

白金手册

Authorware

7.0

完全自学手册

【入门·进阶·提高】

张磊 编著

这是一部全面、系统、准确、详细地
讲解最新平面设计软件Authorware 7中文版
使用方法与技巧的工具书

以实例配合讲解的方式，通过学与练的学习方法
强化学习效果，使读者迅速成为一名设计高手

特别安排的精彩附录，包括Authorware 7
综合上机练习、知识问答、常用快捷键速查表，
将带给读者自学极大的便利

本书由浅及深、由简单到复杂，非常适合从未接
触过Authorware 7的人员或刚开始学习的初学者选做
自学手册和参考用书；也可供各类培训学校作为教材
使用；对于专业人士，本书还是一本最佳的功能速查手册

光盘内容

实例源文件
上机练习源文件
常见问题与解答
快捷键速查表
附赠电子图书



Authorware 7.0 完全自学手册

Self-study hand book

张磊 编 著

山东电子音像出版社

内 容 提 要

Authorware 7.0 是 Macromedia 公司推出的一款功能全面的可视化媒体创作工具, 具有丰富的可视媒体制作解决方案, 可用于制作网页和在线学习应用软件。

全书由 15 个章节组成, 详细介绍了 Authorware 7.0 的功能及操作技巧, 其中包括 Authorware 7.0 简介、窗口与组件、图形和图像、文本对象、动画、多媒体对象、交互功能、决策分支结构、导航控制、函数和变量的应用、知识对象、库和模块、ActiveX 控件和程序调试与打包发布。在讲述过程中, 结合大量典型实例, 循序渐进引导读者学习, 使读者能在短时间内掌握 Authorware 7.0 的操作使用。

本书图文并茂、通俗易懂、细致全面的特点是初学者学习操作的最佳手册, 对于多媒体开发人员、培训开发人员、指导设计员、教育工作者和其他方面的专业人士, 本书则是一本最有价值的速查手册, 本书同时也可作为高等院校, 中、高职院校及社会各类电脑培训班的教材。

Authorware 7.0 完全自学手册

文 本 作 者	张 磊
审校/ 责任编辑	刁 戈
C D 制 作 者	四川省前程文化事业公司
出版/ 发 行 者	山东电子音像出版社
地 址	济南市胜利大街 39 号
版 次	2005 年 9 月第 1 版
印 次	2005 年 9 月第 1 次印刷
印 张	24.5
技 术 支 持	www.21pcedu.com
经 销	各地新华书店、软件连锁店
C D 生 产 者	东方光盘制造有限公司
文 本 印 刷 者	成都火炬印刷厂
版 本 号	ISBN 7-89491-345-6
定 价	39.00 元 (1 光盘含使用手册)

前言

Preface

Macromedia 公司推出的 Authorware 7.0，是一种基于流程图的可视化多媒体开发工具，Authorware 7.0 作为一个专业的多媒体应用程序开发工具，已被国内外多媒体开发人员广泛的应用。

本书与一般的入门提高、速成类的 Authorware 7.0 教程不同，不是简单的知识堆积和罗列，而是以全面讲解 Authorware 7.0 为前提，用最直接、最易懂的语言和方法，带领读者步入 Authorware 7.0 的广阔天地，以大量的图示使读者迅速掌握最实用的方法以及最快捷的操作技巧。

本书共分为 15 章，主要内容包括：第 1 章介绍了 Authorware 7.0 的基础知识，以便快速熟悉 Authorware 7.0；第 2 章介绍了 Authorware 7.0 的窗口与组件；第 3 章介绍了图形和图像的创建方法；第 4 章介绍了文本对象的创建方法；第 5 章介绍了动画的编辑方法；第 6 章介绍了多媒体对象；第 7 章介绍了交互功能的使用方法；第 8 章介绍了决策分支结构；第 9 章介绍了导航控制；第 10 章介绍了函数和变量的应用；第 11 章介绍了知识对象的创建方法；第 12 章介绍了库和应用的方法；第 13 章介绍了 ActiveX 控件；第 14 章介绍了程序调试与打包发布；第 15 章通过综合实例的制作，综合应用了前面 14 章的学习内容。

