

Authorware 是流行的多媒体制作软件之一, 其应用范围涉及多媒体教学、商业广告宣传和游戏娱乐等领域。本书共 12 章: 第 1 章介绍多媒体的概念及 Authorware 7.0 软件的界面与功能; 第 2~7 章介绍 Authorware 的技术特性和应用, 通过实例介绍各个图标对象属性、方法及相关应用; 第 8~10 章介绍与 Authorware 7.0 操作相关的扩展知识内容, 阐述脚本编程技术、模块与库、Xtra 技术与 ActiveX 控件, 以及知识对象等技术内容, 这部分技术可有效增强多媒体作品功能; 第 11 章介绍 Authorware 多媒体作品的调试与发布; 第 12 章通过一个综合实例介绍多媒体作品开发的完整过程。

本书的读者对象是高等院校学生、教师及多媒体工作者、爱好者, 适合作为高等院校和社会培训机构 Authorware 课程教学的教材。

图书在版编目 (CIP) 数据

Authorware 多媒体开发实训教程/沈洪等编著. —
2 版. — 北京: 中国铁道出版社, 2014. 8
高等院校“十二五”规划教材
ISBN 978-7-113-18905-1

I. ①A… II. ①沈… III. ①多媒体开发工具—高等
学校—教材 IV. ①TP311.56

中国版本图书馆 CIP 数据核字 (2014) 第 151448 号

书 名: Authorware 多媒体开发实训教程 (第二版)
作 者: 沈 洪 朱 军 唐 建 金培莉 编著

策 划: 翟玉峰

读者热线: 400-668-0820

责任编辑: 翟玉峰 王 惠

封面设计: 付 巍

封面制作: 白 雪

责任校对: 汤淑梅

责任印制: 李 佳

出版发行: 中国铁道出版社 (100054, 北京市西城区右安门西街 8 号)

网 址: <http://www.51eds.com>

印 刷: 三河市航远印刷有限公司

版 次: 2008 年 2 月第 1 版 2014 年 8 月第 2 版 2014 年 8 月第 1 次印刷

开 本: 787mm×1092mm 1/16 印张: 19.75 字数: 465 千

印 数: 1~2 000 册

书 号: ISBN 978-7-113-18905-1

定 价: 38.00 元

版权所有 侵权必究

凡购买铁道版图书, 如有印制质量问题, 请与本社教材图书营销部联系调换。电话: (010) 63550836

打击盗版举报电话: (010) 51873659

《Authorware 多媒体开发实训教程》一书 2008 年出版后,经一些学校的教师和读者 6 年多的使用,广受好评,同时收到不少好的建议。为此,我们综合多方面的意见和建议,对全书内容进行了修订和补充。与 2008 年出版的《Authorware 多媒体开发实训教程》(第一版)相比,这次再版所作的修订有近百处,修改了一些错误和不够严谨的地方;对部分配套素材文件进行了更新;对部分章节内容也进行了调整,将原第 9、10 章内容合并为一章,将原书第 12~14 章进行了简化,同时新增了一章综合实例,综合介绍一个多媒体作品开发的完整过程,这样更有利于教学。

本次再版坚持原书的指导思想,面向高等院校学生、教师及多媒体工作者、爱好者,适合作为高等院校和社会培训机构 Authorware 课程教学的教材。

本书从实训的角度,打破传统教材以知识系统性为主的编写方法,以案例剖析为理论教学的主线,以由易到难的综合性项目案例训练为主体,注重工作过程的系统性,培养学习者解决实际问题的能力。本书具有以下特色:①精选实例,结合实例讲解 Authorware 的应用知识;②贴近实际,培养良好的多媒体软件开发习惯;③通俗易懂,以问题为指引,注重培养学习兴趣。

全书共分 12 章:第 1 章介绍多媒体的概念及 Authorware 7.0 软件的界面与功能;第 2~7 章介绍 Authorware 的技术特性和应用,通过实例介绍各个图标对象属性、方法及相关应用;第 8~10 章介绍与 Authorware 7.0 操作相关的扩展知识内容,阐述脚本编程技术、模块与库、Xtra 技术与 ActiveX 控件,以及知识对象等技术内容,这部分技术可有效增强多媒体作品功能;第 11 章介绍 Authorware 多媒体作品的调试与发布;第 12 章通过一个综合实例介绍多媒体作品开发的完整过程。

本书由沈洪、朱军、唐建、金培莉编著。本书在编写过程中,得到了李天工、施明利、石靖、李欣茹、丁向丽、陆云峰、张敬尊、邓秉华、刘瑞祥、袁家政、肖兰等老师的热心帮助,他们参与了本书的案例设计、编排、制作和测试等工作,在此表示衷心感谢。

