

7

高等美术院校电脑美术系列教材

首都师大高等美术教育研究中心 主编

第十四册 陈朝 编著

多媒体制作教程(1) AUTHORWARE 5

UNIVERSITY TEXTBOOK SERIES ON COMPUTER AIDED ART DESIGN



北京希望电子出版社

Beijing Hope Electronic Press
www.bhp.com.cn

高等美术院校电脑美术系列
首都师大高等美术教育研究中心 主编

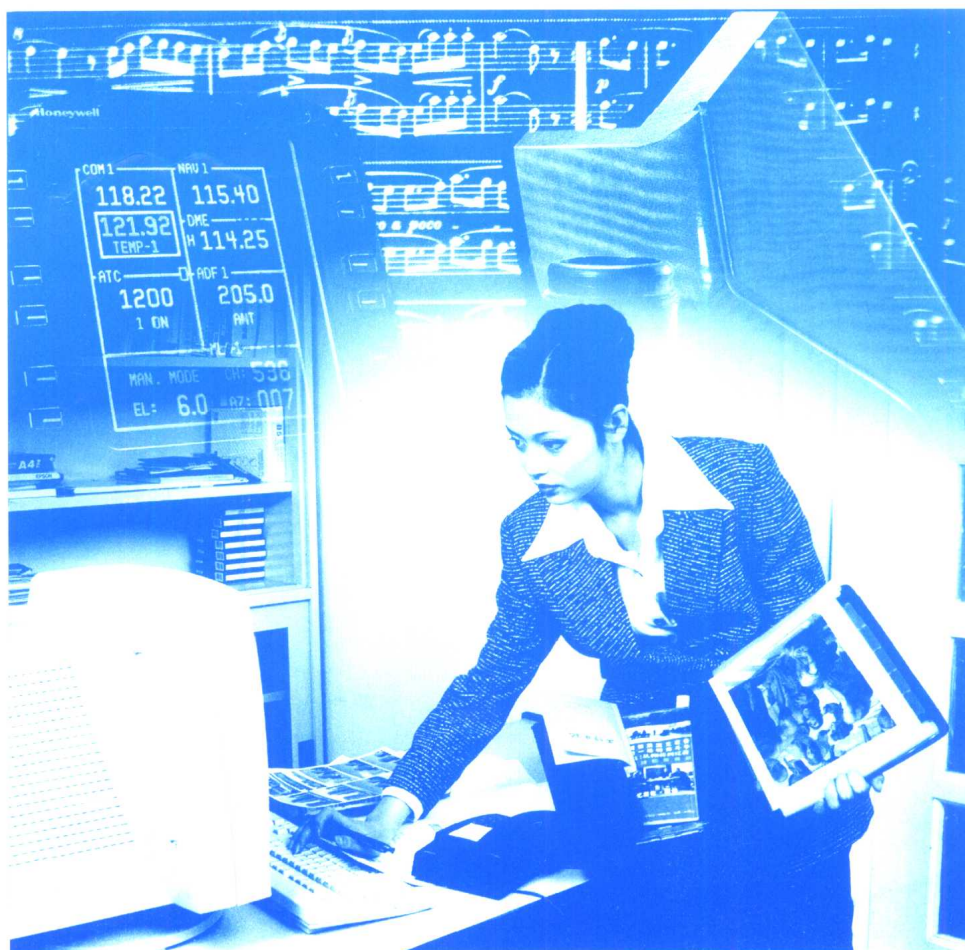
第十四册 陈朝 编著

TP317.4AU

12

多媒体制作教程(1) AUTHORWARE 5

UNIVERSITY TEXTBOOK SERIES ON COMPUTER AIDED ART DESIGN



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

内 容 简 介

本书为高等美术院校电脑美术系列教材之一，是多媒体制作教程的第一册。

全书共分 8 章、两个附录，重点讲述了 Authorware 5 的使用原理和技巧。其中包括 Authorware 5 概述，引入链接多媒体素材，变化效果与动画效果，创建交互多媒体程序，制作超媒体电子图书，媒体库的应用，函数与变量的使用等内容。最后在综合应用实例一章，给出了 8 个例子，供读者通过学习实例的建立过程，了解 Authorware 5 制作多媒体的强大功能。在附录 1 和 2 中分别提供了 Authorware 5 的系统函数和变量，以及各自的语法和使用说明。

对于多媒体制作初学者，本书提供了以实例详细操作步骤引入对软件开发应用的指导教学；对于熟练的多媒体制作人士，本书则提供了完备的 Authorware 5 函数和变量的说明以供查阅。

本书既是高等美术院校、高等师范院校电脑美术专业师生的教学、自学用书，也是大中学美术教师资格培训及社会相关专业人员的培训教材。

本书配套光盘提供了书中实例源程序及相应的素材文件，以供读者辅助教学或自学。

书 名	高等美术院校电脑美术系列教材 第十四册《多媒体制作教程(1)Authorware 5》			
作 者	首都师大高等美术教育研究中心 主编 陈朝 编著			
	北京海淀区西三环花园桥岭南路 9 号，首都师大南门西侧			
	电话：010-68482296，68482189 传真：010-68903827 邮编：100037			
	网址：ccuatc.cnu.edu.cn E-mail：ccuatc@mail.cnu.edu.cn			
封面设计	首都师大高等美术教育研究中心平面教研室			
责任编辑	马宏华 刘晓融			
出版/发行	北京希望电子出版社			
	北京海淀路 82 号（100080）			
	网址：www.bhp.com.cn			
	E-mail：lwm@hope.com.cn			
	电话：010-62562329，62541992			
经 销	各地新华书店、软件连锁店			
CD 生产者	文录激光科技有限公司			
印 刷	北京广益印刷厂			
规 格	787 毫米×1092 毫米	1/16 开本	23.375 印张	534 千字
版次/印次	2000 年 4 月第 1 版	2000 年 4 月第 1 次印刷		
印 数	0001—5000 册			
本 版 号	ISBN 7-900031 -95-2 / TP • 95			
定 价	55.00 元（1CD，含配套书）			

