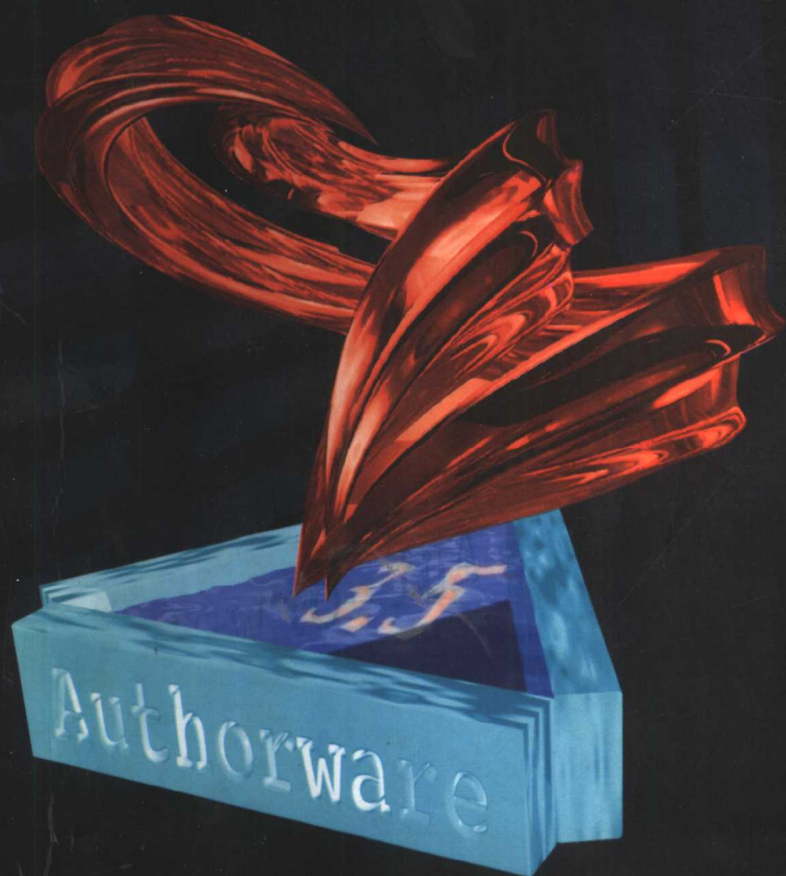




(美) Robert S. Zielinski 著
梁其程 郑颖 沈洪 译

特版精品系列

Authorware 3.5

开发使用手册

Authorware 3.5 开发使用手册

(美) Robert S. Zielinski 著

梁其程 郑颖 沈洪 译

钟玉琢 审校

机 械 工 业 出 版 社
西蒙与舒斯特国际出版公司

多媒体创作工具是开发多媒体电子出版物、多媒体影视节目、多媒体电子邮件、视频会议文件以及各种多媒体应用系统的基本工具。

Authorware 3.5是美国软件供应商Macromedia的最新产品,多年来从1.0版、2.0版、3.0版直到目前最新的3.5版,一直是众多多媒体开发工具的佼佼者。本书共分八部分31章,详细介绍该多媒体创作工具的工作过程和使用方法,最后还给出一个使用该工具创作作品的样本。

本书可供从事多媒体计算机、多媒体通信及多媒体电子出版物的研究、开发及应用的工程技术人员以及大专院校有关的师生学习、参考。

本书是为所有想创作真正交互式多媒体作品的人提供服务的。

Robert S.Zielinski: Special Edition Using Macromedia Authorware 3.5.

Authorized translation from the English Language edition Published by Que Corporation.

Copyright 1996 by Que Corporation.

All rights reserved. For sale in Mainland China only.

本书中文简体字版由机械工业出版社和美国西蒙与舒斯特国际出版公司合作出版,未经出版者书面许可。本书的任何部分不得以任何方式复制或抄袭。

本书封面贴有Prentice Hall防伪标签,无标签者不得销售。

版权所有,翻印必究。

本书版权登记号: 图字: 01-97-1077

图书在版编目(CIP)数据

Authorware 3.5开发使用手册 / (美)齐林斯基(Zielinski R.S.)著;梁其程等译. - 北京:机械工业出版社, 1998.1

书名原文: Special Edition Using Macromedia Authorware 3.5

ISBN 7-111-06032-6

I.多… II.①齐… ②梁… III.多媒体技术-软件工具, Authorware 3.5 IV.TP311.56

中国版本图书馆CIP数据核字(97)第23233号

出版人: 马九荣(北京市百万庄大街22号 邮政编码100037)

责任编辑: 蒋克

北京市密云县印刷厂印刷·新华书店北京发行所发行

1998年1月第1版·1998年4月第2次印刷

787mm×1092mm 1/16·27印张·649千字

印数: 6001-9000册

定价: 43.00元

凡购本书,如有倒页、脱页、缺页、由本社发行部调换

译者序

多媒体创作工具是开发多媒体电子出版物、多媒体影视节目、多媒体电子邮件、视频会议文件以及多媒体应用系统的基础工具。使用多媒体创作工具的目的是,简化多媒体作品的创作过程,使创作者可以轻易地产生、更改、变化多媒体作品的内容,而不必花费很多精力去编写程序,从而专心编排多媒体素材,快速地完成高质量的作品。

