



中国IT培训工程编委会指定的电脑培训教材

电脑高级培训学院
Dian Nao Gao Ji Pei Xun Xue Yuan

中文 Authorware 6 实例教程

中国IT培训工程编委会 编



珠海出版社



电脑高级培训学院

中文 Authorware 6 实例教程

中国 IT 培训工程编委会 编

珠海出版社

图书在版编目 (CIP) 数据

电脑高级培训学院/中国 IT 培训工程编委会 编. —珠海:珠海出版社, 2003.1

ISBN 7-80607-700-6

I. 电... II. 中... III. 电子计算机-基本知识 IV. TP2

中国版本图书馆 CIP 数据核字 (2002) 第 49639

.....

电脑高级培训学院

作 者 ■ 中国 IT 培训工程编委会

选题策划 ■ 网垠

责任编辑 ■ 雷良波

封面设计 ■ 姜嘉雪

出版发行 ● 珠海出版社

社 址 ● 珠海香洲梅华东路 297 号二层

电 话 ● 2222759 邮政编码 ● 519001

印 刷 ▲ 河南省瑞光印务股份有限公司

开 本 ▲ 787×1092mm 1/16

印 张 ▲ 401 字数 ▲ 8020 千字

版 次 ▲ 2003 年 1 月第 1 版

▲ 2003 年 1 月第 1 次印刷

印 数 ▲ 1-5000 册

ISBN 7-80607-700-6/TP · 2

总 定 价 ▲ 479.80 元 (全二十册)

版权所有 · 翻印必究

目 录

第1章 AUTHORWARE 概述	1
1.1 AUTHORWARE 综述	1
1.2 AUTHORWARE 的窗口结构	3
1.2.1 标题栏	3
1.2.2 菜单栏	4
1.2.3 设计窗口	5
1.3 AUTHORWARE 的基本操作	6
1.3.1 运行一个简单的交互应用程序	6
1.3.2 在设计窗口中放置设计图标	7
1.3.3 设置和编辑流程线	7
1.3.4 保存和打开 Authorware 文件	9
1.3.5 程序分支结构	10
1.4 程序的调试	11
1.4.1 “开始”和“结束”标志的使用	12
1.4.2 在设计中中断程序进行调试	12
1.4.3 控制面板的使用	12
1.5 使用帮助	13
1.5.1 使用帮助菜单	14
1.5.2 得到有针对性的帮助	16
1.6 AUTHORWARE 新功能	16
1.6.1 利用图形的 Alpha 通道	16
1.6.2 文本消锯齿功能	17
1.6.3 知识对象 (Knowledge Object)	17
1.6.4 图标批处理功能	18
1.6.5 网络功能	18
1.6.6 支持 Flash 和 QuickTime 动画	18
第2章 AUTHORWARE 操作窗口	19
2.1 看一看 AUTHORWARE 的主窗口	19
2.2 认一认 AUTHORWARE 的图标栏	20
2.2.1 图标功能详解	20
2.2.2 如何操作有关图标	22



2.3 品尝 AUTHORWARE 的菜单.....	23
2.4 把握 AUTHORWARE 的工具栏.....	28
2.5 把握 AUTHORWARE 的控制面板.....	30
2.6 把握 AUTHORWARE 的常用窗口.....	32
2.6.1 Authorware 设计窗口.....	32
2.6.2 Authorware 演示窗口.....	33
2.6.3 Authorware 其他窗口.....	33
第3章 文字与图形处理.....	35
3.1 文字的输入.....	35
3.1.1 输入文字.....	35
3.1.2 输入外部的纯文本文件.....	36
3.1.3 通过剪贴板输入外部文本.....	39
3.2 定义文字风格.....	40
3.2.1 更改字体.....	40
3.2.2 更改字体尺寸.....	42
3.2.3 定义字体风格.....	45
3.2.4 定义文字的显示模式.....	49
3.2.5 定义文字的位置.....	51
3.2.6 定义文字颜色.....	52
3.3 自定义文字样式.....	56
3.4 应用样式.....	57
3.5 段落的格式化.....	59
3.6 图形绘制.....	60
3.6.1 线形工具.....	61
3.6.2 椭圆工具.....	62
3.6.3 矩形工具.....	63
3.6.4 圆角矩形工具.....	64
3.6.5 多边形工具.....	66
3.7 图形加工.....	66
3.7.1 模式工具箱.....	66
3.7.2 线形工具箱.....	69
3.7.3 颜色工具箱.....	70
3.7.4 填充工具箱.....	70
3.7.5 排列工具箱.....	71

