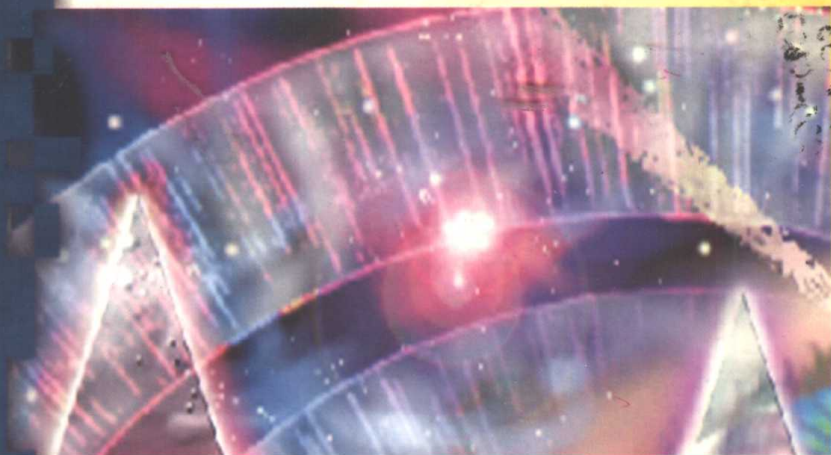


命令与实例
对照丛书



Authorware

命令与实例

门槛创作室 编

多媒体大手笔
展现艺术之光



人民邮电出版社
PEOPLE'S POSTS &
TELECOMMUNICATIONS
PUBLISHING HOUSE

命令与实例对照丛书

Authorware
命令与实例

门槛创作室 编

人民邮电出版社

内 容 提 要

Authorware 是当前非常流行的多媒体开发工具，许多多媒体光盘都是用 Authorware 制作完成的。该软件采用面向对象的设计思想，大大提高了多媒体开发的速度和质量。

本书以命令与实例的形式对 Authorware 的各种功能进行了全面的讲解，全书以操作为主，面向用户，面向问题，通过对各种具体问题的分析和处理，使读者能尽快掌握 Authorware 的强大功能。

书中还包含几个精彩的实例，供读者学习。本书兼具教材和手册性质，适用于所有多媒体应用和开发者。

命令与实例对照丛书

Authorware 命令与实例

-
- ◆ 编 者 潘 创 作 室
责任编辑 黄汉斌
 - ◆ 人民邮电出版社出版发行：北京崇文区夕照寺街 14 号
北京鸿佳印刷厂印刷
新华书店总店北京发行所经销
 - ◆ 开本：787×1092 1/16
印张：21.5
字数：528 千字 1998 年 6 月第 1 版
印数：1—6 000 册 1998 年 6 月北京第 1 次印刷
- ISBN 7-115-07135-7/TP·689
-

定价：28.00 元

总 序

早期的电脑只有专家才能操作，一般人无从问津。

现在的情况又是如何呢？经过近年来的发展，电脑的“机器味”逐渐消失，离大众越来越近，成为人们越来越重要的工具。但学用电脑仍然不是一件十分容易的事情。一些人购置了电脑，但因为电脑比较难学而被束之高阁，既没有成为象征时髦的摆设，也没有带来多少高品质的娱乐，更没有成为一个得力的“助手”。电脑不用，就会飞速“折旧”，很快就会成为“弃儿”。也因此，很多人在犹豫买还是不买电脑？学还是不学电脑？感到十分茫然！

正确的观点是：电脑知识不可不学。因为电脑是今后（特别是下一个世纪）各行各业的通用工具，不会使用，哪能行？！

其实，渡过这段“茫然期”的最好办法是走进电脑书店，买上一两本电脑书籍，进行一下自我培训。

电脑知识看似复杂，实则不难。众所周知，现在的电脑高手越来越“少年化”、“儿童化”。很多几岁、十几岁小孩在电脑界独领风骚、一举成名。从这个意义上说，电脑并非高不可攀。孩子们都能学会的知识，成年人没有什么理由学不会。关键在于立即去学。