由于作者水平有限,书中不足之处在所难免,恳请读者给予批评指正。

编者

2014 年 5 月

第一版前言

FOREWORD

多媒体技术的应用,改变了人们使用计算机的方式,也改变了人们的生产、工作和生活的方式。Authorware 是当今较为流行的多媒体制作软件之一,被广泛应用于多媒体教学、商业广告宣传和游戏娱乐等领域。

本书以培养多媒体应用开发人才为目的,结合多年来多媒体应用开发的有益经验,讲解 Authorware 的特性和应用,并具备以下特色:

(1) 精选实例,结合实例讲解 Authorware 的应用知识

精选一些产品实例,结合 Authorware 知识点,剖析知识点的涵义、应用的方法和应用场合,打破传统教材以知识系统性为主的编写方法。通过综合性实例的分析,让读者学会制作多媒体的方式、方法,培养读者解决实际问题的能力。

(2) 立足多媒体产品开发,培养软件产品的工程开发思想

本书在实际操作过程中,按照多媒体产品的要求,尽量采用市场标准,满足实际要求。这样,学习者在学习 Authorware 应用的同时,感受制作产品的氛围,更贴近实际,养成工程开发、产品开发的思维。

(3) 规范多媒体应用的开发过程,培养良好的开发习惯

制作多媒体产品通常要经过分析阶段、媒体信息收集阶段、开发阶段、评价阶段和分发阶段等。本书在列举实例时,明确各个阶段的工作、任务和采用的方法,从而培养开发多媒体产品的开发习惯。

(4) 内容深入浅出、注重“实用”

在实例选择上注重市场需要,尽量满足读者的工作需求,注重“实用”。实例完全采用产品开发工作模式,介绍产品实现方法时,引进产品开发的各种经验,开阔多媒体集成处理的视野,有些思路很有借鉴价值。将学习活动与实际问题的结合,以不断探索具体问题的方式推进书中内容的介绍,这样可以引导和维持读者的学习兴趣。

本书以上特点充分体现“以学生为中心”的现代教学思想,体现以学生实际训练为主,教师讲解为辅的应用性需求,可以让学生在探究的过程中学会 Authorware。同时,激发学生的学习兴趣,启发其创造性思维。

本书共 14 章:第 1 章介绍多媒体的概念,熟悉 Authorware 7.0 软件的界面与功能;第 2~7 章介绍 Authorware 的技术特性和应用,通过实例介绍各个图标对象属性、方法及相关应用;第 8~10 章和第 12~14 章介绍与 Authorware 7.0 操作相关的扩展知识内容,阐述使用脚本编程技术、模块与库、数据库、Xtra 技术与 ActiveX 控件,以及知识对象等技术内容,这部分技术可有效增强多媒体作品功能,并提供便捷的开发技术;第 11 章介绍 Authorware 多媒体

作品的调试与发布。

本书在编写过程中,得到了贺东辉、李天工、朱晖、张敬尊、邓秉华、刘瑞祥、袁家政、肖兰等人的热心帮助,他们参与了本书的案例设计、编排、制作和测试等工作,在此表示衷心的感谢。

