



计算机教育图书研究室
Computer Education Books

编

macromedia

AUTHORWARE 6.0



卓越电脑课堂

中文Authorware 6.x篇

ZHUOYUE DIANNAO KETANG



航空工业出版社

卓越电脑课堂

中文Authorware 6.x篇



计算机教育图书研究室
Computer Education Books

编

航空工业出版社

内 容 简 介

美国 Macromedia 公司开发的 Authorware 是一个功能强大的多媒体创作工具软件, 该软件基于图标的创建流程, 简单易学, Authorware 6 是其最新版本。本书以通俗易懂的语言系统地介绍了 Authorware 6 的基础知识及使用技巧, 最后一章还列举了一个精彩的实例, 该实例几乎囊括了前面所讲的所有图标的使用。相信读者学习完本书之后, 一定能够使用 Authorware 6 创作出满意的多媒体作品。

本书内容翔实, 图文并茂, 既可以作为对多媒体创作感兴趣的读者的入门教材, 也可以作为专业人士的参考书。

图书在版编目 (CIP) 数据

卓越电脑课堂——中文 Authorware 6.x 篇 / 计算机教育

图书研究室编. —北京: 航空工业出版社, 2002.10

ISBN 7-80183-041-5

I .卓… II .计… III.软件—基本知识

IV.TP31

中国版本图书馆 CIP 数据核字 (2002) 第 064717 号

航空工业出版社出版发行

(北京市安定门外小关东里 14 号 100029)

北京云浩印刷厂印刷

全国各地新华书店经售

2002 年 10 月第 1 版

2002 年 10 月第 1 次印刷

开本: 787×1092 1/32 印张: 100 字数: 1820 千字

印数: 1-8000

定价: 128.00 元

本社图书如有缺页、倒页、脱页、残页等情况, 请与本社发行部联系调换。联系电话: 010-65934239 或 64941995

前 言

随着计算机硬件和软件性能的提高,特别是计算机网络的飞速发展,多媒体技术的发展也越来越受到人们的重视。由美国 Macromedia 公司开发的 Authorware 多媒体创作工具,以其简单易学和强大的功能赢得了众多用户的青睐。它是一种基于设计图标和以流程线为结构的编辑平台,所有的制作过程简单明了,特别符合人们流程图式安排事件的习惯,这一点是其他软件所无法比拟的。同时,它还具有丰富的函数和程序控制功能,将编辑系统和编辑语言较好地融合在一起,简单直观,易于上手。另外,其高效的多媒体集成环境和标准的应用程序接口也使得 Authorware 深受广大用户及专业人士的欢迎。

自 Authorware 发布以来,每次版本的更新都给用户带来惊喜,而最近推出的 Authorware 6 在易用性和功能上更是大有进步,它将多媒体的开发推上了一个崭新的境界。

全书共分 15 章,全面介绍了 Authorware 6 的基本使用方法与操作技巧,内容包括: Authorware 6 简介、Authorware 6 基本操作、使用 KO、文本及图形图像的操作、设置显示效果、多媒体信息的使用、移动图标、建立交互、控制流程及条件分支、变量和函数、模块和库、程序的调试、使用 Xtras 和 ActiveX、文件的打包和发布、精彩实例。

本书内容翔实,图文并茂,为了方便读者阅读学习,全书以中文 Authorware 6 来进行讲解,既可以作为对多媒体创作感兴趣的读者的入门教材,也可以作为专业人士的参考书。

<http://www.china-ebooks.com>

计算机教育图书研究室

2002 年 8 月



目 录

第 1 章 Authorware 6 简介	1
1.1 Authorware 6 的主要功能及特点	1
1.2 Authorware 6 的安装	3
1.2.1 安装要求	4
1.2.2 安装过程	4
1.3 Authorware 6 简介	6
1.3.1 界面概览	6
1.3.2 菜单介绍	7
1.3.3 工具栏介绍	8
第 2 章 Authorware 6 基本操作	10
2.1 文件操作	10
2.1.1 新建文件	10
2.1.2 打开文件	11
2.1.3 保存文件	12
2.1.4 运行 Authorware 6 作品	12
2.1.5 文件的关闭与退出	13
2.2 文件配置	14
2.2.1 设置文件的属性	14
2.2.2 设置字体映射及文件调色板	19
2.3 图标的使用	21
2.3.1 Authorware 6 图标介绍	21
2.3.2 图标的操作	22
第 3 章 使用 KO	26
3.1 KO 概述	26
3.2 KO 的基本操作及属性设置	27
3.2.1 在作品中加入 KO	27
3.2.2 KO 的属性设置	28



