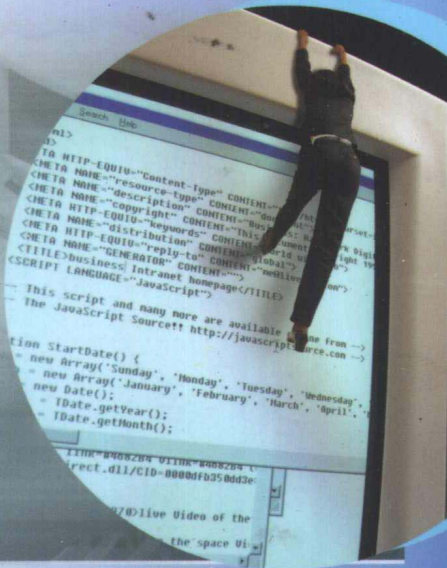


Authorware 6.0

实用培训教程

焦智芳 编著



- ◆ 以示例的方式全面讲解知识点
- ◆ 透彻讲解 Authorware 6.0 最新功能的使用
- ◆ 明确指出每章的学习要点，精心设计习题



5
2003.5.12
157
实用培训教程系列

Authorware 6.0 实用培训教程

焦智芳 编著

清华大学出版社

(京) 新登字 158 号

内 容 简 介

Authorware 6.0 是 Macromedia 公司推出的最新的多媒体制作软件, 它和 Director 堪称是多媒体制作软件的两大巨星。

本书采用了大量的示例, 由浅入深地展示了 Authorware 强大的多媒体控制功能, 本书内容不仅涉及了最基础的显示图标、运动图标、声音和电影图标、框架和群组图标以及媒体管理等, 还对 Authorware 6.0 的最新功能, 如一键发布功能、RTF 对象、XML 支持、自定义菜单、媒体同步、ActiveX 支持等进行了详细的介绍。

通过本书的学习, 读者可以在最短的时间内掌握 Authorware 6.0 的基本使用方法, 并对其新增功能有一个全面的了解。本书适合广大的 Authorware 读者自学, 并可作为 Authorware 多媒体培训教材。

版权所有, 翻印必究。

本书封面贴有清华大学出版社激光防伪标签, 无标签者不得销售。

书 名: Authorware 6.0 实用培训教程

作 者: 焦智芳 编著

出 版 者: 清华大学出版社(北京清华大学学研大厦, 邮编 100084)

<http://www.tup.tsinghua.edu.cn>

责任编辑: 刘小峰

印 刷 者: 北京昌平环球印刷厂

发 行 者: 新华书店总店北京发行所

开 本: 787×1092 1/16 印张: 24.75 字数: 587 千字

版 次: 2002 年 3 月第 1 版 2002 年 3 月第 1 次印刷

书 号: ISBN 7-302-05224-7/TP·3070

印 数: 0001~6000

定 价: 34.00 元

前 言

Authorware 6.0 是美国著名的多媒体软件开发商 Macromedia 公司的最新力作,它和 Flash 5、Dreamweaver 4 等共同构成了 eLearning Studio 产品系列的主体。

Authorware 是一个优秀的多媒体制作软件。基于图标的创作流程充分显示了它易学易用的重要特点。Authorware 允许使用文字、图形、声音、动画、数字电影和视频等综合性的信息来表达创作意图。除此之外,广为人们称道的是 Authorware 提供的丰富的多媒体交互功能,Authorware 提供了多达 11 种交互方式供用户选择,伴随着新提供的媒体同步功能,使得用户创建基于时间控制的交互式媒体学习更加方便。这些交互式应用程序可以用来介绍一个产品的演示过程,显示一种信息传递的动画过程,也可以介绍软件工具中的使用向导,以及联机杂志、产品目录等。用 Authorware 创建的多媒体应用程序已广泛应用于 CAI 教学和商业等领域中。