电脑“命令与实例对照丛书”希望能给您带来帮助。本丛书精选各种热门软件，着眼于常用软件的实际使用，以实例讲命令，使广大读者可以更深入、更全面地掌握相关电脑知识。使广大读者成为掌握领先技术的一代新人。

本丛书由门槛创作室集体编写。由于时间仓促、水平有限，不当之处还望各位专家和读者批评指正。

门槛创作室

ldandxwh@public.bta.net.cn

1998年4月

目 录

第一章 文件操作	1
1.1 文件(File)菜单全貌	1
1.2 新建文件 (New File)	2
实例 新建一个 Authorware 文件	2
1.3 打开文件 (Open File)	2
实例 打开一个已存在的 Authorware 文件	2
1.4 导入 (Import)	4
实例 导入其它文件中的图片	4
1.5 关闭文件 (Close)	6
实例 关闭一个已经编辑好的文件	6
1.6 保存文件 (Save)	7
实例 保存一个编辑完的文件	7
1.7 另存为 (Save As)	8
实例 利用 Save As 保存文件	8
1.8 压缩并保存文件 (Save and Compact)	9
实例 保存并压缩文件	9
1.9 文件设置 (File Setup)	11
实例 设置文件格式	11
1.10 浏览设置 (Navigation Setup)	18
实例 设置文本的超级链接	18
1.11 视频设置 (Video Setup)	19
实例 设置视频输出	19
1.12 打包文件 (Package)	19
实例 将一个文件打包	19
1.13 页面设置 (Page Setup)	21
实例 设置打印页面	21
1.14 打印 (Print)	23
实例 打印文件	23
1.15 打印屏幕 (Print Screen)	24
实例 打印屏幕	24
1.16 发送文件 (Sent)	24
实例 发送 Authorware 文件	24
1.17 快速打开文件	26

实例 快速打开文件	26
1.18 退出 (Exit)	26
实例 退出 Authorware	26
第二章 编辑操作	28
2.1 编辑(Edit)菜单全貌	28
2.2 撤消 (Undo)	29
实例一 撤消一个流程图中编辑操作	29
实例二 撤消图标编辑中的操作	30
2.3 剪切 (Cut)	31
实例一 剪切工具图标	31
实例二 剪切编辑图标中的内容	34
2.4 拷贝 (Copy)	37
实例一 拷贝工具图标	37
实例二 编辑图标时利用 Copy 命令	37
2.5 粘贴 (Paste)	38
实例一 利用 Cut 和 Paste 命令编辑流程图	38
实例二 利用 Cut 和 Paste 命令编辑工具图标	40
实例三 利用 Copy 和 Paste 命令编辑流程图	42
实例四 利用 Copy 和 Paste 命令编辑命令图标	42
2.6 专用粘贴 (Paste Special...)	44
实例一 利用 Paste Special...粘贴图片	44
实例二 利用 Paste Special...粘贴文本	46
2.7 清除 (Clear)	48
实例一 利用 Clear 清除图标	48
实例二 利用 Clear 清除文字及图形	50
2.8 组 (Group)	51
实例 使用 Group 组和图标	51
2.9 解组 (Ungroup)	54
实例 利用 Ungroup 解开组和图标	54
2.10 全选 (Select All)	55
实例 使用 Select All 选中图标	55
2.11 插入对象 (Insert Object)	56
实例一 使用 Insert Object 插入图片	56
实例二 使用 Insert Object 插入文本	58
实例三 使用 Insert Object 插入音频	59
实例四 使用 Insert Object 从文件中插入对象	60
2.12 链接 (Links)	62
实例 使用 Links 实现链接	62
2.13 Object (对象)	65

