

“十五”国家重点电子出版物规划项目·计算机知识普及和软件开发系列
热门软件实例导航丛书 (1)

Authorware 6.5

经典范例教程

北京希望电子出版社 总策划
袁海东 编写



北京希望电子出版社
Beijing Hope Electronic Press
www.bhp.com.cn

“十五”国家重点电子出版物规划项目·计算机知识普及和软件开发系列
热门软件实例导航丛书(1)

Authorware 6.5

经典范例教程



北京希望电子出版社 总策划
袁海东 编写



北京希望电子出版社
Beijing Hope Electronic Press
www.bhp.com.cn

内 容 简 介

本书主要针对目前最为流行和应用最广泛的各类时尚软件,通过颇具典型性的数十个范例,图文并茂地讲解软件功能,使读者在实际操作中轻松学会软件的使用。

这是一本关于 Authorware 6.5 经典范例的教程。本书详细介绍了利用 Authorware 6.5 进行课件制作及多媒体设计开发的方法与技巧。

全书由设计基础篇、经典范例篇两部分,共 15 章构成。第一部分主要讲解了 Authorware 的基本开发技术;第二部分通过 79 个经典范例,详细介绍了如何利用 Authorware 提供的各种设计手段完善对程序流程的控制,完成综合性的开发任务,而且重点介绍了外部函数的应用以及如何对各种流行的多媒体数据进行控制。本书专门为每个范例都提供了“举一反三”一节,并且为每章都提供了“思考与练习”,使读者在掌握本书范例程序的基础上能够开拓思路,达到融会贯通的目的。

本书言语简练,图文并茂;范例精彩,具有很强的典型性、广泛性,且书中提供的大量实用技术和开发技巧大多不依赖于 Authorware 的具体版本。

本书面向想自己动手制作交互式课件或多媒体的广大初、中级读者、多媒体开发人员、社会多媒体培训班。

本版 CD 内容包括书中范例的源程序及相关素材;丰富实用的素材库(包括数字化电影、图像、MIDI 序列、GIF 动画及音乐素材)。

盘书系列名 : “十五”国家重点电子出版物规划项目·计算机知识普及和软件开发系列
热门软件实例导航丛书(1)

盘 书 名 : Authorware 6.5 经典范例教程

总 策 划 : 北京希望电子出版社

文本著作者 : 袁海东 编写

责 任 编 辑 : 郑荃

CD 制 作 者 : 希望多媒体开发中心

CD 测 试 者 : 希望多媒体测试部

出版、发行者 : 北京希望电子出版社

地 址 : 北京市海淀区知春路甲63号卫星大厦三层 100080

网址: www.bhp.com.cn

E-mail: lwm@bhp.com.cn

电 话 : 010-62520290,62521724,62528991,62630301,62524940,62521921,82610344

(发行) 010-82675588-202 (门市) 010-82675588-501,82675588-201 (编辑部)

经 销 : 各地新华书店、软件连锁店

排 版 : 希望图书输出中心 邓蛟龙

CD 生 产 者 : 北京中新联光盘有限责任公司

文 本 印 刷 者 : 北京广益印刷有限公司

开本 / 规格 : 787 毫米×1092 毫米 1/16 24.375 印张 555.75 千字 彩插 4 页

版次 / 印次 : 2003 年 2 月第 1 版 2003 年 2 月第 1 次印刷

印 数 : 0001-5000 册

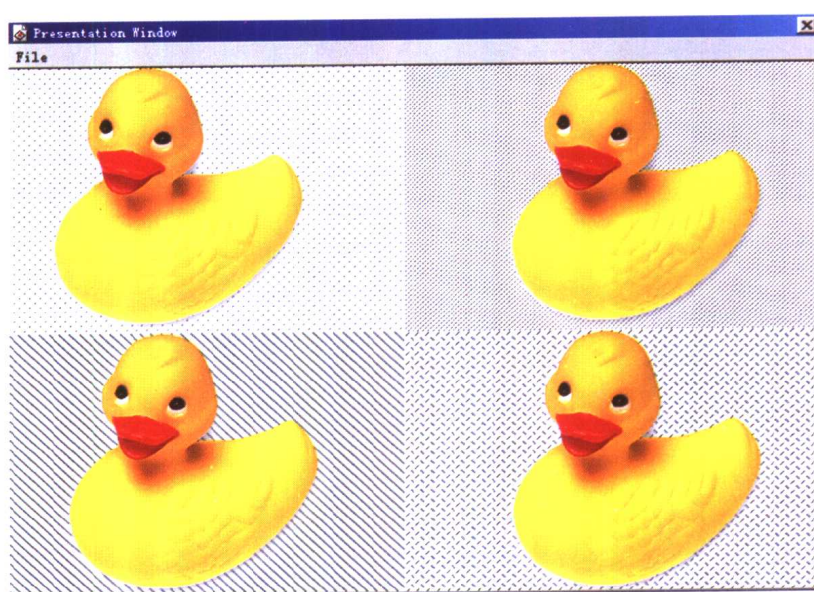
本 版 号 : ISBN 7-89498-069-2

定 价 : 36.00 元 (本版 CD)