为了提高其多媒体创作能力,Authorware 6.0 提供了许多崭新的功能。例如,提供对目前最热门的 XML 技术的支持,可以在 Authorware 中使用并解析 XML 文件中的内容。在 Authorware 的新版本中,系统允许向 Command 目录添加新的命令,并可使用外部的 ActiveX 控件等多种手段来拓展 Authorware 的功能。为了解除以往作者发布程序时的繁琐过程,Authorware 6.0 提供了最为便捷的工具——One Button Publishing(一键发布)功能。它可以代替作者进行发布的所有准备工作,作者只需设置好发布的文件目录和方式,即可快速地发布应用程序。

本书在讲述过程中采用了大量的示例,这些示例紧密地结合书中的各个知识点,在整体上体现了内容主导,示例解析的模式,这将极大地有利于读者的自学掌握。本书使用的软件是 Authorware 6.0 的英文版本,为了帮助读者理解其命令内容,我们对书中的英文尽量提供了相应的中文解释。

在每一章结尾,均有两节内容——“本章小结”和“思考与练习”。“本章小结”用来总结本章所学到的知识与技巧。“思考与练习”是为了帮助读者巩固所学到的技术而安排的家庭作业。我们相信,经过思考与上机练习,读者必定会对所学到的技术与方法有更深刻的认识。

本书由焦智芳编写,康博创作室策划。由于时间紧迫,加之我们水平有限,本书中的内容难免有疏漏之处,欢迎广大读者和各界朋友批评指正。

作 者

2002 年 1 月

目 录

第 1 章 Authorware 快速入门	1
1.1 Authorware 的功能和特点	2
1.1.1 Authorware 和 eLearning Studio	3
1.1.2 Authorware 的新增功能	4
1.1.3 Authorware 编制多媒体的主要特点	7
1.2 Authorware 的安装与退出	9
1.2.1 系统需求	9
1.2.2 安装过程	9
1.2.3 启动与退出	15
1.3 Authorware 的集成环境	17
1.3.1 界面组成	17
1.3.2 系统中的菜单	18
1.3.3 工具栏按钮的功能	18
1.3.4 设计图标面板	20
1.4 Authorware 的应用	22
1.4.1 程序的设计	22
1.4.2 程序的创作	23
1.4.3 程序的调试	36
1.5 本章小结	37
1.6 思考与练习	37
第 2 章 在 Authorware 中运用文本	38
2.1 文本处理涉及的基本问题	39
2.1.1 文本处理概述	39
2.1.2 设置展示窗口的原因	39
2.1.3 通过计算图标设置展示窗口	40
2.1.4 通过菜单设置展示窗口	40
2.1.5 设置展示窗口的样式	41
2.2 在程序中创建文本	42
2.2.1 直接输入文本	43
2.2.2 引入文本文件	43

2.2.3	使用剪贴板粘贴文本	45
2.2.4	使用 RTF 对象编辑器	45
2.3	编辑文本	46
2.3.1	设置文本的属性	46
2.3.2	设置页边距和缩排	48
2.3.3	使用风格	50
2.4	设置文本的显示效果	52
2.4.1	设置效果属性	52
2.4.2	使用过渡效果	55
2.4.3	设置文本的立体效果	56
2.4.4	设置动态文字	58
2.5	创建超级链接文本	59
2.5.1	使用超级链接文本的原则	59
2.5.2	设置超级链接文本的风格	60
2.5.3	在程序中设置超级链接文本	61
2.6	本章小结	63
2.7	思考与练习	64
第 3 章	图形和图像的使用	65
3.1	使用基本绘图工具	66
3.1.1	使用画线工具	66
3.1.2	使用椭圆工具	67
3.1.3	使用矩形工具和圆角矩形工具	68
3.1.4	使用多边形工具	68
3.1.5	选取、删除和移动图形对象	69
3.2	设置图形的属性	71
3.2.1	选择线型	71
3.2.2	综合练习题目	72
3.2.3	设置显示模式	73
3.2.4	选择填充效果	75
3.2.5	使用调色板	76
3.3	调整对象间相对位置	77
3.3.1	前置和后置	77
3.3.2	使用定位网格	78
3.3.3	排列对象	79

