

实战入门 New Concept 新概念丛书

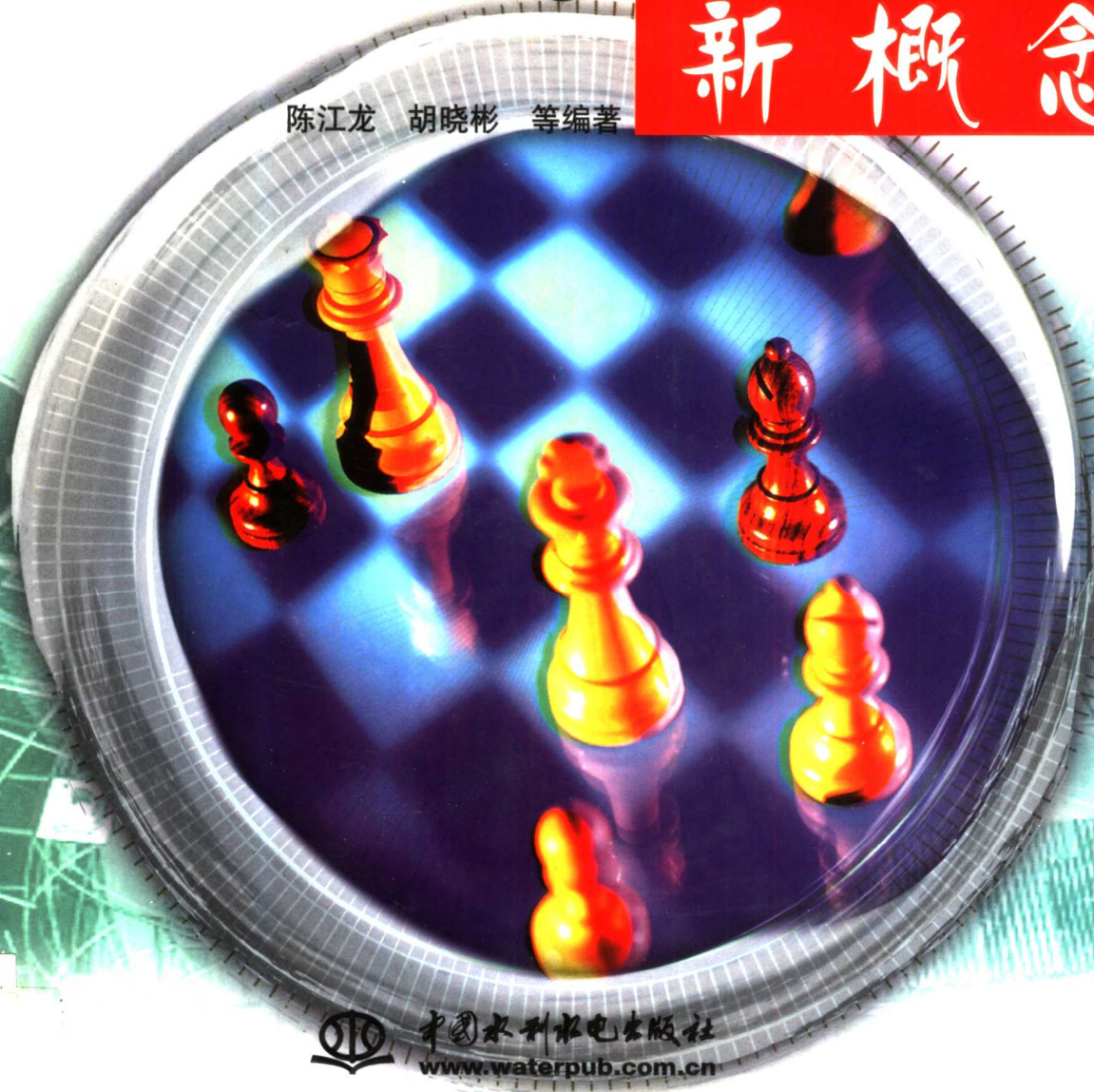
Authorware 5.0

New Concept

实战入门

新概念

陈江龙 胡晓彬 等编著



中国水利水电出版社
www.waterpub.com.cn

实战入门新概念丛书

Authorware 5.0

实战入门新概念

陈江龙 胡晓冰 等编著



中国水利水电出版社

www.waterpub.com.cn

内 容 提 要

Authorware 是应用最为广泛的多媒体软件制作工具之一, 它的应用遍及网页编辑、光盘设计以及远程教育等需要多种媒体支持的众多领域。Authorware 5.0 是 Macromedia 公司推出的最新版本, 与以往的版本相比, 增加了许多新的功能和概念, 吸引了越来越多的多媒体设计用户, 这和该软件显著的特点以及强大的功能密不可分。

本书分为两个部分, 在知识篇中读者将学习该软件中的基本概念和使用方法, 包括: Authorware 5.0 的入门知识、演示窗口、图像运动、交互功能、章回体结构、决策循环和分支、多媒体技术应用、库和模块、知识对象、变量函数和表达式等内容; 在实例篇中读者可以结合生动活泼的示例来进一步巩固所学到的知识。

本书适合对多媒体创作有兴趣的初学者作为入门的学习资料, 同时也可以为专业的技术人员提供参考。

图书在版编目 (CIP) 数据

Authorware 5.0 实战入门新概念 / 陈江龙等编著. —北京: 中国水利水电出版社, 2000.7

(实战入门新概念丛书)

ISBN 7-5084-0380-0

I .A… II.陈… 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 (2000) 第 62595 号

书 名	Authorware 5.0 实战入门新概念		
作 者	陈江龙 胡晓冰 等编著		
出版、发行	中国水利水电出版社 (北京市三里河路 6 号 100044) 网址: www. waterpub. com. cn E-mail: sale@waterpub. com. cn 电话: (010) 63202266 (总机)、68331835 (发行部)		
经 售	全国各地新华书店		
排 版	北京万水电子信息有限公司		
印 刷	北京牛山世兴印刷厂		
规 格	787×1092 毫米 16 开本 20.5 印张 460 千字		
版 次	2000 年 7 月第一版 2000 年 7 月北京第一次印刷		
印 数	0001—5000 册		
定 价	全套定价: 360.00 元 (全 12 册) 本册定价: 30.00 元		