实例 使用 Object 处理对象	65
2.14 查找/替换 (Find/Change)	68
实例 使用 Find/Chang...编辑流程图	68
2.15 重复查找 (Find Again)	70
实例 使用 Find Again 进行查找	70
2.16 拼写检查 (Check Spelling)	71
实例 使用 Check Spelling 进行拼写检查	71
2.17 查看 (Get info)	73
第三章 数据操作	74
3.1 数据 (Data)菜单全貌	74
3.2 新变量 (New Variables...)	75
实例 使用 New Variables...命令设置新变量	75
3.3 显示变量 (Show Variables...)	76
实例 使用 Show Variables...命令查看变量	76
3.4 显示函数 (Show Function...)	77
实例 使用 Show Function...命令查看函数	77
3.5 载入函数 (Load Function...)	80
实例 使用 Load Function...命令载入函数	80
3.6 数字格式 (Number Format...)	82
实例 设置数字格式	82
3.7 计算 (Calculations...)	83
实例 为图标添加附着计算图标	83
第四章 库操作	87
4.1 库 (Libraries)菜单全貌	87
4.2 创建模型 (Create Model)	88
实例 创建一个新模型	88
4.3 载入模型 (Load Model...)	91
实例 载入一个创建好的模型	91
4.4 卸载模型 (Unload Model)	92
实例 卸载已经载入的模型	92
4.5 粘贴模型 (Paste Model)	93
实例 粘贴载入的模型	93
4.6 新建库(New Library)	94
实例 新建一个图片库	94
4.7 打开库(Open Library)	98
实例 打开一个存在的库	98
4.8 库(Libraries)	100
实例 选择打开的库	100
4.9 显示库的连接(Show Library Links)	101

实例 显示文件中的库链接	101
4.10 按钮(Button)	104
实例 按钮库	104
4.11 光标(Cursors)	108
实例 光标库	108
第五章 属性操作	111
5.1 属性(Attributes)菜单全貌	111
5.2 效果 (Effects...)	112
实例 设置对象效果	112
5.3 过渡效果 (Transition...)	117
实例 设置画面的过渡效果	117
5.4 线型 (Lines...)	119
实例 设置显示的线型	119
5.5 填充模式 (Fill...)	121
实例 设置填充模式	121
5.6 模式 (Modes...)	122
实例 设置对象的模式	122
5.7 填充颜色 (Color...)	124
实例 设置填充颜色	124
5.8 提到前面 (Bring to Front)	125
实例 将后面的对象提前	125
5.9 放到后面 (Send to Back)	127
实例 将前面的对象置后	127
5.10 显示工具条 (Show Tool Bar)	128
实例 显示和隐藏工具条	128
5.11 显示网格 (Show Grid)	129
实例 显示网格	129
5.12 沿网格移动 (Snap to Grid)	130
实例 沿网格移动对象	130
5.13 安排对象 (Align Objects)	131
实例 排列对象	131
5.14 关键字 (Keywords)	133
实例 为图标添加关键字	133
5.15 显示连接 (Show Connections)	136
实例 显示图标中的连接	136
第六章 文本操作	138
6.1 文本 (Text)菜单全貌	138
6.2 字体 (Font)	139
实例 设置文本的字体	139

6.3	字号 (Size)	141
	实例 设置文本的字号	141
6.4	字型 (Style)	143
	实例 设置文本的字型	143
6.5	对齐 (Alignment...)	144
	实例 设置文本的对齐方式	144
6.6	上卷文本 (Scrolling Text)	145
	实例 设置文本的上卷方式	145
6.7	定义类型 (Define Style)	147
	实例 定义文本类型	147
第七章	运行操作	150
7.1	运行 (Try It) 菜单全貌	150
7.2	运行 (Run)	151
	实例 运行一个 Authorware 文件	151
7.3	从标志位置运行 (Run from Flag)	153
	实例 从标志位置运行一个 Authorware 文件	153
7.4	继续/暂停运行 (Proceed/Pause)	155
	实例 继续/暂停运行 Authorware 程序	155
7.5	显示当前图标 (Show Current Icon)	158
	实例 显示当前界面图标	158
7.6	跳到显示/图标 (Jump to Display/Icon)	160
	实例 在图标和运行显示中切换	160
7.7	单步运行窗口 (Trace window)	161
	实例 在单步运行窗口中运行程序	161
第八章	帮助操作	165
8.1	帮助(Help)菜单全貌	165
8.2	帮助 (Help)	166
	实例 获取帮助	166
8.3	提示帮助 (Help Pointer)	176
	实例 获取提示帮助	176
8.4	关于 Authorware (About Authorware)	177
	实例 获取关于 Authorware 的信息	177
第九章	工具图标操作	178
9.1	工具图标栏全貌	178
9.2	显示图标	179
	实例 利用显示图标编辑一个简单的文件	179
9.3	等待图标	186
	实例 “等待” 图标的设置	186
9.4	移动图标	188