多媒体创作工具的类型有:命令型和对象型;字符文本型和图形界面型。也有人把多媒体创作工具分成下述四种类型:

- 基于时间轴的多媒体创作工具,典型产品有: Action!、Director等;
- 基于图标(Icon)和流线(Line)的多媒体创作工具,典型产品有: Authorware、IconAnther等;
- 基于卡片(Card)和页面(Page)的多媒体创作工具,典型产品有: ToolBook、Hypercard等;
- 以传统程序设计语言为基础的多媒体创作工具,典型产品有: Visual C++, Visual Basic等。

• 本书介绍的Authorware 3.5是美国软件供应商Macromedia的产品,多年来Authorware从1.0版、2.0版、3.0版直到目前最新的3.5版,一直是众多多媒体开发工具的佼佼者。1995年11月,在美国Comdex展览会期间, Authorware荣获PC多媒体创作工具类最有价值产品奖,同时获奖的还有Premiere和3D Studio。Authorware的特点是:面向对象的创作;跨平台的体系结构;丰富的交互方式;变量和函数;高效的多媒体集成环境及标准的应用程序接口。

本书共分八部分31章。第一部分“起步”是Authorware的简介;第二部分“掌握基础知识”,告诉读者如何通过基本步骤,输入、演示、实时处理、特技以及编辑多媒体对象;第三部分“建立交互”,讲解如何建立按钮、下拉式菜单和可移动对象与多媒体作品进行交互;第四部分“超级链路和分支”,讲解如何用超级链路来设计交互式文件以及创建线性、随机及内容驱动分支的方法;第五部分“创建具有丰富媒体控制功能的作品”,介绍加入数字视频、音频和光盘视频的步骤,调入外部函数、收集和储存数据的方法;第六部分“提高开发效率”,通过把作品的功能组织到模组里,并把媒体元件存放在库内,可大大提高开发效率;第七部分“关于设计和开发方法的探讨”,在制作多媒体作品时,必须考虑发行问题、交互等级以及开发过程等问题;第八部分“交付最终程序”,探讨多媒体作品的最后发行问题,千万不要留在工程的最后。

第1、2章、第23章到第31章由梁其程翻译;第12章到第22章由郑颖翻译;第3章到第11章由沈洪翻译;全书由钟玉琢审阅及校对。由于多媒体创作工具Authorware 3.5专业版刚刚出版,我们对它使用的熟悉程序还很不够,再加上时间仓促,书中内容难免存在不足和错误之处,恳请读者给予批评指正。

译者

1997年8月20日于北京清华园

序

Authorware 始于控制数据公司的PLATO R&D试验室, 做为对交互式软件开发中大量人力、物力和时间耗费的一种解决方案。我们之所以要降低成本, 为的是使多数人能够把他们开发的软件中所融汇的技能和知识传播给愿意学习的人们。

目前在降低成本方面已经取得了相当可观的成果。Authorware 在工业中被广泛接受, 这意味着Authorware 的面向对象、基于图标的设计和开发工具对开发者和最终用户有所帮助。

Authorware 与其它开发工具完全不同。在开发之前, 我们进行了冗长而深入彻底的研究来探讨人们如何做创造性工作; 软件是如何开发和维护的; 工程项目难题的根本是什么以及计算机辅助功能能够或应该承担什么样的任务。换句话说, 我们研究了目前交互式软件设计和开发进程中的成功经验和存在的困难。除了看一个支持软件工具的可行程序是否会物美价廉, 我们还探讨了其它领域中的创造性的解决方法。

结果具有出人意料的积极性。现在熟练的Authorware 用户难以想象其他人如何能够忍受老的开发方式伴随的没完没了的费用开支, 以及最后产品的不便性。他们不能想象在软件运行中无法用点击屏幕元件的方式来改变其本身和特性的滋味。他们不能想象如果没有一个不断更新的逻辑流程图, 当开发人员转移到别的项目后, 如何还能方便、快速地改进程序逻辑。

一旦成本降低了, 可能性和期望值就会增高了。如今我们必须比以往更多地提供用户友好导航功能, 启发性的设计, 赏心悦目的媒体, 最重要的是能够产生激发想象力的事件和富有魅力的交互作用。虽说Authorware 是个应运而生的、在任何程序开发中具有应用价值的工具, 它也需要与之相配的设备——开发程序和工具应是珠联璧合的。

现在罗伯特·齐林斯基拉起了您的手并带您进入Authorware的大千世界。只要您潜心学习, 多练多玩, 您一定很快学会Authorware的。记住, 您不必成为一个通晓所有性能的资深Authorware专家——几乎没有人能做到这一点。Authorware发展至今, 其性能在交互作用方面的应用已经达到了难以限量的地步, 因而所有约束和限定都得靠边站了。如此强大的功能, 如果您一开始就打算主宰它, 未免会感到望尘莫及的。幸运的是, 仅有少量的知识, 您就能建立出可以与几乎任何语言程序相匹敌的交互作品。随着您对自己的工作精益求精, 您就会发现Authorware可以做的事情越来越多。