随书配套的多媒体教学光盘内容包括本书实例的源文件和素材、综合上机练习的源文件和素材、Authorware 7.0 快捷键速查表、超值赠送 2 本最新 Authorware 电子图书。此外，<http://www.21pcedu.com>（21 世纪电脑教育网）将提供全方位的技术支持。

本书结构安排合理、详略得当、语言简练，以实例配合讲解，通过学与练相结合的学习方法强化、检验学习效果，提升读者的专业技能，真正实现完全自学，帮助读者从入门、进阶到提高，迅速成为一名设计高手。

本书特别安排的精彩附录，包括 Authorware 7.0 的综合上机练习题、知识问答、快捷键速查表，这将带给读者极大的便利。非常适合从未接触过 Authorware 的人员或 Authorware 的初学者选做自学手册，也可供各级培训学校作为教材使用，对于多媒体开发人员、培训开发人员、指导设计员、教育工作者等专业人士来说，本书还是一本最佳的功能速查手册。

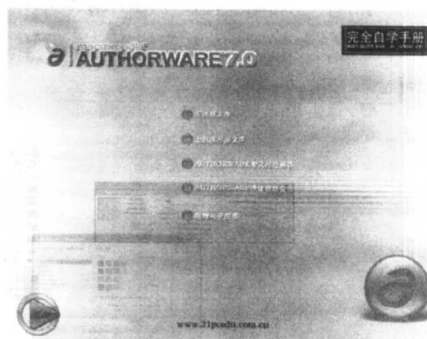
本书由前程文化总策划，张磊编著。在此向所有参与本书编写、校对及组版的工作人员表示由衷的感谢，更要感谢购买本书的读者，你们的支持是我们最大的动力，我们将不断努力，为您奉献更多、更优秀的电脑图书。