实例 使用“移动”图标设置对象的移动路径	188
9.5 橡皮擦图标	193
实例 使用“橡皮擦”图标擦除对象	193
9.6 声音图标	197
实例 添加声音效果	197
9.7 影像图标	199
实例 添加影像效果	199
9.8 计算图标	202
实例 添加文件说明	202
9.9 群组图标	203
实例 使用群组图标	203
9.10 颜色图标	205
实例 为图标着色	205
9.11 决策判断图标	206
实例 利用决策判断图标实现循环	206
9.12 浏览图标	213
实例 利用浏览图标实现跳转	213
第十章 交互图标操作	223
10.1 交互工具图标功能	223
10.2 交互图标——按钮响应	224
实例 按钮响应	224
10.3 交互图标——敲击区域响应	231
实例 敲击区域响应	231
10.4 交互图标——敲击对象响应	237
实例 敲击对象响应	237
10.5 交互图标——可移动对象响应	243
实例一 可移动对象响应	243
实例二 可移动对象响应与移动路径设置	250
10.6 交互图标——下拉菜单式响应	254
实例 下拉菜单式响应	254
10.7 交互图标——按键响应	259
实例 按键响应	259
10.8 交互图标——文本响应	264
实例 文本响应	264
10.9 交互图标——条件响应	271
实例 条件响应	271
10.10 交互图标——尝试限制响应	275
实例 尝试限制响应	275
10.11 交互图标——时间限制响应	282

实例 时间限制响应	282
第十一章 实例	290
实例一 电子像册	290
实例二 超文本制作	297
实例三 多媒体光盘制作	304
实例四 空袭	322

第一章 文件操作

1.1 文件(File)菜单全貌

在完成安装 Authorware3.5 后, 在开始菜单中用鼠标指向“程序”中的“Macromedia”, 然后单击“Authorware3.5 32—Bit”项即可启动 Authorware3.5, 进入其应用程序窗口, 然后再单击“File (文件)”菜单, 即出现图 1-1 所示的“File (文件)”菜单各项。

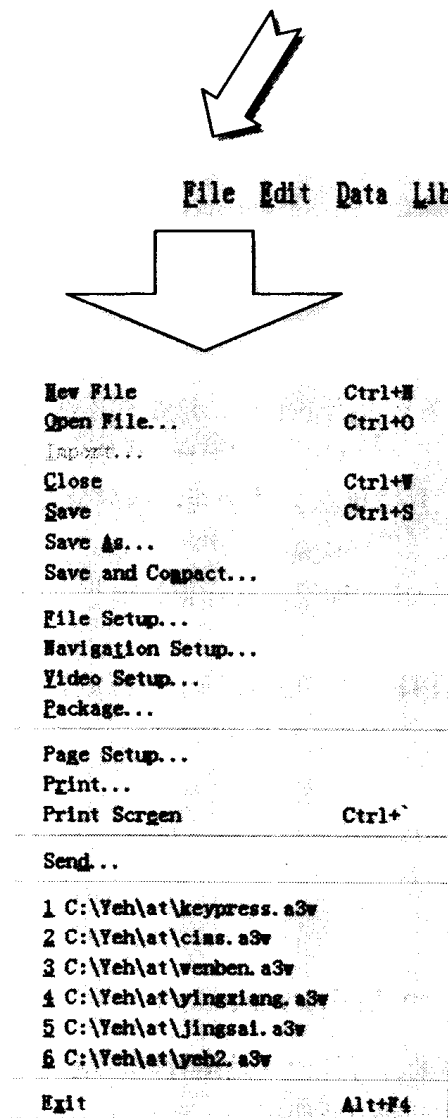


图 1-1 “文件”菜单

“File”菜单常用命令

1. “New”命令。通过它可以新建一个 Authorware 文件。
2. “Open”命令。通过它可以打开一个已编辑好的 Authorware 文件。
3. “Save and Compact...”命令。通过它可将编辑好的文件进行压缩保存。
4. “File Setup”命令。通过它可以对文件中的外观进行设置。
5. “Navigation Setup”命令。通过它可以对超链接中的一些选项进行设置。
6. “Video Setup”命令。通过它可以设置视频输出的选项。