说明: 凡我社产品如有残缺,可执相关凭证与本社调换。

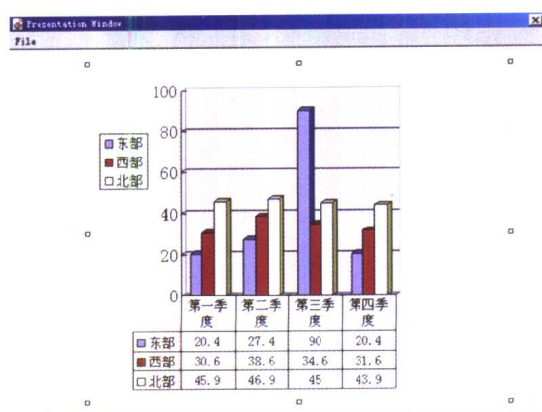
木纹 雕刻 木刻

第3章 精彩文字特效



第5章 制作与背景融合的阴影

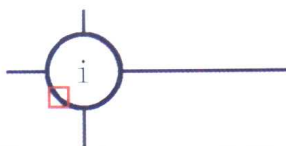
作品欣赏

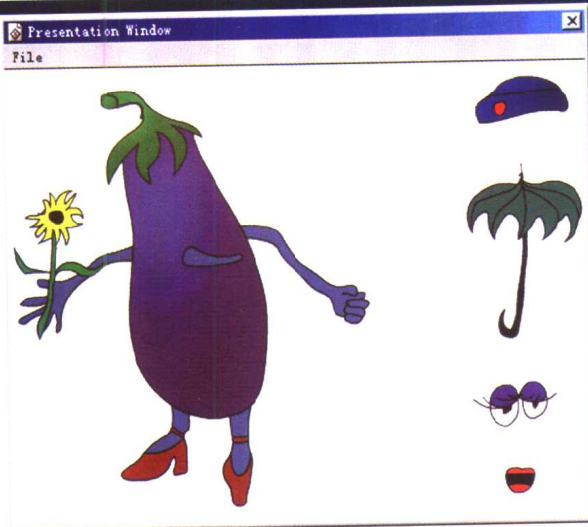


第6章 绘制图表

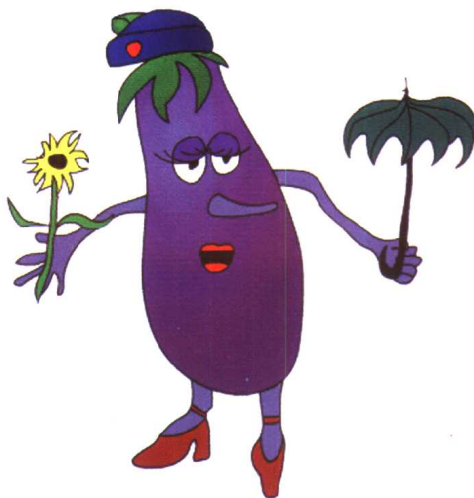


第9章 制作文字跟随鼠标效果





第 10 章 制作拼图游戏



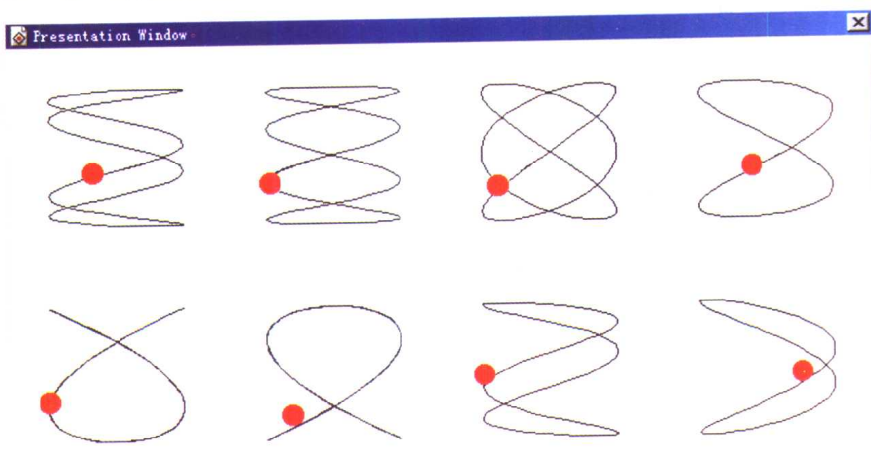