3.7.6 其它工具	71
3.8 图形工具小例子	72
3.9 载入外部图片	77
3.9.1 从外部文件导入外部图像	77
3.9.2 通过剪贴板导入外部图像	78
3.10 图形属性	79
3.10.1 选中图像	79
3.10.2 图像选项卡	80
3.10.3 版面布局选项卡	81
3.11 图形的过渡方式	82
3.12 关于图层	84
第4章 创建图标应用实例	89
4.1 使用“擦除”图标擦除对象	89
4.2 设置“擦除”图标的属性	91
4.3 设置对象的过渡效果	92
4.3.1 设置过渡效果	92
4.3.2 设置过渡效果对话框	93
4.4 使用“等待”图标暂停演示	95
4.5 设置“等待”图标的属性	96
4.5.1 设置等待属性对话框	96
4.5.2 编辑等待按钮	98
4.6 设置其他等待方式	100
4.6.1 在交互图标中实现暂停	100
4.6.2 在“判定”图标中实现暂停	100
4.7 实例创作	101
第5章 移动图标应用实例	104
5.1 乌龟起跑实例	104
5.2 老鼠跳	112
第6章 创建交互响应实例	117
6.1 交互响应基础知识	117
6.1.1 “交互”图标	117
6.1.2 建立分支结构	121
6.1.3 设置交互响应的属性	122
6.2 创建按钮响应	124
6.2.1 设置按钮响应的属性	125
6.2.2 使用自定义按钮	127



6.3 创建热区响应.....	130
6.3.1 创建热区响应.....	130
6.3.2 编辑热区.....	132
6.4 创建热对象响应.....	133
6.5 创建目标区域响应.....	135
6.6 创建下拉菜单响应.....	139
6.7 创建条件响应.....	142
6.7.1 创建条件响应.....	142
6.7.2 其他条件响应实例.....	144
第7章 创建分支实例.....	146
7.1 设置【决策】图标及其属性.....	146
7.1.1 分支程序浏览.....	146
7.1.2 设置【决策】图标属性.....	147
7.1.3 设置路径属性.....	148
7.2 创建顺序分支结构.....	149
7.3 创建随机分支结构.....	152
7.4 创建条件分支结构.....	154
实例一 分支定向的效果.....	156
实例二 超文本链接.....	160
实例三 导航按钮的效果.....	163
实例四 显示页码的效果.....	167
实例五 建立判断循环的效果.....	169
实例六 模拟浏览器及其查询功能.....	170
实例七 分支指定的效果.....	172
实例八 定制中文查询界面.....	175
实例九 演示几种不同的过程效果.....	177
实例十 创建时钟演示的效果.....	179
实例十一 创建屏幕保护程序的效果.....	184
实例十二 实时动画.....	188
实例十三 拾取鼠标坐标的效果.....	190
实例十四 制作记事本的效果.....	194
实例十五 滚动浏览图片的效果.....	203
实例十六 调用外部文件的效果.....	211
实例十七 调用外部程序的效果.....	214
实例十八 创建模块的效果.....	216
实例十九 创建库的效果.....	217
实例二十 打包得到可执行程序的效果.....	219
实例二十一 在Web上发布Authorware 节目.....	221

