

学用多媒体软件实例丛书

刘奇 胡宏刚 主编
康创工作室 编著

学用

Authorware 5.0

——命令与实例

西安电子科技大学出版社

<http://www.xduph.com>

Authorware 5.0

● 学用多媒体软件实例丛书

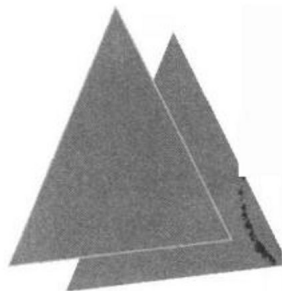
学用
Authorware 5.0 命令与实例

学用 Authorware 5.0

命令与实例

刘奇 胡宏刚 主编

康创工作室 编著



西安电子科技大学出版社

内 容 简 介

Authorware 是当前非常流行的多媒体开发工具。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。

本书以命令与实例对照的形式对 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 13 个精彩的实例,涉及了 Authorware 的各种基本功能的应用,供读者学习。

本书独特的结构设计使读者能快速理解各种新概念,尽快掌握实现自己设想的技术。

图书在版编目(CIP)数据

学用 Authorware 5.0: 命令与实例/刘奇,胡宏刚主编;康创工作室编著.

—西安:西安电子科技大学出版社,1999.7

(学用多媒体软件实例丛书)

ISBN 7-5606-0751-9

I. 学… II. ①刘… ②胡… ③康… III. 多媒体—软件工具,

Authorware 5.0 IV. TP311.56

中国版本图书馆 CIP 数据核字(1999)第 24201 号

责任编辑:毛红霞 李惠萍

出版发行:西安电子科技大学出版社(西安市太白南路 2 号)

电话: (029)8227828 邮编: 710071

http://www.xduph.com E-mail: xdupfb@pub.xaonline.com

经销: 新华书店

印刷: 西安飞翔印刷厂

版次: 1999 年 7 月第 1 版 1999 年 7 月第 1 次印刷

开本: 787 毫米×1092 毫米 印张: 23.875

字数: 564 千字

印数: 1~5 000 册

定价: 31.00 元

ISBN 7-5606-0751-9/TP·0380

*** 如有印制问题可调换 ***

序

这几年，多媒体技术在中国得到了迅速发展，可以说已经迎来了多媒体技术的发展高潮。广大多媒体产品开发人员、大专院校师生和电脑爱好者，迫切需要跟踪、了解和掌握文字、图形、图像、影像、动画、声音、视频以及多媒体编程方面的最新软件技术。为此，我们组织了这一套“学用多媒体软件实例”最新软件丛书，以满足广大读者的需求。

编写这套丛书的作者都是有丰富实践经验的多媒体技术专家。丛书根据当前发布的最新软件版本，采用命令与实例相结合的方式，让读者在生动有趣、积极参与的状态下，不知不觉地掌握各种技术和艺术上的知识。

特别应当提到的是，这套丛书中的每本书作者，都根据自身的实际经验为每种书精心制作了一批很富创意而又有实用价值的实例，读者可以边读书，边上机模仿，学与练相结合。可以毫不夸张地说，学习这套丛书，您不仅会了解各种软件，不仅会熟悉各种命令，而且会大大开拓您的创造性思维空间，成为掌握这些软件技术的高手。

多媒体时代的来临，会将人类带入一个多彩的视听世界，媒体的多样化，无疑将极大地改变人类的生活。让我们积蓄力量，准备好知识，去迎接新世纪的到来。

奚殿匡

1999年6月

前 言



多媒体技术就像一朵新颖而艳丽的花朵正在全世界盛开。有人把它称为继纸张印刷术、电报电话、广播电视、计算机通信之后，人类处理信息手段的一大飞跃，是人类文化的又一次革命。

现代社会是信息社会。任何一个蓬勃发展的行业都要求人们眼观六路、耳听八方，迅速而准确地掌握所需的信息。

多媒体技术一经出现，立即应用到文化艺术领域。不仅中华民族博大精深的传统文化需要多媒体技术去归纳、展示，而且所有当代文化、艺术都无一例外地受到多媒体技术的渗透。在未来的 20 年内，随着技术的进一步发展，多媒体技术在文化艺术领域必然会占据日趋重要的地位。