但也不能只学习Authorware 的性能。要千万留意罗伯特关于设计过程是怎么说的。一定要早点做出样品来, 别等着把它做得至善至美了(正像您希望的那样)才拿给别人看。要靠征求关于您的样品的反馈意见来确认您是否没有偏离正轨。有些反馈会很有帮助, 会使您庆幸自己没有样品初稿上下太多工夫。如果您养成了建立样品的习惯, 您就会最终开发出成功的、用户友好的应用作品。同样比起使用较老的设计开发手段来, 您在时间和开支方面会有意想不到的节省。

阿伦交互

主席, 执行总裁

迈克尔·W. 阿伦博士

前 言

简单易用！无须学习复杂的编程语言。这是如今公众对大多数多媒体开发工具的要求。但是必须回答一个问题：“对谁容易？”一般来说，当教育家、培训人员和独立开发人员投资一种创作工具后，他们总会发现这个潜在的事实，哪怕是开发最简单的应用程序也会需要熟练的技能。

但是正像您很快就会发现的那样，用多媒体开发工具Authorware 来开发交互式应用程序真是无与伦比的。Authorware 的强大的、基于图标的开发环境使每一个人都能开发出高级的多媒体作品来，不论您是教师、学生、艺术家、策划专家，还是程序员。

各种程序生成器，包括交互式学习、支持电子演示、在线文件编制、售货亭及娱乐制作，越来越依赖于Authorware 的可靠性和它对高效开发的支持的结构。而今，随着Authorware 3.5版本的发布，Authorware 比以往更加强大。

在其交互性和用户跟踪的传统实力上，新版Authorware能充分发挥PowerMac、Windows95及Windows NT等操作系统的性能威力。然而最令人兴奋的是，Authorware 应用了多媒体的Internet传输技术——Shockwave。以往为软盘和CD-ROM开发的交互式作品现在可以直接在Internet网上交互使用。

多媒体开发工具Authorware 3.5专业版是为引导您通过基本步骤来创作交互式作品而设计的，此外它提供了对当今多媒体技术应用的指导。

本书为谁而写？

本书是为所有想创作真正交互式多媒体作品的人服务的。

初学者将从中找到如何配置和开始应用Authorware 的基本步骤。中级用户会发现创建吸引最终用户的交互特性所需的提示、窍门和建议。高级用户将会捕获到创作的精髓和制作出能够畅通于各种传输媒介上的高效作品所必备的韬略。

本书是如何组织的

多媒体开发工具Authorware 3.5专业版分为八个逻辑部分。

第一部分，“起步”，安排了浏览Authorware 。这部分除了介绍Authorware 的编辑环境，还介绍了作为Authorware基础的隐喻。

第二部分，“掌握基础”，引导您通过一些基本步骤来在您的演示画面中合并文字和图形。您将看到如何用 Authorware 的图象工具箱生成图象，以及如何从其它插图工具中导入图形。本部分还将引导您领略Authorware 的动画和渐变技术。最后，为了使开发工作更加容易和高效，还将描述命名和组织Authorware 编程的过程。

第三部分，“建立交互”，着重于定义什么是真正的交互方式，以及如何建立与多媒体作品进行交互的方法。例如，这部分要讲解如何建立按钮、下拉菜单和可移动对象。

第四部分，“超级链路和分支”，讲解如何用超级链路来设计交互式文件。讨论有关概念，

如开发文本风格，关键字，以及页面法。此外还要描述实现搜寻和内容导航的高级技术。最后，讲解创建线性、随机及内容驱动分支的方法。

第五部分，“创建具有丰富媒体控制功能的作品”，基于您在第二、第三、第四部分学到的知识，介绍加入数字视频、音频、和光盘视频的步骤。此外还包括了调入外部函数来加强Authorware功能的原理。最后探讨收集和储存数据的方法，以及使用数据来控制多媒体作品的方法。

第六部分，“提高开发效率”，使您考虑如何让开发效率更高。通过把作品的功能组织到模组里，并把媒体元件存放在库内，您会发现，比起使用其它类似的编辑工具来，使用Authorware的好处是显而易见的。

第七部分，“关于设计和开发方法的探讨”，触及开发关于多媒体的作品的非技术的谋略。当您制作任何作品时，您必须考虑发行的问题，例如交互性的等级，以及开发过程的问题。

第八部分，“交付最终程序”，探讨多媒体工程的最后阶段问题——发行。不论您制作的工程是通过CD-ROM还是通过Internet上的Shockwave来发行，您都不要把发行的事宜留到工程的最后。

与本书配套的CD-ROM的内容是什么？

与本书配套的CD-ROM含有Authorware 的制作样本。这本完整的Authorware 专业版（仅受个别特性和作品大小的限制）使您能实践基本的制作。

此外，The Human Element 有限公司——一个从事交互式训练和通信的公司。我于1992年参与了该公司的建立，至今仍是公司成员的几个客户还贡献出他们的多媒体作品的演示版或完全版。上述作品都是用Authorware 制作的，所以您可以从它们开始认识交互多媒体作品的内在功能类型。

最后，这张CD-ROM中还存储有一些脚本，用于写几条外部命令（XCMDs）和动态链接库（DLLs）。这些脚本以文本文件方式存储，可以用任何文字处理程序观阅；但是要使用这些脚本，您还需要一个C++编译器。