由于作者水平有限,书中不足之处在所难免,恳请读者给予批评指正。

编 者

2007 年 12 月

第1章 认识多媒体与 Authorware 7.0.... 1

1.1 多媒体基础1

1.2 Authorware 7.0 基础2

任务1 了解 Authorware 7.0.....2

任务2 了解用 Authorware 7.0
开发多媒体的过程.....3

1.3 Authorware 7.0 的安装5

任务1 了解 Authorware 7.0 的
系统需求5

任务2 安装 Authorware 7.0.....5

1.4 Authorware 7.0 的基本操作7

任务1 Authorware 7.0 的
启动与关闭7任务2 Authorware 7.0 的
窗口操作7

任务3 菜单、工具按钮的操作..11

任务4 文件操作12

任务5 面板操作14

1.5 实例制作16

任务1 实例目标分析16

任务2 实例制作16

1.6 归纳与提高21

习题22

第2章 文本处理 23

2.1 文本处理图标23

任务1 了解显示图标23

任务2 了解支持文本的
其他图标24

2.2 文本对象的基本操作25

任务1 调整文本对象列宽25

任务2 调整文本对象的位置...25

任务3 设置文本的字体、
字号和颜色25

任务4 文本的抗锯齿处理 26

任务5 设置文本的风格 26

任务6 文本的对齐 26

任务7 文本的样式操作 28

2.3 文本处理 29

任务1 引入文本 29

任务2 文本移动 35

任务3 文本过渡 39

任务4 文本显示效果 40

2.4 文本应用实例 44

任务1 实例目标分析 44

任务2 实例设计 45

2.5 归纳与提高 52

习题 53

第3章 图形、图像处理 54

3.1 了解图形、图像 54

任务1 图形、图像的分类 54

任务2 图像的格式 55

3.2 绘制图形 56

任务1 认识工具箱 56

任务2 绘制矩形 57

任务3 绘制多边形 59

任务4 绘制线段 60

任务5 绘制圆角矩形 61

任务6 绘制圆形 62

3.3 引入图像 62

任务1 导入外部图像 62

任务2 插入外部图像 64

任务3 使用剪贴板粘贴图像.. 66

任务4 直接向 Authorware 中
拖入图像文件 68

3.4 美化图形、图像 70

任务1 认识图像模式 70

任务 2 设置图像模式	71	习题	113
3.5 图形、图像的动态变化	77	第 5 章 数字电影与 DVD 视频	114
任务 1 分析图形、图像的 动态变化方式	77	5.1 数字电影	114
任务 2 实现图形、图像的 动态变化	79	任务 1 认识数字电影	114
3.6 图形、图像应用实例	81	任务 2 了解播放数字电影的 图标	115
任务 1 实例目标分析	81	5.2 使用数字电影	118
任务 2 实例制作	83	任务 1 导入数字电影	118
3.7 归纳与提高	87	任务 2 电影媒体同步控制	123
习题	87	任务 3 移动电影媒体	125
第 4 章 声音处理	88	5.3 DVD 的使用	126
4.1 声音处理图标	88	5.4 数字电影应用实例	127
任务 1 了解声音图标	88	任务 1 分析实例目标	127
任务 2 了解支持声音的其他 部件	90	任务 2 实例制作	128
任务 3 声音文件格式	90	5.5 归纳与提高	140
4.2 导入声音	92	习题	140
任务 1 利用声音图标导入 声音	92	第 6 章 建立交互与响应	141
任务 2 利用 DirectMediaXtra 功能图标导入声音	94	6.1 认识交互与响应	141
任务 3 MIDI 文件的播放	96	任务 1 交互的分支结构	141
4.3 声音的应用	97	任务 2 交互图标属性设置	143
任务 1 使用背景声音	98	6.2 按钮响应	146
任务 2 使用声音音效	98	任务 1 设置按钮响应属性	146
任务 3 使用声音解说	99	任务 2 创建按钮响应	147
4.4 声音媒体的同步	99	6.3 热区域响应	152
任务 1 利用声音图标实现 媒体同步	99	任务 1 设置热区域响应 属性	152
任务 2 利用同步函数实现 媒体同步	100	任务 2 创建热区域响应	153
任务 3 利用声音函数、变量 实现媒体同步	101	6.4 热对象响应	156
4.5 声音应用实例	102	任务 1 设置热对象响应 属性	157
任务 1 实例目标分析	102	任务 2 创建热对象响应	157
任务 2 实例制作	104	6.5 按键响应	161
4.6 归纳与提高	111	任务 1 设置按键响应属性	161
		任务 2 创建按键响应	162
		6.6 条件响应	166
		任务 1 设置条件响应属性	166
		任务 2 创建按键响应	167
		6.7 目标区响应	168

任务 1 设置目标区响应属性 ..168	任务 3 构建计算路径的 决策结构 198
任务 2 创建目标区响应169	7.5 框架、导航与决策应用实例 ... 199
6.8 时间限制响应173	任务 1 实例目标分析 199
任务 1 设置时间限制响应 属性173	任务 2 实例制作 200
任务 2 创建时间限制响应174	7.6 归纳与提高 218
6.9 下拉菜单响应175	习题 218
任务 1 设置下拉菜单响应 属性175	第 8 章 变量、函数与语句 219
任务 2 创建下拉菜单响应176	8.1 变量 219
任务 3 创建下拉菜单中的 横线179	任务 1 变量的类型 219
6.10 文本输入响应179	任务 2 系统变量和自定义 变量 220
任务 1 设置文本输入响应 属性179	任务 3 在计算图标中使用 变量 221
任务 2 创建文本输入响应180	任务 4 在显示图标的文本中 嵌入变量 222
6.11 重试限制响应182	8.2 函数 223
任务 1 设置重试限制响应 属性182	任务 1 系统函数和自定义 函数 223
任务 2 创建重试限制响应183	任务 2 函数的应用 224
6.12 交互与响应应用实例183	8.3 程序语句 225
任务 1 实例目标分析183	任务 1 程序语句 225
任务 2 实例制作185	任务 2 程序语句的应用 227
6.13 归纳与提高185	8.4 变量、函数与语句在课件中的 应用实例 228
习题185	任务 1 实例目标分析 228
第 7 章 框架、导航与决策 186	任务 2 实例制作 229
7.1 框架与导航186	8.5 归纳与提高 239
任务 1 了解框架结构186	习题 240
任务 2 了解导航图标187	第 9 章 提高多媒体作品开发效率 241
7.2 决策与决策结构189	9.1 组合图标、库与模块 241
7.3 使用框架和导航191	任务 1 了解组合图标 241
任务 1 创建框架结构191	任务 2 了解库 242
任务 2 创建导航模块192	任务 3 了解模块 243
7.4 决策结构195	任务 4 库与模块的比较 243
任务 1 构建顺序路径的 决策结构196	任务 5 素材的组织与管理 243
任务 2 构建随机路径的 决策结构197	9.2 组合图标的操作 244
	任务 1 创建组合图标 245

