



21世纪高职高专新概念规划教材

Authorware

案例教程

主 编 李京文
副主编 翟梅梅 王 谦



中国水利水电出版社
www.waterpub.com.cn

21 世纪高职高专新概念规划教材

Authorware 案例教程

主 编 李京文

副主编 翟梅梅 王 谦



中国水利水电出版社
www.waterpub.com.cn

内 容 提 要

本书以“理论够用,重在实践”为原则,注重“案例”教学,全面而详细地介绍 Authorware 7.0 的使用方法和开发技巧,通过丰富而生动的实例,图文并茂,由浅入深,循序渐进地介绍如何使用 Authorware 进行多媒体创作。

本书共分 13 章,主要内容包括 Authorware 基础知识、显示图标、移动图标、等待图标和擦除图标、交互图标、音频与视频、计算图标、判断图标、框架图标和导航图标、知识对象、ActiveX 控件、程序的调试与打包、综合实例。

本书层次分明,语言流畅,实例丰富,图文并茂,注重概念联系实践。适用于高等职业学校、高等专科学校、成人高校、民办高校等院校学生学习 Authorware 技术教材,也可作为多媒体技术培训班的教材和广大多媒体技术爱好者的自学参考书。

本书教学资源(电子教案,案例素材等)读者可以到中国水利水电出版社或万水书苑网站免费下载,网址: <http://www.waterpub.com.cn/softdown/>或 <http://www.wsbookshow.com>。

图书在版编目(CIP)数据

Authorware 案例教程 / 李京文主编. — 北京: 中国水利水电出版社, 2010. 1
21 世纪高职高专新概念规划教材
ISBN 978-7-5084-7079-5

I. ①A… II. ①李… III. ①多媒体—软件工具, Authorware—高等学校: 技术学校—教材 IV. ①TP311.56

中国版本图书馆CIP数据核字(2009)第231107号

策划编辑: 雷顺加 责任编辑: 李 炎 封面设计: 李 佳

书 名	21 世纪高职高专新概念规划教材 Authorware 案例教程
作 者	主 编 李京文 副主编 翟梅梅 王 谦
出版发行	中国水利水电出版社 (北京市海淀区玉渊潭南路 1 号 D 座 100038) 网址: www.waterpub.com.cn E-mail: mchannel@263.net (万水) sales@waterpub.com.cn 电话: (010) 68367658 (营销中心)、82562819 (万水)
经 售	全国各地新华书店和相关出版物销售网点
排 版	北京万水电子信息有限公司
印 刷	北京市天竺颖华印刷厂
规 格	184mm×260mm 16 开本 16 印张 401 千字
版 次	2010 年 1 月第 1 版 2010 年 1 月第 1 次印刷
印 数	0001—4000 册
定 价	28.00 元

凡购买我社图书,如有缺页、倒页、脱页的,本社营销中心负责调换
版权所有·侵权必究

21 世纪高职高专新概念规划教材

编委会名单

主任委员 刘 晓 柳菊兴

副主任委员 胡国铭 张栢勤 王前新 黄元山 柴 野

张建钢 陈志强 宋 红 汤鑫华 王国仪

委 员 (按姓氏笔划排序)

马洪娟	马新荣	尹朝庆	方 宁	方 鹏
毛芳烈	王 祥	王乃钊	王希辰	王国思
王明晶	王泽生	王绍卜	王春红	王路群
东小峰	台 方	叶永华	宁书林	田 原
田绍槐	申 会	石 焱	刘 猛	刘尔宁
刘慎熊	孙明魁	孙街亭	安志远	许学东
闫 菲	何 超	宋锦河	张 晞	张 慧
张弘强	张怀中	张晓辉	张浩军	张海春
张曙光	李 琦	李存斌	李作伟	李京文
李珍香	李家瑞	李晓桓	杨永生	杨庆德
杨名权	杨均青	汪振国	沈祥玖	肖晓丽
闵华清	陈 川	陈 炜	陈语林	陈道义
单永磊	周杨姊	周学毛	武铁敦	郑有想
侯怀昌	胡大鹏	胡国良	费名瑜	赵 敬
赵作斌	赵秀珍	赵海廷	唐伟奇	夏春华
徐 红	徐凯声	徐雅娜	殷均平	袁晓州
袁晓红	钱同惠	钱新恩	郭振民	曹季俊
梁建武	章元日	蒋金丹	蒋厚亮	覃晓康
谢兆鸿	韩春光	詹慧尊	雷运发	廖哲智
廖家平	管学理	蔡立军	黎能武	魏 雄