说明：凡我社光盘配套图书若有缺页、倒页、脱页、自然破损，本社发行部负责调换。

高等美术院校电脑美术系列教材第 14 册编委会

顾 问：杨学礼 章瑞安

主 编：贾彤福

副主编：张春晖

编 委：(按姓氏笔画为序)

刘哲英 刘晓融 沈 鸿 陈邦本 陈绿春

陈 朝 张春晖 罗 颖 战晓雷 贾彤福

黄心渊 黄永生

序

如果有人问道，预测 21 世纪，对人类社会产生巨大影响的是什么。那么，恐怕非电脑莫属。它的出现和发展，已大大改变了人类的社会生活，从物质到精神，从内容到形式。它已延伸到人类生活的各个领域和各个环节之中。以至人类不得不探讨“网上世界”与“现实世界”的关系了。有人说它是一所学校，其实，它比传统意义上的学校更具有影响力、诱惑力。

在计算机的应用方面，美术是与电脑最“有缘”的艺术门类，美术发展需要电脑，电脑也离不开美术。电脑不仅可以帮助美术进行设计，也可以进行艺术创作，从而介入美术的生产方式。电脑在社会上的应用，可以说是相当普遍。但对高等美术院校和高师美术专业来说，在教学中的作用和地位，还没有到位。它还没有形成一个“专业”，甚至于还不是一门独立的课程。它的教学内容、教学体系、教学手段等，还没有规范。教学还处于自发的状态。

由于我国中小学计算机没有普及，而且不会像发达国家，如美国那样，到 2000 年为所有的中小学校电脑上国际互联网。中国的国情是人多经济落后，在全国马上普及电脑，还不可能。但是中国电脑应用的发展极不平衡，沿海发达地区的发展是飞速的，据说 2000 年上海就要把计算机列入中小学必修课。教育部即将制订面向 21 世纪中小学艺术课程标准，极有可能将电脑美术列入美术课的学习内容。可以说，电脑美术的教学离我们已很近了。俗话说：“未雨绸缪”。对中小学美术教师进行电脑美术教学能力的培养和培训迫在眉睫。此时，首都师范大学高等美术教育研究中心，拟成立电脑美术专业，并组织从事美术艺术设计、计算机图形图像处理、文艺理论研究的博士、硕士和富有电脑美术教学经验的专家，编写了一套适合美术教师所需要的电脑教材，此举是十分及时的。它对于今后在高等美术院校、高等师范院校美术系专业和中小学美术课开设电脑美术教学，将会起到十分重要的促进作用。此套教材，较全面、科学地介绍了电脑美术的知识和技能。从电脑教室的设置，到艺术设计史论，从程序操作到软件使用，形成了系统的教学体系。具有较高的教学指导价值。相信它会受到广大美术教育工作者的欢迎。尤其会受到高等美术院校和师范院校美术专业师生的欢迎。当然，在教材使用过程中，不断改进完善，使之更适应教学需要，还是诸同仁的共同任务。感谢首都师大高等美术教育研究中心所作的努力。

章瑞安

1999 年 5 月 4 日于北京

引 言

随着我国计算机应用的普及与发展,各种不同用途的应用软件不断地被开发出来,并迅速地为人们掌握和使用。目前,除了专业软件开发人员外,许多一般的计算机用户也已经开始自己开发一些应用程序。计算机的应用开发工作包括很多方面,例如:图像处理开发、动画制作、专项应用程序开发、通用应用程序开发、游戏软件的制作等等。开发这些项目需要使用各种各样的开发工具,以便能够大大地缩短开发周期并减少开发费用。

随着多媒体技术的发展,多媒体软件的需求量也开始变得越来越大。在这种情况下,各种各样的多媒体开发工具应运而生。

简单而实用,也不需要学习复杂的编程语言,这是目前多媒体技术开发人员和爱好者对多媒体开发工具的要求。在众多的多媒体开发工具中,Macromedia 公司的 Authorware 是一种深受广大用户和专业人员欢迎的优秀开发工具。

用 Authorware 开发出来的多媒体应用程序其交互式的优越性其他软件所无法比拟的。Authorware 的强大的、基于图标的开发环境使得无论是专业的多媒体程序员还是一般的计算机用户都能开发出漂亮的多媒体应用程序和多媒体作品来。

由于具有强大的功能,所以 Authorware 多媒体开发工具已被广泛地应用于教学和商业领域,如多媒体的 CAI 教学软件的开发、新产品的介绍等方面。

在多媒体开发过程中,开发经验是非常重要的,技巧是开发高质量的多媒体软件的必不可少的条件之一。本书以实例的方式,详细地介绍了 Authorware 的使用方法和高级应用技巧。书中的实例都可以直接应用于用户的多媒体开发工作中,从而大大地简化开发的过程、缩短开发产品的时间,使使用者的产品更加生动漂亮。

无论读者是从事什么工作,也无论是多媒体开发工具的初学者还是专业的程序员,都可以通过学习本书,熟悉开发的过程,提高开发的水平。

本书配套光盘提供了书中实例源程序及相应的素材文件,具体内容如下:

1. \Hope\Shili 文件夹: 第 8 章“综合应用实例”中的实例源程序;
2. \Hope\Shili\Sc 文件夹: 第 8 章实例程序所需的图片和声音文件;
3. \Hope\Shili\Music 文件夹: 第 8 章实例程序所需的的声音文件;
4. \Hope\Shili\Midi 文件夹: 第 8 章实例程序所需的 Midi 文件;
5. \Hope\Shili\Avi 文件夹: 第 8 章实例程序所需的视频动画文件;
6. \Hope\Tool 文件夹: 第 2 章~第 5 章中的实例源程序;
7. \Hope\Yysc 文件夹: 第 2 章~第 5 章实例所需的素材文件,包括:图片、声音、视频动画文件。

以上文件读者可以在 Authorware 5 下调用。

目 录

第 1 章 Authorware 5 综述.....	1
1.1 Authorware 5 新增功能.....	1
1.2 启动 Authorware	3
1.3 窗口组成及作用.....	5
1.3.1 标题栏.....	6
1.3.2 菜单的基本操作.....	7
1.3.3 工具栏.....	9
1.3.4 图标工具箱.....	10
1.3.5 流程设计窗口.....	11
1.4 程序的创建与打开.....	13
1.4.1 新建一个文件.....	13
1.4.2 使用知识对象创建文件.....	13
1.4.3 打开一个文件.....	19
1.5 环境设置	20
1.5.1 文件属性对话框.....	20
1.5.2 自定义窗口.....	20
1.5.3 背景颜色.....	21
1.5.4 浓度色键.....	21
1.5.5 配色方案.....	21
1.5.6 颜色配置.....	22
1.5.7 风格问题.....	22
1.6 创建内容	22
1.6.1 在流程设计窗口中放置设计 图标.....	23
1.6.2 引入图片.....	23
1.6.3 设置不同的显示效果.....	24
1.6.4 移动目标对象.....	25
1.7 提高开发效率	26
1.7.1 批量素材输入和输出.....	26
1.7.2 批量修改图标属性.....	26
1.7.3 知识对象应用.....	28
1.8 程序的保存与关闭.....	33
1.8.1 保存文件.....	33
1.8.2 关闭文件.....	33

1.9 插入特殊媒体	34
1.9.1 ActiveX.....	34
1.9.2 支持 FLASH.....	36
1.9.3 支持 QuickTime 3.0	38
1.10 程序的运行与调试	39
1.10.1 Start(开始旗帜)和 Stop(停止) 旗帜.....	40
1.10.2 运行程序过程中打断程序 执行进行修改.....	40
1.10.3 在文件运行过程中修改程序	40
1.11 程序的打包与发行.....	42
1.11.1 打包程序文件.....	42
1.11.2 将库文件单独打包.....	43
1.11.3 程序的打包操作实例.....	44
1.11.4 Authorware Web Packager 网页打包工具.....	46
第 2 章 引入链接多媒体素材.....	49
2.1 Display(显示)图标的使用	49
2.1.1 打开 Display(显示)图标	49
2.1.2 设置 Display(显示)图标的属性	50
2.2 使用外部图形素材	53
2.2.1 插入外部图像或文本	53
2.2.2 设置图像属性.....	57
2.3 绘图工具箱的使用	59
2.3.1 绘图工具的功能	59
2.3.2 使用文本工具创建文本	60
2.4 显示对象的编辑与属性设置.....	62
2.4.1 多个显示对象的编辑	62
2.4.2 显示模式的设置	64
2.4.3 填充类型.....	64
2.4.4 线条宽度的设置	65
2.4.5 颜色的设置.....	65
2.4.6 分层放置对象.....	66
2.5 显示图标操作实例	67

2.5.1	制作天空.....	67
2.5.2	制作山峰.....	69
2.5.3	制作白鹭和文字.....	69
2.6	声音图标的使用.....	71
2.6.1	设置声音图标的属性.....	71
2.6.2	声音图标操作实例.....	74
2.6.3	控制声音的函数与变量.....	76
2.7	电影图标的使用.....	77
2.7.1	Authorware 5 支持的数字 电影格式.....	77
2.7.2	设置数字电影图标的属性.....	79
2.7.3	插入一个 Director 教学数字电影	84
2.7.4	播放多个电影.....	89
2.7.5	同时播放声音和数字电影.....	92
2.8	视频图标的使用.....	94
2.8.1	检测视频外接设备.....	95
2.8.2	设置硬件设备.....	95
2.8.3	设置视频图标的属性.....	96
2.8.4	播放视频的函数与变量.....	99
第 3 章	变换效果与动画效果.....	102
3.1	Erase(擦除)效果.....	102
3.1.1	设置 Erase(擦除)图标的属性.....	102
3.1.2	擦除图标实例操作.....	105
3.2	移动图标的设置.....	106
3.2.1	公共选项设置.....	106
3.2.2	Motion(移动)选项卡设置.....	107
3.2.3	Layout(页面布局)选项卡设置...	109
3.3	设置程序的中断.....	110
3.3.1	设置 Wait(等待)图标的属性.....	110
3.3.2	等待图标实例操作.....	111
3.4	设置移动类型.....	115
3.4.1	两点之间的移动.....	115
3.4.2	点到直线的移动.....	116
3.4.3	点到指定区域的移动.....	119
3.4.4	沿任意路径到终点的移动.....	121
3.4.5	沿任意路径到指定点的移动.....	124
3.5	同时移动多个对象实例操作....	125
3.5.1	移动人物.....	125