光盘使用说明

CD Introduce

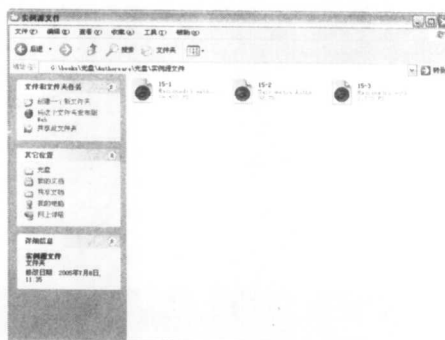
主 界 面

光盘放入光驱后将自动播放，进入的画面就是光盘的主界面，读者可以根据自己的需要选择相应的内容学习。



实 例 源 文 件

通过点击主界面上的“实例源文件”选项，打开文件夹。



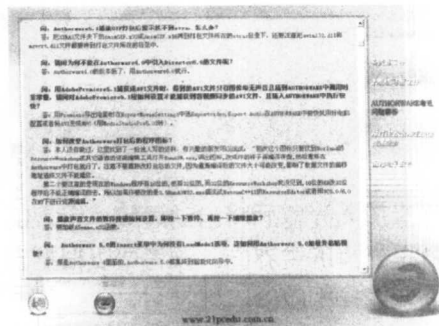
上 机 练 习 源 文 件

通过点击主界面上的“上机练习源文件”选项，打开文件夹。



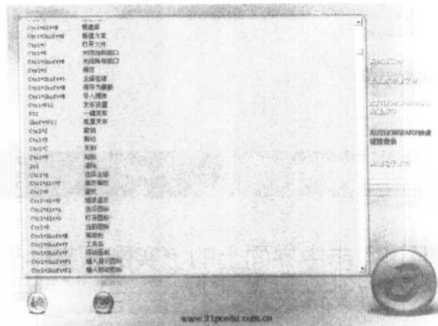
Authorware 常见问题解答

通过点击主界面上的“Authorware 常见问题解答”选项，进入本选项学习。



Authorware 快捷键速查表

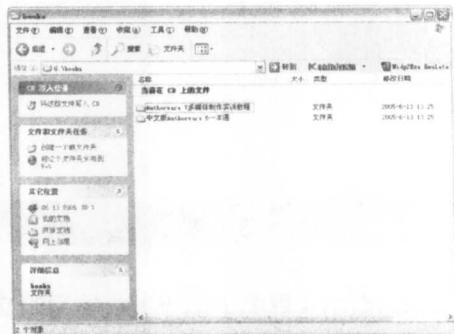
通过点击主界面上的“Authorware 快捷键速查表”进入本选项学习。



附赠电子图书

通过点击主界面上的“附赠电子图书”选项，进行阅读。

- 1、《Authorware 7 多媒体制作实训教程》
- 2、《中文版 Authorware 6 一本通》



注意：

1. 本光盘属于多媒体光盘，不适用于在 VCD/DVD 影碟机上播放，仅适用于电脑光驱使用。
2. 本书所提供的源文件要在安装 Authorware 7.0 软件的情况下才能使用。
3. 本书所提供的所有源文件及素材仅供练习使用，不得用于任何商业用途，否则后果自负。

目 录

第 1 章 Authorware 7.0 简介	1
1.1 多媒体简介	2
1.1.1 什么是多媒体	2
1.1.2 多媒体开发工具	3
1.2 Authorware 7.0 综述	4
1.2.1 简便的编辑操作	4
1.2.2 强大的媒体资源整合能力	5
1.2.3 丰富多样的互动表现形式	5
1.2.4 强大的应用程序开发能力	6
1.2.5 支持 XML 的导入与导出	6
1.2.6 卓越的自我完善能力	6
1.2.7 丰富的知识模板	7
1.3 Authorware 7.0 运行环境	7
1.3.1 硬件配置	7
1.3.2 软件支持	8
1.4 Authorware 7.0 的启动与关闭	8
1.4.1 启动 Authorware 7.0	8
1.4.2 打开和保存文件	10
1.4.3 退出 Authorware 7.0	11
第 2 章 Authorware 7.0 的窗口与组件	13
2.1 Authorware 7.0 的工作环境	14
2.1.1 标题栏	14
2.1.2 菜单栏	15
2.1.3 工具栏	25
2.1.4 图标面板	26
2.1.5 图标属性面板	28
2.1.6 控制面板	29
2.1.7 设计窗口和演示窗口	31
2.1.8 知识对象窗口	32
2.2 制作多媒体作品的基本流程	33

第3章 图形和图像	37
3.1 绘图工具箱	38
3.2 绘图工具	38
3.2.1 直线工具和斜线工具	38
3.2.2 椭圆工具	40
3.2.3 矩形工具	40
3.2.4 圆角矩形工具	41
3.2.5 任意多边形工具	43
3.3 图形属性面板	43
3.3.1 线型设置面板	44
3.3.2 颜色选择面板	44
3.3.3 填充方式面板	45
3.4 图像的使用	46
3.4.1 导入外部图像	46
3.4.2 以粘贴方式导入图像	48
3.4.3 设置导入图像的属性能	49
3.5 多对象之间属性设置	51
3.5.1 显示模式设置	52
3.5.2 排列方式设置	54
3.5.3 多对象的层次概念	56
3.5.4 多个对象的组合	58
3.6 显示图标属性面板	59
第4章 文本对象	61
4.1 创建文本和导入文本	62
4.1.1 创建文本	62
4.1.2 导入文本	63
4.2 编辑文本	66
4.2.1 设置字体	66
4.2.2 设置文字风格	66
4.2.3 设置文本颜色	71
4.2.4 设置字体尺寸	72
4.2.5 设置文字的对齐方式	72
4.2.6 设置文字滚动显示	73
4.2.7 设置文字的平滑效果	74
4.3 设置文本段落	74
4.3.1 设置文本缩进属性	75

