



Authorware 7

应用 **100** 例

杨莲池 许利军 张东亮 等编著



电子工业出版社

PUBLISHING HOUSE OF ELECTRONICS INDUSTRY

<http://www.phei.com.cn>

Authorware 7

应用 100 例

杨莲池 许利军 张东亮 等编著

電子工業出版社

Publishing House of Electronics Industry

北京·BEIJING

内 容 提 要

Authorware 是一个功能强大, 而且应用广泛的多媒体创作工具, 其最新版本 Authorware 7 在支持新的媒体类型、ActiveX 控件及网络应用等方面又有所改进。本书以典型实例为引导, 全面详细地讲解了 Authorware 7 的基础知识及使用方法与技巧, 其中包括图形图像的使用、导入文本、交互响应、程序框架设计及多媒体素材应用等内容。本书在制作每一个实例后, 都会给读者以启示。使读者能够从中学到通用的方法, 然后举一反三, 应用到自己的工作中。

本书内容详实、讲解清晰, 图文并茂、操作性强, 100 个实例都具有较强的代表性和较高的实用性, 是应用 Authorware 7 进行多媒体制作的首选之书, 也可作为大专、中专、职高及培训班的教材或者专业人员的参考书。

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

Authorware 7 应用 100 例 / 杨莲池等编著. —北京: 电子工业出版社, 2003.9

ISBN 7-5053-9037-6

I. A... II. 杨... III. 多媒体—软件工具, Authorware 7 IV. TP311.56

中国版本图书馆 CIP 数据核字 (2003) 第 072405 号

责任编辑: 祁玉芹

印 刷: 北京天竺颖华印刷厂

出版发行: 电子工业出版社 <http://www.phei.com.cn>

北京市海淀区万寿路 173 信箱 邮编 100036

经 销: 各地新华书店

开 本: 787×1092 1/16 印张: 23.5 字数: 556 千字 附光盘 1 张

版 次: 2003 年 9 月第 1 版 2003 年 9 月第 1 次印刷

印 数: 6000 册 定价: 38.00 元

凡购买电子工业出版社的图书, 如有缺损问题, 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。质量投诉请发邮件至 zltz@phei.com.cn, 盗版侵权举报请发邮件至 dbqq@phei.com.cn。

前 言

Authorware 7 是美国 Macromedia 公司于 2003 年推出的多媒体制作软件，是一个非常优秀，基于流程图标的交互式多媒体制作软件。它允许设计者使用文字、图形、动画、声音和数字电影等信息来创建交互式应用程序，这些交互式应用程序可用来演示产品的特点和信息传递的动画过程，也可用来介绍软件、在线杂志、产品目录和教学软件等的使用方法。目前用 Authorware 创建的多媒体应用程序已广泛地应用于 CAI 教学和商业领域。

从 Authorware 6.5 到 Authorware 7，Macromedia 公司对多媒体的开发技术做了较大的扩充和改进，如具有共同的 Macromedia 用户界面、允许导入 Microsoft PowerPoint 文件、整合 DVD 视频播放程序、满足 XML 的输入和输出，以及支持 JavaScript 脚本语言等。正如 Macromedia 的副总裁 Kevin M. Lynch 所言：“Authorware 7 能指导设计者比从前更容易地在网络或固定媒体上发布高效的内容”。

本书以实例形式全面细致地讲解了 Authorware 7 的使用方法和应用技巧。不了解 Authorware 的读者可通过阅读并练习基础实例篇中的实例快速熟悉 Authorware 7，并开始设计简单的多媒体作品；已经比较熟悉 Authorware 的读者，可快速浏览这些实例，以开阔自己的设计思路，掌握大量设计制作过程中的技巧。

本书“综合应用篇”和“高级应用篇”中的实例着重介绍了 Authorware 7 中的常用高级功能的使用方法，帮助读者加深对 Authorware 7 的理解并掌握进一步开发高级多媒体应用。