3.5.2	移动汽车.....	127
3.5.3	移动飞鸟.....	127
第 4 章	创建交互多媒体程序.....	129
4.1	交互图标的使用.....	129
4.1.1	交互图标概述.....	129
4.1.2	设置交互图标的属性.....	130
4.1.3	设置响应类型.....	134
4.2	设置 Button(按钮)响应.....	134
4.2.1	按钮响应的属性设置.....	135
4.2.2	按钮类型的选择和编辑.....	138
4.2.3	鼠标形式的选择和编辑.....	142
4.2.4	设置按钮响应实例操作.....	142
4.3	设置 Hot Spot(热区)响应.....	144
4.3.1	热区响应的属性设置.....	145
4.3.2	设置热区响应实例操作.....	146
4.4	设置 Hot Object(热对象)响应 ..	150
4.4.1	热对象响应的属性设置.....	151
4.4.2	设置热对象响应实例操作.....	152
4.5	设置 Target Area(目标区域) 响应.....	154
4.5.1	目标区域响应的属性设置.....	154
4.5.2	设置目标区域响应实例操作.....	155
4.6	设置 Pull-Down Menu(下拉 菜单)响应.....	160
4.6.1	下拉菜单响应的属性设置.....	160
4.6.2	用菜单控制音乐和动画.....	161
4.7	设置 Conditional(条件)响应.....	167
4.7.1	条件响应的属性设置.....	167
4.7.2	设置条件响应实例操作.....	168
4.8	设置 Text Entry(文本输入) 响应.....	169
4.8.1	文本输入响应的属性设置.....	170
4.8.2	设置文本输入响应实例操作.....	171
4.9	设置 Keypress(按键)响应.....	175
4.9.1	按键响应的属性设置.....	175
4.9.2	设置按键响应实例操作.....	176
4.10	设置 Tries Limit(尝试次数) 响应.....	180

4.10.1	尝试次数响应的属性设置.....	180
4.10.2	设置尝试次数响应实例操作...	181
4.11	设置 Time Limit(时间限制) 响应.....	185
4.11.1	时间限制响应的属性设置.....	185
4.11.2	设置时间限制响应实例操作...	186
4.12	设置 Event(事件)响应.....	191
第 5 章	制作超媒体电子图书.....	192
5.1	定向结构.....	192
5.1.1	Navigate(导航)图标的使用.....	192
5.1.2	Framework(框架)图标的组成....	193
5.1.3	框架图标的属性设置.....	195
5.1.4	定向结构的创建.....	195
5.1.5	修改缺省导航控制.....	198
5.1.6	设置导航链接.....	202
5.1.7	相关的系统变量和函数.....	208
5.2	超文本与超导航.....	209
5.3	创建分支结构.....	212
5.3.1	Decision(分支)图标.....	212
5.3.2	设置分支图标的属性.....	213
5.3.3	分支图标相关的变量.....	215
5.3.4	设置分支图标实例操作.....	216
5.4	Calculation(计算)图标的使用...	219
5.4.1	设置计算图标的属性.....	219
5.4.2	表达式的使用.....	220
5.4.3	退出计算图标的函数.....	221
第 6 章	媒体库的应用.....	222
6.1	概述.....	222
6.2	创建新库.....	224

6.3	添加库信息.....	225
6.4	删除不需要的库图标.....	226
6.5	编辑库文件.....	226
6.6	更新链接.....	228
6.7	定位链接.....	229
第 7 章	函数与变量的使用.....	232
7.1	函数(Functions)的使用.....	232
7.1.1	需要加双引号的参数.....	232
7.1.2	可选项参数.....	232
7.1.3	返回值.....	232
7.1.4	自定义函数.....	233
7.1.5	系统函数.....	234
7.2	变量(Variable)的使用.....	235
7.2.1	自定义变量.....	235
7.2.2	系统变量.....	237
第 8 章	综合应用实例.....	239
8.1	“拼图游戏”实例制作.....	242
8.2	“中文大侠”实例制作.....	255
8.3	“八个皇后”实例制作.....	272
8.4	外部文件调用.....	279
8.5	多媒体视频演播室.....	284
8.6	MIDI 演播室.....	299
8.7	WAV 声音演播室.....	304
8.8	世界名曲欣赏实例制作.....	311
8.8.1	主程序制作.....	312
8.8.2	制作音乐曲库.....	316
附录 A	系统函数.....	321
附录 B	系统变量.....	348

第 1 章 Authorware 5 综述

相信大家多媒体都非常感兴趣,而对于如何制作多媒体往往是一筹莫展,不知从何入手!对于第一次接触 Authorware 软件的用户来说,Authorware 到底能做什么?它有哪些强大的功能呢?怎样使用 Authorware?大家一定有好多疑问,希望通过本章的学习可以解答这些疑问。

1.1 Authorware 5 新增功能

Authorware 自 1987 年问世以来,在同类产品中的市场占有率一直稳居第一位。Authorware 的版本不断更新,功能不断增强,自 1993 年 Authorware 进入国内以来,用户已经历了 2.0,3.0,3.5,4.0 等四个版本,每次版本更新都给用户带来了惊喜的变化。1998 年 9 月 Authorware 的最新版本 Authorware 5 Attain 又隆重登场了,现把 Authorware 5 Attain 新增功能作一简单介绍。

1. 支持的媒体更丰富

(1) 平滑文字

Authorware 5 Attain 使用平滑文字,即使字号再大,也不会产生锯齿,清晰可读,提高了应用的档次。避免文字图形化,减少文件大小,改善 Web 性能,便于快速维护应用。