项目总策划 雨 轩

编委会办公室 主 任 周金辉

副主任 孙春亮 杨庆川

参编学校名单

(按第一个字笔划排序)

三门峡职业技术学院	长沙航空职业技术学院
三联职业技术学院	长春汽车工业高等专科学校
山东大学	内蒙古工业大学职业技术学院
山东交通学院	内蒙古民族高等专科学校
山东建工学院	内蒙古警察职业学院
山东省电子工业学校	兰州资源环境职业技术学院
山东农业大学	北京对外经济贸易大学
山东省农业管理干部学院	北京科技大学职业技术学院
山东省教育学院	北京科技大学成人教育学院
山东商业职业技术学院	北华航天工业学院
山西运城学院	四川托普职业技术学院
山西经济管理干部学院	包头轻工职业技术学院
万博科技职业学院	宁波城市职业技术学院
广东技术师范学院天河学院	石家庄学院
广东金融学院	辽宁交通高等专科学校
广东科贸职业学院	辽宁经济职业技术学院
广州市职工大学	安徽交通职业技术学院
广州城市职业技术学院	安徽水利水电职业技术学院
广州铁路职业技术学院	安徽职业技术学院
广州康大职业技术学院	安徽行政学院
中山火炬职业技术学院	安徽新闻出版职业技术学院
中华女子学院山东分院	华中科技大学
中国人民解放军第二炮兵学院	华东交通大学
中国人民解放军军事经济学院	华北电力大学
中国矿业大学	江汉大学
中南大学	江西大宇职业技术学院
天津职业技术师范学院	江西工业职业技术学院
太原理工大学阳泉学院	江西城市职业学院
太原城市职业技术学院	江西渝州电子工业学院
长沙大学	江西服装职业技术学院
长沙民政职业技术学院	江西赣西学院
长沙交通学院	西北大学软件职业技术学院

西安外事学院
西安欧亚学院
西安铁路职业技术学院
西安文理学院
扬州江海职业技术学院
杨陵职业技术学院
昆明冶金高等专科学校
武汉大学
武汉工业学院
武汉工程职业技术学院
武汉广播电视大学
武汉工程大学
武汉电力职业技术学院
武汉科技大学工贸学院
武汉科技大学外语外事职业学院
武汉软件职业学院
武汉商业服务学院
武汉铁路职业技术学院
河南济源职业技术学院
中南林业科技大学
中原工学院
南昌工程学院
南昌大学共青学院
哈尔滨金融专科学校
重庆正大软件职业技术学院
重庆工业职业技术学院
济南大学
济南交通高等专科学校
济南铁道职业技术学院
荆门职业技术学院
国家林业局管理干部学院
贵州无线电工业学校

贵州电子信息职业技术学院
浙江水利水电高等专科学校
浙江工业职业技术学院
浙江国际海运职业技术学院
恩施职业技术学院
黄冈职业技术学院
黄石理工学院
湖北工业大学
湖北交通职业技术学院
湖北汽车工业学院
湖北长江职业学院
湖北药检高等专科学校
湖北经济学院
湖北教育学院
湖北职业技术学院
湖北鄂州大学
湖北水利水电职业技术学院
湖南大学
湖南工业职业技术学院
湖南大众传媒职业技术学院
湖南工学院
湖南涉外经济学院
湖南郴州职业技术学院
湖南商学院
湖南税务高等专科学校
湖南信息科学职业学院
蓝天学院
福建林业职业技术学院
福建水利电力职业技术学院
黑龙江农业工程职业学院
黑龙江司法警官职业学院

序

根据 1999 年 8 月教育部高教司制定的《高职高专教育基础课程教学基本要求》(以下简称《基本要求》)和《高职高专教育专业人才培养目标及规格》(以下简称《培养规格》)的精神,由中国水利水电出版社北京万水电子有限公司精心策划,聘请我国长期从事高职高专教学、有丰富教学经验的教师执笔,在充分汲取了高职高专和成人高等学校在探索培养技术应用性人才方面取得的成功经验和教学成果的基础上,撰写了此套《21 世纪高职高专新概念规划教材》。

为了编写本套教材,出版社进行了广泛的调研,走访了全国百余所具有代表性的高等专科学校、高等职业技术学院、成人教育高等院校以及本科院校举办的二级职业技术学院,在广泛了解情况、探讨课程设置、研究课程体系的基础上,经过学校申报、征求意见、专家评选等方式,确定了本套书的主编,并成立了编委会。每本书的编委会聘请了多所学校主要学术带头人或主要从事该课程教学的骨干,教学大纲的确定以及教材风格的定位均经过编委会多次认真讨论。