学习“多媒体”是一个时髦的名词，也是很多年轻人的心愿。然而，制作多媒体要求高素质的综合性的人才。您不仅要有一定的技术基础，而且还必须拥有多方面的艺术才能——能写会画、能歌善舞。

为了让读者更有效地学习，本书全部采用命令与实例的方式，让您在学习生动有趣的实例的同时，不知不觉地掌握各种技术上和艺术上的知识。每一个实例都是作者根据自己的实际经验精心制作编写而成的，希望读者最好能亲自把所有的实例上机操作一遍并熟悉之，以进一步拓展您的知识和思维空间。

本书第一章至第三章由刘奇编写，第四章至第六章由胡宏刚编写，第七章至第八章由颀魏华编写，第九章至第十章由王延年编写，实例一至实例二由陈晓东编写，实例三至实例五由李岩编写，实例六至实例七由冯静编写，实例八至实例十由李凯奇编写，实例十一至实例十三由王伟编写，最后由刘奇统编全书。

由于作者水平所限，书中难免有不妥之处，敬请广大读者批评指正。

作 者
1999 年 5 月

目录

第一篇 基础篇

第一章 文件操作	3
1.1 文件 (File) 菜单全貌	4
1.2 新建文件 (New File)	4
1.3 打开文件 (Open File)	5
1.4 导入 (Import)	6
1.5 关闭文件 (Close)	8
1.6 保存文件 (Save)	9
1.7 另存为 (Save As)	10
1.8 压缩并保存文件 (Save and Compact)	11
1.9 文件设置 (File Setup)	13
1.10 浏览设置 (Navigation Setup)	20
1.11 视频设置 (Video Setup)	21
1.12 打包文件 (Package)	21
1.13 页面设置 (Page Setup)	23
1.14 打印 (Print)	25
1.15 打印屏幕 (Print Screen)	26
1.16 发送文件 (Send)	26
1.17 快速打开文件	28
1.18 退出 (Exit)	28
第二章 编辑操作	30
2.1 编辑 (Edit) 菜单全貌	31
2.2 撤消 (Undo)	31
2.3 剪切 (Cut)	33
2.4 拷贝 (Copy)	39
2.5 粘贴 (Paste)	41
2.6 专用粘贴 (Paste Special...)	46
2.7 清除 (Clear)	50
2.8 组 (Group)	52
2.9 解组 (Ungroup)	55
2.10 全选 (Select All)	56

2.11	插入对象 (Insert Object)	57
2.12	链接 (Links)	62
2.13	Object (对象)	65
2.14	查找/替换 (Find/Change)	68
2.15	重复查找 (Find Again)	70
2.16	拼写检查 (Check Spelling)	70
2.17	查看 (Get Info)	72
第三章	数据操作	74
3.1	数据 (Data) 菜单全貌	75
3.2	新变量 (New Variable...)	75
3.3	显示变量 (Show Variables...)	76
3.4	显示函数 (Show Function...)	77
3.5	载入函数 (Load Function...)	80
3.6	数字格式 (Number Format...)	83
3.7	计算 (Calculations...)	83
第四章	库操作	87
4.1	库 (Libraries) 菜单全貌	88
4.2	创建模型 (Create Model)	88
4.3	载入模型 (Load Model...)	92
4.4	卸载模型 (Unload Model)	93
4.5	粘贴模型 (Paste Model)	93
4.6	新建库 (New Library)	94
4.7	打开库 (Open Library)	98
4.8	库 (Libraries)	100
4.9	显示库的连接 (Show Library Links)	101
4.10	按钮 (Button)	103
4.11	光标 (Cursors)	107
第五章	属性操作	110
5.1	属性 (Attributes) 菜单全貌	111
5.2	效果 (Effects...)	111
5.3	过渡效果 (Transition...)	116
5.4	线型 (Lines...)	117
5.5	填充模式 (Fill...)	119
5.6	模式 (Modes...)	120
5.7	填充颜色 (Color...)	121
5.8	提到前面 (Bring to Front)	123
5.9	放到后面 (Send to Back)	124
5.10	显示工具条 (Show Tool Bar)	125
5.11	显示网格 (Show Grid)	126