4.3.2 设置制表位	75
4.4 文本的查找和替换	76
4.5 在不同计算机中使用相同字体	77
第 5 章 动画	79
5.1 移动图标	80
5.1.1 移动图标的使用	80
5.1.2 移动图标属性面板	81
5.2 直接移动到终点动画效果	82
5.3 终点在直线上定位动画效果	84
5.4 沿平面定位动画效果	86
5.5 沿路径运动到终点动画效果	88
5.6 终点沿路径定位动画效果	90
5.7 擦除效果和等待效果	91
5.7.1 显示效果	92
5.7.2 擦除效果	94
5.7.3 等待图标属性面板	98
5.7.4 等待图标的使用方式	99
第 6 章 多媒体对象	103
6.1 声音图标	104
6.1.1 声音文件的导入	104
6.1.2 声音图标属性面板	106
6.1.3 声音对象与其他对象关系	108
6.1.4 声音对象播放次数的控制	109
6.1.5 声音对象播放速度的控制	110
6.2 数字电影图标	110
6.2.1 数字电影的导入	110
6.2.2 数字电影图标属性面板	113
6.2.3 数字电影显示模式的设置	117
6.2.4 数字电影与其他对象关系的设置	119
6.2.5 控制数字电影的播放次数、速度和范围	120
6.2.6 数字电影在演示窗口中位置的设置	121
6.3 DVD 数字视频图标	122
6.4 Media 的插入与使用	124
6.4.1 GIF 动画的插入与使用	124
6.4.2 FLash 动画的插入与使用	127

6.4.3 QuickTime 文件的插入与使用	129
第 7 章 交互功能	131
7.1 交互图标	132
7.1.1 创建交互结构	132
7.1.2 交互响应类型	133
7.1.3 交互图标属性面板	134
7.2 编辑按钮和鼠标形式	138
7.2.1 按钮类型的选择和编辑	138
7.2.2 鼠标形式的选择和编辑	142
7.3 按钮交互响应	143
7.3.1 按钮交互响应的使用	143
7.3.2 按钮交互响应属性面板	145
7.4 热区交互响应	148
7.4.1 热区交互响应的使用	148
7.4.2 热区交互响应属性面板	150
7.5 热对象交互响应	153
7.5.1 热对象交互响应的使用	153
7.5.2 热对象交互响应属性面板	156
7.6 可移动对象交互响应	158
7.6.1 可移动对象交互响应的使用	158
7.6.2 可移动对象交互响应属性面板	163
7.7 交互响应	164
7.7.1 交互响应的使用方法	164
7.7.2 菜单交互的属性设置	167
7.8 条件响应属性设置	168
7.9 文本输入交互响应	171
7.9.1 文本输入交互响应的使用	171
7.9.2 文本输入交互响应属性面板	173
7.10 按键交互响应	174
7.10.1 按键交互实例	175
7.10.2 按键交互响应属性面板	178
7.11 尝试限制交互响应	179
7.11.1 尝试限制交互响应的使用	179
7.11.2 尝试限制交互响应属性面板	183
7.12 时间限制交互响应	184

7.12.1 时间限制交互响应的使用	184
7.12.2 时间限制交互响应属性设置	188
7.13 事件交互响应	189
第 8 章 决策分支结构	191
8.1 决策图标	192
8.1.1 决策图标的功能	192
8.1.2 决策图标的使用	193
8.1.3 决策图标属性面板	193
8.1.4 分支路径	194
8.2 分支结构	196
8.2.1 顺序分支结构	196
8.2.2 随机分支结构	198
8.2.3 条件分支结构	200
8.2.4 循环分支结构	201
第 9 章 导航控制	205
9.1 框架结构	206
9.1.1 框架图标	206
9.1.2 导航图标	209
9.2 编辑框架图标	210
9.2.1 框架图标内部结构的编辑	211
9.2.2 添加浏览对象	212
9.2.3 导航图标属性面板	213
9.3 框架结构设计技巧	216
9.3.1 自动创建页面	216
9.3.2 框架结构的嵌套	217
9.3.3 自动播放效果	217
9.4 框架结构中超级链接的应用	218
9.4.1 文本样式	219
9.4.2 样式链接	221
9.5 框架结构的应用	224
第 10 章 函数和变量的应用	231
10.1 变量	232
10.1.1 “Variables” 变量窗口	232
10.1.2 系统变量和自定义变量	233
10.2 函数	237