如需本书的配套光盘，可另与本出版社联系购买。

本书中使用的约定

本书采用了各种格式和版面的约定以简化阅读。

键盘快捷键组合被加上符号+；例如，Ctrl+X指的是按住Ctrl键不放，再按X键，然后释放两个键。在适当的时候，我们还会同时表明关于Macintosh和Windows平台各自的快捷键。

此外，本书还采用了几种排版形式。建立这些条目是为了提供提示、注意事项以及回答一些在使用Authorware 中的普遍问题。下面对排版的形式作一讲解。

注意

提供一些额外信息来帮助您避免出现一些问题，或对与即将出现的题目相关的一般资料提出通告。

提示

提供简洁的帮助信息来帮助您顺利进行。

警告

提醒您一些危险步骤和状态，它们可能导致难以预料和不可预测的结果，包括丢失数据和

损坏系统。

疑难解答

问：提出预防一般性的问题。

答：为您提供解决这些问题的切实可行的建议。

让我们保持联系

无疑由于各种原因本书不可能囊括所有有关使用Authorware 的答案。首先，由于多媒体已成为一个培训和通信的标准组成部分，开发者在不断地充实Authorware 的功能和应用。此外，本书的部分内容是在3.5版发布之前完成的。

要查找被忽略了的问题，或者要收集对下一版本可能有价值的资料，请您用以下方式参加一个有趣的在线对话。

问题与解答

本书一开始发行，The Human Element有限公司就保持一个Web站点——<http://www.theinc.com>——来收集和解答有关 Authorware 的问题。我们将有问必答。

我们认为许多问题会提供一个机会来证明而不是描述Authorware 的选择状态的能力。因此，The Human Element有限公司被责成动用它的专家组来建立可以在Web站点获得的Authorware 编码。其专家组分布于俄亥俄州的辛辛那提；明尼苏达的明尼阿波利斯；田那西的纳什维尔；以及加利福尼亚的旧金山。

最后，由于一些问题会涉及指导设计或开发方法，我们诚邀您到我们的工作室来看看我们的创作人员如何在预算范围内按时开发出用以制作全交互式多媒体作品的程序。

各种类型的问题将会出现在本书以后版本中的疑难解答和提示栏中。

技术之角

除了Web站点的问题与解答部分，我们还将经常提供Authorware 编码和实用程序。在大部分情况下，编码的案例将是基于您所提出的问题的。

结语

除了技术问题以外，我欢迎一切关于改进未来版本的意见。务请不吝与在下直接联系，并预致谢意——您的意见将使我们获益匪浅。

Robert S.Zielinsky

The Human Element, Inc.

8120 Penn Avenue South

Suite 433

Bloomington, Minnesota 55431

USA

612.888.9544 telephone

612.888.9568 fax

Zmyster@aol.com

<http://www.theinc.com>

目 录

译者序	
序	
前言	
第一部分 起步	1
第1章 漫游Authorware	3
1.1 Authorware简介	3
1.1.1 为建造交互式学习软件而设计	4
1.1.2 为非程序员的使用而设计	4
1.1.3 可与其它多媒体产品套件配合使用	4
1.1.4 支持多平台	4
1.1.5 环球信息网创作	4
1.2 理解Authorware流程图的隐喻	4
1.2.1 建造流程线	5
1.2.2 熟悉图标板	6
1.2.3 编辑流程线	12
1.3 设定展示窗	15
1.3.1 建立传统的展示窗	16
1.3.2 建立Authorware展示窗	16
1.3.3 编辑展示窗	16
1.3.4 在运行作品时编辑展示窗	17
1.4 使用Authorware工具条	18
1.4.1 访问工具条	18
1.4.2 工具条的使用方法	19
1.5 建造原型与开发过程	22
第2章 配置Authorware作品	23
2.1 打开和命名	23
2.1.1 启动Authorware for Macintosh或Authorware for Windows	24
2.1.2 打开一个已有的作品	26
2.1.3 保存和备份	27
2.1.4 关闭作品	28
2.2 指定Authorware 文件设置	29
2.2.1 熟悉文件设置对话框	29
2.2.2 使用字符映射对话框	37
2.2.3 选定展示窗大小	39
第二部分 掌握基础知识	43
第3章 显示文本	45
3.1 在屏幕上放置文本	45
3.1.1 列宽度	46
3.1.2 字号	46
3.1.3 衬线字体与非衬线字体	47
3.1.4 文本颜色	48
3.1.5 抗锯齿(图形保真)处理	49
3.2 使用显示图标和展示窗进行工作	51
3.2.1 使用文本工具	52
3.2.2 文本块的选取、定位和大小调整	53
3.2.3 改变文本属性	53
3.2.4 设定文本默认状态	55
3.2.5 设定Tab制表键和页边距	56
3.3 使用风格	59
3.3.1 风格设定	60
3.3.2 定义风格	61
3.3.3 修改和删除风格	62
3.3.4 应用风格	62
3.4 建造超级链路	63
3.4.1 定义超级链路文本风格	64
3.4.2 在风格中加入导航	65
3.4.3 建造与风格无关的航标	66
3.5 介绍查找/替换特性	66
3.6 使用查找/替换特性	67
第4章 处理图形和对象	68
4.1 绘制对象	68
4.1.1 使用画线工具	69
4.1.2 画矩形、圆角矩形和圆	70
4.1.3 使用多边形工具	72
4.1.4 选取、取消选取和删除展示窗中的对象	73