凡购买我社图书, 如有缺页、倒页、脱页的, 本社发行部负责调换

版权所有·侵权必究

《实战入门新概念丛书》

编委会

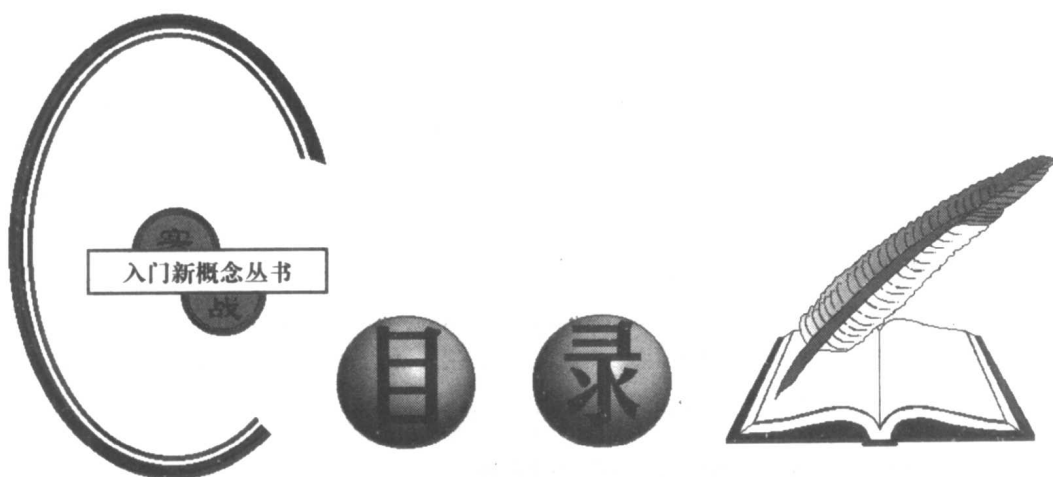
主 编 万 博 苏 瑞

编 委 过钰梁 王 龙 陈江龙 胡晓彬 何 强 彭久云

杭大明 杨少华 颜 力 孟 虎 姜仁武 贾庆延

张 冲 袁 博 王沛瑜 朱卫华 钟 振 陈惊鸿

彭礼君 宋 鑫



知识篇

第一章 Authorware 5.0 的入门知识

一、Authorware 5.0 概述	2
二、Authorware 5.0 的启动	4
三、Authorware 5.0 中的新增功能	6
1. 知识对象 (Knowledge Object)	6
2. 消除文本边缘锯齿功能 (anti-aliased)	6
3. 图形 Alpha 通道处理模式	7
4. 声音文件压缩工具 (Voxware Encoder)	7
5. 图标属性的批处理功能	8
6. 对新的多媒体文件的支持	8
7. 输出内部媒体文件功能	8
8. 网络应用功能	8

第二章 带你游历演示窗口

一、演示窗口的设置	11
二、显示按钮的设计	12
1. 加入一个显示按钮	13

2. 打开一个显示按钮.....	13
3. 图解工具箱.....	13
4. 创建文本对象.....	13
5. 创建图形对象.....	18
6. 在演示窗口中导入外部文件.....	20
7. 对齐多个对象.....	23
8. 设置显示图标的属性.....	24
三、擦除按钮和等待按钮.....	27
1. 使用与设置擦除按钮.....	27
2. 使用和设置等待按钮.....	29

第三章 让演示窗口的图像运动起来

一、添加运动图标.....	33
二、设置运动属性.....	33
1. Motion 选项卡的选项设置.....	35
2. Layout 选项卡的选项设置.....	37
三、运动类型.....	37
1. 两点之间的动画.....	38
2. 点到直线的动画.....	40
3. 点到指定区域的动画.....	44
4. 沿任意路径到终点的动画.....	48
5. 沿任意路径到指定点的动画.....	54

第四章 使用交互功能来响应输入（一）

一、有关交互作用的基本知识.....	59
1. “交互作用”设计按钮的介绍.....	59
2. 交互作用任选项的含义.....	63
二、按钮响应的创建和设置.....	66
三、热区响应的创建和设置.....	69
1. 热区响应的创建.....	69
2. 热区响应的设置.....	70
四、热对象响应的创建和设置.....	73
1. 热对象响应的创建.....	74
2. 热对象响应的设置.....	74
五、目标区响应的创建和设置.....	75

六、下拉菜单响应的创建和设置	77
----------------------	----

第五章 使用交互功能来响应输入（二）

一、条件响应的创建和设置	81
1. 条件响应的几个实例分析	81
2. 条件响应的设置	82
二、正文输入响应的创建和设置	84
1. 正文输入框的调整	84
2. 正文输入响应的设置实例	85
三、按钮响应的创建和设置	87
四、重试响应的创建和设置	90
五、时间限制响应的创建和设置	92
六、事件响应的创建和设置	94
七、持续性交互作用响应	96

第六章 生成一个章回体结构的文件

一、框架	99
1. 框架结构的建立	99
2. 框架过渡效果的建立	100
3. 默认框架的设置	101
二、导航图标的使用	104
1. 导航图标的添加	104
2. 导航图标的设置	105
三、关键字	113
四、超文本的编辑	114
1. 超文本风格的定义	115
2. 超文本编辑	117

第七章 决策循环和分支

一、决策循环的建立	121
二、决策循环的分支类型设置	122
1. 顺序分支（Sequentially）	123
2. 随机选择路径（Randomly to Any Path）	123
3. 随机选择未用路径（Randomly to Unused Path）	123
4. 计算路径（To Calculated Path）	124