第 10 章 制作图像按钮

得分: 6



+

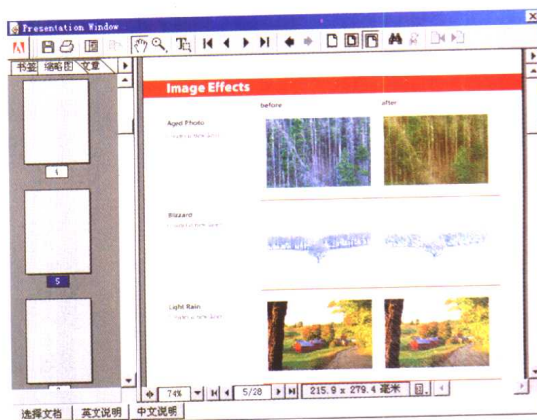
第 10 章 制作打蚊子游戏



第 10 章 对象沿“李萨如图形”轨迹运动



第13章 制作网页浏览器

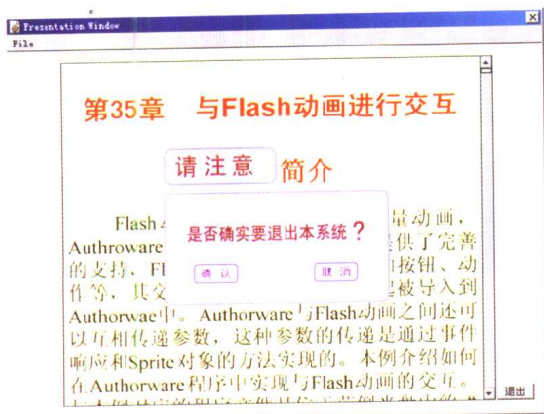


第13章 制作PDF文档阅读器



作品欣赏

第13章 制作RealMedia播放器

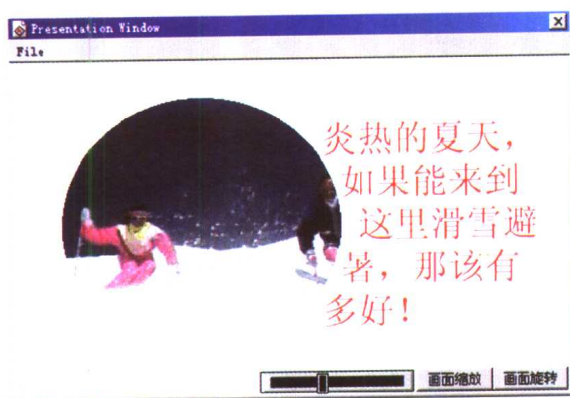


第14章 与FLASH动画进行交互



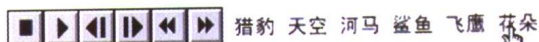
第14章 使用虚拟现实技术 (QTVR)

