

新编

Authorware 6.5 标准教程

策划 / WISBOOK 海洋智慧图书

编著 / 郑青松 陈曦



光盘内容

与本书相关的范例源文件；
试用版软件以及素材库



海洋出版社

内 容 简 介

本书是专为想在较短时间内学习并掌握多媒体制作工具 Authorware 6.5 的使用方法和技巧的标准教程。作者从自学与教学的实用性、易用性出发,用典型的实例、边讲边练的方式详细展示 Authorware 6.5 的强大功能。

本书内容:全书由 15 章及相关习题和参考答案构成。主要介绍了 Authorware 的基本知识、文本对象的处理、图形和图像的应用、动画效果的制作,实现人机交互、在程序中添加声音、电影和视频对象等多媒体制作的常用技术,分支和循环的创建、使用框架和导航结构、变量、函数和表达式、应用知识对象、在程序中添加其他对象、库和模块的使用、ActiveX 控件的应用、文件的调试、打包和发布。

本书特点:从零开始、由浅入深,循序渐进、图文并茂,内容丰富、重点突出,边讲边练、通俗易懂,范例典型、强调应用,学习轻松、容易上手;每章附有重点思考题及答案,更有利于读者理解和掌握;光盘内容丰富实用,提高学习效率,事半功倍;文前的彩色效果图更让读者体味 Authorware 6.5 的强大魅力。

光盘内容:包含与本书相关的范例源文件、试用版软件以及赠送的相关素材。

读者对象:本书不但是广大初、中级读者实用的自学指导书,同时也是社会 Authorware 6.5 初、中级培训班和高等职业院校相关专业的首选教材。

图书在版编目(CIP)数据

新编 Authorware 6.5 标准教程/郑青松,陈曦编著. —北京:海洋出版社,2003.10

ISBN 7-5027-5961-1

I.新… II.①郑… ②陈… III.多媒体—软件工具, Authorware 6.5—教材 IV.TP311.56

中国版本图书馆 CIP 数据核字(2003)第 087545 号

总 策 划: WISBOOK

责任编辑:周京艳 黄梅琪

责任校对:肖新民

责任印制:肖新民 严国晋

CD 制作者:海洋多媒体开发中心

CD 测试者:海洋多媒体开发中心

排 版:海洋计算机图书输出中心

出版发行: 海洋出版社

地 址:北京市海淀区大慧寺路 8 号(716 房间)字
100081

经 销:新华书店

发 行 部:(010) 62112880-878 62132549

(010) 62112880-875 62174379 (传真)

技术支持:(010) 62112880-825, 823

网 址: <http://www.wisbook.com>

承 印:北京时事印刷厂

版 次:2003 年 11 月第 1 版

2003 年 11 月北京第 1 次印刷

开 本:787mm×1092mm 1/16

印 张:18.25 彩插 4 页

数:414 千字

印 数:1~5000 册

定 价:25.00 元(含 1CD)

本书如有印、装质量问题可与发行部调换

《“十五”全国计算机技能型紧缺人才教育规划培训教材》

编 委 会

主 任 武马群 盖广生

编 委 (排名不分先后)

孙振业 王 勇 王宏春 左喜林 李燕萍

吴清平 杨绥华 邹华跃 邵谦谦 周京艳

张晓蕾 姜大鹏 高 玲 战晓雷 钱晓彬

黄梅琪 韩立凡 韩祖德 韩 联 韩中孝

张 洁 刘桂英 董淑红

策 划 WISBOOK 海洋智慧图书

丛书序言

计算机技术是推动人类社会快速发展的核心技术之一。在信息爆炸的今天,计算机、因特网、平面设计、三维动画等技术强烈地影响并改变着人们的工作、学习、生活、生产、活动和思维方式。利用计算机、网络等信息技术提高工作、学习和生活质量已成为普通人的基本需求。政府部门、教育机构、企事业、银行、保险、医疗系统、制造业等单位 and 部门,无一不在要求员工学习和掌握计算机的核心技术和操作技能。据国家有关部门的最新调查表明,我国劳动力市场严重短缺计算机技能型技术人才,而网络管理、软件开发、多媒体开发人才尤为紧缺。培训人才的核心手段之一是教材。

为了满足我国劳动力市场对计算机技能型紧缺人才的需求,让读者在较短的时间内快速掌握最新、最流行的计算机技术的操作技能,提高自身的竞争能力,创造新的就业机会,我社精心组织了一批长期在一线进行电脑培训的教育专家、学者,结合培训班授课和讲座的需要,编著了这套为高等职业院校和广大的社会培训班量身定制的《“十五”全国计算机技能型紧缺人才教育规划培训教材》。