3.3 创建并运行 KO 作品	29
3.3.1 创建 KO 作品	29
3.3.2 运行 KO 作品	35
第 4 章 文本及图形图像的操作	37
4.1 显示图标操作技巧	37
4.2 文本的操作	38
4.2.1 文本的创建和集成	38
4.2.2 文本格式的设置	41
4.3 图形和图像的使用	46
4.3.1 图形的绘制	46
4.3.2 设置图形属性	48
4.3.3 设置对象的显示模式	53
4.3.4 设置图像的布局	56
第 5 章 设置显示效果	60
5.1 设置显示图标属性	60
5.2 等待图标的运用	65
5.2.1 创建等待图标	65
5.2.2 设置等待图标的属性	66
5.2.3 改变等待按钮的状态	68
5.3 使用擦除图标	70
5.3.1 创建擦除图标	71
5.3.2 设置擦除图标属性	71
第 6 章 多媒体信息的使用	75
6.1 声音图标的使用	75
6.1.1 加入 MP3 文件	75
6.1.2 设置声音图标属性	77
6.2 数字电影图标的使用	79
6.2.1 数字电影简介	79
6.2.2 加入数字电影文件	80
6.2.3 设置数字电影图标属性	80
6.3 视频图标的使用	84



6.3.1	设定使用视频的条件	84
6.3.2	设置视频图标属性	85
6.3.3	设置色度键效果	88
6.3.4	插入视频信息	89
第7章	移动图标	91
7.1	移动图标的特点及形式	91
7.2	设置移动图标属性	92
7.3	创建移动图标路径	96
7.4	常用移动类型的使用	98
7.4.1	到固定点的移动	98
7.4.2	到固定直线的移动	100
7.4.3	到栅格上一点的移动	104
7.4.4	沿路径至终点的移动	106
7.4.5	沿路径至指定点的移动	107
第8章	建立交互	111
8.1	使用交互图标	111
8.1.1	创建交互图标	111
8.1.2	交互循环结构的组成	112
8.1.3	设置交互图标属性	113
8.2	交互的基本类型及其使用设置	119
8.2.1	交互响应的属性设置	120
8.2.2	按钮响应	122
8.2.3	热区响应	132
8.2.4	热对象响应	134
8.2.5	目标区域响应	136
8.2.6	下拉菜单响应	140
8.2.7	条件响应	142
8.2.8	文本输入响应	144
8.2.9	按键响应	149
8.2.10	尝试限制响应	152
8.2.11	时间限制响应	155
8.2.12	事件响应	157



第9章 控制流程及条件分支	159
9.1 建立框架和导航图标.....	159
9.1.1 创建框架图标.....	159
9.1.2 创建导航图标.....	159
9.2 设置导航图标的属性.....	161
9.2.1 导航类型介绍.....	161
9.2.2 自定义导航设置.....	165
9.3 框架页结构.....	165
9.4 制作超文本交互.....	166
9.5 建立条件分支.....	169
9.6 设置分支路径的属性.....	170
第10章 变量和函数	176
10.1 计算图标.....	176
10.1.1 计算图标的建立.....	176
10.1.2 利用计算图标为其他图标添加装饰.....	177
10.1.3 利用计算图标为程序模块添加说明.....	178
10.2 变量、函数和表达式.....	178
10.2.1 变量的分类.....	179
10.2.2 运算符.....	180
10.2.3 系统变量和自定义变量.....	182
10.2.4 系统函数与自定义函数.....	188
10.2.5 使用表达式.....	195
10.3 变量与函数的应用.....	196
10.3.1 系统变量应用举例.....	196
10.3.2 系统函数应用举例.....	197
10.3.3 条件判断语句的应用实例.....	198
10.4 常用的系统函数.....	200
10.5 常用的系统变量.....	217
第11章 模块和库	232
11.1 模块的创建与操作.....	232
11.1.1 模块的创建.....	232