10.2.1	“Functions” 函数窗口	237
10.2.2	系统函数和自定义函数	238
10.2.3	载入外部函数	242
10.3	运算符	244
10.4	控制语句	245
10.4.1	IF 条件判断式	245
10.4.2	程序脚本中的循环	246
10.5	计算窗口	247
10.5.1	工具栏	248
10.5.2	状态栏	251
10.5.3	提示窗口	252
10.5.4	关闭窗口确认对话框	252
第 11 章	知识对象	253
11.1	知识对象简介	254
11.1.1	知识对象初步认识	254
11.1.2	知识对象主要功能	254
11.1.3	知识对象分类介绍	255
11.1.4	创建知识对象	259
11.2	知识对象的应用	260
11.2.1	知识对象的使用	260
11.2.2	自定义知识对象	273
11.2.3	模块选择面板	275
第 12 章	库和模块	277
12.1	库文件简介	278
12.1.1	认识库文件	278
12.1.2	库文件的特点	278
12.1.3	库文件窗口	278
12.1.4	库文件图标添加	280
12.1.5	库文件图标删除	281
12.1.6	库文件的保存与打开	282
12.1.7	库文件的编辑	283
12.1.8	库的更新	284
12.1.9	流程线上链接图标的查找	285
12.2	库文件的应用	286
12.3	模块的应用	290
12.3.1	模块文件	291

12.3.2	模块文件的制作	291
12.3.3	模块文件的使用	293
12.3.4	模块文件的删除	294
12.3.5	模块的转换	295
12.3.6	库和模块之间的比较	295
第 13 章	ActiveX 控件	297
13.1	ActiveX 简介	298
13.1.1	什么是 ActiveX	298
13.1.2	ActiveX 的分类	298
13.1.3	创建 ActiveX 的方法	299
13.2	安装 ActiveX 控件	300
13.2.1	安装 ActiveX 基础知识	300
13.2.2	安装和注册代码	301
13.3	ActiveX 控件的使用	302
13.4	ActiveX 控件在多媒体程序中的应用	307
第 14 章	程序调试与打包发布	319
14.1	程序调试	320
14.1.1	使用标志旗调试程序	320
14.1.2	使用跟踪窗口调试程序	322
14.2	程序打包基础常识	324
14.3	Xtras 文件简介	325
14.3.1	各种 Xtras 的分类和功能	326
14.3.2	常用 Xtras 简介	328
14.4	程序打包	331
14.4.1	程序的最后发布	331
14.4.2	库文件打包	333
14.4.3	批量程序打包	336
14.5	程序网络发布	338
第 15 章	综合实例	341
15.1	拆炸弹	342
15.2	Web 浏览器	349
15.3	幻灯片	356
附录		359

1

Chapter

Authorware 7.0 简介

■ ■ ■ 学习目标

本章介绍了多媒体的一些基本概念，使大家对多媒体知识有一个常识性的了解。并对多媒体创作工具 Authorware 7.0 的功能、特点以及运行环境等进行了简要的介绍，为后面的学习打下基础。通过本章的学习，要了解多媒体的基本概念和 Authorware 7.0 的运行环境，认识 Authorware 7.0 的用途和特点，掌握如何启动与关闭 Authorware 7.0。

1.1 多媒体简介

多媒体对于现代人来讲,它与生活的距离已经越来越近,尤其是电脑的迅速普及。往日只有专业的工作室才能见到的工作站级的处理系统,而现在的家用电脑已经达到甚至超过当年的工作站。所有的一切表明,多媒体时代已经来临。面对这样一个时代,很多人会投身于多媒体创作中来。