1.2 新建文件 (New File)

命令

实例

实例 新建一个 Authorware 文件

【开】 当我们要创建一个空白的文件进行编辑时，就可以点取 File 菜单中的“New File”，则会在 Authorware 应用程序窗口中出现一个程序设计窗口，如图 1-2 所示。我们就可以在其中进行 Authorware 程序的编辑。



图 1-2 程序设计窗口

【下】 在程序设计窗口中可以看到有一条从上到下的线，这是程序线，这也是 Authorware 程序的一大特点，我们不必像用 C、C++ 语言那样写程序，可以使用流程线以及一些工具图标，制作一些程序软件才能达到的功能，例如分支流程、判断流程等。流程线两头分别有一个小方框表示程序的起点和终点。

【下】 在程序设计窗口中有一个小手状的指示标记，它标记目前程序所在的位置。

【下】 在进行编辑时只用从旁边的工具图标栏中拖过相应的图标放到流程线中，即可实现 Authorware 程序的编辑。

1.3 打开文件 (Open File)

命令

实例

实例 打开一个已存在的 Authorware 文件

【开】 当要打开一个已经编辑好的文件来进行修改或是运行时，就可以单击“File”菜单中的“Open File”选项，在屏幕上会出现如图 1-3 所示的一个“Select a file”对话框。

【下】 在窗口中列出了在 AuthorWare3.5 中可以打开的文件名，AuthorWare 的文件格式可以分为下面几类：

New

Open File

扩展名	所属文件格式
*.a3w	Authorware 3.0 或 3.5for Windows 的文件格式
*.a3m	Authorware 3.0 3.5 for Macintosh 的文件格式
*.apw	Authorware pro 2.0 for Windows 的文件格式(专业版)
*.apm	Authorware pro 2.0 for Macintosh 的文件格式 (专业版)
*.asw	Authorware star 2.0 for Windows 的文件格式 (标准版)

扩展名	所属文件格式
*.a3w	Authorware 3.0 或 3.5for Windows 的文件格式
*.a3m	Authorware 3.0 3.5 for Macintosh 的文件格式
*.apw	Authorware pro 2.0 for Windows 的文件格式(专业版)
*.apm	Authorware pro 2.0 for Macintosh 的文件格式 (专业版)
*.asw	Authorware star 2.0 for Windows 的文件格式 (标准版)

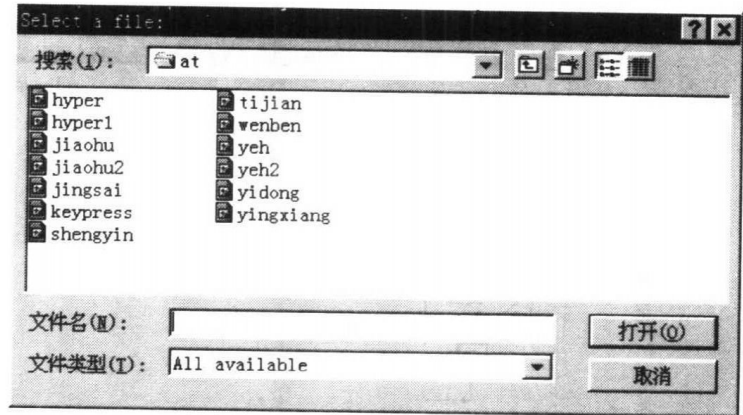


图 1-3 打开文件

在 Authorware3.5 中可以打开的只有这些文件格式，在文件类型框中可以对要打开的文件类型进行选择，单击类型框右侧的按钮，就会出现一个下拉式列表，见图 1-4。