Authorware 6.5



第14章 实现电影播放特技

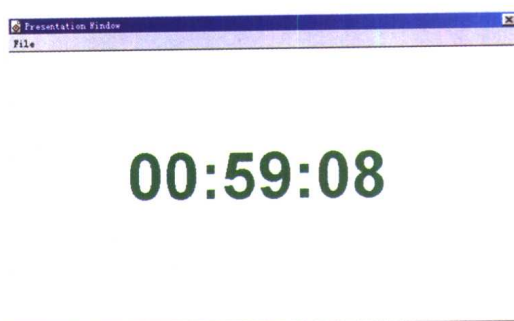
奇趣大自然: 花朵



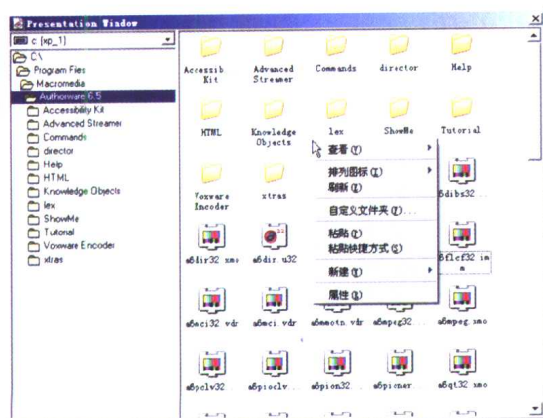
第14章 DirectMediaXtra 播放控制器



第15章 制作CD播放器



第15章 制作倒计时钟



第15章 自制资源管理器



第15章 制作电子书

热门软件实例导航丛书编委会

成 员 名 单

主 任：刘晓融

副主任：陆卫民 李 磊

委 员：徐建华 赵文博 朱培华 马红华

郑 荃 黄梅琪 周海光 尹飒爽

罗仕明

出版说明

目前电脑软件种类繁多，软件功能不断增强，且更新速度加快，使初学者乃至老用户们不时感觉到学习的困惑与茫然。《热门软件实例导航丛书》的及时出版，给广大用户提供了一个快速入门的捷径。本丛书包括了目前热门的各种时尚软件，作者从教与用的实际出发，根据软件功能的特点，精心设计了一批典型范例，以帮助读者以全新的学习方法、浓厚的学习兴趣，一步步进入软件应用的殿堂，感受到掌握软件如此之快的兴奋与惊喜。

本丛书涉及软件的范围

本丛书主要涉及图形和图像处理软件、多媒体制作软件、建筑工程软件、三维制作软件、网页制作软件等。

同时，在软件版本的选择方面，本丛书紧跟软件版本的更新而随时推出最新软件应用技术，使广大读者能够及时获得软件更新及最新功能的信息。

本丛书结构安排

本丛书摒弃了以往一味讲解软件功能的枯燥烦闷的学习方法，提供了一种轻松快捷的学习途径。通过颇具典型性的几十个范例，图文并茂地讲解软件功能，使读者在实际操作中轻松学会软件的使用，并在每个范例的后面精心设计和安排了举一反三或练习总结，使读者在掌握此范例的基础上能够开拓思路，达到融会贯通的目的。

本丛书读者定位

本丛书面向广大初、中级用户。通过图文并茂的学习、详尽的操作步骤讲解，使软件的初学者在实践中以最短的时间掌握软件的使用，同时对于熟练的老用户，也可以利用本丛书进一步提高软件的实际运用能力。

本丛书特点

- 通俗易懂、易学易用
- 步骤详尽、语言简洁
- 范例典型、即学即用
- 举一反三、活学活用

藉本丛书出版之际，特别感谢本丛书编委会和全体作者，是他们的辛勤劳动才使得本丛书臻于完善。

北京希望电子出版社

引 言

本书主要内容

Authorware 是目前被广为应用的多媒体创作软件，目前在国际上已经成为多媒体课件制作、远程教育和网络培训领域中的标准开发工具。本书主要面向设计人员在使用 Authorware 的过程中可能遇到的各种典型问题，根据作者的长期实践，提供了大量实用技术和开发技巧，而且它们中的大多数并不依赖于 Authorware 的具体版本。

本书内容共分为两大部分：设计基础篇讲解了 Authorware 的基本开发技术；经典范例篇提供了 79 个经典范例，内容涵盖了目前最为流行的设计技术及各种高级设计技巧，不仅详细介绍了如何利用 Authorware 提供的各种设计手段完善对程序流程的控制，完成综合性的开发任务，而且重点介绍了外部函数的应用以及如何对各种流行的多媒体数据进行控制。

一个优秀范例胜过大段的说明文字！大量阅读和分析范例程序，是迅速提高 Authorware 实际运用能力的最佳途径。本书绝不是范例程序的简单堆砌，对每个范例程序的讲解也绝不是就事论事。本书专门为每个范例都提供了“举一反三”一节，目的就是使读者在掌握范例程序的基础上能够开拓思路，达到融会贯通的目的。为了保证书中范例的典型性，作者经过了长期、大量的调查，因此书中所解决的问题具有最大的广泛性，多是设计人员在使用 Authorware 的过程中经常会遇到或者难以解决的问题。相信读者在阅读本书之后，定会感到受益匪浅。

本书读者范围是各种层次的 Authorware 用户。如果你是初学者，本书图书并茂的学习方式、详尽的讲解使你在实践中以最短的时间掌握 Authorware。即使你是一位非常熟练的 Authorware 程序设计人员，本书设计基础篇中的内容对你也并非毫无意义，那里提供了对最新版 Authorware 6.5 的详细介绍。对于每一位 Authorware 程序设计人员，本书都可以作为一本包含有大量实用解决方案的参考书，从中可以迅速地找到合适的解决方法，或者为自己的项目找到一个良好的开端。本书提供的大量源程序，稍加修改就可以应用于实际的开发工作。