三、决策循环重复选项的设置	124
1. 不重复 (Don't Repeat)	124
2. 固定次数 (Fixed Number of Times)	125
3. 重复到所有的路径均被使用过 (Until All Paths Used)	126
4. 重复至有点击或按键动作 (Until Click/Press)	126
5. 重复到条件为真 (Until True)	127
四、设置决策循环中的分支	128

第八章 多媒体技术在程序中的应用

一、数字电影图标的使用方法	132
1. Authorware 5.0 支持的数字电影格式	132
2. 数字电影的导入	133
3. 数字电影图标的属性设置	135
二、声音图标的使用方法	140
1. 声音文件的导入	140
2. 声音图标的属性设置	141
3. 声音文件的格式转换	143
三、视频图标的使用方法	147
四、Authorware 5.0 中播放 Flash 动画	151

第九章 深入 Authorware 5.0

一、Authorware 5.0 中的库和模块	156
二、创建新库	157
1. 创建一个库文件	157
2. 添加图标到库中	158
3. 保存库文件	158
三、使用库文件	159
四、编辑库文件	160
1. 添加库图标	160
2. 删除库图标	161
3. 编辑库图标	161
4. 链接的识别和修复	163
五、模块的使用	164
1. 创建一个模块	164
2. 加载模块	165

六、知识对象	166
1. 加载知识对象	166
2. 设置知识对象	167

第十章 变量函数和表达式

一、使用“运算”图标	172
1. 概述	172
2. 为设计图标附加运算图标	173
3. “运算”图标中注释	173
二、Authorware 5.0 变量和函数简介	174
1. 变量的功能及类型	175
2. 函数功能及类型	176
3. 系统变量的类型	176
4. 在交互程序中使用系统变量	177
5. 使用自定义变量	183
6. 使用系统函数	184
7. Authorware 5.0 系统函数简介	185
8. 系统函数的使用方法	187
9. 使用自定义函数	190
10. 多媒体扩展函数简介	192
三、运算符和表达式	193
1. 运算符	193
2. 表达式	194
3. 条件语句和循环语句	194

实例篇

实战演练一 关机画面	196
实战演练二 顺序播放画面	201
实战演练三 精致的留言卡	207
实战演练四 制作旅游广告	212
实战演练五 试试你的运气	217
实战演练六 按键测试程序	221
实战演练七 超级链接程序	224
实战演练八 显示键的状态	228

实战演练九 蒙娜丽莎鬼脸	232
实战演练十 制作测试程序	237
实战演练十一 音乐点唱机	246
实战演练十二 屏幕保护程序	250
实战演练十三 毕业光盘程序	274
附录一 Authorware 的系统变量	289
附录二 Authorware 系统函数	298

知识篇



第一章 Authorware 5.0 的入门知识

主要内容

- Authorware 5.0 的概述
- Authorware 5.0 的启动
- Authorware 5.0 的学习方法
- Authorware 5.0 的新增功能

基础知识:

Authorware 5.0 是 Macromedia 公司推出的最新多媒体制作软件。用户使用这个软件可以随心所欲地创作交互式应用程序。在程序中使用图形、动画和声音等多媒体文件来进行过程演示介绍时,利用既得的知识对象模块可以快速的建立项目流程,减少了构思的烦琐,提高了流程模块的标准化程度和可移植性。该软件同时具备了网络交互的功能,使得利用 Authorware 软件来制作网络交互式应用程序,进行远程多媒体教育教学、宣传展示成为潮流所向。

一、Authorware 5.0 概述

Authorware 5.0 是一个功能强大而又简单易用的交互式应用程序。在全过程可视化的编辑流程中,运用丰富的多媒体编辑工具可以进行网络上的在线学习,从而自如地应付各种各样复杂苛刻的挑战。在这个基础上,参与软件开发的人员和应用软件的使用者,无不是处于一个高度交互的多媒体环境中,通过项目的创建、信息的传送以及进程的控制,达到信息的交流和传播的结果。例如在网络上进行员工的远程培训时,就必须先建立一个交互式的学习环境,运用丰富的图像、动画和声音媒体文件,演示员工必须熟悉和掌握的内容。员工作为软件的使用者,可以通过网络反馈回对信息的掌握程度,在线控制学习的进度,达到最佳的学习效果。在 Authorware 软件出现之前,制作一个这样的网络交互式应用软件不但对编程人员提出了很高的技术要求,而且要耗费编程人员大量的精力,使非专业技术人员望而却步。