(2) 支持阿尔法通道

可以使用带阿尔法通道的图形,改变图形的透明度,产生平滑的动画透明效果。

(3) 支持 FLASH

FLASH 是因特网上标准的矢量图形和动画制作软件,在 Authorware 内可以直接使用 FLASH 文件,无缝集成 FLASH 小巧的、漂亮的、可缩放的矢量图形和动画,旋转、缩放 FLASH 动画毫不损失质量。

注意:FLASH Player(播放器)现已和 Windows 98, Netscape 4.0, AOL 等捆绑在一起,已成为标准的浏览器插件(Plug-in),全世界有数以千万计的人在使用。

FLASH 试用版的下载站点是:<http://www.macromedia.com/software/flash/trial/>。

(4) 支持 QuickTime 3.0

Authorware 5 Attain 直接支持 QuickTime 3.0(因特网上最新的数字视频标准)文件,甚至 QuickTime VR(虚拟现实),而不像以前版本的 Authorware 必须通过 Director 才能支持 VR。使用 QuickTime 3.0 可以在 Authorware 内集成新的视频、音频和图形文件格式。

QuickTime 3.0 的下载站点是:<http://www.apple.com/quicktime/download/index.html>。

2. 开发效率大大提高

(1) 知识对象

知识对象是一些预先编写好的模块,提供某种功能、交互、课程结构或学习策略。用鼠标把知识对象拖放到流程线上,会自动出现相应的使用指南。用户根据一步步提示进行操作,即可完成复杂的编程,大大加快交互式学习应用的开发进程。

有经验的开发人员可以创建自己的知识对象,并把它们加入到知识对象栏中,以便自动完成某些交互或学习策略的开发,而不必每次都重复复杂的编程过程。把最好的交互和学习策略变成知识对象,以便初学者或产品开发者很容易地重复利用,加速常用交互的开发。

知识对象以可视化方式组织模板,使用知识对象,新用户或普通开发人员通过拖放鼠标即可访问丰富的培训功能,快速、轻松地开发标准的交互式学习应用,有利于规模化开发,降低成本。

(2) 批量素材输出和输入

只需一次批处理即可输出全部内部素材;在应用打包时,只需一步即可输入全部外部素材。大大方便了把已有的应用转换(优化),以便在因特网上发布。在打包之前,把素材始终放在外部,这样可以很容易地进行应用升级,更有利于创作小组的协调工作。

(3) 批量图标属性编辑

开发人员可以一步改变多个选中图标或全部图标的属性,而不必像过去那样必须逐一修改,大大加快了开发速度,也方便了维护。

(4) 示范程序更加丰富

Authorware 5 Attain 比以前版本的 Authorware 提供了更为丰富的例子,更加方便用户学习和开发。

3. 针对因特网的改进(低带宽)

(1) 知识流(KnowledgeStream)

知识流是一种智能流式技术,它能预测并在适当时间预先下载即将需要的应用片段。与标准的流式技术不同的是,知识流针对具有复杂分支结构的交互式多媒体学习应用进行了优化。Authorware Advanced Streamer 提供知识流技术,拨号上网用户通过 28.8Kbps 的 Modem 也能体验 CD-ROM 质量的内容,完全再现丰富媒体。知识流意味着学生少等待、多培训。

(2) Authorware 因特网播放器自动安装

Authorware 因特网播放器就是以前的 Shockwave for Authorware, Authorware 5 Attain 能够自动检测浏览器类型和播放器版本,并为主流浏览器(如 IE3.0,4.0 和 Navigator 4.0)无缝安装合适的 Authorware 因特网播放器,而无需用户干预,这样发布课件就变得很容易。

(3) 支持 Voxware 文件及其编码器

Voxware 语音编码解码器是工业领先的、高度优化的、最好的语音压缩系统。Authorware 5 Attain 支持高质量、低带宽的 Voxware 压缩声音文件(.vox 文件)。Authorware 5 Attain 包括 Voxware 编码程序,它可以把 .wav 文件压缩转换为 .vox 文件,它的压缩质量比 Shockwave Audio 还要高出很多,给学习应用添加 vox 语音,即使通过 14.4Kbps 的 modem 拨号上网也能流

畅地播放。

(4) Real 网络服务器

Authorware 5 Attain 包括 Real 网络服务器,通过 Real System 编码器编码可以把音频、视频、动画和 Power Point 文件在 Intranet 上播放,而且该编码器还包括 Real FLASH 选项(用来同步 RealAudio 和 FLASH 动画),使用这项技术,Authorware 学习应用可以包含高质量的流式音频、视频、动画和 PowerPoint 幻灯片。

(5) 针对因特网应用创作提供的功能

Authorware 5 Attain 提供很多网络功能,如:检测网络带宽、检查文件是否存在、跟踪下载进度、下载检错、调用 Java Script 的能力。高效控制 Authorware 课件在浏览器中如何表现。很容易地和 Web 服务器端应用进行互操作。设计培训应用,适应因特网的性能局限。

4. 学习情况跟踪和报告

知识跟踪 - CMI 集成现在可以很容易地评价培训效果,因为内置的数据跟踪变量可以捕捉学生的学习进度和成绩。既可在文件级也可在单个交互内启动课程跟踪功能。自动集成工业标准学习管理系统(Macromedia 的 Pathware)。