4.1.5 移动对象	74
4.2 引入图形	75
4.2.1 使用引入功能	75
4.2.2 复制与粘贴	76
4.2.3 在图标间移动对象	77
4.2.4 图形尽可能小	77
4.3 使用属性	79
4.3.1 设置线宽	79
4.3.2 理解模式	80
4.3.3 处理填充	83
4.3.4 使用调色板	84
4.3.5 设定默认值	85
4.4 在展示窗中工作	85
4.4.1 使用后置和前置	85
4.4.2 定位栅格	86
4.4.3 排列对象	88
第5章 处理显示效果和过渡效果	92
5.1 设定显示效果	92
5.1.1 理解显示效果和过渡效果	93
5.1.2 选取显示内容更新的变量选项	93
5.1.3 防止自动擦除	94
5.1.4 擦除先前的内容	94
5.1.5 不允许文本查找	94
5.1.6 使用层次选项	94
5.1.7 计算初始位置	95
5.1.8 可移动选项	95
5.2 创建对象定位区	96
5.2.1 设定水平标尺	98
5.2.2 设定垂直标尺	98
5.3 创建对象移动定位路径	98
5.3.1 编辑路径	100
5.3.2 指定移动路径标尺	101
5.4 计算显示位置	101
5.5 理解层次	103
5.5.1 了解不同类型的层次	103
5.5.2 随机变换层次	103
5.5.3 忠告	105
5.6 设定过渡效果	105
5.6.1 安装Xtras	105
5.6.2 处理Xtras型过渡	106

5.6.3 过渡在其它地方的应用	108
第6章 暂停展示	110
6.1 建立暂停	110
6.1.1 使用等待图标	111
6.1.2 其它的暂停方法	114
6.2 共用等待图标	114
6.2.1 线性展示	114
6.2.2 调试	114
6.3 更改等待按钮	115
6.4 命名等待图标	116
第7章 让对象动起来	117
7.1 全方位移动对象	117
7.1.1 何时使用路径动画	118
7.1.2 Authorware 内部的运动类型	121
7.1.3 设定运动	122
7.1.4 理解运动对话框	124
7.1.5 改变运动类型	125
7.1.6 理解速度设置	125
7.1.7 设置并发性选项	126
7.1.8 在层中的动画	127
7.2 用至固定点的运动类型来移动对象	128
7.3 用至终点的运动类型来移动对象	128
7.3.1 创建至终点的运动	129
7.3.2 编辑路径上的点	130
7.4 用至线上计算点来移动对象	131
7.4.1 创建至线上计算点的运动	131
7.4.2 使用越界选项	132
7.4.3 编辑运动路径	133
7.5 用至计算点的运动类型来移动对象	133
7.5.1 创建至计算点的运动	133
7.5.2 编辑至计算点的运动路径上的点	134
7.5.3 使用循环选项	134
7.6 用栅格上至计算点的运动 来移动对象	134
7.6.1 创建栅格上至计算点的运动	134
7.6.2 使用越界选项	135
7.6.3 编辑运动栅格	135
第8章 在流程线上组织 Authorware逻辑	136
8.1 组图标	136

8.1.1 介绍群组图标	137	10.3.3 使用“条件为真时按钮有效”文本框	168
8.1.2 建组及取消组	138	10.3.4 确定如果按钮无效时怎么办	168
8.2 图标命名与归类	140	10.3.5 将一个按钮作为默认按钮	168
8.2.1 第一次命名图标	141	10.3.6 选择按钮类型	169
8.2.2 改变图标名	141	10.3.7 决定按钮位置与大小	170
8.2.3 当名称很有用的时候	141	10.3.8 使用按钮编辑器	171
8.2.4 在图标名中加注释	143	10.3.9 给按钮加说明	173
8.2.5 利用图标标题	143	10.3.10 当按钮被自动选中时将发生什么	173
8.3 图标着色	145	10.3.11 创建你自己的按钮图形	173
第三部分 建立交互	147	10.3.12 标注按钮	174
第9章 交互的基础知识	149	10.3.13 给按钮加声音	174
9.1 交互简介	149	第11章 使用热区和热对象	175
9.1.1 交互图标简介	149	11.1 使用热区	175
9.1.2 定义交互循环	150	11.2 设定热区响应选项	176
9.1.3 建立交互循环	151	11.2.1 给响应加标题	177
9.2 与Authorware 交互	153	11.2.2 指定一个任选键	177
9.2.1 认识交互类型	153	11.2.3 使用“条件是真时按钮有效”文本框	178
9.2.2 响应类型对话框简介	155	11.2.4 使用定制光标	178
9.2.3 改变响应类型	155	11.2.5 使热区产生自动高亮	179
9.2.4 访问响应类型对话框的快捷方式	156	11.2.6 使用匹配标记选项	179
9.2.5 理解响应选项	156	11.2.7 定义热区位置与大小	180
9.2.6 显示响应选项对话框的快捷方式	156	11.2.8 确定用户匹配响应的方式	181
9.2.7 理解分支类型	157	11.3 向光标库中添加光标	182
9.2.8 改变响应分支的快捷方式	159	11.4 热对象的益处	182
9.3 自动擦除交互响应	159	第12章 建立下拉式菜单	185
9.4 使用自动判断	160	12.1 创建下拉式菜单	185
9.4.1 改变判断类型	161	12.2 设定下拉式菜单选项	187
9.4.2 改变自动判断的快捷方式	162	12.2.1 设定菜单项名称	187
9.4.3 使用永久性交互	162	12.2.2 定义一个功能键	188
9.4.4 理解交互选项	162	12.2.3 使用“条件为真时按钮有效”文本框	188
9.4.5 编辑交互显示	164	第13章 建立文本登录框	189
9.4.6 改变来自工具箱上的响应与分支选项	164	13.1 创建文本登录框	189
第10章 创建按钮	165	13.2 设置文本登录框选项	190
10.1 建造按钮	165	13.2.1 判断用户的输入	191
10.2 建造按钮响应	166	13.2.2 使用至少几个字匹配方式	191
10.3 设置按钮响应选项	167		
10.3.1 定义按钮名称	167		
10.3.2 建立可选功能键	167		