3.4 处理外部图像	80
3.4.1 使用外部图像	80
3.4.2 设置图像的属性	81
3.4.3 设置图像的特殊效果	82
3.5 一个有趣的练习	85
3.5.1 设立方案	85
3.5.2 设计片头	85
3.5.3 开发程序阶段	85
3.5.4 调整程序	89
3.6 本章小结	89
3.7 思考与练习	90
第4章 在 Authorware 中运用动画效果	91
4.1 创建一个简单的动画	92
4.2 Authorware 动画概述	95
4.2.1 Authorware 中的动画效果	95
4.2.2 Authorware 中的简单动画类型	97
4.2.3 设置动画中的对象	98
4.3 二维动画设计	99
4.3.1 至固定点的动画	99
4.3.2 至直线上计算点的动画	99
4.3.3 直接至栅格计算点的动画	103
4.3.4 沿路径至终点的动画	104
4.3.5 沿路径至计算点的动画	105
4.4 动画中的同步设计	106
4.4.1 协调对象时的相关设置	106
4.4.2 多个对象同时移动的练习	108
4.5 其他动画的应用	110
4.5.1 Authorware 中动画的应用	110
4.5.2 在主流线上添加动画	111
4.5.3 设置动画的选项	113
4.6 使用等待图标和擦除图标	114
4.6.1 使用等待图标	115
4.6.2 设置用户自定义按钮	117
4.6.3 使用擦除图标	118

4.7	动画功能练习	120
4.8	本章小结	125
4.9	思考与练习	125
第 5 章	多媒体信息的应用	126
5.1	使用声音图标	127
5.1.1	一个声文并茂的练习	127
5.1.2	Authorware 支持的声音文件	129
5.1.3	在 Authorware 中加载声音	131
5.2	处理主流线上的声音文件	132
5.2.1	设置声音图标的属性	132
5.2.2	处理声音的一些技巧	134
5.3	在 Authorware 中使用电影图标	137
5.3.1	数字电影的存储方式	137
5.3.2	Authorware 支持的电影类型	137
5.3.3	制作一个数字电影播放器	138
5.4	设置电影图标的属性	144
5.4.1	Movie 选项对话框	144
5.4.2	设置 Timing 选项	145
5.4.3	设置 Layout 选项	146
5.4.4	使用其他类型的电影	147
5.5	使用视频信息	148
5.5.1	使用视频信息的条件	148
5.5.2	设置视频设备	148
5.5.3	设置视频图标的属性	150
5.5.4	在 Authorware 中使用视频图标	153
5.6	本章小结	154
5.7	思考与练习	154
第 6 章	交互式多媒体程序的开发	155
6.1	交互性概述	156
6.1.1	使用交互性多媒体的重要意义	156
6.1.2	交互响应的实现过程	157
6.1.3	Authorware 中的响应类型	158
6.1.4	交互响应的三要素	158
6.1.5	响应分支路径	158

6.2	交互图标选项的含义	159
6.2.1	Interaction 属性的含义	160
6.2.2	Display 属性的含义	160
6.2.3	Layout 属性的含义	161
6.2.4	CMI 选项的含义	162
6.3	按钮和按键响应示例	164
6.4	设置按钮和按键的交互属性	167
6.4.1	设置按钮属性	167
6.4.2	设置响应属性	168
6.4.3	设置按键属性	170
6.5	寻找藏宝图练习	171
6.6	设置文本输入、重试限制和时间限制响应属性	175
6.6.1	设置文本输入响应属性	175
6.6.2	设置交互文本字段属性	177
6.6.3	设置重试限制响应属性	178
6.6.4	设置时间限制响应属性	178
6.7	设置热区、热对象和目标区域响应属性	180
6.7.1	设置热区响应属性	180
6.7.2	设置热对象响应属性	181
6.7.3	设置目标区域响应类型的属性	182
6.8	设置菜单和条件响应属性	183
6.8.1	设置菜单响应属性	183
6.8.2	设置条件响应属性	184
6.9	创建浏览器	185
6.10	Authorware 的程序扩展	189
6.10.1	Xtras 技术	189
6.10.2	使用 XMLParser Xtras	192
6.10.3	ActiveX 技术	198
6.10.4	使用 ActiveX 技术的基本方法	201
6.11	本章小结	204
6.12	思考与练习	204
第 7 章	变量和函数的应用	205
7.1	变量和函数概述	206
7.1.1	系统变量和自定义变量	206