当选择好要打开的文件类型后在文件列表中就只显示出符合文件类型框中规定类型的文件。

在图 1-3 中可以看到此时列出来的文件只有文件名和图标，这种方式称为列表。有时我们在打开文件时可能需要了解文件大小等信息。

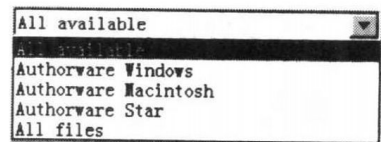


图 1-4 选择打开的文件类型



图 1-5 文件详细资料

单击图 1-3 中上部最右边的一个按钮此时就会显示出文件的详细信息，如图 1-5 所示。在图中可以看到此时列表中有文件名、文件大小、文件类型和修改时间这些项目，你可以通过单击上边的选项来将文件重新排列，如单击修改时间项时，列出的文件就会自动按文件修改时间的顺序进行排列，从而我们可以打开一个最近进行修改的程序。

在列表中选择好文件，在此以打开一个名为 yingxiang 的文件为例，选中它（即单击该文件名），然后单击“OK”按钮即可将此文件打开，也可以双击 yingxiang 文件图标同样能将文件打开。图 1-6 是打开的 yingxiang.a3w 文件。

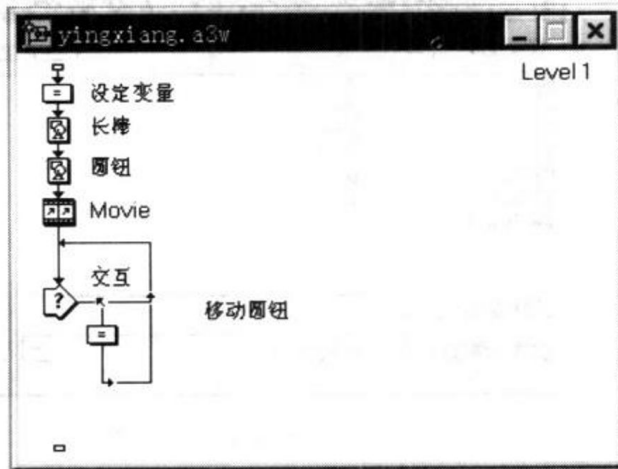


图 1-6 打开的文件

在打开的文件中可以看到 Authorware 程序的流程图，这与其他的多媒体编辑应用程序有着明显的区别，在图中有许多的工具图标，这些图标的功能将在以后的部分中详细介绍。

1.4 导入 (Import)

实例 导入其它文件中的图片

Authorware 制作出来的多媒体软件相当精彩，其中的图片相当多，这些图片不可能都是我们自己用手画出来的，需要从其他的文件中引用图片，在此称为导入，如何将一张精美的图片利用到我们制作的画面上呢？Authorware 提供了 Import 命令，你只须利用它就可以将所需的图片贴到自己设计的图中。

下面就介绍一个利用 Import 的实例进行说明，我们在画图时经常需要一个背景，下面就是一个取木纹背景的例子。

首先从工具图标栏中拖动一个显示图标到程序的流程线上，双击它，即可打开显示图标，此时在屏幕上就会出现一个“Presentation Window”，如图 1-7 所示，Authorware 的图都是放到显示图标中，可以打开显示图标进行图的编辑工作。

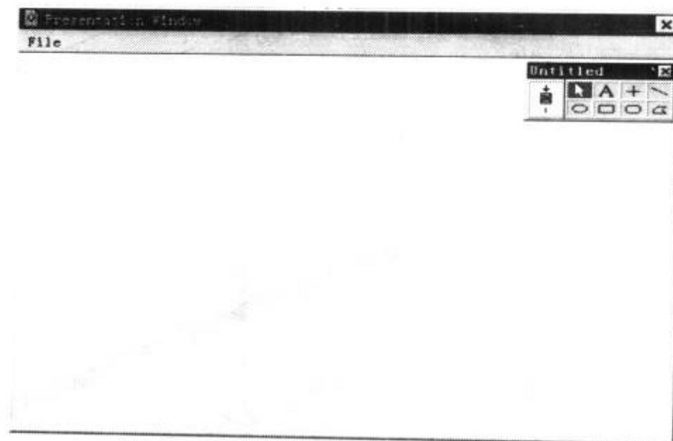


图 1-7 显示窗口

此时图中没有进行任何编辑操作，在图中可以看到右上部有另外一个小的窗口，这是进行绘图的工具，利用这些简单的工具可以绘出一些较为简单的图形，只有用这些简单工具绘出来的图形显然不能满足多媒体制作的需要，因而系统提供了 **Import** 命令，就可以实现将其它文件中的图片贴到图片中来的目的，制作出来的效果就更好。