本套《21 世纪高职高专新概念规划教材》有如下特点:

(1) 面向 21 世纪人才培养的需求,结合高职高专学生的培养特点,具有鲜明的高职高专特色。本套教材的作者都是长期在第一线从事高职高专教育的骨干教师,对学生的基本情况、特点和认识规律等有深入的了解,在教学实践中积累了丰富的经验。因此可以说,每一本书都是教师们长期教学经验的总结。

(2) 以《基本要求》和《培养规格》为编写依据,内容全面,结构合理,文字简练,实用性强。在编写过程中,作者严格依据教育部提出的高职高专教育“以应用为目的,以必需、够用为度”的原则,力求从实际应用的需要(实例)出发,尽量减少枯燥、实用性不强的理论概念,加强了应用性和实际操作性的内容。

(3) 采用“问题(任务)驱动”的编写方式,引入案例教学和启发式教学方法,便于激发学习兴趣。本套书的编写思路与传统教材的编写思路不同:先提出问题,然后介绍解决问题的方法,最后归纳总结出一般规律或概念。我们把这个新的编写原则比喻成“一棵大树、问题驱动”的原则。即:一方面遵守先见(构建)“树”(每本书就是一棵大树),再见(构建)“枝”(书的每一章就是大树的一个分枝),最后见(构建)“叶”(每章中的若干小节及知识点)的编写原则;另一方面采用问题驱动方式,每一章都尽量用实际中的典型实例开头(提出问题、明确目标),然后逐渐展开(分析解决问题),在讲述实例的过程中将本章的知识点融入。这种精选实例,并将知识点融于实例中的编写方式,可读性、可操作性强,非常适合高职高专的学生阅读和使用。本书读者通过学习构建本书中的“树”,由“树”找“枝”,顺“枝”摸“叶”,最后达到构建自己所需要的“树”的目的。

(4) 部分教材配有实验指导和实训教程,便于学生练习提高。

(5) 部分教材配有动感电子教案。为顺应教育部提出的教材多元化、多媒体化发展的要

求，大部分教材都配有电子教案，以满足广大教师进行多媒体教学的需要。电子教案用 PowerPoint 制作，教师可根据授课情况任意修改。相关教案的具体情况请到中国水利水电出版社网站 www.waterpub.com.cn 下载。

（6）提供相关教材中所有程序的源代码，方便教师直接切换到系统环境中教学，提高教学效果。

总之，本套教材凝聚了数百名高职高专一线教师多年的教学经验和智慧，内容新颖，结构完整，概念清晰，深入浅出，通俗易懂，可读性、可操作性和实用性强。

本套教材适用于高等职业学校、高等专科学校、成人及本科院校举办的二级职业技术学院和民办高校。

新的世纪吹响了我国高职高专教育蓬勃发展的号角，新世纪对高职教育提出了新的要求，高职教育占据了全面素质教育中所不可缺少的地位，在我国高等教育事业中占有极其重要的位置，在我国社会主义现代化建设事业中发挥着日趋显著的作用，是培养新世纪人才所不可缺少的力量。相信本套《21 世纪高职高专新概念规划教材》的出版能为高职高专的教材建设和教学改革略尽绵薄之力，因为我们提供的不仅是一套教材，更是自始至终的教育支持，无论是学校、机构培训还是个人自学，都会从中得到极大的收获。

当然，本套教材肯定会有不足之处，恳请专家和读者批评指正。

21 世纪高职高专新概念规划教材编委会

2001 年 3 月

前 言

Authorware 7.0 是 Macromedia 公司推出的多媒体程序制作软件,是一种可视化的基于流程线和图标的工具软件。利用 Authorware 创作多媒体作品的基本思想是:建立程序流程线和添加图标。流程线和图标是创作多媒体作品的基本元素,前者反映了程序走向,后者则是程序中的基本功能模块,对应于一系列的指令集。正是基于这些设计特点,Authorware 得到越来越多的多媒体程序设计人员的青睐。使用 Authorware 制作交互性强、富有表现力的多媒体程序也广泛应用于产品演示、CAI 教学和商业活动等诸多领域。