7.1.2	变量值的类型	207
7.1.3	创建新变量	208
7.1.4	函数概述	209
7.1.5	使用变量和函数的场合	211
7.2	变量的使用方法	211
7.2.1	系统变量的分类	211
7.2.2	使用系统变量	213
7.3	函数的使用方法	216
7.3.1	函数的分类	216
7.3.2	程序设计中的常用函数	219
7.3.3	自定义函数	220
7.3.4	使用自定义函数	221
7.4	表达式和运算符	223
7.4.1	使用运算符规则	223
7.4.2	Authorware 求解表达式的方法	225
7.4.3	在表达式中使用特殊字符	226
7.5	编制脚本语句	226
7.5.1	If.....Then 语句	226
7.5.2	循环语句	227
7.5.3	使用函数和脚本语句练习	228
7.6	使用判断图标	230
7.6.1	判断图标的结构	230
7.6.2	设置判断方式	231
7.6.3	设置判断路径的属性	233
7.7	本章小结	234
7.8	思考与练习	234
第 8 章	框架图标和导航图标的使用	235
8.1	框架结构概述	236
8.1.1	框架图标概述	236
8.1.2	导航图标概述	238
8.2	在程序中使用框架图标	240
8.2.1	规划框架的内容	240
8.2.2	创建框架的基本步骤	241
8.2.3	设置框架的过渡效果	242

8.3	编辑框架结构	242
8.3.1	设置控制按钮的位置	243
8.3.2	放置页面回绕	243
8.3.3	编辑输入和输出画面	244
8.3.4	调整按钮响应属性	244
8.3.5	替换默认的框架控制	247
8.4	编辑导航图标和链接	250
8.4.1	实现后退一页功能	250
8.4.2	设置导航图标的属性	252
8.4.3	跳转到指定页	253
8.4.4	由表达式控制页面的跳转	255
8.4.5	框架中的搜索链接	256
8.4.6	调用并返回	261
8.5	框架的嵌套与返回	263
8.5.1	框架的嵌套	263
8.5.2	框架的返回	266
8.6	本章小结	267
8.7	思考与练习	267
第 9 章	知识对象的使用	268
9.1	知识对象概述	269
9.1.1	知识对象的用途	269
9.1.2	知识对象的工作过程	269
9.1.3	知识对象的类型	270
9.1.4	知识对象和模板的关系	273
9.2	建立一个对话框练习	274
9.3	使用 Quiz 知识对象	278
9.4	使用 RTF 知识对象	284
9.4.1	RTF 的有关概念	285
9.4.2	RTF 对象编辑器的功能	285
9.4.3	使用 RTF 对象编辑器	286
9.4.4	使用 RTF 知识对象	287
9.4.5	使用 RTF 对象知识对象示例	287
9.5	本章小结	295
9.6	思考与练习	296

第 10 章 媒体内容的管理	297
10.1 媒体管理概述	298
10.1.1 管理媒体的工具.....	298
10.1.2 导出媒体文件	299
10.2 使用外部媒体浏览器	300
10.2.1 打开外部媒体库.....	300
10.2.2 设置文件的路径信息.....	300
10.2.3 改变链接的外部文件.....	301
10.2.4 修复被破坏的链接.....	302
10.3 使用媒体库	302
10.3.1 媒体库概述	302
10.3.2 使用媒体库的基本方法.....	303
10.3.3 管理媒体库	305
10.3.4 媒体库的打包	307
10.4 Authorware 中的模板	307
10.4.1 模板概述	307
10.4.2 创建模板文件	308
10.4.3 使用模板文件	308
10.5 本章小结	309
10.6 思考与练习	309
第 11 章 Authorware 的网络应用	310
11.1 网络应用的相关概念	311
11.1.1 选择网络发布的途径.....	311
11.1.2 改进程序设计的建议.....	312
11.1.3 网络应用的核心技术.....	312
11.2 对片段进行 Web 化打包.....	317
11.3 编辑映像文件	321
11.3.1 映像文件的格式.....	321
11.3.2 编辑映像文件	322
11.3.3 在映像文件中添加对 Advanced Streamer 的支持.....	323
11.4 修改网页代码	324
11.5 配置服务器	324
11.6 网络应用的函数和变量	329
11.7 本章小结	330
11.8 思考与练习	331