13.2.3 理解增量匹配选项	191	16.4 使用任一页目标类型	220
13.2.4 忽略文本特性或文本组成部分	191	16.5 使用计算页目标链接	222
13.3 使用通配符	192	16.5.1 建立一个计算目标的链接	222
13.4 寻找多重响应	192	16.5.2 建立书签	223
13.5 打开文本登录选项对话框	193	16.6 使用搜寻页目标类型	224
13.5.1 设定字符界限	194	16.6.1 建立一个搜寻页目标链接	224
13.5.2 使用自动登录	194	16.6.2 定制查找窗口	225
13.5.3 定义活动键	194	16.7 执行关键字	227
13.5.4 学会忽略空登录	194	16.7.1 使用关键字	227
13.5.5 定位文本登录响应	194	16.7.2 设定关键字	228
13.5.6 确定“是否显示登录标记”	196	16.8 超级链路的其它问题	229
13.5.7 退出时擦除登录	196	第17章 建立分支	231
13.5.8 改变登录框属性	196	17.1 定义判断循环	231
第14章 使用目标区域	197	17.1.1 判断图标介绍	232
14.1 建立目标区域	197	17.1.2 识别判断循环	232
14.2 设定目标区域响应选项	199	17.1.3 建立判断循环	233
14.2.1 设置标题文本框	199	17.2 识别分支类型	234
14.2.2 建立对象响应方式	199	17.2.1 定义顺序分支	235
14.2.3 允许目标区域与任何对象匹配	199	17.2.2 使用随机选择路径选项	235
14.2.4 使用“条件为真时按钮有效”文本框	200	17.2.3 创建随机选择未用路径类型的判断	235
14.2.5 设定目标区位置和大小	200	17.2.4 定义计算路径类型的判断	236
第四部分 超级链路和分支	203	17.2.5 进入时重置路径	237
第15章 建立交互文件	205	17.3 使用重复选项	237
15.1 理解框架	205	17.3.1 重复次数	237
15.2 建立框架循环	206	17.3.2 重复直到所有路径均被使用过	238
15.3 测试框架图标	207	17.3.3 重复直到点击/按键动作	239
15.3.1 进口窗格	207	17.3.4 重复直到发生一个条件为真	239
15.3.2 出口窗格	208	17.3.5 不重复	240
15.4 建立框架过渡效果	208	17.4 创建基于时间的决策循环	240
15.5 自动创建页面	209	17.5 处理一个决策循环中的分支	241
15.6 改变默认框架	211	17.5.1 显示判断选项	241
第16章 应用高级交互与查找	213	17.5.2 定义自动擦除类型	241
16.1 通过框架导航	213	17.5.3 改变自动擦除类型	242
16.1.1 在页面间移动	214	17.5.4 利用自动暂停	243
16.1.2 导航图标介绍	214	第五部分 创建具有丰富多媒体功能的作品	245
16.2 使用最近目标类型	215	第18章 擦除多媒体成分	247
16.2.1 创建一个最近目标链接	215	18.1 擦除对象	247
16.2.2 定制最近页面窗口	217	18.2 引入擦除图标	248
16.3 使用临近目标类型	218		