任务 2 逻辑的组合与解除	246	任务 1 实例目标分析	267
任务 3 图标命名	246	任务 2 制作实例	267
任务 4 图标着色	247	10.5 归纳与提高	271
9.3 库的操作	247	习题	272
任务 1 库文件的操作	247	第 11 章 作品的调试与发布	273
任务 2 库的操作	248	11.1 程序调试与发布	273
任务 3 链接的操作	250	任务 1 了解程序调试	273
任务 4 定位操作	251	任务 2 了解程序发布	274
9.4 模块的创建与使用	251	11.2 程序的调试	276
任务 1 创建模块	252	任务 1 使用控制面板的	
任务 2 使用模块	252	程序调试操作	276
9.5 外部媒体管理器	253	任务 2 使用标志旗的程序	
任务 1 认识外部媒体		调试操作	277
管理器	253	任务 3 直接运行的程序	
任务 2 外部媒体的管理	254	调试操作	278
9.6 归纳与提高	255	任务 4 使用计算图标的	
习题	256	程序调试操作	278
第 10 章 Xtras、ActiveX 技术和		11.3 程序打包	279
知识对象	257	任务 1 本地打包	279
10.1 Xtras 与 ActiveX 技术	257	任务 2 一键发布	280
任务 1 了解 Xtras 及其		任务 3 Web 打包	283
分类	257	任务 4 库文件单独打包	284
任务 2 了解 ActiveX 及其		11.4 程序发布	286
特点	258	任务 1 光盘发布	286
10.2 Xtras、ActiveX 使用实例	258	任务 2 批量发布	286
任务 1 实例目标分析	258	任务 3 Web 网络发布	287
任务 2 实例制作	259	11.5 归纳与提高	287
10.3 知识对象	265	习题	289
任务 1 了解知识对象	265	第 12 章 综合应用	290
任务 2 知识对象的工作		12.1 多媒体作品准备	290
过程	265	12.2 多媒体作品制作	291
任务 3 知识对象的类型和		12.3 多媒体作品调试与发布	304
应用场合	266	12.4 归纳与提高	305
10.4 知识对象使用实例	267	习题	306

第 1 章 | 认识多媒体与 Authorware 7.0

Authorware 7.0 是 Macromedia 公司开发的一款基于图标和流程线的多媒体作品创作工具，具有功能强大、使用简单、扩展性好的特点，广泛应用于多媒体教学、商业、游戏、咨询等领域。

本章主要解决的问题

- ☒ 多媒体是什么
- ☒ Authorware 7.0 的功能和特点
- ☒ Authorware 7.0 的组成
- ☒ 多媒体作品的开发过程

本章学习的基本要求

- ☒ Authorware 7.0 的安装
- ☒ 菜单、工具栏的操作
- ☒ 各种面板的操作
- ☒ 文件操作

1.1 多媒体基础

1. 媒体、超媒体

媒体是指表示信息内容的载体。如图像是通过图案来表达信息内容的，是一种媒体。文本、图形、图像、声音、视频、电影、动画等都称为媒体。

媒体通常分为视觉媒体、听觉媒体和视听媒体。文本、图形、图像属于视觉媒体；声音属于听觉媒体；动画、视频、电影属于视听媒体。

多媒体的媒体有下列几种：

- (1) 文本：是指以 ASCII 码存储的文件。
- (2) 图形：是指计算机绘制的各种几何图形。
- (3) 图像：是指由输入设备捕捉的实际场景画面，或以数字化形式存储的任意画面。
- (4) 动画：是指由一系列静止画面按一定顺序排列而成，以一定的速度连续播放产生的动态画面效果。
- (5) 音频：是指数字化的声音，包括语音、声响和音乐。
- (6) 数字电影：是指经数字技术处理后拍摄的、在数字电影院播放的电影。