第8章 知识对象制作实例	224
8.1 知识对象	224
8.1.1 加载知识对象	224
8.1.2 使用知识对象举例	225
实例一 使用 Open File 知识对象打开文件	235
实例二 使用 Movie Control 播放动画的效果	239
实例三 使用 MessageBox 知识对象的效果	242
实例四 使用 Send Email 发送 E-mail 的效果	246
实例五 使用 Application 创建程序框架	249
实例六 使用 Quiz 创建测试程序	254
第9章 嵌入 ACTIVEEX 控件制作实例	259
9.1 嵌入 ACTIVEEX 控件创建浏览器的效果	259
9.2 嵌入 ACTIVEEX 控件创建记事本效果	263
9.3 嵌入 ACTIVEEX 控件创建媒体播放机效果	269
9.4 嵌入 ACTIVEEX 控件绘制图表效果	273
9.5 嵌入日历控件的效果	277
9.6 嵌入 ACTIVEEX 控件播放 FLASH 动画	282
9.7 使用 FLASHASSET 播放 FLASH 动画	285
9.8 FLASHASSET 控件事件响应效果	289
第10章 应用多媒体技术	292
10.1 在 AUTHORWARE 中使用声音	292
10.1.1 声音的加载	292
10.1.2 设置声音图标的属性	294
10.1.3 对声音进行处理	296
10.1.4 使用声音实例	298
10.2 使用数字化电影	300
10.2.1 加载数字化电影	301
10.2.2 设置数字化电影的播放属性	302
10.2.3 使用数字化电影实例	306
10.3 使用视频信息	308
10.3.1 加载视频信息	309
10.3.2 设置硬件设备	309
10.3.3 设置视频的播放属性	310
10.4 总体设计思路	313
10.4.1 多媒体软件模型	313
10.4.2 多媒体软件组成部分	313
10.4.3 各部分之间的关系	314



10.5 课程和主题设计	316
10.5.1 实例总体思想	316
10.5.2 实例课程设计	316
10.5.3 实例主题设计	317
10.6 步骤设计	319
10.6.1 步骤设计中的单步控制	319
10.6.2 步骤设计中的异步控制	323
10.6.3 步骤设计中的容错控制	325
第 11 章 综合实例制作	326
实例一 选择不同语言版本的效果	326
实例二 用方向键控制小球移动的效果	328
实例三 创建简单绘图工具的效果	332
实例四 发送电子邮件的效果	335
实例五 创建单项选择题的效果	341
实例六 局部放大图片的效果	345
实例七 改变按钮标签的效果	352
实例八 创建密码输入的效果	357
实例九 创建登录过程的效果	361
实例十 创建沿导轨的滑块的效果	367
实例十一 创建调色板的效果	370
实例十二 创建 MIDI 播放器的效果	373
实例十三 创建 WAV 播放器的效果	378
实例十四 创建 CD 播放器的效果	382

第1章 Authorware 概述

随着计算机的逐步普及,多媒体开始逐渐走进千家万户,各种多媒体应用软件的开发工具也应运而生。在各种多媒体应用软件的开发工具中, Authorware 是不可多得的精品之一。通过 Authorware, 可以使得不具有高水平编程能力的用户也可以轻易地创作多媒体软件了。许多读者第一次接触这个软件时,对于 Authorware 到底能做什么,具有哪些强大的功能,怎样使用等,一定有许多疑问。那么现在就开始我们的 Authorware 学习之旅吧。

1.1 Authorware 综述

Authorware 是一个优秀的交互式多媒体应用程序制作软件,它允许用户使用图片、动画和声音等信息来创作一个交互式应用程序。交互式应用程序既可以介绍一个演示过程,也可以用于制作一个多媒体教学课件,还可以用于介绍某一软件工具中使用的向导设计,现在使用 Authorware 创建的多媒体应用程序已经广泛地应用于教学和商业领域。Authorware 与其它软件不同之处在于:不用写程序,而是依靠使用流程线和一些工具图标,就能够制作许多编程语言才能够完成的功能。Authorware 具有许多有用的功能,综合起来共有以下几个特点:

(1) Authorware 提供了 13 个设计图标,使用他们能够完成创建多媒体交互式程序的任务。这些按钮不但可以帮助用户设计、组织程序的整体结构,而且使得整个程序具有条理性和逻辑性。同时, Authorware 也为用户提供了一个界面友好,方便易用的创作平台。

(2) Authorware 提供了直接在屏幕上编辑对象的功能。Authorware 可以在屏幕上直接编辑文字、图像、动画等,可以在程序中加入声音,还可以在计算机外部接入视频硬件,当用户想修改一个演示程序中某个对象时,只需双击该对象,即可将编辑该对象所需的工具显示在屏幕上供用户使用。这些功能使得 Authorware 易学易用。

(3) Authorware 提供了完整的字处理能力。利用 Authorware 提供的文字处理工具可以十分容易的将一个文字对象定位在屏幕上的任何位置;可以将这些文字按照用户的需要设置字体、大小、颜色等属性;可以修改正文的页边距、设置制表符等方式进行润色。