内置跟踪变量 Authorware 5 Attain 内置了丰富的和 AICC 兼容的跟踪变量,因此可以很容易地进行完整的跟踪。

以上简单介绍了 Authorware 5 Attain 的新增功能,总而言之,Authorware 5 Attain 已成为世界公认领先的开发因特网和在线学习应用的多媒体创作工具。

最后需要说明的是,Authorware 5 Attain 是 Macromedia Attain 企业学习系统的一个组成部分,Macromedia Attain 企业学习系统是基于因特网的远程教学整体解决方案,除 Authorware 5 Attain 外,它还包括 Dreamweaver Attain 和 Pathware3 - Attain 企业学习系统必备等。

1.2 启动 Authorware

启动 Authorware 通常有两种方法。

1. 通过开始菜单启动 Authorware

使用鼠标单击任务栏上的“开始”按钮,从“程序”子菜单中选择 Authorware 5 应用程序图标(见图 1.1)。

- 1) 单击“开始”按钮,在“程序”子菜单中找到 Authorware 5。
- 2) 在 Authorware 5 子菜单中寻找 Authorware 5 图标。
- 3) 单击 Authorware 5 图标,Authorware 5 就被启动了。

2. 通过快捷方式启动 Authorware

第二种方法是在 Windows 95 的桌面上建立 Authorware 5 的快捷方式(见图 1.2)。

- 1) 首先,在桌面的任意空白处单击鼠标右键。
- 2) 在出现的下拉菜单中选择“新建”选项。
- 3) 在“新建”子菜单中选择“快捷方式”选项。

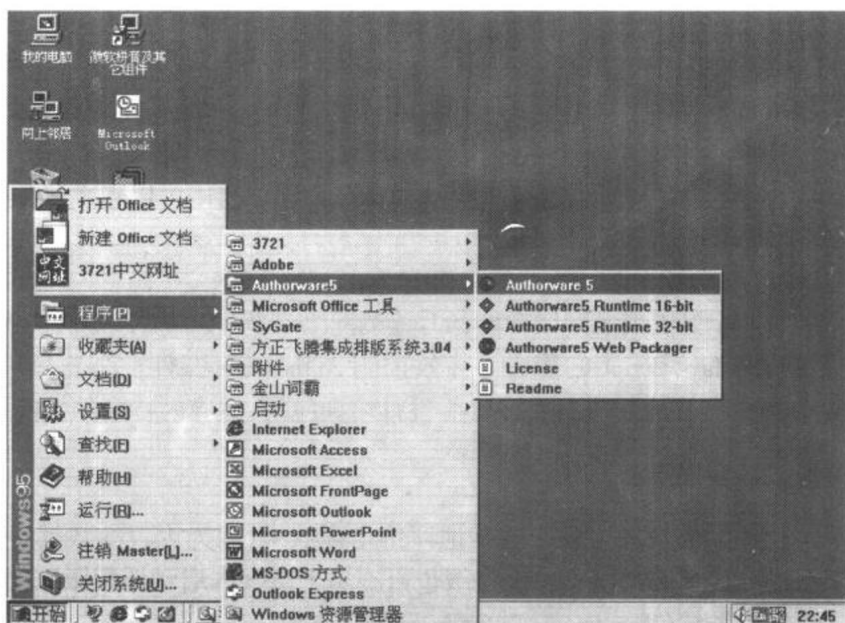


图 1.1 通过开始菜单启动 Authorware

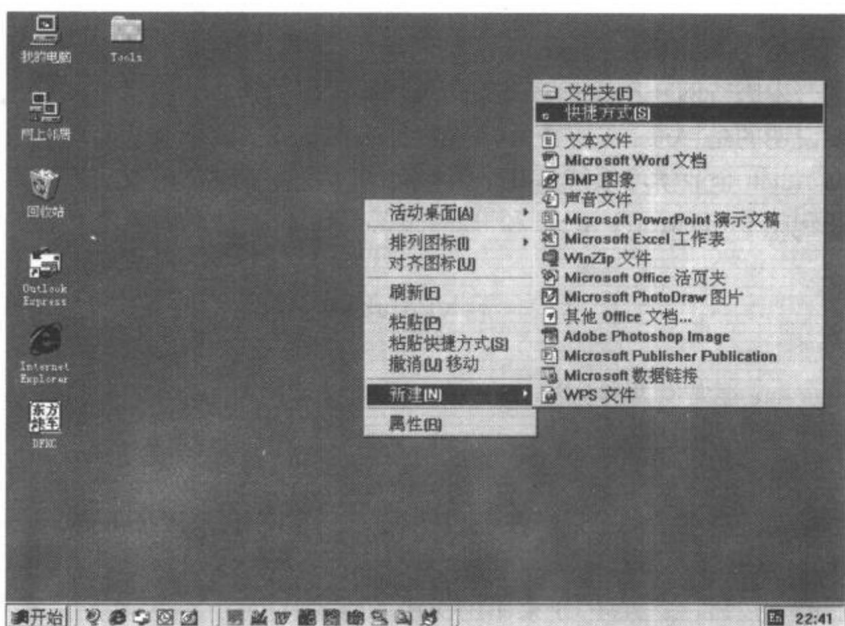


图 1.2 建立快捷方式

- 4)这时屏幕上会出现“创建快捷方式”对话框。
- 5)可以单击“浏览”按钮,找到系统中 Authorware 5 的执行文件(见图 1.3),然后单击“下一步”按钮。
- 6)在对话框中键入图标名字 Authorware 5,单击“完成”按钮,这时桌面上就会出现 Authorware 5 的快捷图标。双击该图标,就会启动 Authorware 程序。