Authorware 软件推出以后,使非专业技术人员根据自己的需要创作网络交互式多媒体应用程序成为可能。不仅如此,采用 Authorware 编写的应用软件,逻辑性强,结构清楚,流程可视,减轻了编程人员的工作负担。总的来看,Authorware 最基本的特点有:

Authorware 提供了直接在屏幕上编辑对象的功能,利用设计按钮,用户可以创作交互式应用程序。当用户想修改一个演示程序中某个对象时,只需双击该对象,Authorware 就会立即将编辑该对象所需要的工具显示在屏幕上,直接在屏幕上将该对象编辑完毕后,采用控制面板就可以继续编辑或演示程序中其他对象。

Authorware 提供了强大的图片处理功能,用户既可以直接在演示屏幕上创建图形,也可以直接将其他图片引入到当前演示屏幕上。插入到演示屏幕上的图片可以通过鼠标直接调整其位置或大小。在处理图片的运动时,Authorware 提供了 5 种运动路线类型。这些运动轨迹容易跟踪,确定其运动的瞬时速度,甚至可以精确地确定其瞬时坐标。Authorware 还提供了多样化的文字处理工具,文字完全可以按照用户的需要设置成不同的字体、字号、颜色等模式并定位在屏幕的任何位置。

利用 Authorware 创作交互式应用程序的过程中, 可使用多种交互作用类型。此处的交互作用是指在设计交互式应用程序的过程中, 由程序设计者对程序的流程作出设计; 在程序的执行过程中, 使用者根据程序的进程进行控制的这类信息的总称。在使用 Authorware 创作交互式应用程序的过程中, 具有多种类型的响应及其组合, 如文本输入框、快捷键、下拉式菜单、在屏幕上可直接点击的按钮、响应鼠标操作的热区等。在设计一个交互式应用程序时, Authorware 采用了结构化的观点, 整个程序的组织由流线和设计按钮所组成。在主流线上还可以根据需要进行分支, 分支出去的流线称为支流线, 如图 1.1 所示, 这很像程序设计所使用的流程图。每个设计按钮代表了一个基本演示函数, 例如显示或动画等。当将设计按钮放到流线上建立一个分支结构的时候, Authorware 会根据原先设计的一套控制方法自动地将设计按钮用主流线和支流线连接起来成为一个整体。分支结构满足程序独立化的要求, 也就是说, 不管创建该交互式应用程序有多少支流线, 每条支流线上有多少个设计按钮, 它都能正确地根据不同的响应按指定的路径进行运行。而且 Authorware 提供的这种结构化特征在屏幕上全部都是可见和可在线编程的 (OLE)。