(4) Authorware 具有相当的图形处理功能。使用 Authorware 的图形工具可以方便的绘制各种图形,也可以将其它图形软件编辑的图片导入到程序中。

(5) Authorware 提供了多样化的交互功能。在交互式应用程序的过程中,可以使用 11 种交互作用响应类型:按钮响应、热区响应、热对象响应、目标区域响应、下拉菜单响应、按键响应、文本输入响应、条件响应、尝试限制响应、时间限制响应、事件响应等。所谓的交互响应,是旨在设计交互式应用程序的过程中,由程序设计者对程序的流程做出控制的这类的信息的总称。在使用 Authorware 创作交互式应用程序的过程中,可以使用多种类型的响应或它们的组合。

(6) Authorware 具有强大的数据处理功能。在 Authorware 为用户提供了许多可用的系统变量和系



统函数，利用这些变量和函数来响应最终用户的任何响应，对屏幕上的数据进行操作，而且还允许用户使用自定义变量和函数对数据进行计算，完成特殊的任务。

(7) Authorware 是利用结构化的观点设计的一个交互式应用程序的，整个程序的组织由主流程线 and 设计图标组成。在主流程线上还可以根据需要进行分支，分支出去的流程线被称为支流程线，如图 1-1 所示，这很像程序设计的流程图。当将设计图标放置到流程线上建立一个分支结构时，Authorware 会根据本身的特有的控制方法自动地将设计图标用主流程线和支流程线连结起来。分支结构设计时要尽量满足程序独立化的要求，也就是说，不管创建该交互应用程序有多少条支流程线，每条支流程线上有多少个设计图标，它都能正确地根据不同的响应按指定的路径进行运行。

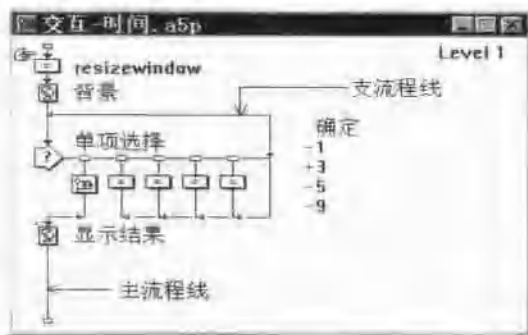


图 1-1 Authorware 设计流程图

(8) Authorware 提供了模块功能，特别是 Authorware 所提供的知识对象，为用户完成某种特定的程序功能提供了强大的技术支持，如图 1-2 所示的是使用 Quiz 知识对象创建的是用于教育类应用的模板。

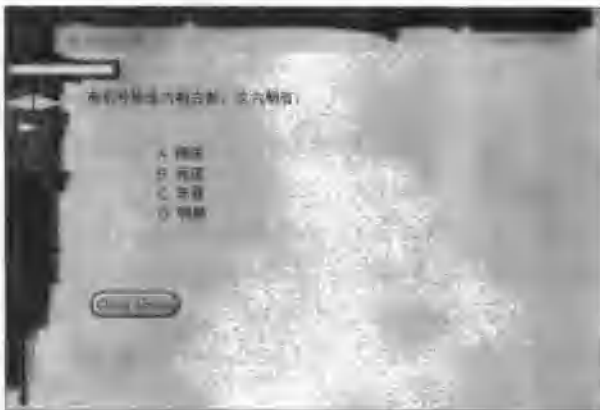


图 1-2 教育使用模板

Authorware 的模块和库文件可以多次重复使用，为程序员节省了大量花在重复劳动上的时间和精力。

(9) Authorware 具有动态链接功能。利用这个功能可以将任何一种语言编写的程序使用动态链接库将其合并成代码，然后直接在 Authorware 中使用。

由上面的介绍中, 可以看到 Authorware 是具有功能强大的多媒体应用程序制作工具。总之, 要想制作新颖别致、功能强大的多媒体应用程序, 选择 Authorware 实是明智之举。

1.2 Authorware 的窗口结构

Authorware 窗口是一个典型的 Windows 应用程序窗口, 它主要由五个部分组成, 即标题栏、菜单栏、工具栏、设计窗口、设计图标栏, 如图 1-3 所示。