本书由长期从事计算机基础教学的一线教师编写,是一本使用 Authorware 进行多媒体作品设计的入门教材,在案例设计、内容编排、叙述表达、课后习题等方面做了精心设计,目的是让学生了解和掌握利用 Authorware 创作的基本原理和方法,从而具备基本的多媒体作品的开发能力。本书编写的指导思想是:吸取已有教材的优点,结合教学实践,努力把知识点融入到案例中去;立足于“理论够用,操作熟练,重在实践”的要求,做到通俗易懂,循序渐进;案例典型、强调应用;轻松学习、容易上手。本书每一章后面都附有一定数量的典型习题,供读者练习,以便巩固所学知识。

全书的内容共分为 13 章。每章内容简述如下:

第 1 章通过创建一个简单的 Authorware 7.0 多媒体作品,介绍 Authorware 7.0 基本知识。

第 2 章通过“滑块位置”设计案例,详细介绍显示图标的功能、使用方法。

第 3 章通过“棋子移动”设计案例,详细介绍如何使用移动图标使作品产生各种动画效果。

第 4 章通过“群组等待擦除”设计案例,介绍群组图标、等待图标、擦除图标的功能和设置方法。

第 5 章通过“看商品猜价格”设计案例,详细介绍交互的类型、功能和设置方法。

第 6 章通过“电影放映厅”设计案例,详细介绍如何使用 Authorware 在多媒体作品中插入声音、视频、数字电影、Flash 动画等媒体文件。

第 7 章通过“倒计时”程序设计案例,介绍变量和函数、计算图标的使用、运算符与表达式、程序控制语句等。

第 8 章通过“电脑随机抽奖”设计案例,详细介绍判断图标的功能以及如何通过属性设置来自动控制分支路径的走向和执行次数。

第 9 章通过“花卉展”案例的实现,详细介绍框架和导航图标的功能和使用方法。

第 10 章通过“消息框标题”案例的实现,详细介绍知识对象图标的功能和使用方法。

第 11 章通过媒体播放器案例的设计,介绍 ActiveX 控件的功能和使用方法。

第 12 章通过对源文件“24points”进行调试、打包和发布,介绍程序的调试、打包和发布方法。

第 13 章通过“中学多媒体教学课件设计”案例,综合介绍如何利用 Authorware 7.0 设计多媒体作品的方法,使读者系统掌握使用 Authorware 7.0 开发多媒体作品的过程。

本书由安徽职业技术学院李京文主编。第 1 章、第 2 章、第 3 章、第 4 章、第 8 章由安

徽职业技术学院胡玲丽编写；第5章、第6章、第7章由安徽职业技术学院翟梅梅老师编写；第9章由安徽新闻出版职业技术学院汪萍编写；第10章、第12章由安徽行政学院李二涛编写；第11章由安徽新闻出版职业技术学院王谦编写；第13章由安徽职业技术学院李京文编写。最后的统稿和校对由李京文和翟梅梅共同完成。在此书的编写过程中，一直得到安徽职业学院副院长李雪、安徽职业技术学院信息系主任孙街亭、副主任董武和袁春雨的关心和支持，还得到了李明才、汪采萍、钱力航等同仁的大力支持和帮助，在此一并表示感谢。