本书包括如下内容。

第 1 篇：基础实例篇，其中通过 30 个有代表性的实例讲述了 Authorware 7 的基本功能及各种图标的使用方法，包括输入和处理文本、处理图形图像、实现二维动画、交互响应、分支与框架的制作和多媒体应用等。

第 2 篇：综合应用篇，其中通过 60 个实用性较强的实例讲述了如何利用前面所学内容设计综合多媒体作品。

第 3 篇：高级应用篇，其中通过 10 个高级实例讲述了如何根据不同需求设定制作目标

并最终实现的过程，读者可以根据实例中的思路制作所需的具有强大功能的多媒体作品。

本书力求完整、准确、全面，并按照课件设计制作的流程原理组织素材，按照学习的规律安排内容的顺序。对于使用 **Authorware 7** 的新手而言，本书是一本不可多得的入门教材；使用 **Authorware** 的高手也可通过阅读本书而获益匪浅。

杨莲池编写了实例 1~实例 18，许利军编写了实例 19~实例 60，张东亮编写了实例 61~实例 100。此外，赵冰晶、李秀屹、程华遴、李冰、魏浩然、李晓东、王宏、李四琦、王怀瑾、吴子城、李小炎、刘大伟、赵华刚、朱育、赵晓燕、李晓阳、马军、朱玉成、成兵和林军等参加了本书的编写工作。

由于篇幅所限、时间仓促，以及作者的编写水平有限，书中不妥之处在所难免，恳请读者批评指正，作者将不胜感激。我们的 E-mail 地址：qiyuqin@phei.com.cn。

作者
2003.7

目录

第 1 篇 基础实例篇

实例 1 绘制电视机.....	2
实例 2 绘制房子.....	4
实例 3 文本输入方法.....	6
实例 4 文本框的使用.....	9
实例 5 文字处理.....	11
实例 6 创建特殊文字样式.....	14
实例 7 特效文字.....	17
实例 8 查找替换与拼写检查.....	19
实例 9 OLE 导入.....	21
实例 10 由远到近的移动效果.....	23
实例 11 文本与图片的综合使用.....	25
实例 12 图文的过滤效果.....	27
实例 13 JavaScript 脚本的使用.....	30
实例 14 转换 PowerPoint 文件.....	32
实例 15 导出媒体素材.....	34
实例 16 定制按钮.....	36
实例 17 直线运动.....	39

实例 18	到指定点的随意运动	41
实例 19	到随机终点的运动	44
实例 20	小球随机入盒	46
实例 21	往复运动	48
实例 22	移动打靶	49
实例 23	点歌系统	54
实例 24	看图识字	58
实例 25	认识电脑	60
实例 26	幻灯展示	67
实例 27	名车展览	69
实例 28	键盘响应	73
实例 29	读取文件	75
实例 30	应用程序框架	78

第 2 篇 综合应用篇

实例 31	单击对象响应	86
实例 32	设置超链接	90
实例 33	古诗欣赏	94
实例 34	倒计时(1)	101
实例 35	倒计时(2)	104
实例 36	运行计时	106
实例 37	日历	108
实例 38	绘制折线	114
实例 39	绘图铅笔	118
实例 40	选区绘制	120
实例 41	光标替换	122

实例 42	鼠标变换.....	125
实例 43	震动窗口.....	131
实例 44	“关于”对话框.....	132
实例 45	调用控制面板.....	134
实例 46	浏览文件目录.....	136
实例 47	制作“关于”对话框.....	141
实例 48	标准下拉菜单.....	145
实例 49	下拉菜单响应.....	149
实例 50	指针位置显示.....	152
实例 51	次数限制响应.....	156
实例 52	密码输入.....	159
实例 53	输入数字给出汉字写法.....	161
实例 54	口算抢答.....	163
实例 55	拖动答题.....	172
实例 56	测试题.....	173
实例 57	选择题.....	175
实例 58	移动窗口.....	178
实例 59	定制个性化标题栏.....	181
实例 60	个性化对话框.....	186
实例 61	退出对话框.....	187
实例 62	键盘控制图片移动.....	189
实例 63	启动光盘.....	192
实例 64	自制网页浏览器.....	194
实例 65	模拟地球公转.....	199
实例 66	Flash 播放控制.....	203
实例 67	语音输出.....	207
实例 68	电影播放和控制.....	210
实例 69	音量调节.....	215