超文本是一种以节点作为基本单位组织信息，在节点和节点之间通过表示它们之间关系的链加以链接，构成表达特定内容的信息网络而形成的一个非线性的文本结构。超文本的目的就是将各种思想、概念组合到一起，以便于浏览。组成超文本的 3 个要素是节点、链和网络。

超媒体指将文本、图形、图像、声音、动画、音频和视频等多媒体信息，通过链结构的

方式形成的非传统的树状结构的一种网状体系。

2. 多媒体及其特点

文本、图像、声音、视频、电影、动画等媒体,可以有机地集成在一起,表达人们需要表达的思想内容,这就是多媒体。

多媒体具有两个显著的特点:

(1) 集成性。所谓集成性是指多媒体中集合了多种媒体,不仅有文本、图形、图像媒体,还有动画、声音、电影媒体。但是,不是所有的多媒体作品就一定会集合所有种类的媒体。

(2) 交互性。交互性是指用户可以与多媒体进行交流。

多媒体技术是以计算机为核心,交互式综合处理文本、图形、图像、动画、音频及视频等多种信息的技术。

1.2 Authorware 7.0 基础

任务 1 了解 Authorware 7.0

1. Authorware 7.0 的功能与特点

Authorware 7.0 是 Macromedia 公司的一款优秀的多媒体开发工具,是制作多媒体学习光盘、多媒体课件、多媒体网络课件、多媒体远程教学系统的标准平台。

Authorware 7.0 具有如下特点:

(1) 开放性、跨平台、高效率。Authorware 7.0 不仅提供了标准、开放的应用程序接口,还可以使用其他软件的作品,具有较好的兼容性。Authorware 7.0 在 Windows、Macintosh 平台上提供了开发环境。Authorware 7.0 可视化和拖放图标的编程方式以及库、模块、知识对象、嵌入技术,提高了多媒体开发效率。

(2) 可视化的图标编程。Authorware 7.0 提供形象、直观的图标及流程线的编程方式,清晰地描绘程序的工作流程,易于学习和使用。

(3) 集成性。Authorware 7.0 是一个超级信息加工工厂,可以把各种信息有机地组合在一起形成一个整体。

(4) 强大的交互性。Authorware 7.0 提供了 11 种与用户交互的交互类型来跟踪用户的操作。

(5) 专业性。Authorware 7.0 拥有自身的脚本编程语言,同时还把网络编程语言——JavaScript 作为其内部编程语言之一,因而 Authorware 7.0 也是专业级的多媒体编程语言。

(6) 强大的数据处理能力。Authorware 7.0 具有丰富的函数和系统变量,可以对数据进行实时跟踪、侦测和自动改动,还可以通过 ODBC 函数和 SQL 语句访问 SQL Server、Oracle 等数据库。

(7) 易用性与人性化。Authorware 7.0 支持 TTS 技术和 WCAG 技术标准,可以制作自动机器语音多媒体程序,便于残疾人士使用,多了一份温情和关爱。

(8) 一键发布功能。Authorware 7.0 将要发布的程序进行自动处理,只须单击就可以保存和发布。

2. Authorware 7.0 的组成

Authorware 7.0 是多媒体软件, 像其他 Windows 应用程序一样, 它的工作界面由以下部分组成:

- (1) 程序窗口, 由标题栏、菜单栏和工具栏 3 部分组成。
- (2) 图标面板。
- (3) 设计窗口。
- (4) 演示窗口。
- (5) 工具箱。
- (6) 各种面板。

3. Authorware 7.0 的应用领域

(1) 多媒体课件制作。Authorware 7.0 是标准的多媒体制作工具和首选开发平台, 它的性能使得它成为多媒体课件开发的事实工业标准。

(2) 多媒体光盘制作。多媒体教学光盘制作也正是 Authorware 7.0 的特长之一。多媒体光盘大容量和快速运行, 成为小型企业和学校多媒体教学的一种教学方式。

(3) 多媒体游戏制作。游戏正在成为人们的一种消遣方式, Authorware 7.0 专业级的编程工具, 成为多媒体游戏制作的重要工具。

(4) 多媒体在线咨询系统。Authorware 7.0 具有强大的数据处理能力, 它可以通过 ODBC 和 SQL 访问大、中、小型数据库, 特别适合开发多媒体管理系统。如多媒体在线咨询系统等。