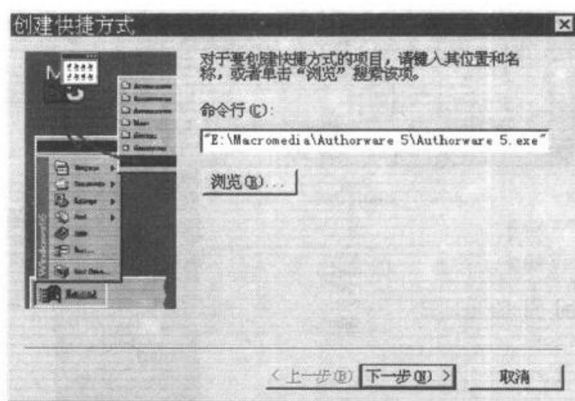


图 1.3 “创建快捷方式”对话框

上述两种方法, 无论使用哪一种, 都可以启动 Authorware。对于经常使用 Authorware 的用户, 推荐使用第二种方法, 这样可以提高工作效率。

进入 Authorware 以后, 用户会看到如图 1.4 所示的欢迎画面, 在画面上单击鼠标, 欢迎画面消失, 我们就可以开始工作了。



图 1.4 Authorware 5 欢迎画面

1.3 窗口组成及作用

进入 Authorware 后, 我们有必要先介绍一下这个系统的基本组成, 不要被眼前的窗口菜单吓住, 其实只要掌握了它们的使用方法, 就会觉得它们一点也不乱, 而且功能都非常强大。Authorware 的窗口如图 1.5 所示。

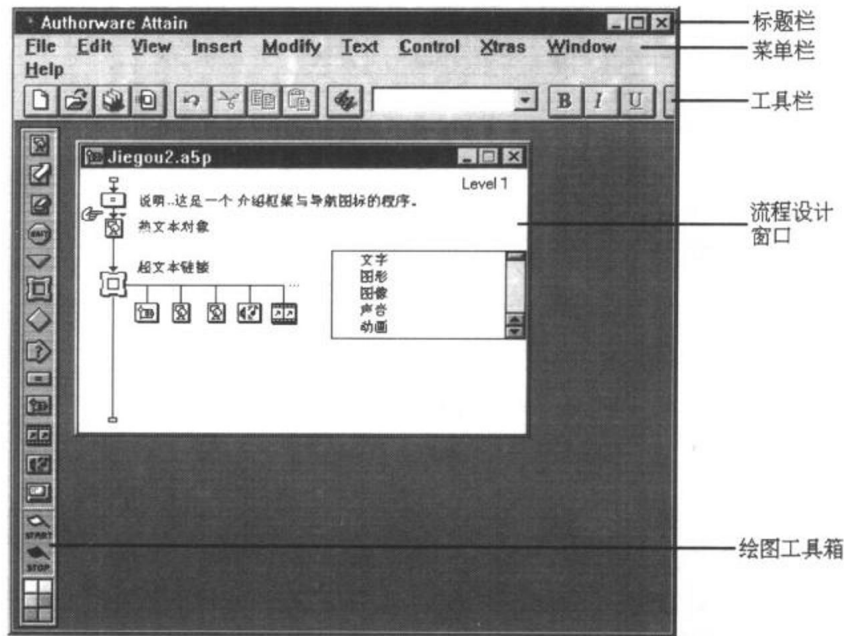


图 1.5 Authorware 的窗口

窗口顶部带着 Authorware 图标和名称的蓝色亮条叫标题栏。

标题栏下面的一行菜单是 Authorware 的菜单条。

紧接菜单条的一行图标按钮是 Authorware 的工具栏。

位于窗口左边的一行图标是 Authorware 的工具箱,这里是 Authorware 的精华所在。

窗口中央的白色窗口是流程设计窗口。

下面,我们依次介绍各项的使用方法。

1.3.1 标题栏

Windows 应用程序或文档的名字一般都显示在标题栏中。对于 Authorware 这个应用程序窗口来说,标题栏上显示的就是 Authorware 这个应用程序的名字。

1. 标题栏功能

Authorware 标题栏能实现三种功能:

- 用于显示 Authorware 应用程序的名称。
- 用于指出哪个窗口处于活动状态。活动窗口指的是当前正在使用的窗口。如果一个窗口被激活,它就会跳到原先覆盖它的窗口的前面,并且标题栏颜色也会改变。假如 Authorware 窗口还未处于激活状态,只需用鼠标在标题栏边框内单击即可。

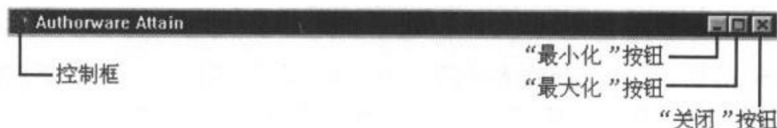


图 1.6 Authorware 的标题栏

- 控制窗口状态。在标题栏上有三个命令按钮和一个控制框(见图 1.6)。利用它们可以通过控制窗口显示方式或直接关闭窗口等操作对窗口进行控制。

2. 窗口大小

窗口的基本大小有三种:

- 最小:窗口变成图标,并放在系统平台的底部,占据很小的屏幕空间,并可以随时再打开它。
- 普通:窗口处于打开状态,并占据一部分屏幕空间。窗口的大小可以用鼠标拖放的办法来调整,普通大小又称还原大小。
- 最大:窗口处于打开状态,并占据整个屏幕空间。