实例 70	一键发布.....	218
实例 71	分辨率的调整.....	221
实例 72	图片播放速度控制.....	226
实例 73	双语切换.....	231
实例 74	环绕文字.....	234
实例 75	用函数绘图.....	237
实例 76	渐变效果.....	243
实例 77	雷达效果.....	246
实例 78	登录系统(1).....	248
实例 79	登录系统(2).....	252
实例 80	插入精灵程序.....	262
实例 81	制作石英钟(1).....	270
实例 82	制作石英钟(2).....	272
实例 83	模拟打印输出.....	277
实例 84	闰年判断.....	281
实例 85	进度存取.....	285
实例 86	提示窗口.....	291
实例 87	框架跳转和导航综合.....	297
实例 88	HTML 文件查看器.....	304
实例 89	文本浏览器.....	312
实例 90	个性化右键菜单.....	315

第 3 篇 高级应用篇(模拟&游戏)

实例 91	模仿进度条.....	320
实例 92	屏幕保护.....	322
实例 93	简明英汉词典.....	327

实例 94	绘图程序.....	330
实例 95	文本编辑器.....	336
实例 96	猜数游戏.....	340
实例 97	掷骰子游戏.....	347
实例 98	拼图游戏.....	351
实例 99	敲小人游戏.....	354
实例 100	计算器.....	359

第 1 篇

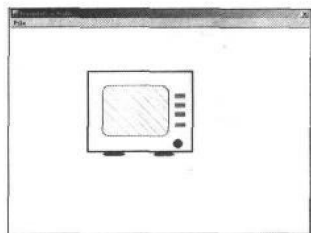


基础实例篇

实例 1 绘制电视机

实例说明 通过制作一个简单的实例，掌握图片的绘制方法。

技术要点 介绍绘图工具栏中各种工具的使用方法，初步掌握绘图的基本技巧。



1 选择 File/New 命令，建立一个新文件。

2 拖动一个显示图标到流程线上，单击该图标的名称，命名为“电视机”，如图 1-1 所示。

3 双击该图标，弹出绘图工具栏，如图 1-2 所示。



1-1 命名为“电视”



1-2 绘图工具栏

下面详细介绍工具栏中各种工具的名称及使用方法。

选取工具，用于选取某一对象。

A 文本工具，用于编辑文本。

+ 直线工具，用于绘制水平线、垂直线和 45 度斜线。

/ 斜线工具，用于绘制斜线。

○ 椭圆工具，用于绘制圆和椭圆。

□ 矩形工具，用于绘制矩形。

圆角矩形工具，用于绘制圆角矩形，框的左上角有一个句柄，拖动句柄可以修改圆角的曲率。

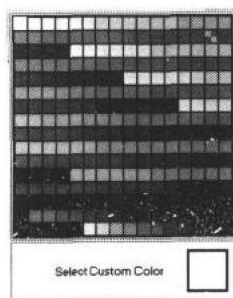
可以绘制折线和多边形。单击开始点拖向转折点，再单击，重复多次，到终点后双击。



注意

这些绘图工具及文本输入工具是 Authorware 7 中最常用的工具，如果能熟练掌握，则可以节省很多时间。

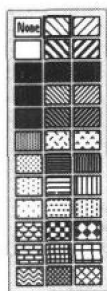
4 双击椭圆工具按钮，弹出色彩工具栏，如图 1-3 所示。从中可以选择要应用的色彩，例如选择红色。