由于时间的仓促和经验的不足，书中难免有不妥和疏漏之处，恳请广大读者予以指正。

编 者

2009年10月

目 录

序

前言

第1章 Authorware 基础知识	1	2.5.2 图片的调整	19
1.1 引例——用 Authorware 制作“风景欣赏” 案例	1	2.6 显示对象的控制	20
1.2 Authorware 简介	2	2.6.1 显示图标属性设定	20
1.3 Authorware 7.0 的运行环境	2	2.6.2 显示模式设置	21
1.4 Authorware 7.0 的工作界面	3	2.6.3 多个对象排列	22
1.5 演示窗口的功能及属性设定	5	2.6.4 应用实例	22
1.5.1 演示窗口的功能	5	习题二	24
1.5.2 演示窗口的属性设定	5	第3章 移动图标	25
1.6 实例：创建一个简单的 Authorware 7.0 多媒体作品	6	3.1 引例——用 Authorware 制作“棋子移 动”案例	25
习题一	8	3.2 移动图标简介	26
第2章 显示图标	10	3.3 移动图标属性设置	26
2.1 引例——用 Authorware 制作“滑块位 置”案例	10	3.4 移动图标移动方式	27
2.2 显示图标概述	11	3.4.1 指向固定点	27
2.2.1 显示图标功能	11	3.4.2 指向固定直线上的某点	28
2.2.2 显示对象的创建	11	3.4.3 指向固定区域内的某点	30
2.2.3 工具箱的使用	11	3.4.4 指向固定路径的终点	32
2.3 绘制图形	12	3.4.5 指向固定路径上的任意点	35
2.3.1 直线和斜线的绘制	12	习题三	37
2.3.2 圆和椭圆的绘制	13	第4章 等待图标、擦除图标、群组图标	38
2.3.3 矩形和圆角矩形的绘制	13	4.1 引例——用 Authorware 制作“图片展 示”案例	38
2.3.4 多边形的绘制	14	4.2 群组图标简介	39
2.3.5 应用实例	14	4.3 等待图标的设置	40
2.4 文本处理	15	4.3.1 等待图标的属性设置	40
2.4.1 文本的输入	15	4.3.2 修改等待按钮的外观	40
2.4.2 文本的导入	15	4.4 擦除图标的用法	42
2.4.3 文本的编辑	16	4.5 应用实例	43
2.4.4 样式的定义和应用	17	习题四	44
2.4.5 应用实例	17	第5章 交互图标	46
2.5 图片的导入	19	5.1 引例——用 Authorware 制作“看商品 猜价格”案例	46
2.5.1 导入图片的方法	19	5.2 交互的基本概念	47

5.2.1	交互的组成元素	48
5.2.2	交互的建立	48
5.3	交互图标的属性	49
5.4	按钮交互	51
5.4.1	按钮交互的制作	52
5.4.2	按钮交互的属性设置	52
5.4.3	自定义按钮	54
5.4.4	按钮交互实例	54
5.5	热区域交互	58
5.5.1	热区域交互的制作	58
5.5.2	热区域交互的属性设置	58
5.5.3	实例	59
5.6	热对象交互	61
5.6.1	热对象交互的制作	61
5.6.2	热对象交互的属性设置	62
5.6.3	实例	62
5.7	目标区交互	64
5.7.1	目标区交互的制作	65
5.7.2	目标区交互的属性设置	65
5.7.3	实例	66
5.8	下拉菜单交互	70
5.8.1	下拉菜单交互的制作	70
5.8.2	下拉菜单交互的属性设置	71
5.8.3	实例	71
5.9	条件交互	73
5.9.1	条件交互的制作	73
5.9.2	条件交互的属性设置	73
5.9.3	实例	74
5.10	文本输入交互	77
5.10.1	文本输入交互的制作	77
5.10.2	文本输入交互的属性设置	77
5.10.3	文本输入框的属性设置	78
5.10.4	实例	79
5.11	按键交互	82
5.11.1	按键交互的制作	82
5.11.2	按键交互的属性设置	82
5.11.3	实例	83
5.12	重试限制交互	85
5.12.1	重试限制交互的制作	85

5.12.2	重试限制交互的属性设置	85
5.12.3	实例	86
5.13	时间限制交互	87
5.13.1	时间限制交互的制作	87
5.13.2	时间限制交互的属性设置	87
5.13.3	实例	88
	习题五	92
第6章	音频和视频	94
6.1	引例——用 Authorware 制作“电影放映厅”案例	94
6.2	声音图标	95
6.2.1	声音的导入	95
6.2.2	声音图标的属性设置	95
6.2.3	应用实例	96
6.3	数字电影图标	100
6.3.1	数字电影的导入	100
6.3.2	数字电影图标的属性设置	100
6.3.3	应用实例	101
6.4	DVD 图标	106
6.5	其他媒体的应用	107
6.5.1	导入 GIF 动画	107
6.5.2	导入 Flash 动画	108
6.5.3	DirectMediaXtra 插件	109
6.5.4	音频、视频的属性、方法和函数	110
6.5.5	应用实例	111
	习题六	116
第7章	计算图标	117
7.1	引例——用 Authorware 制作“倒计时”案例	117
7.2	变量	118
7.2.1	变量窗口	118
7.2.2	系统变量	120
7.2.3	自定义变量	120
7.3	函数	120
7.3.1	函数窗口	121
7.3.2	系统函数	121
7.3.3	自定义函数	122
7.4	运算符和表达式	123
7.4.1	运算符	123