一、本系列教材的特点

1. 实践与经验的总结——拿来就用

本系列书的作者具有丰富的一线实践经验和教学经验,书中的经验和范例实用性和操作性强,拿来就用。

2. 丰富的范例与软件功能紧密结合——边学边用

本系列书从教学与自学的角度出发,“授人以渔”,丰富而实用的范例与软件功能的使用紧密结合,讲解生动,大大激发读者的学习兴趣。

3. 由浅入深、循序渐进、系统、全面——为培训班量身定制

本系列教材重点在“快速掌握软件的操作技能”、“实际应用”,边讲边练、讲练结合,内容系统、全面,由浅入深、循序渐进,图文并茂,重点突出,目标明确,章节结构清晰、合理,每章既有重点思考和答案,又有相应上机操练,巩固成果,活学活用。

4. 反映了最流行、热门的新技术——与时代同步

本系列教材在策划和编著时,注重教授最新版本软件的使用方法和技巧,注重满足应用面最广、需求量最大的读者群的普遍需求,与时代同步。

5. 配套光盘——考虑周到、方便、好用

本系列书在出版时尽量考虑到读者在使用时的方便，书中范例用到的素材或者模型都附在配套书的光盘内，有些光盘还赠送试用版软件、一些小工具或者素材，考虑周到、体贴。

二、本系列教材的内容

1. 新编中文版 Dreamweaver MX 标准教程（含 1CD）
2. 新编中文版 Flash MX 标准教程（含 1CD）
3. 新编 Authorware 6.5 标准教程（含 1CD）
4. 新编 3ds max 5 标准教程（含 1CD）
5. 新编中文版 AutoCAD 2002 标准教程（含 1CD）
6. 新编中文版 AutoCAD 2004 标准教程（含 1CD）
7. 新编中文版 Photoshop 7.0 标准教程（含 1CD）
8. 新编中文版 Illustrator 10 标准教程
9. 新编 CorelDRAW 11 标准教程
10. 新编 Premiere 6.5 标准教程
11. 新编中文版 PageMaker 6.5 标准教程

三、读者定位

本系列教材既是广大的初级用户实用自学指导书，又是社会相关领域初中级电脑培训班的最佳教材，同时也可供全国高等职业院校计算机专业选用。

2003 年海洋出版社强力启动计算机图书出版工程！倾情打造社会计算机技能型紧缺人才职业培训系列教材、品牌电脑图书和社会电脑热门技术培训教材。读者至上，卓越的品质和信誉是我们的座右铭。热诚欢迎天下各路电脑高手与我们共创灿烂美好的明天，蓝色的海洋是实现您梦想的最理想殿堂！

希望本系列书对我国紧缺的计算机技能型人才市场和普及、推广我国的计算机技术的应用贡献一份力量。衷心感谢为本系列书出谋划策、辛勤工作的朋友们！

教材编写委员会

2003 年 10 月

前 言

Macromedia 公司推出的 Authorware 多媒体制作软件是一种面向对象并基于图标和流程线的多媒体创作平台, 提供了功能强大的多媒体开发环境。Authorware 具有丰富的函数和程序控制功能, 并融合了编辑系统和编程语言的特色, 使多媒体作品的制作过程变得非常简单。最新的 Authorware6.5 版本提供了对 Flash MX 矢量图形和动画、ActiveX 控件、流式传输技术、虚拟现实技术的更为完善的支持, 使它成为了多媒体制作人员的首选。

比起其他的多媒体制作软件, Authorware 具有以下的主要特点:

1. 强大的交互性能: 使用 Authorware, 可以在程序中方便地添加复杂的交互功能, 因此它也常被用于制作多媒体教学课件、产品介绍、在线杂志等需要频繁交互的程序和软件。

2. 易学易用: Authorware 使用特制的开发界面和译码, 用流程线 and 设计图标代替一段段的繁杂的程序, 使不擅长计算机编程和英语的爱好者只需通过拖曳操作, 就能制作出精彩的多媒体作品。

3. 支持外部程序: Authorware 毕竟只是单一的软件, 它自身的功能必定是有限的。而 Authorware 通过在程序中导入如 UCD 函数、ActiveX 控件等许多外部程序模块, 大大扩充了自身的功能, 使制作出的作品具有极为丰富的效果。