18.3 擦除按钮和菜单	251	19.8 我最赏识的十个函数	270
18.4 探究擦除图标的替代方式	252	19.8.1 ArrayGet/ArraySet	270
18.4.1 自动擦除交互图标的内容	252	19.8.2 DisplayIcon	271
18.4.2 自动擦除一个文本登录	252	19.8.3 EraseIcon	271
18.4.3 自动擦除一个交互图标 响应的内容	252	19.8.4 Find	272
18.4.4 自动擦除一条判断 路径的内容	253	19.8.5 GetLine	272
18.4.5 反向跳转	253	19.8.6 If-Then	273
18.4.6 擦除框架页面	253	19.8.7 InsertLine	274
18.4.7 通过导航/GoTo做擦除	254	19.8.8 Quit	274
18.5 用擦除图标清除声音	254	19.8.9 Repeat While	274
第19章 使用函数和变量	255	19.8.10 WriteExtFile	275
19.1 使用变量和函数	255	第20章 数字电影的操作	276
19.1.1 变量	255	20.1 数字电影初步	276
19.1.2 函数	256	20.1.1 介绍数字电影图标	277
19.1.3 表达式	257	20.1.2 理解数字电影的特性	278
19.2 介绍计算图标	257	20.2 在你的作品中加入数字电影	279
19.2.1 关闭计算图标窗口	258	20.3 设置电影选项	281
19.2.2 改变窗口大小和位置	258	20.3.1 控制回放	282
19.2.3 调节显示字体和大小	258	20.3.2 处理帧画面	282
19.3 给图标加装饰	259	20.3.3 处理电影计时	283
19.4 在计算图标中使用说明	260	20.3.4 控制模式或外观	284
19.5 探讨变量	260	20.3.5 设置交互选项	284
19.5.1 Authorware如何组织变量	260	20.3.6 处理播放电影选项	284
19.5.2 创建用户变量	262	20.4 借助数字电影图标来使用 不同电影类型	285
19.5.3 为变量赋值	263	20.4.1 Macromedia Director电影	285
19.6 我最赏识的十个变量	264	20.4.2 QuickTime和Video for Windows	286
19.6.1 ChoiceNumber	265	20.4.3 运动图象专家组 (MPEG)	289
19.6.2 ClickX和ClickY	265	20.4.4 PICS电影	289
19.6.3 Date	265	20.4.5 FLC, FLI与CEL文件	289
19.6.4 EntryText	266	20.4.6 引用外部数字电影文件	289
19.6.5 FileLocation	266	第21章 生成XCMDs和DLLs	290
19.6.6 HotTextClicked	266	21.1 理解外部代码	290
19.6.7 IconID	266	21.2 如何运行外部代码	291
19.6.8 LastLineClicked	267	21.2.1 函数	291
19.6.9 ObjectMatchd	267	21.2.2 命令	291
19.6.10 TimeOutLimit	267	21.3 使用DLLs和XCMDs	292
19.7 探讨函数	268	21.3.1 链接DLLs和XCMDs	292

21.3.2 装载不遵循Authorware 约定的DLLs	294	23.7 共享QuickTime Flat(平面)文件	329
21.3.3 卸载DLLs和XCMDs	295	第24章 配置模拟视频	330
21.4 申请外部代码	296	24.1 使用光盘视频	330
21.4.1 创建术语集	296	24.2 视频图标简介	331
21.4.2 允许学生作记录	297	24.3 为视频处理做准备	331
21.4.3 构造一个Log-On例程	297	24.3.1 指定一个视频设备	332
第22章 处理数据	300	24.3.2 选择播放器	332
22.1 数据和展示窗	300	24.3.3 指定接口	332
22.1.1 用显示选项定位显示	300	24.4 勿忘色度键	332
22.1.2 在展示窗中嵌入数据	303	24.5 用视频选项对话框工作	334
22.2 用数据来控制移动图标	305	24.5.1 Replay	335
22.2.1 用移动图标定位一个对象	305	24.5.2 Start	335
22.2.2 用数据控制速率	307	24.5.3 End	335
22.2.3 用数据控制常动图标	307	24.5.4 Set	335
22.3 计算基于数据的导航	308	24.5.5 Go To	335
22.4 数据驱动分支	309	24.5.6 Controller	335
22.4.1 建立计算路径决策分支	309	24.5.7 Timing	336
22.4.2 重复决策循环直至条件为真	310	24.5.8 Playback	336
22.5 用数据控制交互	311	24.5.9 Freeze	336
22.5.1 开启与关闭响应	311	24.5.10 Until	337
22.5.2 使用条件响应类型	313	24.5.11 Stop at End Frame Or	337
22.5.3 定位按钮和作用域	316	24.5.12 User Control	337
22.6 处理数据和数字电影图标	319	24.5.13 Frame Numbers	337
第23章 输入音频	322	24.5.14 Audio Channel 1 和Audio Channel 2	337
23.1 利用音频	322	24.5.15 Video On	337
23.2 声音选项对话框	323	24.5.16 视频图标的用途及使用方法	337
23.2.1 同步性选项	323	第六部分 提高开发效率	339
23.2.2 速度(正常值的百分比)	324	第25章 沿流程线控制流程	341
23.2.3 条件为真时播放	324	25.1 设计中使用开始和停止标志旗	341
23.2.4 播放、停止和录制按钮	324	25.1.1 标志旗简介	341
23.2.5 播放声音的设置	325	25.1.2 设置、放回及移动标志旗	343
23.2.6 加载	325	25.1.3 用标志旗进行调试	344
23.2.7 信息	326	25.2 使用跟踪窗口	344
23.2.8 压缩	326	25.2.1 跟踪窗口简介	344
23.3 使用声音图标	327	25.2.2 理解跟踪窗口的信息	347
23.4 处理声音的一些技巧	328	25.3 使用跟踪窗口来跟踪管理变量	348
23.5 用复制和粘贴来获得更好的音质	328	第26章 建造模组	352
23.6 用裁剪来减小文件	328	26.1 生成模组	352