7.4.2 表达式	124	第 11 章 ActiveX 控件	186
7.5 程序控制语句	124	11.1 引例——用 Authorware 制作“媒体 播放器”案例	186
7.5.1 条件语句	124	11.2 ActiveX 控件简介	187
7.5.2 循环语句	125	11.2.1 ActiveX 控件概述	187
7.6 应用实例	125	11.2.2 ActiveX 控件的安装与注册	188
习题七	134	11.3 ActiveX 控件的使用方法	189
第 8 章 判断图标	136	11.3.1 ActiveX 控件的使用	189
8.1 引例——用 Authorware 制作“电脑 抽奖”案例	136	11.3.2 ActiveX 控件的属性、方法和事件	192
8.2 判断图标	137	11.4 实例：Web 浏览器制作	195
8.2.1 判断分支结构的组成	137	习题十一	199
8.2.2 判断图标的属性设置	137	第 12 章 程序的调试和打包	200
8.2.3 分支属性的设置	138	12.1 引例——用 Authorware 对“24points” 文件调试和打包	200
8.3 应用实例	139	12.2 程序的调试方法	201
习题八	145	12.2.1 使用开始和结束标志	201
第 9 章 框架图标和导航图标	147	12.2.2 使用控制面板	201
9.1 引例——用 Authorware 制作“花卉 展”案例	147	12.2.3 程序的打包	203
9.2 框架结构	148	习题十二	208
9.2.1 框架图标	148	第 13 章 综合实例	209
9.2.2 创建页面	150	13.1 引例——制作“中学多学科教学作 品”案例	209
9.2.3 设置和修改框架结构	152	13.2 多媒体作品的开发过程	210
9.3 导航图标	156	13.2.1 需求分析阶段	210
9.3.1 导航图标的属性设置	156	13.2.2 规划设计阶段	210
9.3.2 为图标添加关键字	159	13.2.3 素材的采集和加工阶段	211
9.4 超文本导航	160	13.2.4 作品的集成阶段	211
9.5 应用实例：自动翻页的陶瓷展	162	13.2.5 测试阶段	211
习题九	165	13.2.6 发布阶段	211
第 10 章 知识对象	166	13.2.7 评价阶段	211
10.1 引例——用 Authorware 制作“消息 框标题”案例	166	13.3 “中学多学科教学作品”的开发	212
10.2 知识对象及其类型	167	13.3.1 “中学多学科教学作品”的设计 与总体规划	212
10.2.1 知识对象的简介	167	13.3.2 “中学多学科教学作品”的开发	213
10.2.2 知识对象的分类	168	13.3 “中学多学科教学作品”的发布	243
10.3 知识对象的添加	170	习题十三	243
10.4 常用知识对象的举例	173	参考文献	244
习题十	184		

第 1 章 Authorware 基础知识



Authorware 是一个图标导向式的多媒体制作工具。它无需传统的计算机语言编程，只需通过对图标的调用来编辑一些控制程序走向的活动流程图，即可实现将文字、图形、声音、动画、视频等各种多媒体数据有机的汇总在一起。此外，利用 Authorware 还可以开发起到交互及导航作用的各种链接、按钮、菜单等。这种通过图标的调用来编辑流程图用以替代传统的计算机语言编程的设计思想是 Authorware 的主要特点，使得用户能够快速开发多媒体软件。



- Authorware 7.0 的运行环境
- Authorware 7.0 的工作界面
- Authorware 文件的一般制作方法
- 演示窗口的功能及属性设定
- Authorware 图标栏中图标的一般使用方法
- 实例：创建一个简单的 Authorware 7.0 多媒体作品

1.1 引例——用 Authorware 制作“风景欣赏”案例

使用 Authorware 软件制作一个“风景欣赏”案例，如图 1-1 所示。要求程序运行后：能够自动按顺序播放多幅风景图片，图片展示时能够使用一定的特效，展示窗口在屏幕中央显示，窗口尺寸为 512×384，窗口不带标题栏、菜单栏设置，最后将调试好的作品保存为“风景欣赏”。

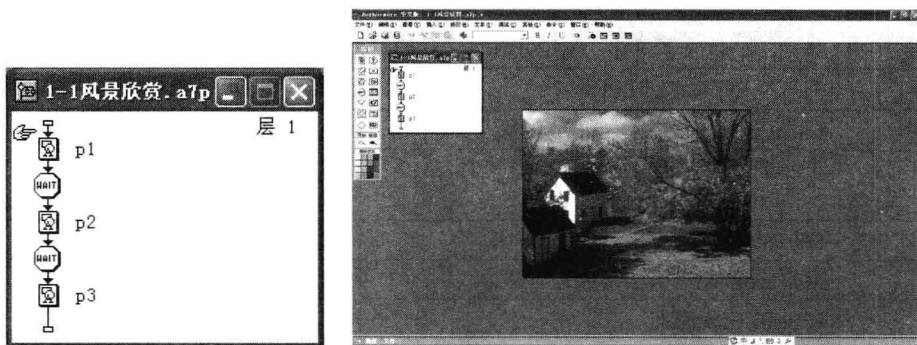


图 1-1 “风景欣赏”程序

实现以上案例，要求掌握的知识：

- （1）Authorware 文件的一般制作方法。
- （2）Authorware 图标栏中图标的一般使用方法。
- （3）Authorware 文件的窗口属性设定。