在学习和使用 Authorware 的过程中，本书将帮助读者节省大量时间和精力，也将极大地丰富读者的多媒体制作经验。

本书导读

书中的约定

1. 本书中用符号“+”连接键名表示按下了组合键，例如“**Ctrl**+**O**”表示按着 **Ctrl** 键的同时按下 **O** 键。
2. 本书中用符号“>”表示菜单与菜单项之间的联系，例如“File>New>Library”表示选择了 File 菜单组下的 New 下拉菜单中的 Library 菜单项。
3. 本书中用符号“\”表示本行的内容是紧接着上一行输入的。由于书中有些地方

用到的程序语句比较长，一行的长度不足以容纳它们，所以不得不将它们放在两个甚至多个行上，这时符号“\”就用来表示本行内容与上一行内容之间并没有输入回车符。

关于范例光盘

为方便读者的阅读与练习，书中介绍的范例全部在范例光盘中提供。每章中的范例程序源代码及相关素材都存放在范例光盘对应的文件夹中，例如第 10 章中的范例程序就存放在范例光盘的 Chapter10 文件夹中。由于这些光盘中的源代码都具有只读属性，如果读者希望对源代码进行修改，就必须将对应的文件夹复制到硬盘中并撤消其中所有文件的只读属性。

为了便于读者进行练习，范例光盘的 avi、bmp、midi、gif、sound 文件夹内分别提供了一些数字化电影、图像、MIDI 序列、GIF 动画及音乐素材。因此这张光盘不仅是一个实用的代码库，也可以作为一张常用的素材库使用。

目 录

第一篇 Authorware 设计基础	
第 1 章 Authorware 简介	2
1.1 运行环境与安装过程	2
1.2 Authorware 的工作窗口	6
1.3 设计图标基础	19
1.4 变量与函数基础	22
1.5 脚本函数	38
1.6 本章小结	39
第 2 章 程序的调试与打包发行	40
2.1 程序的调试技巧	40
2.2 程序的一键发行	44
2.3 程序发行所需要的文件	51
2.4 本章小结	54
第二篇 经典范例	
第 3 章 制作精彩文字特效	56
3.1 范例 1: 阴影效果	56
3.2 范例 2: 纹理效果	60
3.3 范例 3: 雕刻效果	64
3.4 范例 4: 填充效果	66
3.5 范例 5: 空心效果	69
3.6 本章小结	71
3.7 思考与练习	71
第 4 章 文本的应用	72
4.1 范例 6: 文本的输入与格式化	72
4.2 范例 7: 导入 RTF 文本	78
4.3 范例 8: 使用函数导入文本	82
4.4 本章小结	85
4.5 思考与练习	85
第 5 章 图像的应用	86
5.1 范例 9: 图像的导入与显示	86
5.2 范例 10: 利用 Alpha 通道制作发光体	91
5.3 范例 11: 制作与背景融合的阴影	94
5.4 本章小结	99

5.5 思考与练习	99
第 6 章 实现高级排版功能	100
6.1 范例 12: 绘制表格	100
6.2 范例 13: 制作复杂公式	102
6.3 范例 14: 制作艺术字	105
6.4 范例 15: 制作竖排文字	107
6.5 范例 16: 绘制图表	109
6.6 本章小结	111
6.7 思考与练习	111
第 7 章 声音的使用	112
7.1 范例 17: 声音的导入与循环播放	112
7.2 范例 18: 音效与过渡效果的同步	115
7.3 范例 19: 声音与流程的同步	118
7.4 本章小结	121
7.5 思考与练习	121
第 8 章 数字化电影的使用	122
8.1 范例 20: 数字化电影的导入 与循环播放	122
8.2 范例 21: 电影播放控制器 (一)	126
8.3 范例 22: 制作“播放与移动同步” 效果	131
8.4 本章小结	134
8.5 思考与练习	134
第 9 章 动画制作	135
9.1 范例 23: 常用固定路径的设计	135
9.2 范例 24: 渐隐、渐现滚动字幕	138
9.3 范例 25: 浏览大型图像	142
9.4 范例 26: 字幕与电影同步播放	147
9.5 范例 27: 变速运动	148
9.6 范例 28: 制作文字跟随鼠标效果	151
9.7 本章小结	155
9.8 思考与练习	155
第 10 章 交互作用的实现	156
10.1 范例 29: 实现多行文本输入响应	156
10.2 范例 30: 实现密码输入	159