11.1.2	模块的使用	234
11.1.3	模块的转换	235
11.2	库的创建与操作	236
11.2.1	库的创建	236
11.2.2	库的保存及打开	237
11.2.3	库窗口的控制及库的编辑	238
11.2.4	库图标的属性设置	244
11.2.5	查看和跟踪库链接信息	245
第 12 章 程序的调试		249
12.1	标志旗的运用	249
12.1.1	标志旗简介	249
12.1.2	开始和停止标志旗的应用	250
12.2	跟踪窗口的使用	251
12.2.1	跟踪窗口简介	252
12.2.2	跟踪窗口中的信息	253
12.2.3	跟踪窗口的操作	254
第 13 章 使用 Xtras 和 ActiveX		258
13.1	Xtras 简介	258
13.2	ActiveX 控件	260
13.2.1	ActiveX 控件的属性设置	261
13.2.2	ActiveX 控件的方法	263
13.2.3	ActiveX 控件的事件	264
第 14 章 文件的打包和发布		268
14.1	发布决策	268
14.1.1	决定发布的文件	268
14.1.2	发布媒体的选择	269
14.2	作品的打包	270
14.3	打包库文件	272
14.3.1	在作品内部打包	272
14.3.2	将库文件单独打包	273
14.4	将网上运行的作品打包	275



14.4.1	打包前的准备工作	275
--------	----------------	-----

14.4.2	在 Authorware Web Packager 中打包作品	276
--------	---------------------------------------	-----

第 15 章 精彩实例.....278

15.1	实例效果精彩回放	278
------	----------------	-----

15.2	实例的制作	280
------	-------------	-----

15.2.1	设置文件属性并绘制主画面	280
--------	--------------------	-----

15.2.2	设置交互图标	281
--------	--------------	-----

15.2.3	设置“提示链接”图标及“分类”框架	286
--------	-------------------------	-----

15.2.4	完成“卡通”流程	291
--------	----------------	-----

15.2.5	完成“儿童”流程	294
--------	----------------	-----

15.2.6	最后的调整	297
--------	-------------	-----



第1章 Authorware 6 简介

Authorware 6 是美国 Macromedia 公司开发的一种可以在 Windows 95/98、Windows NT、Macintosh 等环境下运行的多媒体制作软件，是目前国际上流行的一种多媒体创作工具。自 1987 年问世以来，Authorware 在同类产品中的市场占有率一直稳居第一位，为多媒体的创作建立了一个很高的标准。

在 Authorware 创作环境中，提供了 13 种表现不同对象的编辑图标和 10 种经常被采用的交互方式，采用流程图的组织形式来设计制作，所有的制作过程简单明晰，特别符合人们流程图式的安排事件的习惯，这一点是其他多媒体制作软件无法相比的。

Authorware 6 以其简单易学和功能强大的特性获得了众多用户的青睐，在本书后面的内容中，用户可以亲身体会到使用 Authorware 6 的无穷乐趣。

1.1 Authorware 6 的主要功能及特点

迄今为止，Authorware 已经历了 2.0、3.0、3.5、4.0 和 5.x 共五个版本，随着 Authorware 版本的不断更新，其功能也不断增强，最近推出的 Authorware 6 在易用性和功能上更是大有进步。尤其在文本、图像处理方面比以前版本强大了许多。

1. 设计图标提供了全面创作交互式应用程序的能力

设计图标不但可以帮助用户组织程序的整体结构，使得整个程序更有逻辑性，而且每打开一个设计图标，Authorware 都提供一个设置环境或创作工具，使得整个创建过程像在一个平台上工作。

2. 具有强大的图形处理功能

用户可以直接在演示窗口中创建图形，也可以将其他图片文件插入到演示窗口中，并可以通过鼠标调整其位置和大小。



3. 采用结构化方式设计交互应用程序

整个程序是由主流线和设计图标组成的。在主流线上还可以根据需要进行分支，分支出去的流程称为支流线。

4. 具有强大的数据处理功能

Authorware 6 不但可以利用系统函数和系统变量来回应用户的任何响应，对演示窗口内的数据进行操作，而且还允许用户使用自己定义的函数和变量对数据进行计算。

5. 具有动态链接功能

利用这个特征，可以将用任何一种编程语言编写的程序使用动态链接库插入到 Authorware 6 中使用。

6. 支持多平台

Authorware 6 不像有些多媒体制作工具，只能在一个平台上编译，然后在其他平台上运行，而是允许用户在一个环境下创建，然后移到另一个平台上继续开发。从这个意义上讲，Authorware 6 是真正的多平台应用程序。

7. 出色的抗锯齿功能

Authorware 6 具有抗锯齿功能，清晰可读，提高了应用的档次。由于不用将文字图形化，减少了作品的大小，改善了在 Web 上的应用性能，从而提高了多媒体应用程序开发的效率。