5.12	沿网格移动 (Snap to Grid)	127
5.13	安排对象 (Align Objects)	128
5.14	关键字 (Keywords)	130
5.15	显示连接 (Show Connections)	133
第六章	文本操作	135
6.1	文本 (Text) 菜单全貌	136
6.2	字体 (Font)	136
6.3	字号 (Size)	138
6.4	字型 (Style)	140
6.5	对齐 (Alignment...)	141
6.6	上卷文本 (Scrolling Text)	142
6.7	定义类型 (Define Style)	143
第七章	运行操作	147
7.1	运行 (Try It) 菜单全貌	148
7.2	运行 (Run)	148
7.3	从标志位置运行 (Run from Flag)	151
7.4	继续/暂停运行 (Proceed/Pause)	152
7.5	显示当前图标 (Show Current Icon)	155
7.6	跳到显示/图标 (Jump to Display/Icons)	157
7.7	单步运行窗口 (Trace Window)	159
第八章	帮助操作	162
8.1	帮助 (Help) 菜单全貌	163
8.2	帮助 (Help)	163
8.3	提示帮助 (Help Pointer)	173
8.4	关于 Auhtorware (About Authorware)	174
第九章	图标工具操作	175
9.1	图标工具栏全貌	176
9.2	显示图标	176
9.3	等待图标	183
9.4	移动图标	185
9.5	橡皮擦图标	190
9.6	声音图标	193
9.7	影像图标	195
9.8	计算图标	197
9.9	群组图标	199
9.10	颜色图标	200
9.11	决策判断图标	201
9.12	浏览图标	207
第十章	交互图标操作	217

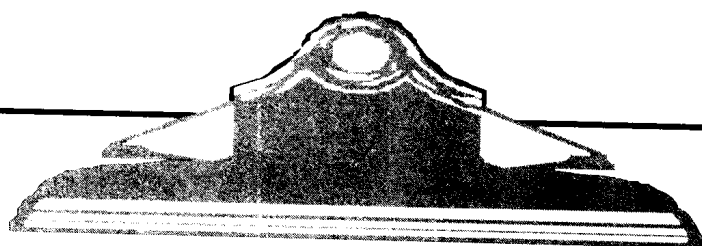
10.1	交互工具图标功能	218
10.2	交互图标——按钮响应	218
10.3	交互图标——敲击区域响应	225
10.4	交互图标——敲击对象响应	230
10.5	交互图标——可移动对象响应	237
10.6	交互图标——下拉菜单式响应	246
10.7	交互图标——按键响应	251
10.8	交互图标——文本响应	256
10.9	交互图标——条件响应	262
10.10	交互图标——尝试限制响应	266
10.11	交互图标——时间限制响应	272

第二篇 经典实例

实例一	计算器	283
实例二	超文本制作	287
实例三	Hanoi 塔	294
实例四	登录密码	301
实例五	空袭	310
实例六	小闹钟	317
实例七	数字 CAI	325
实例八	移动的光标	329
实例九	指法练习	333
实例十	名片簿	343
实例十一	浮动的工具栏	348
实例十二	显示 DIB 图像	351
实例十三	文本浏览器	368

第一篇

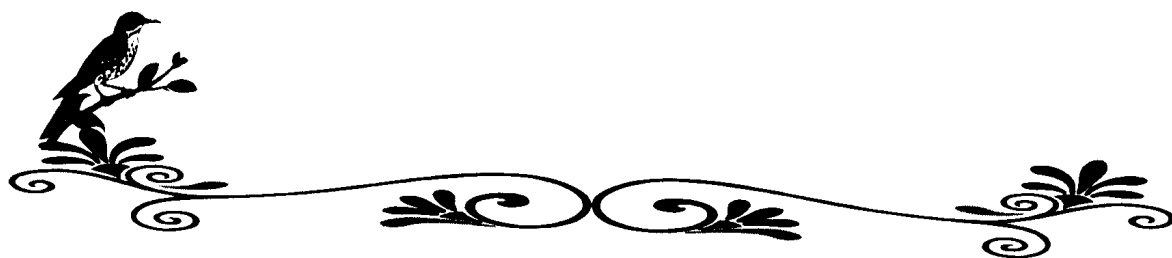
基础篇



本篇导读

本篇对 Authorware 5.0 的所有命令逐一进行了全面的介绍；结合众多精悍的实例，全面讲述了 Authorware 5.0 的重要功能和操作。通过本篇学习，读者可以快速掌握 Authorware 5.0 的主要功能，进入精彩的多媒体世界。