1.1.1 什么是多媒体

多媒体技术不是各种信息媒体的简单复合,它是一种把文本(Text)、图形(Graphics)、图像/Images)、动画(Animation)和声音(Sound)等形式的信息结合在一起,并通过计算机进行综合处理和控制在支持完成一系列交互式操作的信息技术。多媒体技术的发展改变了计算机的使用领域,使计算机由办公室、实验室中的专用品变成了信息社会的普通工具,广泛应用于工业生产管理、学校教育、公共信息咨询、商业广告、军事指挥与训练,甚至家庭生活与娱乐等领域。图 1-1~图 1-4 所示即为多媒体应用的几个方面。



图 1-1 多媒体互动网页



图 1-2 多媒体互动光盘

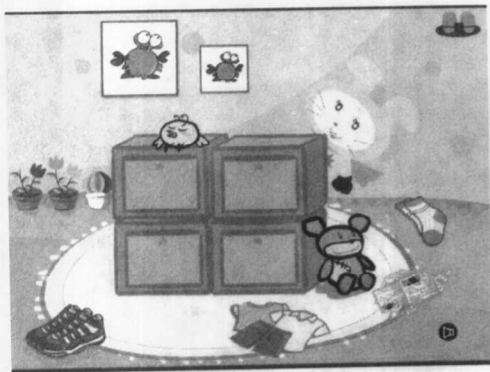


图 1-3 多媒体互动游戏

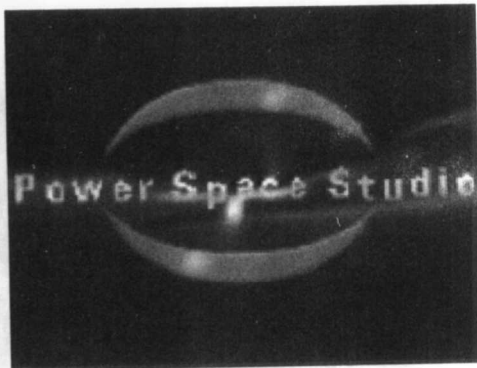


图 1-4 多媒体数字电影

多媒体技术有以下几个主要特点。

(1) 集成性：能够对信息进行多通道统一获取、存储、组织与合成。

(2) 控制性：多媒体技术是以计算机为中心，综合处理和控制在多媒体信息，并按人的要求以多种媒体形式表现出来，同时作用于人的多种感官。

(3) 交互性：交互性是多媒体应用有别于传统信息交流媒体的主要特点之一。传统信息交流媒体只能单向地、被动地传播信息，而多媒体技术则可以实现人对信息的主动选择和控制。

(4) 非线性：多媒体技术的非线性特点将改变人们传统循序性的读写模式。以往人们读写方式大都采用章、节、页的框架，循序渐进地获取知识，而多媒体技术将借助超文本链接（Hyper Text Link）的方法，把内容以一种更灵活、更具变化的方式呈现给读者。

(5) 实时性：当用户给出操作命令时，相应的多媒体信息都能够得到实时控制。

(6) 信息使用的方便性：用户可以按照自己的需要、兴趣、任务要求、偏爱和认知特点来使用信息，选取不同的图、文、声等信息表现形式。

(7) 信息结构的动态性：“多媒体是一部永远读不完的书”，用户可以按照自己的目的和认知特征重新组织信息，增加、删除或修改节点，重新建立链接。

1.1.2 多媒体开发工具

多媒体素材制作软件包括文字处理软件、绘图软件、图像处理软件、动画制作软件、声音编辑软件以及视频编辑软件。

多媒体应用程序的创作工具（Authoring Tools）是用来帮助应用开发人员提高开发工作效率，它们大体上都是一些应用程序生成器，它将各种媒体素材按照超文本节点和链接结构的形式进行组织，形成多媒体应用系统。Authorware、Director、Multimedia Tool Book 等都是比较有名的多媒体创作工具。