8. 实用的 Alpha 通道

使用 Alpha 通道，可以使图像依据其灰度不同而具有相应的透明度，从而达到满意的多层图像混合效果。Authorware 6 支持的具有 Alpha 通道的图像格式包括 TIF、PSD、PNG、LRG 等。

9. 方便地播放 Flash 动画

Flash 是 Internet 上标准的矢量图形和动画制作软件，现在在 Authorware 6 内可以通过 Xtras 来直接使用 Flash 文件，无缝集成 Flash 小巧、漂亮、可缩放的矢量图形和动画，旋转、缩放 Flash 动画而毫不损失质量，使用起来也十分方便。



10. 直接支持 QuickTime 3.0

Authorware 6 Attain 直接支持 QuickTime 3.0 (Internet 上最新的数字视频标准) 文件, 甚至支持 QuickTime VR (虚拟现实) 文件, 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 6 内集成新的视频、音频和图形文件格式。

11. 对网络的支持

Authorware 6 支持很多网络功能, 如: 检测网络带宽、检查文件是否存在、跟踪下载进度、下载检错和调用 JavaScript 的能力。高效控制 Authorware 6 文件在浏览器中的表现, 能够很容易地和 Web 服务器端进行交互操作。

12. 增强了视觉接口

Authorware 6 接口为创建交互提供了快且容易操作的环境, 集成了声音、图像、动画、文本和视频于多媒体中, 并且增强了视觉接口, 使多媒体和事件在时间上更容易一致。现在仅需一个简单的拖放接口即可将其联合起来。

13. 新的媒体同步特征

Authorware 6 的新的媒体同步特征允许在声音或数字电影文件的任意位置基于媒体触发事件。

14. 新的 Command 菜单

这是 Authorware 6 中新添加的菜单, 利用该菜单, 用户可定制自己所需的命令。

另外, Authorware 6 还为 Web 标准提供了新的文档, 包括 XML、MP3、ActiveX 和允许共享资源的 Web 播放器。

1.2 Authorware 6 的安装

本节我们将向大家介绍 Authorware 6 安装所需的配置、运行环境及安装过程。

1.2.1 安装要求

1. 安装所需配置

要安装 Authorware 6，计算机配置需满足以下条件：

主机板至少应使用时钟频率为 100MHz 以上的 486 主板，最好用奔腾 200 以上的 586 主板。内存至少在 8MB 以上，最好使用 32MB 以上的内存。

硬盘容量至少在 100MB 以上，在编写较大程序时最好使用 4GB 以上的硬盘。

配有 CD-ROM（光盘驱动器）、声卡、显示卡和与之相匹配的显示器。最好使用真彩卡与 SVGA 显示器。

2. 运行 Authorware 6 的软件环境

运行 Authorware 6 的软件环境是：Windows 95、Windows 98、Windows 2000、Windows NT 4.0 以上版本或 Macintosh 平台之上。

1.2.2 安装过程

要安装 Authorware 6，可按下面的步骤进行操作：

(1) 将 Authorware 6 安装盘放入光盘驱动器中，从中找到 Authorware 6 的安装程序，双击该程序。此时打开对系统安装过程进行检测的对话框，如图 1-1 所示。

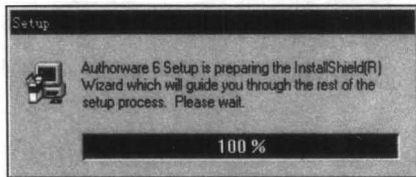


图 1-1 系统安装检测

(2) 在检测完系统没问题后直接弹出如图 1-2 所示的欢迎画面。

单击 Next 按钮，系统弹出 Software License Agreement 对话框，在该对话框中显示了软件安装许可协议，如图 1-3 所示。

(3) 单击 按钮接受该许可协议，将弹出如图 1-4 所示的 Setup Type 对话框，在该对话框中提供了三种安装类型：Typical（典



型)、Compact (简洁)、Custom (自定义)。用户可根据需要选择相应安装类型, 一般我们在安装此程序时都选择 Typical 安装类型。单击 Browse 按钮, 可以选择安装该程序的路径, 一般以默认的路径安装。