10.3	范例 31: 制作拼图游戏	162
10.4	范例 32: 移动程序窗口	165
10.5	范例 33: 制作图像按钮	167
10.6	范例 34: 制作右键菜单	176
10.7	范例 35: 多栏编辑	178
10.8	范例 36: 画外音控制	184
10.9	范例 37: 程序返回时的声音播放	188
10.10	范例 38: 电影播放控制器 (二)	190
10.11	范例 39: 函数计算运动路径	199
10.12	范例 40: 打蚊子游戏	204
10.13	本章小结	211
10.14	思考与练习	211

第 11 章 导航控制的应用212

11.1	范例 41: 快速建立导航结构	212
11.2	范例 42: 防止页面卷绕	214
11.3	范例 43: 键盘导航	217
11.4	范例 44: 自动定时翻页	219
11.5	范例 45: 自动翻页	222
11.6	范例 46: 由目录导航	224
11.7	范例 47: 实现可移动的导航按钮板	227
11.8	范例 48: 制作循环屏幕保护效果	229
11.9	范例 49: 屏幕保护过程中 自动播放页面内容	236
11.10	本章小结	242
11.11	思考与练习	243

第 12 章 决策判断分支结构的应用244

12.1	范例 50: 制作图像动画	244
12.2	范例 51: 掷骰子游戏	247
12.3	范例 52: 福彩号码发生器	249
12.4	范例 53: 实现图像缩放效果	252
12.5	本章小结	255
12.6	思考与练习	255

第 13 章 OLE 与 ActiveX

控件的应用256

13.1	范例 54: 播放 PowerPoint 演示文稿	256
13.2	范例 55: 制作 PDF 文档阅读器	259
13.3	范例 56: 制作网页浏览器	264

13.4	范例 57: 制作 RealMedia 播放器	270
13.5	本章小结	276
13.6	思考与练习	276

第 14 章 Xtras 的应用277

14.1	范例 58: 使用 Flash 动画片头	279
14.2	范例 59: 与 Flash 动画进行交互	282
14.3	范例 60: 数字化电影播放特技	291
14.4	范例 61: 虚拟现实电影	299
14.5	范例 62: DirectMediaXtra 播放控制器	303
14.6	本章小结	314
14.7	思考与练习	314

第 15 章 变量与函数的高级应用315

15.1	范例 63: 跟踪程序的执行过程	315
15.2	范例 64: 异常处理过程	320
15.3	范例 65: 制作倒计时时钟	326
15.4	范例 66: Windows API 应用 (一)	328
15.5	范例 67: MIDI 音乐的循环播放 与控制	333
15.6	范例 68: 制作 CD 播放器	338
15.7	范例 69: 动态内存分配	341
15.8	范例 70: 创建和调用内部脚本函数	347
15.9	范例 71: 创建和调用外部脚本函数	349
15.10	范例 72: 用字符串脚本函数 实现对代码的加密	350
15.11	范例 73: 使用 Windows 常用控制	352
15.12	范例 74: 自制 Windows 资源管理器	358
15.13	范例 75: 创建树形列表	360
15.14	范例 76: 制作电子书	364
15.15	范例 77: 过滤用户输入	367
15.16	范例 78: 制作动态口令	369
15.17	范例 79: Windows API 应用 (二)	372

- ◇ 工具按钮及辅助开发工具的使用
- ◇ 设计图标的种类与属性设置
- ◇ 表达式与程序语句的构造方法
- ◇ 代码片段与脚本函数的构造
- ◇ 外部函数的加载与使用
- ◇ 基本调试技术和各种调试技巧
- ◇ 调试工具的使用
- ◇ 程序流程优化技巧
- ◇ 各种打包方式及针对性用途

第 1 章 Authorware 简介

本章重点:

- 了解 Authorware 的运行环境与安装过程
- 熟悉各种工具按钮及辅助开发工具
- Presentation Window 的属性设置
- 知识对象的概念与种类
- 设计图标的种类与属性设置
- 变量与函数的类型
- 表达式、程序语句和脚本函数的构造方法
- 外部函数的加载与使用

Authorware 是 Macromedia 公司出品的一个功能强大的多媒体应用程序开发工具, 在国际上已经成为课件制作、远程教育和网络培训领域中的标准开发工具。它能够综合利用各种多媒体数据和外部资源, 创建出交互性强、富有表现力的多媒体作品, 在我国, 目前正在兴起以 Authorware 作为开发工具制作课件及多媒体应用程序的热潮。

1.1 运行环境与安装过程

1.1.1 运行环境

在安装和使用 Authorware 前应了解该软件对软件环境的要求。目前最新版的 Macromedia Authorware 6.5 对计算机系统的要求如下:

- 处理器: Intel Pentium CPU 以上;
- 内存: 最少 32MB, 建议 48M 以上;
- 硬盘: 最少 40MB 空闲空间;
- 显示: 640×480×256 色显示方式, 最好为 800×600×32 位真彩色;
- 声音: 与 Sound Blaster 兼容的声卡;
- 光驱: 4 倍速以上光驱;
- 操作系统: Windows 95、Windows 98 (SE)、Windows Me、Windows NT 4.0 和 Windows 2000;
- 驱动程序: QuickTime for windows、Video for windows 驱动程序。

1.1.2 安装过程

该软件通常用光盘方式发行, 也可以登录到 Macromedia 公司的网站 (<http://www.macromedia.com/software/authorware/>) 下载为期 30 天的试用版。在 Authorware 软件的发行光盘上有一个 Setup.exe 文件, 该文件即是 Authorware 的安装程序 (如果是通过下载得到



第1章 Authorware 简介

试用版, 则对应的安装程序是下载得到的 aw65_trial.exe)。下面以 Authorware 6.5 为例介绍安装步骤 (其他版本的安装过程类似)。

步骤 1 在 Windows 中启动资源管理器打开光盘, 双击其中的 Setup.exe 文件图标就启动了 Authorware 6.5 for Windows 软件的安装程序。安装程序首先安装向导之后出现如图 1.1 所示欢迎画面, 另外还提醒用户关闭其他正在运行的程序。

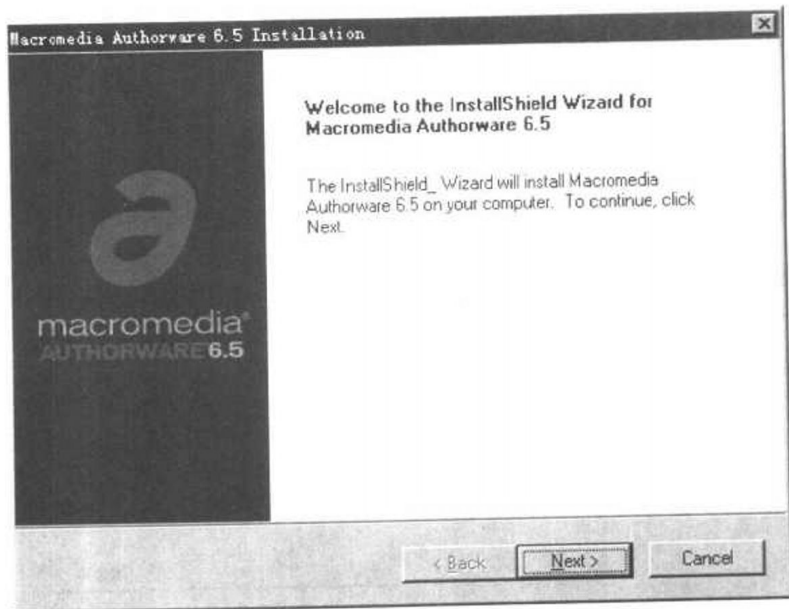


图 1.1 Authorware 6.5 安装程序的欢迎画面

步骤 2 单击 Next 按钮, 安装程序弹出软件许可协议窗口如图 1.2 所示, 其中列出了用户的权利和义务。用户可以通过窗口中的垂直滚动条查看软件许可协议的全部内容。如果遵守协议, 单击 Yes 按钮继续进行安装过程, 否则单击 No 按钮放弃安装该软件。