单击“**File(文件)**”菜单中的 **Import** 命令，此时会弹出一个“**Import which file?**”的对话框，见图 1-8。

Import

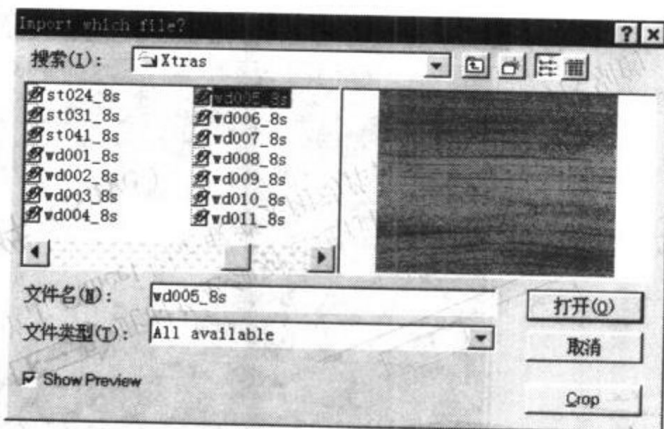


图 1-8 导入图片

在图中可以看到列出了可供选择的文件，可以导入的文件格式有 Bitmap、EPSF、MacPaint、Macintosh PICT、Paintbrush、Rich Text Format、TIFF 和 Text Only。我们可以通过改变“文件类型”框中的文件类型来选择所需的文件，在对话框的左下部有一个 **Show Preview** 的复选框，选中它则在对话框的右侧会出现选中文件的预览效果。我们可以单击对话框中的上部几个按钮，就可以查看文件的详细资料。

选中需要的文件，然后单击“**打开**”按钮，就可以将选中的文件贴到显示图标中，图 1-9 是将文件 wd005_8s.bmp 贴到显示图标中的效果。



图 1-9 粘贴后的效果

➡ 可以看到一个十分美观的木纹背景图就形成了，下面您就可以在此之上继续进行编辑。

Import

➡ 如果我们需要的不是整个文件，而是某个文件中的一部分时，可以先选中此文件，然后单击对话框中的“Crop”按钮，此时就会弹出一个“Crop Graphic”对话框见图 1-10，在此对话框中按住鼠标进行拖动，使虚线框框住所要粘贴的部分就可以实现切割。

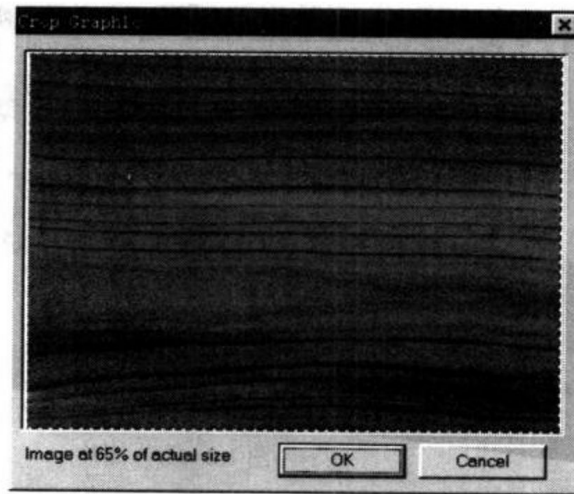


图 1-10 切割图片

➡ 单击“OK”按钮就可以将切割下来的图片贴到指定的图片中。

1.5 关闭文件 (Close)

命令

实例

实例 关闭一个已经编辑好的文件

➡ 当我们要将一个已经编好的文件关闭时就用这个命令，在 Authorware