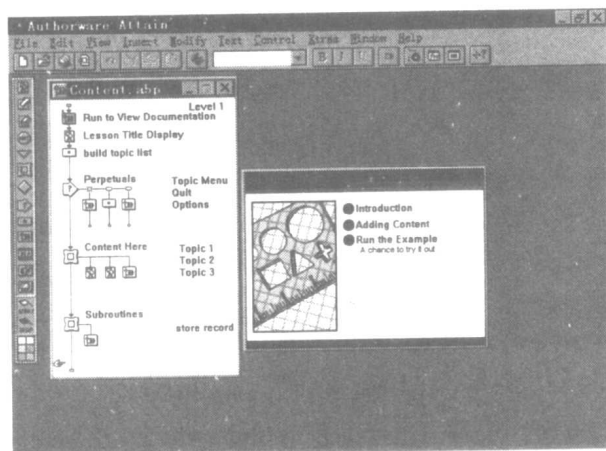


图 1.1 流线和设计按钮

Authorware 提供了模块化的设计功能。在 Authorware 之前, 创建一个多媒体交互式应用程序是极其耗时费力的工作, 在设计的过程中, 每个文件都需按部就班地一步步进行, 最后成为一个软件产品, 而且这个程序必须要在当初开发它的那种环境下才能正确运行。Authorware 在这一点上有了突破, 它允许整个交互式应用程序分成几个逻辑块, 这些逻辑块可以由不同的人同时协作完成, 而且每一部分可以用不同的应用程序进行编辑, 最后再合成为一个软件产品。模式特征完全符合开发软件产品所遵循的分工分期协作完成的要求。当创建了一种 Authorware 模式后, 就可以再移植到其他交互式应用程序上使用, 避免了重复劳动。

Authorware 也具有很强的数据处理能力, 不但可以利用系统变量和系统函数来响应最终用户的需要, 对屏幕上的数据进行操作, 而且还允许用户使用自己定义的变量对数据执行计算, Authorware 同样具有动态链接功能。利用这个特征可以将用任何一种语言编写的程序使用动态链接库将其合并成代码, 然后直接在 Authorware 上使用。