第一章 文件操作



“File” 菜单常用命令

- “New” 命令：新建一个 Authorware 文件。
- “Open” 命令：打开一个已编辑好的 Authorware 文件。
- “Save and Compact...” 命令：将编辑好的文件进行压缩保存。
- “File Setup” 命令：对文件中的外观进行设置。
- “Navigation Setup” 命令：对超链接中的一些选项进行设置。
- “Video Setup” 命令：设置视频输出的选项。

1.1 文件 (File) 菜单全貌

在完成安装 Authorware 5.0 后, 在开始菜单中用鼠标指向“程序”中的“Macromedia”, 然后单击“Authorware 5.0 32-Bit”项即可启动 Authorware 5.0, 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。

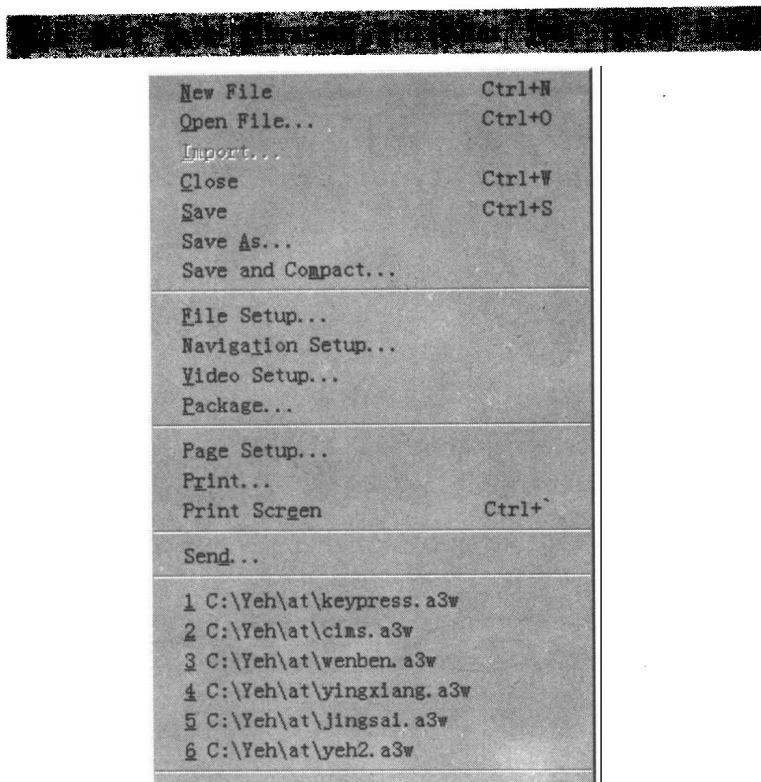


图 1-1 “文件”菜单

1.2 新建文件 (New File)

当要创建一个空白的文件进行编辑时, 单击 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。此时就可以在其中进行 Authorware 程序的编辑了。

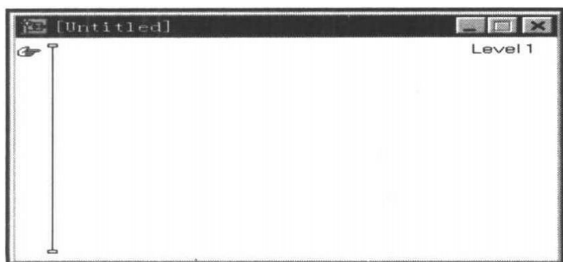


图 1-2 程序设计窗口

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 程序设计的最大特点。用户可以不必像用 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。

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。

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)

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。



图 1-3 “Select a file” 对话框

在 Authorware 5.0 中可打开的文件只有图中这些文件格式。在文件类型框中，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。