经过本章的知识学习后，读者即可掌握上述知识并创建出本例效果。

1.2 Authorware 简介

Authorware 是美国 Macromedia 公司开发的一款多媒体制作软件。它是一个图标导向式的多媒体制作工具。它无需传统的计算机语言编程，只需通过对图标的调用来编辑一些控制程序走向的活动流程图，即可实现将文字、图形、声音、动画、视频等各种多媒体数据有机的汇总在一起。

使用 Authorware 软件，用户程序的结构被以直观的流程图展现出来，用户不仅可以增加并管理文本、图形、动画、声音以及视频，还可以开发起到交互及导航作用的各种链接、按钮、菜单等。这种通过图标的调用来编辑流程图用以替代传统的计算机语言编程的设计思想，是 Authorware 的主要特点，即使非专业人员也能快速开发多媒体程序。

Authorware 软件的主要功能有如下几方面：

- （1）编制的软件具有强大的交互功能，可任意控制程序流程。
- （2）在人机对话中，它提供了按键、按鼠标、限时等多种应答方式。
- （3）它还提供了许多系统变量和函数以根据用户响应的情况，执行特定功能。
- （4）编制的软件除了能在其集成环境下运行外，还可以编译成扩展名为.EXE 的文件，在 Windows 系统下脱离 Authorware 制作环境运行。

Authorware 自 1987 年问世以来，其版本先后经历了 1.0、2.0、3.X、4.X、5.X、6.X，直到当前最新的 7.0 版本。Authorware 的版本不断更新，功能不断增强。同以前版本相比，Authorware 7.0 新增了对 Microsoft PowerPoint 文件导入的支持、对 XML 的导入和输出的支持、对 JavaScript 脚本的支持等新功能。

1.3 Authorware 7.0 的运行环境

Authorware 7.0 的运行环境要求如表 1-1 所示。

表 1-1 Authorware 7.0 的运行环境要求

部件	编辑需求	播放需求
处理器	Intel Pentium 2 CPU 或更高档次	Intel Pentium 2 CPU 或更高档次
内存	至少需要 32MB 可用内存，推荐 128MB	16MB 可用内存（Microsoft Windows） 24MB 可用内存（Mac）
显示	800×600 像素，推荐更高分辨率	同左
操作系统	Microsoft Windows 98 及以上版本	同左
硬盘	120MB 空闲空间	同左
光驱	CD-ROM 光驱	同左

1.4 Authorware 7.0 的工作界面

从程序菜单打开 Authorware 软件，或者双击已存在的 Authorware 文件后，即可进入 Authorware 7.0 的工作环境。如图 1-2 所示效果图，是打开“风景欣赏.a7p”文件后的界面。Authorware 的工作界面一般由如下几部分组成：标题栏、菜单栏、工具栏、图标栏、设计窗口、演示窗口、属性面板等。



图 1-2 Authorware 7.0 的工作界面

1. 标题栏

标题栏显示当前编辑的文件名称：如果当前文件还未保存，则显示为[未命名]*，如果当前文件已保存过，则显示为对应的文件名。Authorware 7.0 文件的扩展名为 a7p。

2. 菜单栏

菜单栏是 Windows 系统环境下几乎所有软件都具备的模块。菜单栏包含了各种各样的操作命令供用户操作编辑文件。同其他软件一样，Authorware 的菜单栏包含主菜单、子菜单，部分菜单包含相应的快捷键。具体应用将在后述章节中陆续讲解。

3. 工具栏

工具栏中提供了一些最为常用的命令按钮，如保存、撤销、运行等。将鼠标停留于某一工具按钮上时，即会显示该工具按钮的相应的提示信息。

4. 图标栏

图标栏是 Authorware 的重要组成模块。图标栏包含三大部分：上部分是 Authorware 提供的 14 个图标，是 Authorware 流程线的核心组件；中间部分是“开始旗帜”和“结束旗帜”，主要用于调控程序运行的起始和结束位置；下部分提供了图标调色板，用于为流程线上的图标设置颜色。图 1-3 列出了各图标的名称及主要功能。