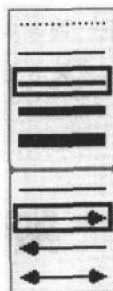
1-3 色彩工具栏

5 双击矩形工具按钮，弹出填充工具栏，如图 1-4 所示。选择一种填充方法，例如选择带边框填充。

6 双击直线工具按钮，弹出直线效果工具栏，如图 1-5 所示。可以从中选择一种效果，例如选择较粗线条效果。



1-4 填充工具栏



1-5 直线效果工具栏

7 单击矩形工具按钮，选择红色和较粗线条效果绘出电视机的外框。

8 单击圆角矩形工具，选择红色和粗线条效果绘出电视机的屏幕并选择灰色阴影填充效果。

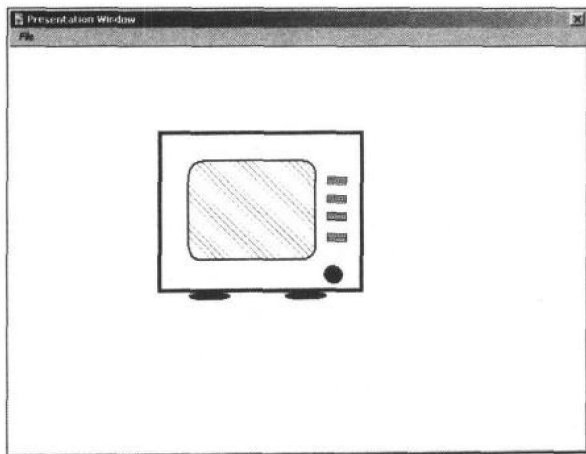
9 分别用椭圆工具与矩形工具绘制开关和按钮。



注意

绘制按钮时可先画一个，然后用“复制”和“粘贴”命令绘制出另外 3 个。

- 10 用椭圆工具绘制两个支架，用实色填充，移动到电视机下面对称的位置。
- 11 电视机绘制完成，单击按钮，运行效果如图 1-6 所示。



 1-6 效果图



说明

本例虽然简单，但基本上介绍了全部绘图工具的使用方法。



注意

如果要修改某一图片或文本的填充属性或颜色等属性，一定要用选择工具选择要修改的物体，再调出相应菜单进行修改。

实例 2 绘制房子



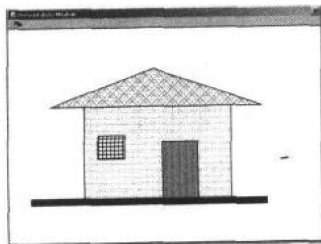
实例说明

制作一个显示图片的幻灯，使用 Authorware 自身的绘图工具。



技术要点

Authorware 中的绘图工具虽然简单，但基本上可以绘制需要的图形并实现填充。



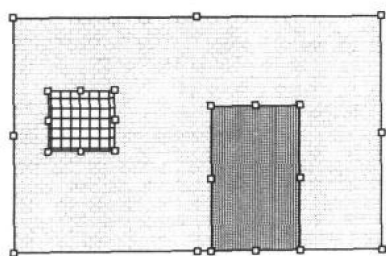
- 1 新建一个文件，拖动一个显示图标到流程线。
- 2 双击该显示图标，弹出 Presentation Window 和绘图工具栏。
- 3 单击矩形工具按钮，绘制一个矩形。双击椭圆工具按钮或者单击颜色填充工具按

钮，弹出色彩工具栏，选择砖色。然后双击矩形工具按钮或者单击 **Fills** 按钮，弹出填充工具栏，选择砖块填充。

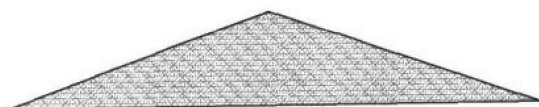
4 单击矩形工具按钮，在房子两侧的上部绘制一个窗户，选择窗口填充，如图 2-1 所示。