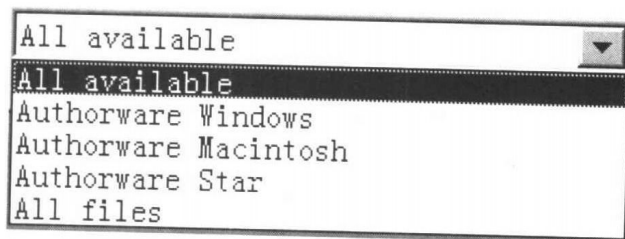


图 1-4 选择打开的文件类型

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，在打开文件时可能需要了解文件的大小等信息，此时单击图 1-3 中上部最右边的一个按钮，就会显示出文件的详细信息，如图 1-5 所示。

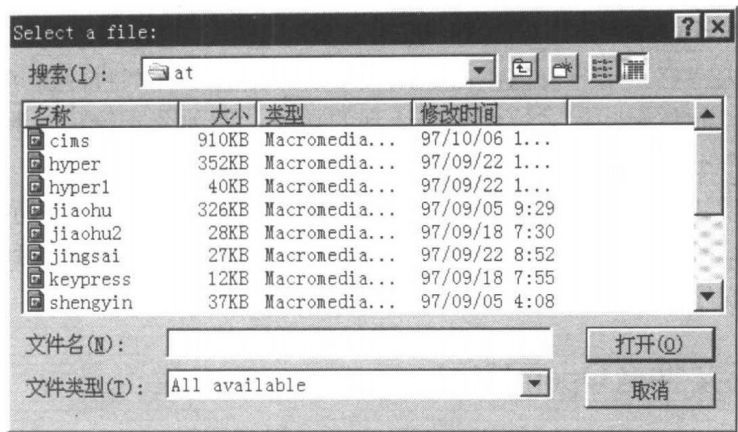


图 1-5 文件详细资料

在图中可以看到列表中有文件名、文件大小、文件类型和修改时间这些项目。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的修改时间的顺序进行排列，从而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。双击 `yingxiang` 文件图标同样也能将文件打开。图 1-6 是打开的 `yingxiang.a3w` 文件。

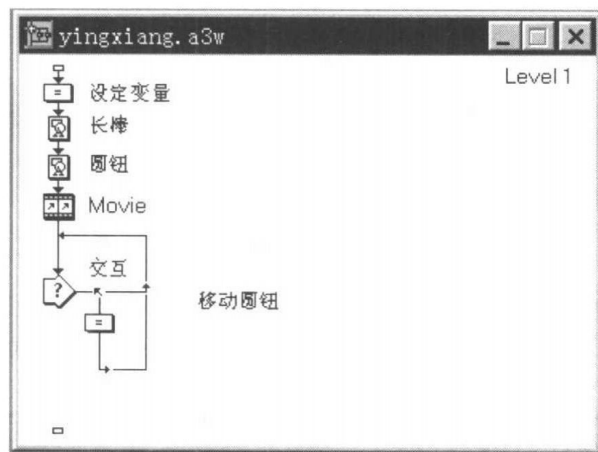


图 1-6 打开的文件

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。图中有许多工具图标，这些图标的功能将在后续章节中详细介绍。

1.4 导入 (Import)

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自己制作的画面上呢？Authorware 提供了 `Import` 命令，只须利用它就可以将所需的图片贴到自己设计的图中。

下面就以一个利用 **Import** 的实例进行说明。在画图时经常需要有一个背景，这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“**Presentation Window**”对话框，如图 1-7 所示。Authorware 的图都放到显示图标中，可以打开显示图标进行图的编辑工作。

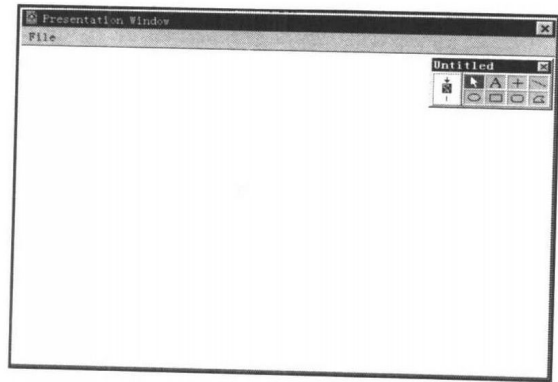


图 1-7 显示窗口

图 1-7 中没有进行任何编辑操作。图右上部有另外一个小的窗口，这是进行绘图的工具。利用这些工具可以绘出一些较为简单的图形。只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。但通过系统提供的 **Import** 命令，就可实现将其它文件中的图片贴到某一图片中来的目的，从而使制作出来的效果更好。