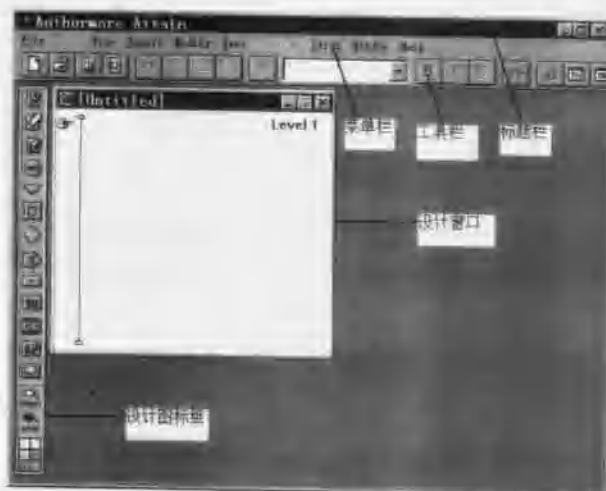


图 1-3 Authorware 的窗口结构

1.2.1 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 这个应用程序的名称。如图 1-4 所示, Authorware 的标题栏由三个部分组成。

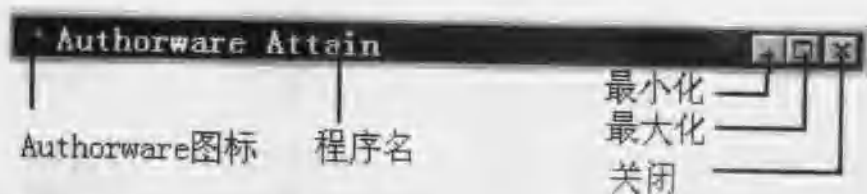


图 1-4 Authorware 标题栏

- Authorware 图标, 单击它将弹出一个下拉菜单, 如图 1-5 所示, 实现对 Authorware 运行的控制。

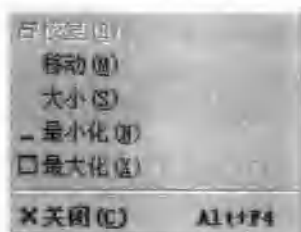


图 1-5 窗口控制下拉菜单

- 图标右边的是应用程序的名称，即“Authorware”
- 标题栏最右边有三个命令按钮，利用这些命令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。

1.2.2 菜单栏

位于标题栏下面的长条是菜单栏。如果单击菜单栏中的菜单名，就会打开一个菜单并显示一命令选项列表供用户选择。通过菜单命令选项列表中提供的命令，可以直接在整个交互应用程序设计过程中设置一些特殊控制或进行指定的操作。

例如，在主菜单中用鼠标单击“File”菜单，在屏幕上就会弹出“File”菜单命令选项列表，如图 1-6 所示。

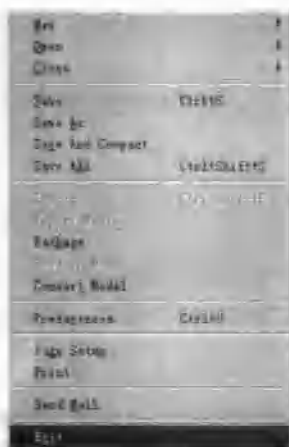


图 1-6 “File”菜单条

在“File”菜单中提供的命令选项主要用于对 Authorware 文件进行控制，例如，要新建一个多媒体应用程序文件，可以用鼠标单击“New”选项，然后弹出一个子菜单，在单击“File”命令，就可以创建一个新文件。关于“File”菜单中其它命令的用法，我们将在以后章节中加以介绍。除了用鼠标单击可打开这些菜单外，还可以用快捷键进行操作。按住 Alt 键，再按下菜单名中加下划线的字母，就能打开相应的菜单。在使用 Authorware 菜单时，菜单中有些特殊标记是值得用户注意的：

- 灰色命令名。菜单中的命令以灰色的形式出现，是指该命令选项在当前不可选；
- 省略号。命令后的省略号表示 Authorware 在执行该菜单命令前需要得到进一步的信息。当选

择这样一个命令选项时，通常会弹出一个对话框，需要用户输入必要的信息或进行设置：

- 三角形。菜单后面的三角形表示该命令还有附加的可选项，单击该命令选项将弹出一子菜单，该子菜单的命令选项的选择方式与普通菜单一样。
- 复选标志。有些命令在选择后，在命令名前出现一个“√”标志，表示当前该命令为选中状态，如果再次单击它，“√”标记将消失，表示该命令处于关闭状态。