5 单击多边形绘制工具按钮，在房子正上方单击起始点，并在房子两侧绘出拐点。然后单击起始点，表示封闭。

6 将选择斜线及蓝色填充房顶，如图 2-2 所示。

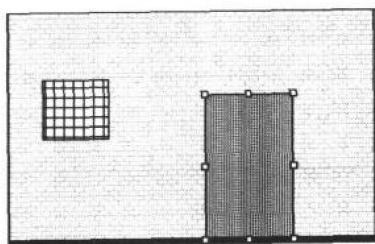


2-1 绘制窗户



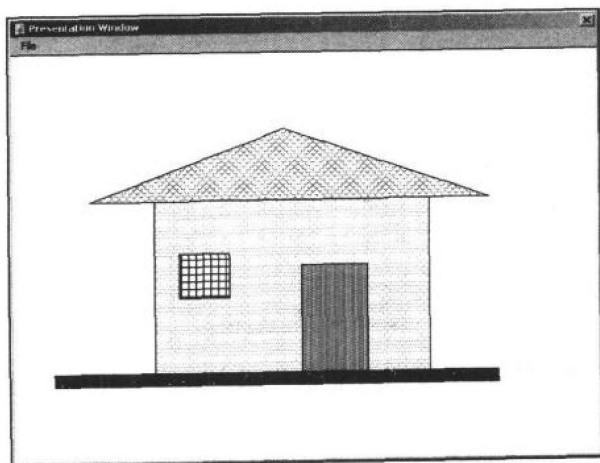
2-2 房顶

7 单击矩形工具按钮，在房体的下方中部绘制房门，选择蓝色竖直线填充，如图 2-3 所示。



2-3 选择蓝色竖直线填充

8 至此房子绘制完毕，单击  按钮查看演示效果，其最终效果如图 2-4 所示。



2-4 效果图



注意

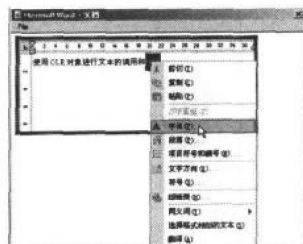
本例进一步说明如何绘制图形,其中包括色彩的选择和填充方法的使用。这样的例子虽然简单,但很实用。