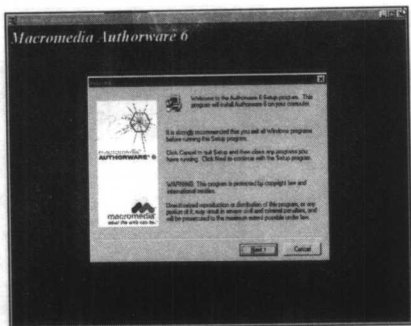


图 1-2 安装 Authorware 6 的欢迎画面

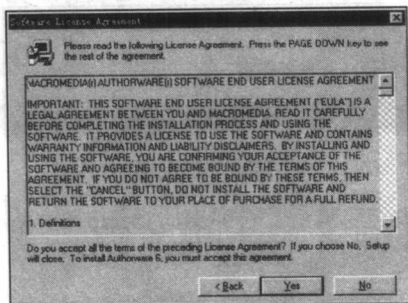


图 1-3 软件安装许可协议

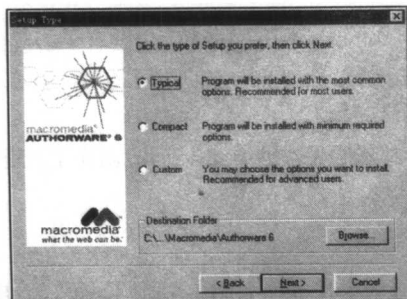


图 1-4 安装方式及安装路径选择

(4) 选择完安装方式后, 单击 Next 按钮, 此时将弹出 Select Program Folder 对话框, 用户可以设置程序组, 在这里保持系统缺省设置, 单击 Next 按钮, 在弹出的 Select Copying Files 窗口中单击 Next 按钮, 将打开如图 1-5 所示的正式安装画面。



图 1-5 安装过程

(5) 正式安装完成后, 在弹出的 Setup Complete 窗口中单击 Finish 按钮, 即可完成 Authorware 6 的安装。

1.3 Authorware 6 简介

本节将介绍 Authorware 6 的概貌, 使读者了解其界面组成及各部分的功能。对各组成部分有了一定的了解之后, 学习后面的内容时就容易多了。

如果读者已对其他版本的 Authorware 创作工具有了一定的了解, 对本节的内容可以有选择地浏览。

1.3.1 界面概览

Authorware 6 的操作界面如图 1-6 所示。可以看出, 该界面包括以下五个主要部分: 菜单栏、工具栏、图标板、设计窗口和演示窗口。

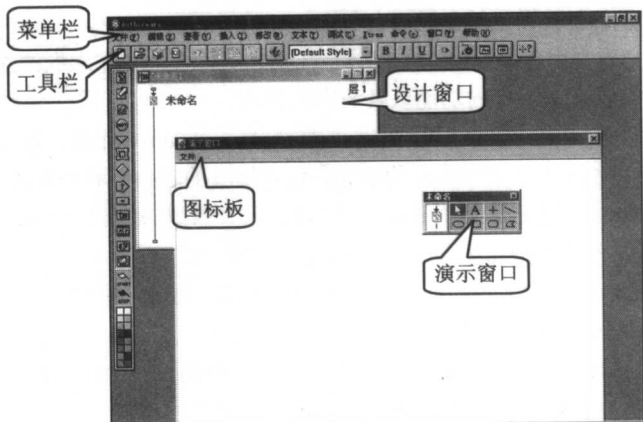


图 1-6 Authorware 6 的操作界面

该对话框中各组成部分的具体内容将在后续章节中依次进行详细介绍，这里不再赘述。

1.3.2 菜单介绍

Authorware 6 的菜单栏包括“文件”、“编辑”、“视图”、“插入”、“修改”、“文本”、“控制”、Xtras、“命令”、“窗口”和“帮助”十一个菜单。各菜单的基本功能如下：

➤ 文件：用于新建、打开和关闭文件及库，打包文件，导入图形、声音和电影，保存和压缩项目，视频硬件参数设置，媒体输出，模板输出，模板转换，页面设置和打印，发送电子邮件和退出 Authorware 6 等。

➤ 编辑：用于对对象进行剪切、复制、粘贴、删除、撤销、查找操作，设置 OLE 嵌入对象的链接并设计 OLE 对象的属性，打开图标并设置选定图标的属性等。

➤ 查看：用于显示或隐藏当前图标、菜单栏、工具栏、浮动面板、网格及网格捕捉。

➤ 插入：用于插入图像、OLE 对象、KO 图标、ActiveX 控件和 Flash/QuickTime 媒体。

➤ 修改：用于查看和设置文件、图标、图像的属性，将对象组