1.2.3 设计窗口

包含在 Authorware 中的小窗口就是“设计”窗口，如图 1-7 所示，该窗口体现了 Authorware 对流程设计具有的可视化编程的特点。设计窗口由标题栏和设计平台两部分组成。

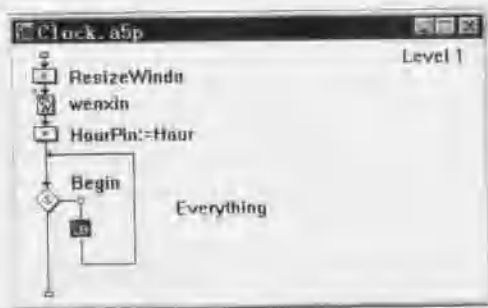


图 1-7 设计窗口

标题栏用以显示当前文件的名称以及当前的活动状态。例如，图 1-7 中所打开的文件就是“Clock.a5p”，单击标题栏左边的流程图标志，将弹出一个菜单控制窗口的显示和关闭等操作，其内容和使用方法与前相同，这里不再重复。

首次打开一个设计窗口时，如图 1-8 所示，在窗口中左侧有一条竖直的线段，该线段为主流程线，用户可以在主流程线上放置设计图标，当程序执行时，将会沿着主流程线依次执行各个设计图标。

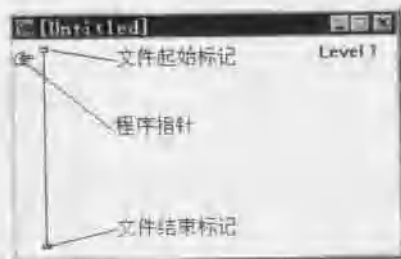


图 1-8 设计平台样例

位于主流程线上端的矩形标记表示文件的开始。位于主流程线下端的矩形标记表示文件的结束；位于主流程线左侧的手形标记，被称为程序指针。用以指示下一步要从剪贴板上粘贴某一设计图标在流程线上的位置，在设计窗口的任意窗口空白处单击鼠标，该指针将跳至相应的位置。



1.3 Authorware 的基本操作

在上一节中，向读者详细地介绍了 Authorware 窗口的基本结构，在这一节中将结合一个简单的交互应用程序，向读者介绍 Authorware 一些基本的操作，这包括如何运行一个交互式应用程序，如何在设计窗口中放置设计图标，保存文件及打开已存在的文件等。

1.3.1 运行一个简单的交互应用程序

为了帮助初学者对 Authorware 的设计和运行有一个最简单的概念，下面来看一看如何运行一个简单的 Authorware 交互应用程序，如果读者对例子中有不明白为什么的地方，在后面章节的介绍中自然可以找到答案。

当运行本交互应用实例时，将在屏幕中由模糊到清晰渐渐淡入地显示一幅酒井法子的图片，同时响起大家熟悉的《东京爱情故事》主题曲的 MIDI 音乐，在屏幕的左下角有一个对音乐播放进行控制的带有喇叭标志的按钮，如图 1-9 所示，如果用户单击该按钮将关闭背景音乐，再次单击该按钮将重新打开背景音乐，如果没有关闭，该背景音乐将循环播放直到程序结束。



图 1-9 演示程序的界面

当打开这个名为 music.a5w 的文件时，在设计窗口中将出现一个由主流程线、支流程线和各种设计图标组成的逻辑结构设计图，十分清晰易懂，如图 1-10 所示。



图 1-10 演示程序的流程图

要运行这个交互式应用程序，可以选择“Control”菜单中的“Run”命令，或按下快捷键 Ctrl+P。由于该流程是一个循环运行的结构，并不能自行停止运行，所以要停止运行该程序可以单击演示窗口标题栏中的关闭按钮，或者选择“Control”菜单的“Stop”命令，而如果是仅仅只需暂停程序的运行，请选择“Control”菜单的“Pause”命令，只有在程序正在运行时，“Control”菜单中才会出现“Pause”命令选项。

1.3.2 在设计窗口中放置设计图标

当你用 Authorware 创建一个交互式程序时，你将建立一个流程图的结构，这被称为流程线。将设计图标拖曳到流程线上就可建立 Authorware 流程线，与传统的流程图一样，程序执行顺序是从流程线顶部的图标开始，往下逐个执行每个图标，直到稿件的结束。与传统流程图不同，Authorware 流程线实际上是程序编码。