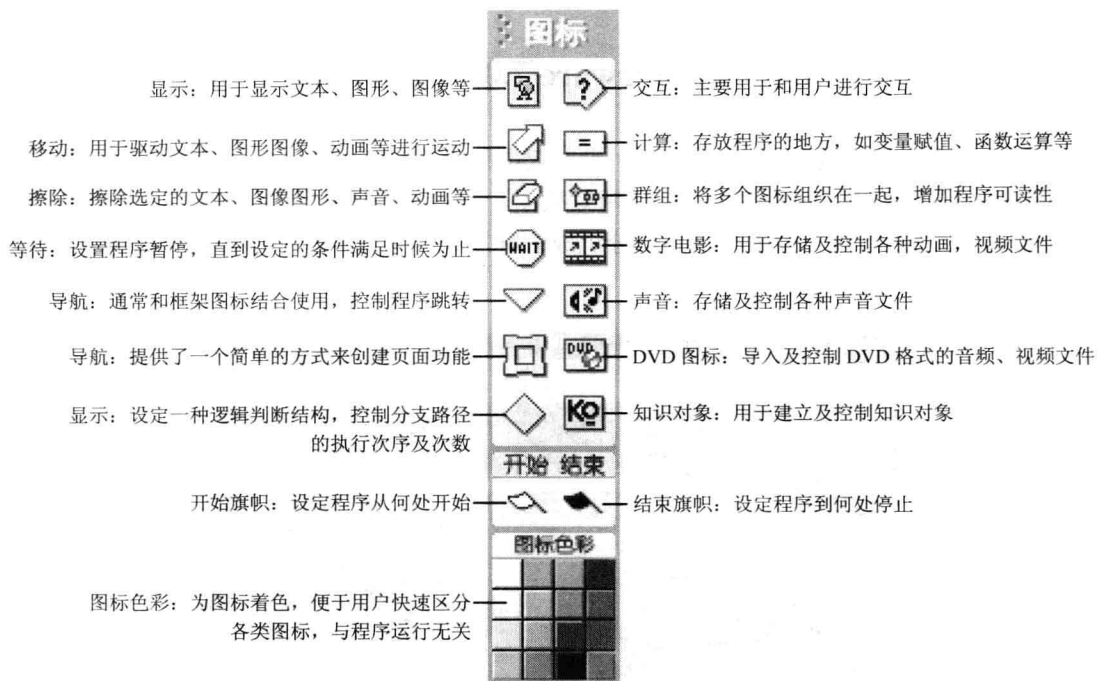


图 1-3 图标栏的主要功能介绍

5. 设计窗口

设计窗口是 Authorware 7.0 多媒体文件的流程窗口。一个文件可以包含多层。文件以一条流程线组织图标。程序运行后，按照流程线由上至下依次展示相应的图标的效果，如图 1-4 所示。

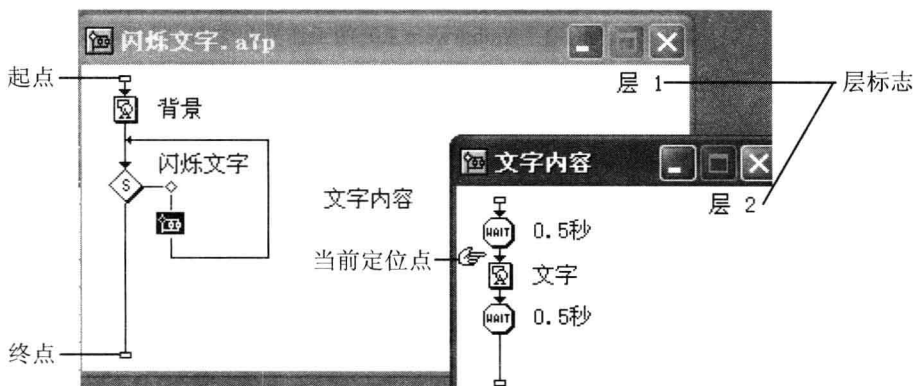


图 1-4 设计窗口

6. 演示窗口

演示窗口主要用于展示程序最终效果以及编辑、设置图标中的内容，如图 1-5 所示。

7. 属性面板

属性面板一般包含若干选项，用于设定当前文件或当前选定图标的相关属性，如图 1-6 所示。