第 12 章 程序的调试和发布过程	332
12.1 程序的调试	333
12.1.1 养成良好的编程习惯	333
12.1.2 调试程序的两种常用方法	336
12.1.3 调试的常规思路	340
12.2 打印 Authorware 程序	344
12.2.1 打印文档	344
12.2.2 高级打印功能	345
12.3 程序的发布过程	346
12.3.1 选择发布途径	346
12.3.2 程序发布所需的步骤	348
12.4 设置文件的存放位置	348
12.4.1 使用默认的路径	348
12.4.2 使用指定路径	349
12.5 设置用户信息记录	351
12.6 发布 Authorware 程序	352
12.6.1 发布时需要哪些文件	352
12.6.2 调用一键发布工具软件	353
12.6.3 设置 Formats 选项卡	354
12.6.4 设置 Package 选项卡	355
12.6.5 设置 For Web Player 选项卡	356
12.6.6 设置 Web Page 选项卡	357
12.6.7 设置 File 选项卡	359
12.6.8 保存设置	360
12.6.9 发布程序	361
12.6.10 程序发布的批处理方式	361
12.7 本章小结	362
12.8 思考与练习	362
第 13 章 开发程序的建议	363
13.1 跨平台开发 Authorware 程序	364
13.1.1 处理程序中的字型问题	364
13.1.2 颜色和调色板问题	366
13.1.3 了解性能问题	367
13.1.4 应用声音和视频问题	367
13.1.5 外部函数问题	368

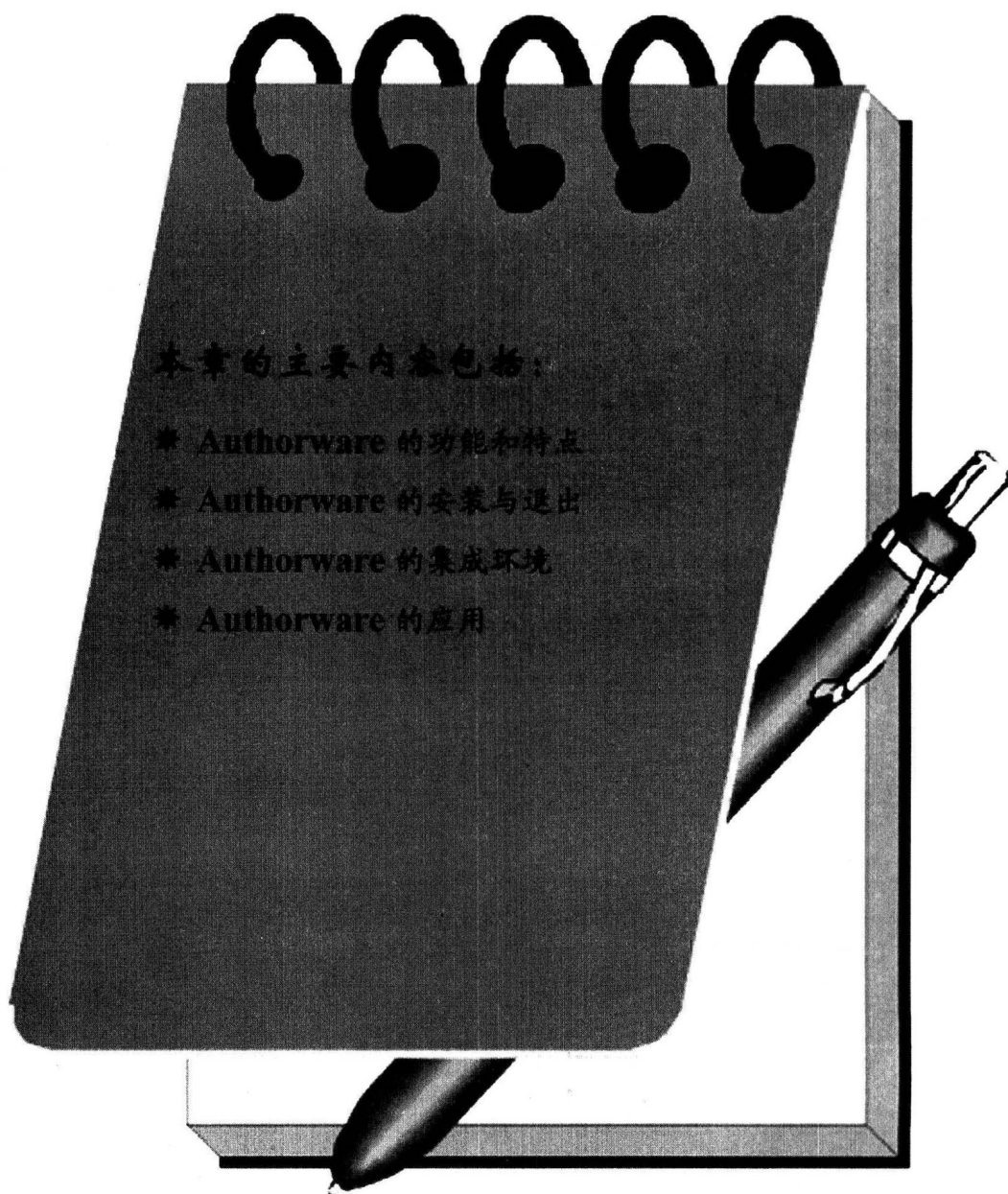
13.2	开发程序的方法创新	369
13.2.1	传统方法的优势	369
13.2.2	传统方法的缺陷	371
13.2.3	开发程序的新方法	372
13.3	对开发者的建议	375
13.3.1	程序设计的整体一致性问题	376
13.3.2	程序设计的艺术问题	377
13.4	本章小结	378
13.5	思考与练习	378