要在流程线上放置一个设计图标，只需用鼠标从设计图标工具栏中拖动相应的设计图标到流程线上指定位置释放即可，重复这样的步骤，放置流程线上的其他设计图标。



专家指导

设计图标可以在流程线上重复使用。要在两个设计图标之间放置一个新的设计图标，须将要设计图标拖到两个设计图标之间释放。要修改一个设计图标的标题，首先选中它，当标题高亮显示后，删除原标题后再输入新的标题。

1.3.3 设置和编辑流程线

建立了流程线后，由于设计的需要，有时要对流程线进行修改和编辑，如移动和复制设计图标，可以将某些相邻设计图标组合成一个“群组”图标，也可以取消这种组合。

1.3.3.1 选择设计图标

选择设计窗口中的设计图标是在对流程线进行编辑时，所要用到最基本的操作，共有以下几种方法：

- 要选择某一个设计图标，只需使用鼠标单击设计图标或它的标题即可。
- 要同时选中几个设计图标有两种方法：一是按住 Shift 键，用鼠标逐一单击要选择设计图标；二是按住鼠标左键从左至右再从上至下拉一个矩形，屏幕上将出现一个虚线框，如图 1-11 所示，虚线框中的所有设计图标都将被选中。
- 要选中设计窗口中的所有设计图标，只需选择“Edit”菜单中选择“Select All”命令或按下快捷键 Ctrl+A。

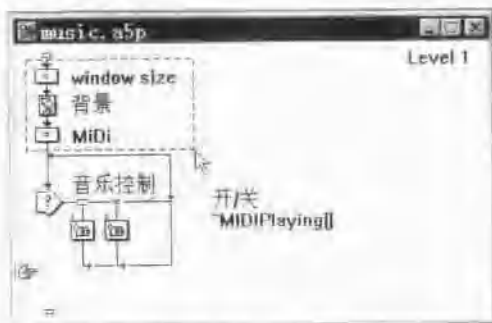


图 1-11 同时选择多个设计图标

1.3.3.2 设计图标的复制和剪切

要复制一个或一组设计图标，应首先选择这些设计图标，然后选择“Edit”菜单中的“Copy”命令或单击工具栏中“复制”命令按钮；再在流程线上单击放置这些设计图标的位置，然后选择“Edit”菜单中“Paste”命令或单击工具栏上“粘贴”命令按钮。

当选中一个或一组设计图标时，在“Edit”菜单中选择“Cut”命令，将从流程线上除掉这个图标。但剪切并不是删除这个图标，而是将图标放入剪贴板。在再次粘贴或复制其他东西将其覆盖之前，这个图标将一直保存在剪贴板中。

复制、剪切和粘贴图标



注意事项

当一个【交互】、【决策】或【框架】图标附加有几个分时，再进行整体复制或剪切时，你必须选定分支中所有图标，包括【交互】、【决策】或【框架】图标。Authorware 不允许在粘贴图标时创建一个无法接受的结构。例如，你不能把一个【决策】图标作为路径粘贴到一个【交互】图标上去。

1.3.3.3 设计图标的移动

在流程线上移动设计图标有两种方法：

- 使用鼠标在流程线上单击选中设计图标，然后拖动该设计图标到指定位置放置；
- 选择要移动的设计图标，然后选择“Edit”菜单中“Cut”命令或单击工具栏上“剪切”按钮，再单击要放置该设计图标的位置，最后选择“Edit”菜单中“Paste”命令或单击工具栏上“粘贴”命令按钮。

使用拖曳的方法一次只能移动一个按钮，拖曳的方法，远比剪切再粘贴的方法要简单得多；要想一次移动多个设计图标，必须使用组合与解组操作。移动设计图标是实验不同设计思路的极好途径。

1.3.3.4 组合和解组设计图标

在交互式程序设计过程中常常要用到大量的设计图标，这往往会造成设计流程线的逻辑混乱，难以理清其结构。为了更好地组织程序设计的逻辑结构，可以将实现某一特定功能的一组设计图标组合成一个“群组”按钮，也可以取消这种组合。

要组合一组设计图标，首先同时选中这些按钮，然后选择“Modify”菜单中的“Group”命令，或直接按下快捷键 Ctrl+G，所选中的设计图标将从主流程线上消失，而此时在流程线出现一个新的“群组”