1. 多媒体素材制作软件

- 文字处理：记事本、写字板、Word、WPS。
- 图形图像处理：PhotoShop、CorelDRAW、Freehand。
- 动画制作：AutoDesk Animator Pro、3ds max、Maya、Flash。
- 声音处理：Ulead Media Studio、Sound Forge、Cool Edit、Wave Edit。
- 视频处理：Ulead Media Studio、Adobe Premiere。

2. 多媒体应用程序的创作工具

- 编程语言：Visual Basic、Visual C++、Delphi。
- 多媒体写作系统：Authorware、Director、Tool Book、Flash。

对于一般用户，使用编程语言进行多媒体的创作有一定难度，而通过多媒体制作系

统则要简单得多。它以人性化的界面取代程序语言部分，其可视化的制作方式使初学者更容易上手，只要通过简单的鼠标操作就能制作出专业的多媒体作品。其中，Authorware 作为一种易学易用的多媒体工具，已越来越受到国内广大用户及专业人事的青睐。

1.2 Authorware 7.0 综述

Authorware 是目前计算机应用领域中著名的多媒体程序编辑工具，这种以图标 (Icon) 为基础的互动多媒体开发工具，已经在生活中的各个方面取得了广泛的应用。

例如可以使用 Authorware 来制作互动的多媒体课件，在课堂上以幻灯片的方式播放各种学术研究演示；很多中小型企业都有专门的多媒体技术人员，他们可以利用 Authorware 的多媒体开发功能，制作出可以应用于生产工作中各个方面的多媒体电影，如宣传企业形象与服务的企业光盘，推销企业产品的宣传光盘，还可以将制作的多媒体程式发布为网页文件，建设出信息丰富、互动精彩的企业网站；Authorware 还具有强大的应用程序开发功能，高级的软件技术工程师可以利用它来设计各种功能强大的应用软件，以及进行各种互动游戏的程序开发。

Authorware 自诞生之日起，就成为 Macromedia 在多媒体项目和应用程序开发工具系列中举足轻重的拳头产品。配合 Macromedia Studio MX 在网络和应用程序开发领域取得巨大成功的步伐，Macromedia 的其他产品也迅速向 MX 系列产品极具人性化和优秀的开放式功能特色靠拢，对多媒体开发工具的资源整合功能进行全面的完善，使软件的操作使用更加方便。

Authorware 7.0 在 6.5 版本短期的过渡基础上，快速地完成了大量的升级优化，于 2003 年 6 月正式面世。Authorware 7.0 在多媒体电影编辑中有卓越不凡的表现，是优秀的跨平台多媒体编辑开发工具。

1.2.1 简便的编辑操作

Authorware 以各种可以装载不同媒体资源的图标 (Icon) 来创建程式流程，在通过不同类型的属性和参数设置后，便可以组织出具有互动功能的应用程式。如同 Macromedia 客户人员说明的一样：

“Macromedia Authorware 是目前市场上同类产品中惟一可以让非程序人员以可视化操作方式，创造高互动性的 rich media 的电子学习应用，而所编写的程序也能符合无障碍使用环境及业界标准的要求。”

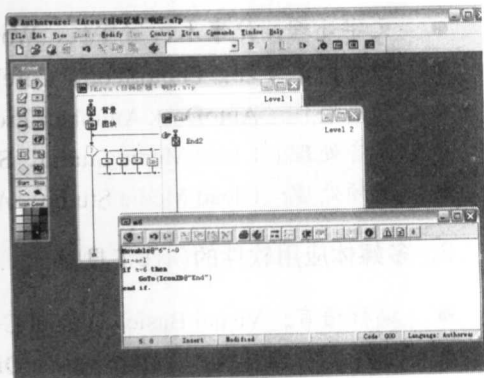


图 1-5 Authorware 7.0 的操作界面