3. 窗口控制菜单

单击标题栏最左边的足球标志,出现一个下拉菜单,这是 Windows 应用程序的基本组成,用来控制窗口的控制菜单(见图 1.7)。

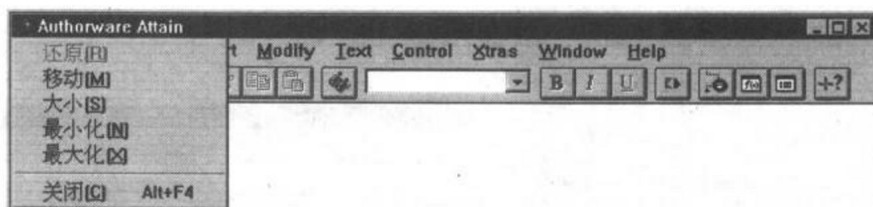


图 1.7 窗口控制菜单

该下拉菜单各菜单项的含义如下:

还原:将窗口由最大还原为一般大小。

移动:移动程序窗口的位置。

大小:调整程序窗口的大小。

最大化:将程序窗口变成最大,占据整个屏幕。

最小化:将程序窗口变为最小,放在任务栏中。

关闭:退出 Authorware,关闭程序。

用户同样可以使用标题栏最右边的窗口控制按钮,它们分别对应菜单中的最小化、最大化和关闭命令。

1.3.2 菜单的基本操作

Authorware 5 的菜单命令与 Authorware 4 的菜单命令大致相同,并且新增了一些命令。我们在此只简单讨论它们的用途。

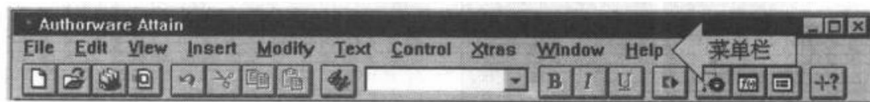


图 1.8 Authorware 5 菜单条

在使用 Authorware 菜单时,菜单中有些特殊标记符值得注意。

1. 灰色命令名

菜单中的命令以灰色或暗淡的形式出现,是指该命令选项在当前不可用。命令名变成灰色的原因有很多种,例如,当 Authorware 窗口中没有流程设计窗口时,Edit(编辑)菜单下的所有命令选项都以灰色显示,因为此时没有任何可编辑的对象。

有些时候,命令名变灰的原因是处于错误的操作方式,例如,Authorware 窗口已经最大化了,那么控制菜单中的“最大化”命令名就会变灰,表示命令选项在当前没有意义。

2. 省略号(...)

命令名后面的省略号表示当选择此条命令选项时,屏幕上会出现一个对话框,要求你在对话框中输入必要的信息或设置具体选项(见图 1.9)。

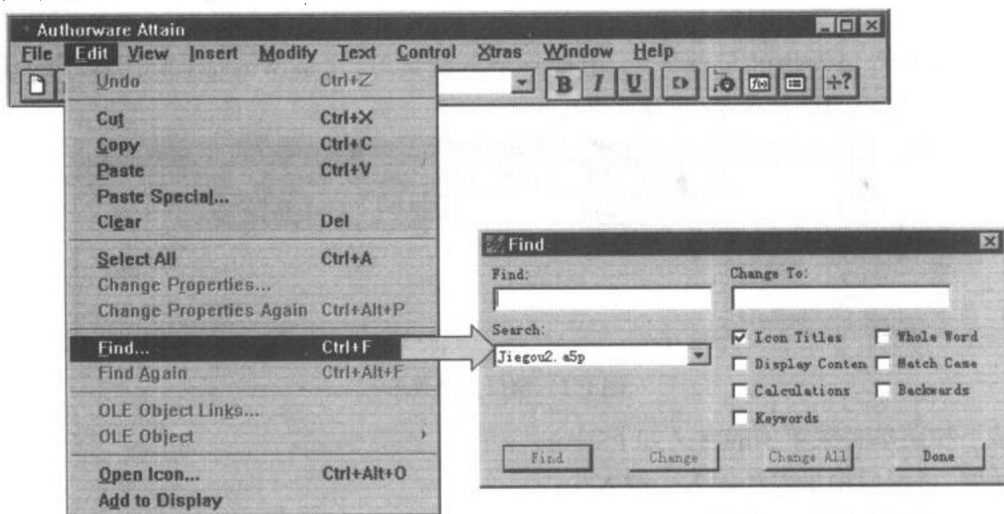


图 1.9 菜单条中带省略号(...)的命令

3. 复选标记(✓)

命令名前出现复选标记表示这是一个开关式的切换命令。每次选取它时,它就在关闭和打开之间交替进行。如图 1.10 中的 View(视图)菜单下的 ToolBar 命令就是这种情况,当命令名前有“✓”号标记时,意思就是显示工具栏;再次单击它,“✓”号标记将消失,表示工具栏处于关闭状态。

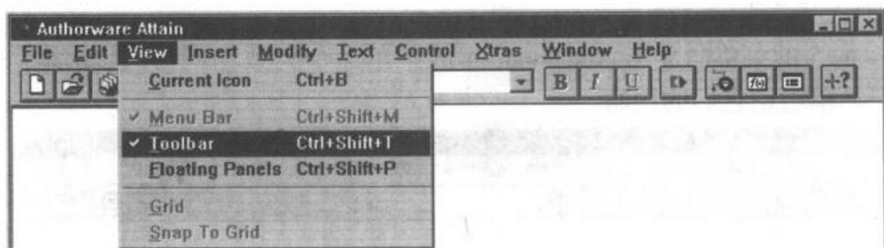


图 1.10 菜单条中带复选标记的命令