任务 2 了解用 Authorware 7.0 开发多媒体的过程

自 1968 年第一次提出“软件危机”以来, “软件危机”一直伴随着软件开发人员。“软件危机”指的是在计算机软件的开发和维护过程中所遇到的一系列严重问题, 表现为软件开发的成本和进度常常难以估计, 开发成本常常超出预算, 实际进度比预定进度一再拖延; 用户对“已完成”系统不满意; 软件的质量不可靠; 软件的可维护程度低; 软件通常没有适当的文档资料等。

“软件危机”的产生除了软件本身复杂等原因之外, 还包括: 软件开发和维护的方法不正确, 开发过程没有统一的、规范的方法论的指导, 文档资料不齐全, 忽视人与人的交流, 忽视测试阶段的工作, 提交用户的软件质量差, 轻视软件的维护。

利用 Authorware 7.0 进行多媒体项目的开发, 尽管其流程线和可视图标的编程方法简单易用, 但是, 项目开发的方法和过程与其他软件一样, 需要正确的思想方法作为指导, 规范的开发过程作为保证。

Authorware 7.0 进行多媒体项目的开发采用快速原型设计思想, 就是结构化的、自顶向下、逐步精细设计思路。规范的开发过程是: 分析需求、设计原型、收集素材、完善设计、调试测试、发布与维护。

1. 需求分析

在使用 Authorware 开发程序之前要进行需求分析, 以确定将要开发的程序用来做什么。需求分析是决定将采用的解决方案。在需求分析时, 主要分析程序用户的对象是谁, 实现什

么目标, 用户的使用环境如何, 用户需求信息是什么, 如何发布等。

2. 原型设计

快速原型法是一种程序设计方法, 它先构造一个功能简单的原型系统, 然后对原型系统逐步求精, 不断扩充完善得到最终的软件系统。系统原型的建立和运行可以使用户感性认识要制作的系统, 进一步明确对系统的需求。

在具体实现系统之前, 先要设计系统的界面和界面元素的系统原型。

Authorware 是一个理想的原型生成工具。可在屏幕上绘制一些基本图形表示素材, 之后导入完善的素材来替换。原型应该能够完整地揭示程序如何运行。不需要花费太多的时间用于原型设计, 如果设计需要修改, 可以在素材处理好以后进行。

3. 素材收集

原型系统在经过用户的确认后, 就确切地明确了用户的需求, 也对系统中所需素材的种类、数量、格式等有了明确的认识, 下一步就需要搜集、加工、处理素材了。要弄清楚搜集的素材有哪些, 素材如何进行分类和组织, 采用什么工具加工、处理素材等问题是这个阶段的主要任务。

首先标出需要搜集素材的类型、内容, 并且详细地列出清单。这些素材应该是经过专业工具处理加工的、满足系统要求的最终素材。

尽管 Authorware 提供一些工具以处理文本、图形, 但是 Authorware 更擅长媒体素材的集成。要尽可能使用外部素材, 这样可以减小程序占的存储空间, 更有利于程序的升级和重用。

组织管理素材的方法与素材在 Authorware 7.0 中应用的方式有关。通常, 使用频繁、数据量小的素材, 直接存于程序片断中; 数据量大的、频繁使用的素材, 以文件夹的方式组织管理; 需要保护的素材, 不管数据量大或小, 通常使用库的方式组织管理。

4. 设计完善

完善程序的所有功能, 最好的做法是一个模块一个模块地进行。主要是素材的导入、应用变换和效果、生成交互和导航、定义变量等。

5. 调试测试

当程序能够按需要的方式运行, 即可进行系统的最后调试测试。

在程序发布之前, 需要修改程序以获得更好的性能, 包括提高运行速度、改善交互方式等。这个阶段往往被忽视, 因而造成应用程序不够完美。在测试调试阶段, 可以进一步确认程序确实按照设计运行。否则, 在程序最终发布之前还可以回到设计阶段进行修改。

6. 打包与发布

在程序发布之前, 需要对程序进行打包。程序打包是指对源程序进行封装、加密处理。

程序发布是指将打包后的程序、运行时间库、支持文件、各种素材和说明文件等有效地组织在一起, 以不同的存储介质形式发行。程序只有在发布之后才能脱离 Authorware 环境运行。

程序打包的目的是发布, 根据发布形式的不同, 程序打包的方式也可以不同。程序打包有 3 种方式: 本地打包、一键发布和 Web 网络打包。

程序打包注意事项如下:

(1) 复制源程序。程序一旦打包, 就像其他语言程序被编译一样, 无法再进行修改、检查源文件。

(2) 确保程序的支持文件完整、合法。

(3) 程序文件和库文件在打包时,可以选择分开或组合打包。分开打包可节省磁盘空间。

1.3 Authorware 7.0 的安装

任务1 了解 Authorware 7.0 的系统需求

安装 Authorware 7.0 软件,必须准备好 Authorware 7.0 软件光盘,并了解该软件的运行对系统的需求。表 1-1 列出了 Authorware 7.0 对系统的需求。

表 1-1 系统需求

部 件	编 著 作 品	运 行 作 品
处理器	奔腾 II 以上	奔腾 II 以上
内存	32 MB 内存	16 MB (Windows)、24 MB (Mac) 内存
系统软件	Windows 98SE/2000/XP/Vista/7	Windows 98SE/Me/NT4.0/2000/XP/Vista/7, Mac OS 8.1
磁盘、光驱	120 MB 可用空间、CD-ROM	

任务2 安装 Authorware 7.0

下面以 Windows XP 为例介绍安装 Authorware 7.0 的方法。

(1) 启动 Windows XP 操作系统,在光驱中插入 Authorware 7.0 (中文版为 7.02 版) 软件光盘。

(2) 执行安装命令。双击“我的电脑”图标,在打开的“我的电脑”窗口中双击“光盘驱动器”图标,在文件列表中查找 Authorware 7.0 的 Setup 程序图标。双击 Setup 程序图标进行安装。

(3) 执行安装向导。安装开始后,安装程序打开图 1-1 所示的安装向导,询问是否在计算机上安装 Authorware 7.0。单击 **下一步(N) >** 按钮开始安装,单击 **取消** 按钮结束安装。

(4) 接受“许可证协议”。单击“下一步”按钮,向导打开图 1-2 所示的“许可证协议”对话框。只有接受“许可证协议”才能进行程序的安装,否则,将终止程序的安装。单击 **是(Y)** 按钮,接受“许可证协议”。



图 1-1 Authorware 7.0 安装向导

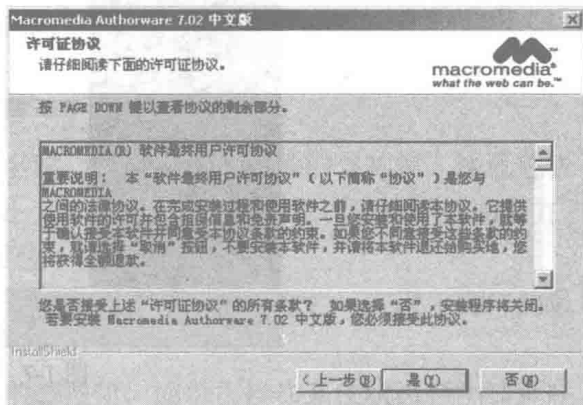


图 1-2 “许可证协议”对话框

(5) 选择 Authorware 7.0 安装目录。接受“许可证协议”后,向导打开图 1-3 所示的“选择目的地位置”对话框。程序提示 Authorware 7.0 将要安装的磁盘目录。单击 **浏览(B)...** 按钮,弹出图 1-4 所示的“请选择安装文件夹”对话框,在对话框的“目录”列表框中选择程序将要安装的驱动器和文件夹。选定安装目录之后,单击 **确定** 按钮,开始复制程序文件。

(6) 确认安装目录并复制文件。在图 1-5 所示的“开始复制文件”对话框中单击 **下一步(N) >** 按钮,安装程序弹出图 1-6 所示的“安装状态”对话框提示文件复制的进度。