26.1.1 定义模组作用域.....	353	27.7.2 使用分类按钮.....	367
26.1.2 确定应用目的.....	353	27.7.3 使用压缩/扩展按钮.....	368
26.2 创建模组.....	354	27.7.4 使用升/降按钮.....	368
26.3 使用模组.....	356	27.8 删除库图标.....	368
26.3.1 加载一个模组.....	356	27.9 使用库链路.....	368
26.3.2 粘贴一个模组.....	356	27.9.1 在流程线上跟踪链路.....	369
26.4 卸载模组.....	357	27.9.2 从库窗口跟踪链路.....	370
26.5 改变默认框架模组.....	358	第七部分 关于设计和开发	
26.6 理解何时使用模组.....	358	方法的探讨.....	371
26.6.1 登录和启动模组序列.....	358	第28章 交互地思考.....	373
26.6.2 导航方案.....	359	28.1 定义交互性.....	373
26.6.3 复杂交互和分支.....	359	28.1.1 与系统对话.....	374
26.6.4 考题和交互.....	359	28.1.2 系统回话.....	374
26.6.5 开发组内的协同工作.....	359	28.2 增加低级交互.....	374
第27章 使用库.....	360	28.2.1 标识低级交互的界面特性.....	375
27.1 如何使用库.....	360	28.2.2 认识低级交互中的参与者.....	377
27.1.1 什么是库.....	360	28.2.3 何时适用低级交互.....	377
27.1.2 如何创建链路.....	361	28.3 创建中级交互.....	378
27.1.3 如何在流程线上使用		28.3.1 中级交互的界面特性.....	378
链接图标.....	361	28.3.2 认识中级交互中的参与者.....	380
27.2 创建新库.....	362	28.3.3 何时适用中级交互.....	380
27.3 打开库.....	362	28.4 增加高级交互.....	380
27.4 使用多库.....	363	28.4.1 标识高级交互的界面特性.....	380
27.4.1 库中的独立对象.....	363	28.4.2 认识高级交互中的参与者.....	382
27.4.2 储存多部作品使用的对象.....	363	28.4.3 何时适用高级交互.....	383
27.4.3 储存多作者和多用户的对象.....	364	第29章 对开发过程的新观察.....	384
27.4.4 创建作品的多个版本.....	364	29.1 尊重传统.....	384
27.5 在库中放置图标.....	364	29.1.1 从分析开始.....	385
27.5.1 从流程线上复制图标.....	364	29.1.2 设计的艺术.....	385
27.5.2 把图标从一个库复制		29.1.3 开发的魔力.....	386
到另一个库中.....	365	29.1.4 完成最后程序.....	386
27.5.3 剪切、复制及粘贴库图标.....	365	29.1.5 评估作品的效果.....	387
27.5.4 用工具板创建库图标.....	365	29.2 认识传统开发方法学的三个绊脚石.....	387
27.6 编辑库图标.....	365	29.2.1 认识沟通的难度.....	387
27.6.1 沿流程线编辑.....	365	29.2.2 思路滚滚有时机.....	388
27.6.2 在库中编辑.....	366	29.2.3 改变最终用户的作用.....	388
27.7 控制库窗口.....	366	29.3 继承传统.....	389
27.7.1 使用读/写状态按钮.....	366	29.3.1 多媒体开发新途径的目标.....	389

29.3.2 多媒体开发的新阶段	389	30.4.2 访问目标系统	404
29.3.3 经历用新方法开发		30.4.3 及早发现性能问题	404
项目的全过程	391	30.5 应用声音和数字视频	404
第八部分 交付最后程序	397	30.5.1 丢失声音	405
第30章 多平台开发需要		30.5.2 同步问题	405
考虑的问题	399	30.5.3 选取一个视频格式	405
30.1 多平台开发的准备工作	399	30.6 适应不同的系统界面标准	405
30.2 处理字型	400	30.7 理解外部函数	405
30.2.1 避免奇形怪状的字型	400	第31章 准备最后交付	407
30.2.2 注意字型风格	400	31.1 不同发行媒介的探讨	407
30.2.3 尝试字型映象	400	31.2 作品的打包方式	409
30.2.4 使用TrueType字型	401	31.2.1 打包一件Macintosh平台作品	410
30.2.5 用图形代替字型	401	31.2.2 打包一件Windows平台作品	411
30.2.6 测试, 测试, 再测试	402	31.2.3 打包一个库	412
30.3 理解颜色和调色板	402	31.3 使用Shockwave for Authorware	413
30.3.1 使用跨平台调色板	402	31.3.1 什么是Shockwave	413
30.3.2 使用Macintosh 调色板	403	31.3.2 起步	414
30.3.3 创建你自己的调色板	403	31.3.3 使用Shockwave的准备工作	415
30.4 了解性能问题	404	31.3.4 使用Shockwave	415
30.4.1 规定目标平台	404		

第一部分 起 步

第1章 漫游Authorware

第2章 配置Authorware作品