第 1 章

Authorware 快速入门

本章的主要内容包括：

- * Authorware 的功能和特点
- * Authorware 的安装与退出
- * Authorware 的集成环境
- * Authorware 的应用



Authorware 是美国 Macromedia 公司开发的一种可以在 Windows 95/98, Windows Me, Windows 2000/XP 和 Macintosh 等环境下运行的多媒体软件制作系统。它是先进、丰富的视音频、可视媒体集成制作解决方案,可用于制作网页和联机学习应用软件。培训开发人员、指导设计员、教育工作者和其他方面的专家可以使用这个产品制作迷人的、含有丰富媒体的学习软件。然后通过互联网、局域网或光盘等载体进行面向员工和客户的培训和讲解,可以进行联机教学,还可以记录学生的学习情况和培训投资的回报率。Authorware 能将图形、图像、声音、动画、文本和视频素材综合成一个万众瞩目的联机学习(e-learning)解决方案。Authorware 针对联机学习应用程序的特点进行了优化,简洁易用的界面提供了创作的集成环境,通过图标的拖放操作即可完成程序原型的创建。作为其最新版本 Authorware 6.0 已经融合在 Macromedia eLearning Studio 中, Authorware 6.0 增强了产品的可视性、易用性等特征,这使得它作为创建交互式多媒体工具的领先地位进一步得到了巩固。本章将简要地介绍 Authorware 的入门级知识。

1.1 Authorware 的功能和特点

最新发布的 Authorware 6.0 是 Macromedia eLearning Studio 成员之一。其全称为 Macromedia Authorware 6.0。该 Studio 产品提供了整体上的强大协作功能,为制作完美的多媒体交互式课件提供了一个强大的支撑环境。和以前版本相比, Authorware 6.0 提供了对更多国际通用标准的支持,这使其在跨平台开发中更显优越性的一面。图 1-1 显示的是 Authorware 的启动界面。