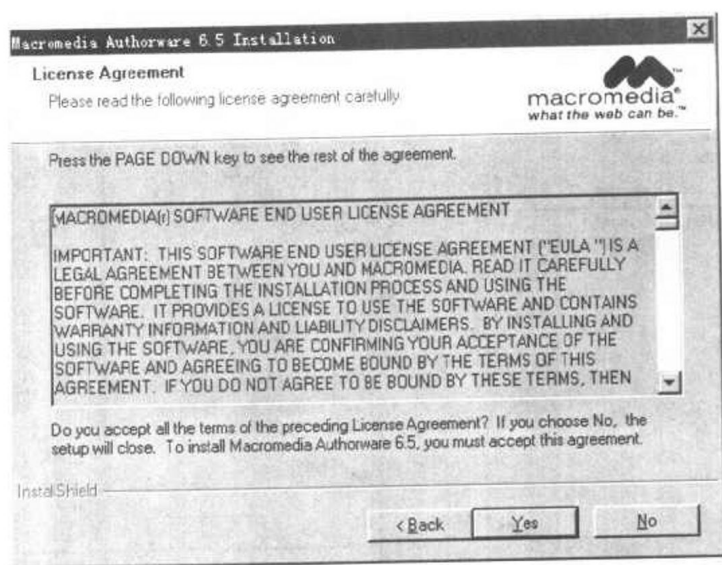


图 1.2 软件许可协议窗口

步骤3 单击了软件许可协议中的 Yes 按钮后, 屏幕上出现了如图 1.3 所示的目标文件夹选择窗口, 提醒用户设定该软件将安装到的目标文件夹。安装程序默认的安装位置是“C:\Program Files\Macromedia\Authorware 6.5”文件夹。如果要改变本软件安装的目标位置, 可以单击窗口中的 Browse(浏览)按钮, 在弹出的 Choose Folder (选择文件夹) 对话框窗口中选择其他位置, 再单击 OK 按钮即可。

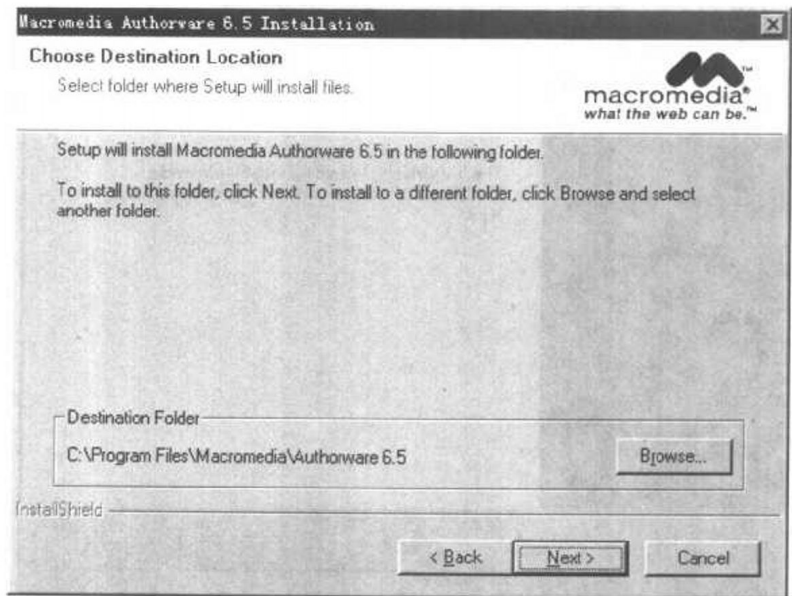


图 1.3 安装位置选择窗口

步骤4 目标文件夹设置完成, 单击 Next 按钮继续安装过程。此时屏幕出现 Start Copying Files (开始拷贝文件) 窗口, 如图 1.4 所示, 在该窗口显示出前面进行的安装设置以便用户确认。若对设置不满意, 可以单击 Back 按钮回到上一步重新设置。

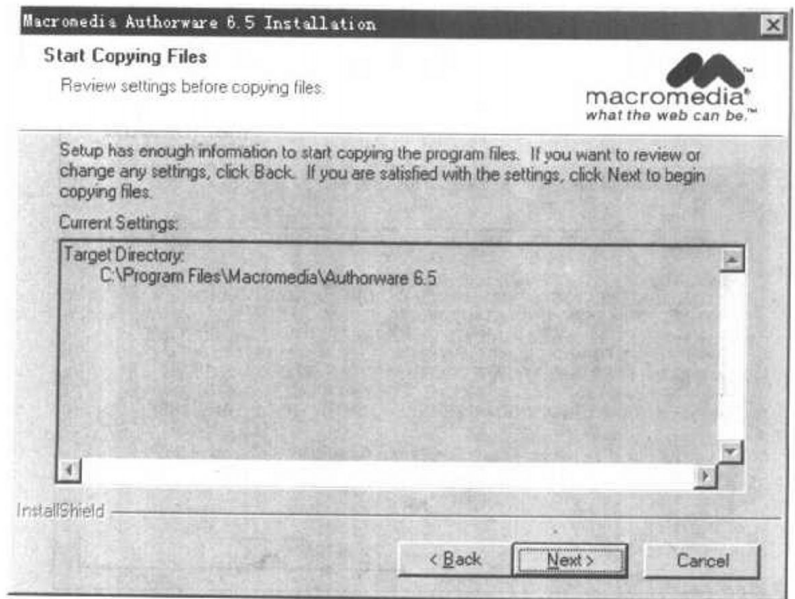


图 1.4 开始拷贝文件窗口