二、Authorware 5.0 的启动

本书是针对 Windows 98 环境下运行的 Authorware 而写的，所以对不太熟悉 Windows 98 的读者要首先参考有关书籍学会其基本操作。

本节将以 Authorware 5.0 为例，介绍启动操作的具体步骤：

左键单击（以下简称单击）Windows 98 系统桌面底边任务栏上的“开始”命令按钮。拖动鼠标置亮“程序（P）”，此时屏幕上将显示一个级联式应用程序列表。

拖动鼠标置亮 Macromedia Authorware 5 图标，此时屏幕上将显示一个 Macromedia 应用程序列表，如图 1.2 所示。

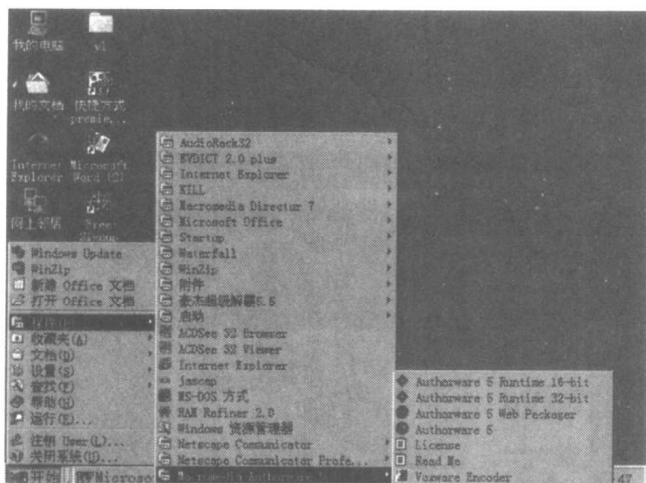


图 1.2 由开始菜单启动 Authorware 5.0

启动 Authorware 5.0 时，屏幕上出现的是 Authorware 5.0 欢迎画面，如图 1.3 所示。



图 1.3 启动 Authorware 5.0 时的欢迎画面

用鼠标单击画面上任何地方, 则该画面将消失, 随后出现一个新文件 New File 对话框, 如图 1.4 所示。

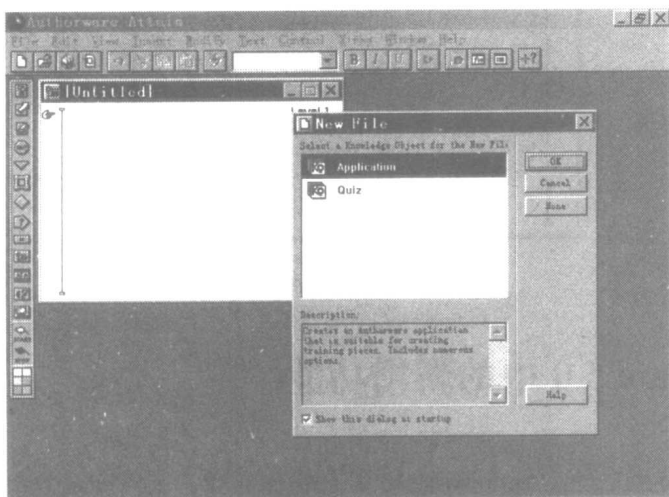


图 1.4 进入 Authorware 5.0 的新建窗口

如果要打开一个已经存在的 Authorware 5.0 交互式应用程序文件, 可以窗口点击左上角的  (打开文件) 按钮, 弹出选择一个文件 Select a file 对话框, 如图 1.5 所示。

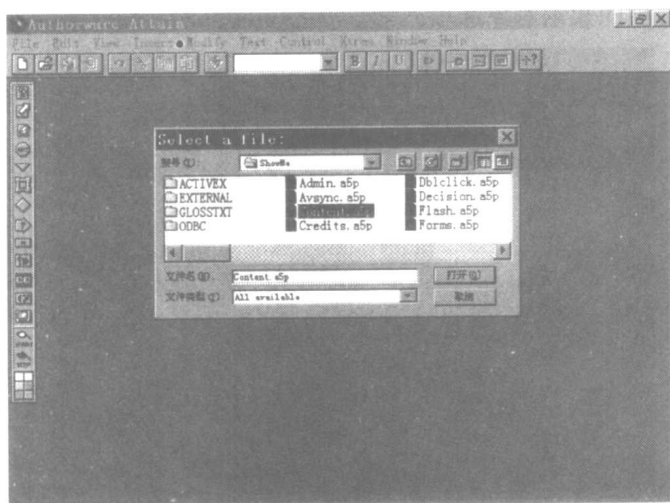


图 1.5 打开一个文件

首先在“搜寻”显示框中选择存放该文件的文件夹, 再在“文件类型”显示框的下拉式列表中选择 All available; 最后在“文件名”正文框中输入文件名后单击 OK 按钮 (或者在“文件名”下面的文件列表显示框双击该文件名直接打开该文件)。