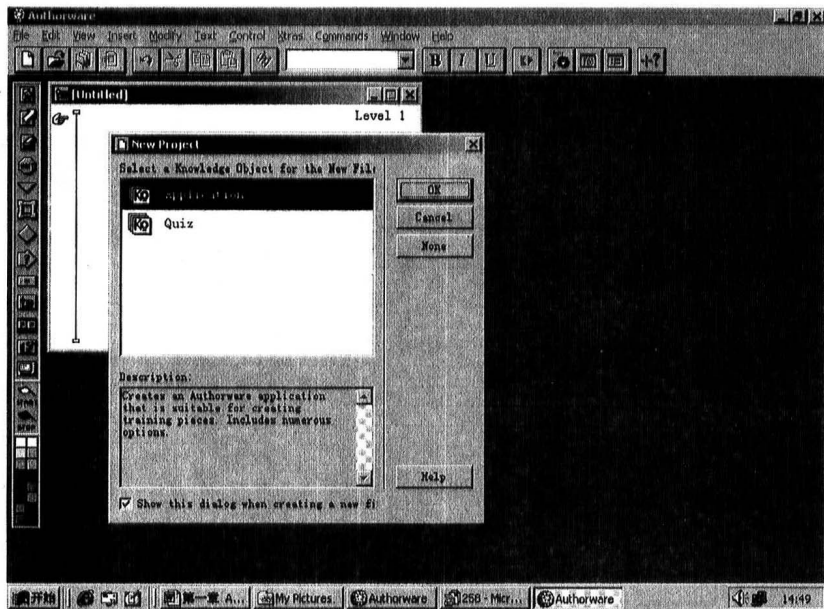


图 1-1 Authorware 的启动界面

1.1.1 Authorware 和 eLearning Studio

eLearning Studio 是一组兼具综合、开放和可升级等特性于一体的创作工具。这个系统提供了一个包括创建、发布和程序管理的联机学习(e-learning)解决方案。eLearning Studio 主要包括 4 个产品: Macromedia Authorware 6.0、Macromedia Flash 5、Dreamweaver 4 和 Macromedia Getting Started with eLearning guide。

1. Authorware 6.0

Authorware 是一个优秀的基于流程图的交互式多媒体制作软件。Authorware 允许开发者使用文字、图片、动画、声音、数字电影等信息来创作交互式应用程序。这些交互式应用程序可以用来介绍一个产品的演示过程,用来显示一种信息传递的动画过程,也可以介绍软件工具中的使用向导,以及联机杂志、产品目录等。不仅如此,Authorware 对使用者几乎没有什么要求,用户无须掌握高深的编程语言,不用编写任何程序代码。这些特点决定了它是一个“傻瓜型”的创作软件。为了兼顾高级用户的创作需求,系统也提供了大量的系统函数和系统变量,并且允许用户自定义函数和变量。此外,系统还增强了知识对象种类和数量,这使得高级用户在创作时能够更加得心应手。

Macromedia Authorware 6.0 通过增加易用的同步媒体或基于时间的事件来延展其强大的可视接口。新的媒体同步特征允许一个作者显示媒体或在一个声音文件或电影文件中触发任意的基于位置的事件。同时 Authorware 也提供了一个强大的环境以供创作由用户交互驱动的程序。现在,Authorware 可以轻松地处理各种基于时间的媒体和事件,Authorware 使用流技术配合一键发布使其同时具备了跨平台传输的能力,一键发布集成了并自动化处理发布的所有细节过程,发布设置也更加简单。从而节约了用户的大量时间。

同时 Authorware 也将对 Web 标准的支持提高到了一个新的水平,例如,XML、MP3、ActiveX 等。Authorware 的跟踪功能允许用户创建完全标准的集成学习管理系统(LMS)。

2. Flash 5

Macromedia Flash 是设计和发布窄带动画、演示内容和网站的关键。它提供描述能力和服务器端连通性,可以生成迷人的应用程序、Web 界面和培训课程。Macromedia Flash 5 将矢量图和位图、音频、动画和深一层互动有机灵活地结合在一起,以创建智能高效的能使访问者产生共鸣的网页。

Macromedia Flash 5 是一个设计友好的应用程序,可以很好地和已有的网站应用程序相兼容,而且支持由 Macromedia FreeHand 和 Fireworks 中直接输出的图形作品。

Macromedia Flash 5 同时也提供强有力的增强网站建设能力,这其中包括和 Macromedia Generator 的集成等。

在其最新版本中增加了许多新的功能,例如,高级动作描述工具、贝塞尔曲线画图工具、柔性发布功能、Web 程序的服务器连通功能、打印功能、HTML 文本支持、Flash 中