实例 3 文本输入方法



实例说明

使用 Authorware 进行多媒体创作时,有时需要将一些文本插入到显示图标中,根据插入目的及对文本的要求不同,可以采用不同的方法插入文本。

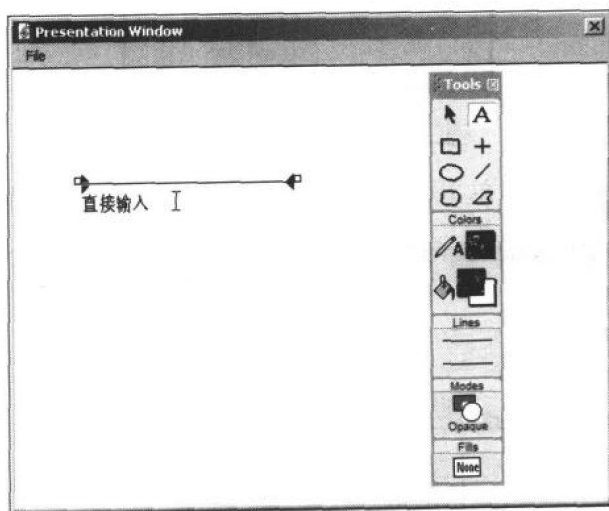


技术要点

熟悉 Authorware 程序中实现类似功能的操作。

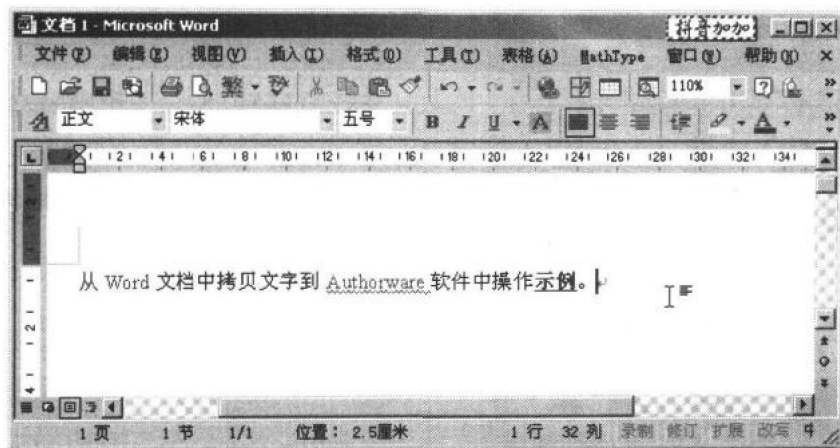
方法 1: 使用 Authorware 自身的文字工具进行文本输入。

打开 **Presentation Window**, 单击工具栏中的文字工具按钮 **A**。然后单击对话框中的任意位置可以实现文字输入, 如图 3-1 所示。



3-1 直接输入

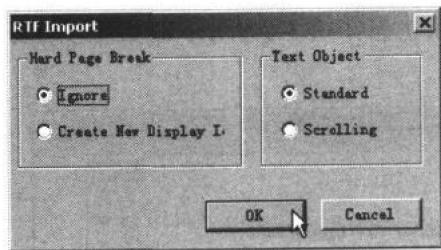
方法 2: 在 Microsoft Word 等字处理软件中录入文字, 使用其强大的字处理功能进行文字处理, 如图 3-2 所示。



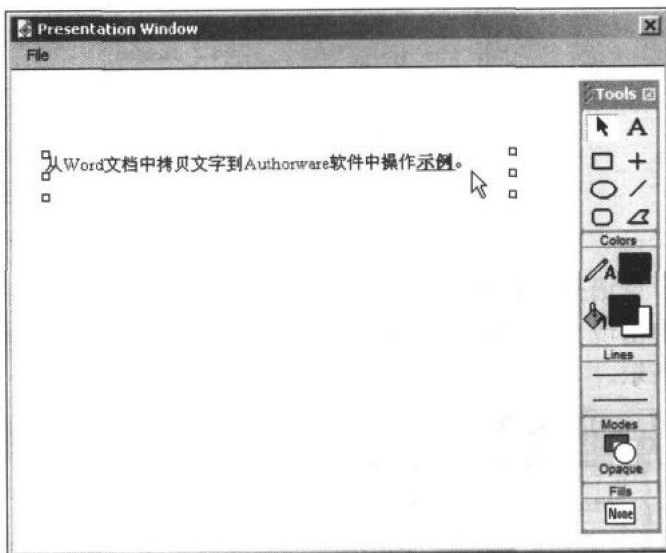
3-2 在 Word 中编排文字

将以上这些文字选定，复制后打开 Authorware 的 Presentation Window 单击粘贴按钮，或按下 Ctrl+V 键，弹出如图 3-3 所示的窗口。

单击粘贴按钮粘贴到 Presentation Window 中，文字是否含滚动条视具体情况而定。然后单击 OK 按钮，将 Word 中处理过的文本插入到 Authorware 中，不需要再进行文字的处理。完成后的效果如图 3-4 所示。



3-3 RTF Import 对话框



3-4 粘贴到 Authorware 的 Presentation Window 中

方法 3: 用 Windows 自带的记事本工具将文字录入，以记事本文件形式保存。然后打开 Authorware 的一个 Presentation Window，选择 File|Import and Export media 命令，弹出 Import 对话框。找到刚才保存的文件，双击它或选定后单击 Import 按钮，文本便出现在 Presentation Window 中。或者直接将文本文件拖到流程线上，操作过程如图 3-5 所示，结果如图 3-6 所示。