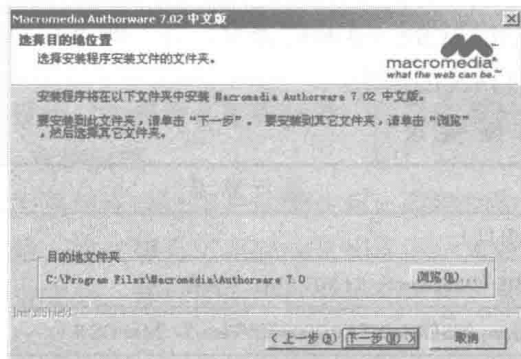


图 1-3 “选择目的地位置”对话框



图 1-4 “请选择安装文件夹”对话框

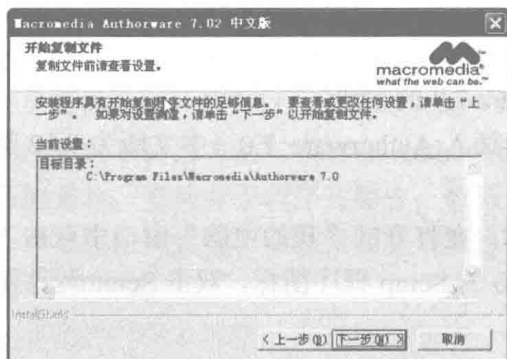


图 1-5 “开始复制文件”对话框

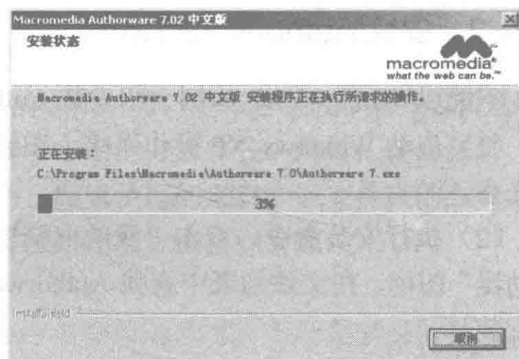


图 1-6 “安装状态”对话框

(7) 结束安装。文件复制完成,安装程序打开图 1-7 所示的安装完成对话框,单击 **完成** 按钮,完成安装过程。

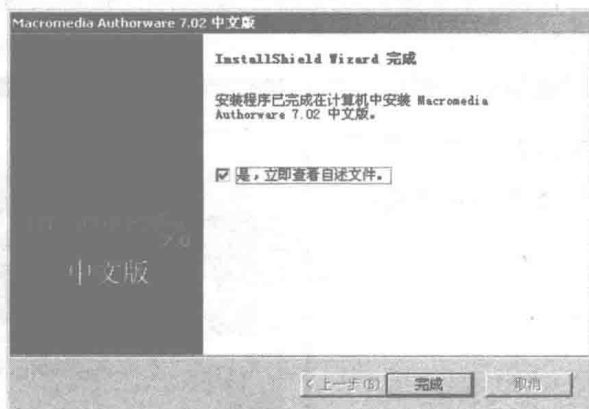


图 1-7 安装完成

1.4 Authorware 7.0 的基本操作

Authorware 7.0 是美国 Macromedia 公司开发的一款基于设计图标和流程线的多媒体制作和在线网络教学开发专业软件,采用开放式的程序设计思想和所见即所得的编程风格,能将多种媒体素材有机地集成在一起,从而成为满足人们工作、学习、娱乐等某种要求的应用软件产品。

使用 Authorware 7.0 制作作品,首先要熟悉 Authorware 7.0 工作环境。

任务1 Authorware 7.0 的启动与关闭

1. 启动 Authorware 7.0

启动 Authorware 7.0 的操作方式有 3 种,分别是使用命令、运行 Authorware7.exe 和打开 Authorware 7.0 源文件。

(1) 命令方法。选择“开始”|“所有程序”|“Macromedia”|“Authorware 7.02 中文版”命令。

(2) 运行 Authorware7.exe 方法。在计算机硬盘中找到 Authorware 7.0 安装文件夹,双击 Authorware7.exe 文件。或者,将 Authorware7.exe 拖放到桌面,创建一个快捷方式,双击  快捷方式。

(3) 打开 Authorware 7.0 源文件方法。在计算机硬盘中找到扩展名为“.a7p”的文件,双击该文件图标.

2. 关闭 Authorware 7.0

正常关闭或退出 Authorware 7.0 的方法有 4 种,分别是使用菜单命令、关闭按钮、软件标志和【Alt+F4】组合键。

(1) 使用菜单命令。选择“文件”|“退出”命令。

(2) 使用关闭按钮。单击 Authorware 7.0 主窗口右上角的关闭按钮.

(3) 使用软件标志。双击 Authorware 7.0 主窗口左上角的软件标志.

(4) 使用组合键。按【Alt+F4】组合键。

任务2 Authorware 7.0 的窗口操作

1. 主窗口控制操作

启动 Authorware 7.0 后,在屏幕桌面呈现一个窗口,这个窗口称为 Authorware 7.0 的主窗口,如图 1-8 所示。主窗口包括标题栏、菜单栏、工具栏 3 部分。

标题栏是窗口顶端的水平栏,用于显示程序名称、标志和打开文件的名称等。深蓝色表示窗口当前处于活动状态,浅蓝色表示窗口当前处于非活动状态。菜单栏位于标题栏的下方,有 11 个菜单组。工具栏是存放工具的场所,通常位于菜单栏下面。

(1) 主窗口的最大化与还原。单击标题栏上的按钮,或双击标题栏可实现主窗口的最大化与还原。

(2) 主窗口的最小化与还原。单击标题栏上的按钮,或单击操作系统状态栏中该程序的按钮可实现主窗口的最小化与还原。