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。

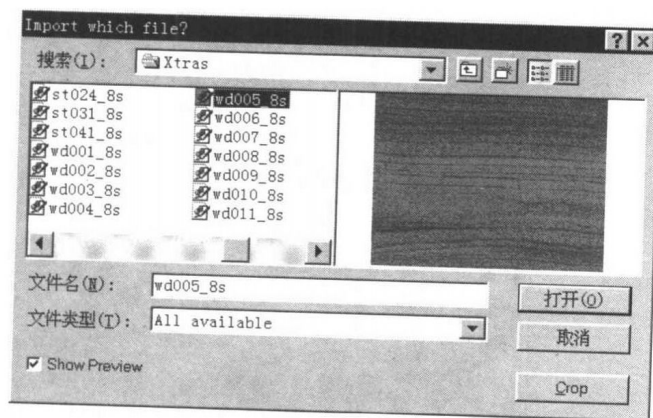


图 1-8 导入图片

在图中可以看到一些可供选择的文件。可以导入的文件格式有 **Bitmap**、**EPSF**、**MacPaint**、**Macintosh PICT**、**Paintbrush**、**Rich Text Format**、**TIFF** 和 **Text Only**。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。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。

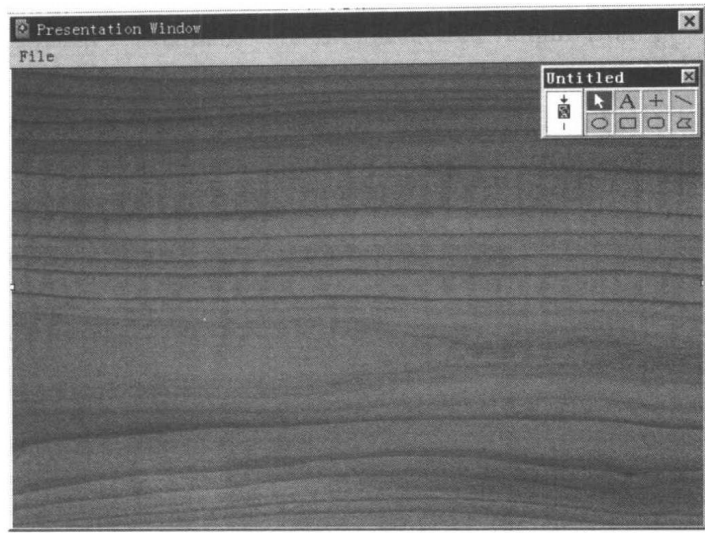


图 1-9 粘贴后的效果

可以看到，一个十分美观的木纹背景图就这样形成了，下面就可以在此之上继续进行编辑了。

如果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。

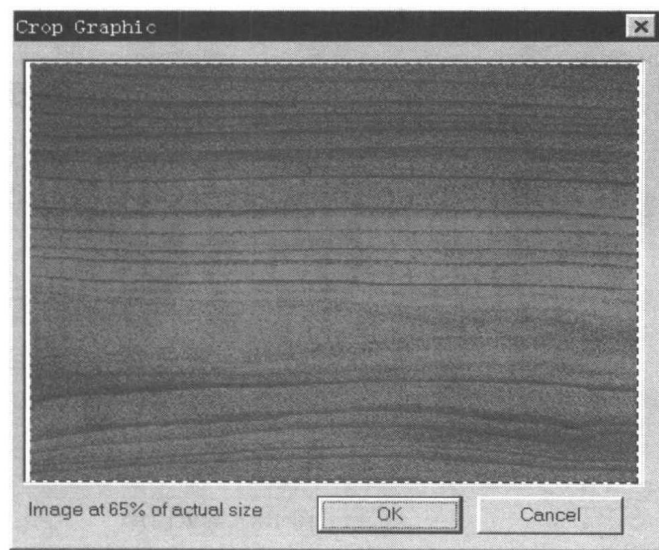


图 1-10 切割图片

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）

当要将一个已经编好的文件关闭时就用这个命令。在 Authorware 编辑窗口中只能进行一个程序的编辑，因而在进行下一个文件的编辑前应将当前文件关闭。Close 命令就是进