当单击新建文件命令按钮  后, 在 Authorware 窗口中将出现一个未命名的显示窗口 (默认名称为 Untitled), 如图 1.6 所示。

这个窗口就是以后经常要在其中设计逻辑结构设计图的窗口, 称为设计窗口。

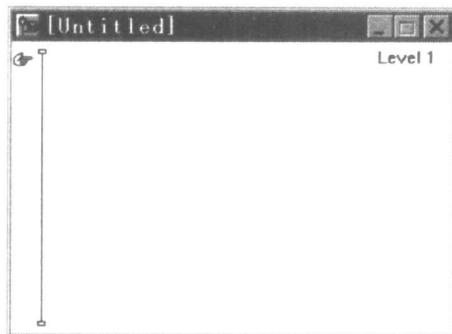


图 1.6 未命名文件窗口

三、Authorware 5.0 中的新增功能

除了这些基本特点之外，Authorware 5.0 在优化界面、提高开发效率和多平台设计性能等方面增加了许多新的功能。

1. 知识对象（Knowledge Object）

如图 1.7 所示，在启动 Authorware 后，系统窗口中弹出新文件对话框。该对话框中显示的是为新文件提供的知识对象选项。

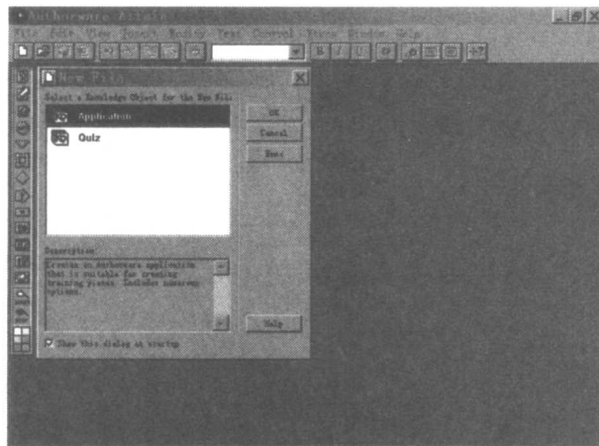


图 1.7 为新的文件选择知识对象

知识对象是 Authorware 5.0 中新增加的重要功能，其功能和模板类似，都是系统为用户提供的实现特定功能的程序块，而不同之处在于用户可以根据知识对象的设置向导对不同的知识对象进行具体的功能设置，从而更适应用户的特殊要求。

2. 消除文本边缘锯齿功能（anti-aliased）

在以往的 Authorware 版本中，当输入文本的字体设置得比较大时，文本显示出明显的锯齿状边缘，而消除文本边缘锯齿（anti-aliased）功能将通过混合文本边缘和背景图案

的颜色来实现。Authorware 5.0 增强了消除文本边缘锯齿的功能，如图 1.8 所示，显示出文本边缘在消除锯齿前后的效果差别。

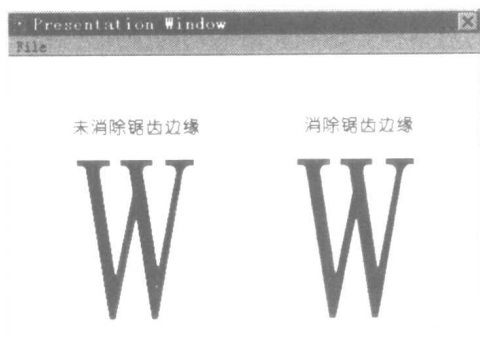


图 1.8 消除文本锯齿边缘的效果

3. 图形 Alpha 通道处理模式

在 Authorware 5.0 之前的版本中，系统提供了五种处理对象重叠的方式，即图 1.9 中的前五种模式。

如图 1.9 所示，在 Authorware 5.0 版本中提供了新的处理对象重叠的模式——Alpha 通道处理，这种处理方式通过对图形全部和部分的透明度设置，使图形从完全透明过渡到完全不透明，从而使图形与背景相融合，达到特殊的重叠效果。图 1.10 显示了使用 Alpha 通道覆盖处理模式的效果。

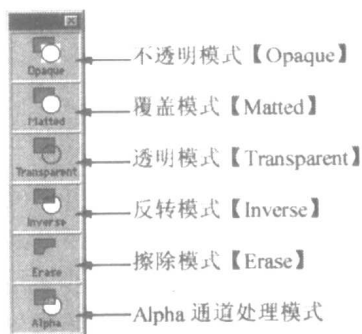


图 1.9 重叠模式选项

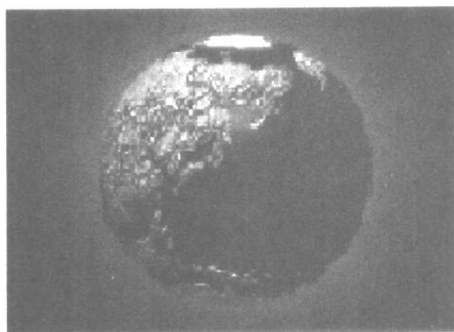


图 1.10 使用 Alpha 通道处理图象的覆盖效果

4. 声音文件压缩工具 (Voxware Encoder)

声音文件是多媒体软件中必不可少的元素。在 Authorware 5.0 软件中，可供应用的声音文件包括 WAV、PCM、SWA、VOX 和 AIFF 等格式。WAV 格式的文件声音质量高，但文件在硬盘介质中占用的存储空间较大，这对于网络传输是一个很不利因素。为了适合于作品在网络中的传输应用，Authorware 5.0 自带了一个 WAV 文件压缩软件 Voxware Encoder，如图 1.11 所示。使用这个软件进行压缩，不仅保证了原有声音文件的质量，而且压缩后的文件较小。