4. 方便地应用和发布: 使用 Authorware 制作的作品可以在多种类型的个人电脑或工作站上应用, 它也可以通过网络流媒体传输技术方便地在 Internet 网上进行发布。

本书面向 Authorware 的初级学习者, 以分明的层次、流畅的语言和丰富的实例, 全面、详细地讲解了 Authorware 的各种功能和应用知识。本书的内容由浅入深, 由 15 章构成, 各章内容简介如下:

第 1 章是 Authorware 概述, 第 2 章介绍图形和图像的应用, 第 3 章介绍文本对象的处理, 第 4 章动画效果的制作, 第 5 章介绍声音、数字化电影和视频对象的处理, 第 6 章介绍交互功能的实现, 第 7 章介绍分支和循环的创建, 第 8 章介绍框架和导航结构, 第 9 章介绍变量、函数和表达式, 第 10 章介绍知识对象的应用, 第 11 章介绍库和模块的使用, 第 12 章介绍在程序中添加其他对象, 第 13 章介绍 ActiveX 控件的应用, 第 14 章介绍使用 Authorware 过程中常用的一些技巧, 第 15 章介绍 Authorware 作品的打包和发布。

值得注意的是, 在学习本教程的过程中, 不要只是从头到尾把书读一遍, 而是要多给自己创造动手的“实战”机会, 并在制作过程中查阅本书的相关知识点, 做到活学活用。比如, 给家人制作自动翻页的电子相册, 做一个简单的产品介绍软件, 帮老师制作课件, 等等。对于初、中级的软件学习者来说, 比较好的学习方法是, 拥有像本书一样的详解教程。

本书主要由郑青松、陈曦执笔编写, 另外王龙、王静、韩抒、王健、孙睿、赫楠、李营炎、陆磊、尹伟奇、武莹、闫卫星、苏瑞、张金霞等在成书过程中做了大量工作, 在此一并致谢, 尽管我们做了最大努力, 由于时间仓促, 加之编者水平有限, 缺点和错误在所难免, 恳请专家和广大读者不吝赐教, 批评指正。

作 者

2003 年 6 月

目 录

第 1 章 走进 Authorware	1
1.1 认识多媒体	1
1.1.1 什么是多媒体	1
1.1.2 制作多媒体的工具	1
1.2 Authorware 的主要特点	2
1.3 Authorware 的主要功能	2
1.4 Authorware 的安装、启动和注册	3
1.4.1 Authorware 6.5 的硬件配置及 系统需求	3
1.4.2 安装 Authorware 6.5	4
1.4.3 Authorware 6.5 的启动及注册	6
1.5 菜单栏	7
1.6 工具栏	9
1.7 控制面板	10
1.8 设计窗口和演示窗口	12
1.8.1 设计窗口	12
1.8.2 演示窗口	13
1.9 简单作品制作	13
1.10 本章小结	15
1.11 本章习题	16
第 2 章 使用图形和图像	17
2.1 绘制图形	17
2.1.1 绘制直线	17
2.1.2 绘制椭圆	18
2.1.3 绘制矩形	18
2.1.4 绘制圆角矩形	19
2.1.5 绘制多边形或折线	19
2.2 设置图形的属性	20
2.2.1 线型设置	20
2.2.2 颜色设置	21
2.2.3 填充方式设置	21
2.3 导入图像与属性设置	22
2.3.1 导入外部图像文件	22
2.3.2 以粘贴方式导入图像	23
2.3.3 设置导入图像的属性	23
2.4 设置多个图形或图像之间的关系	25

2.4.1 显示模式设置	25
2.4.2 排列方式设置	26
2.4.3 多对象的层次关系设置	27
2.4.4 多个对象的组合	27
2.5 本章小结	28
2.6 本章习题	28
第 3 章 处理文本对象	29
3.1 创建文本和导入文本	29
3.1.1 创建文本	29
3.1.2 导入文本	30
3.2 编辑文本的属性	31
3.2.1 设置字体	31
3.2.2 设置文字风格	32
3.2.3 设置文本颜色	32
3.2.4 设置文字大小	33
3.2.5 设置文字的对齐方式	33
3.2.6 设置文字的滚动状态	34
3.2.7 设置文字的平滑效果	34
3.3 设置段落文本	34
3.3.1 设置文本缩进属性	35
3.3.2 设置制表位	35
3.4 文本的查找和替换	36
3.5 本章小结	36
3.6 本章习题	37
第 4 章 制作动画效果	38
4.1 设置移动对象的属性	38
4.2 设置各种动画效果	39
4.2.1 直接移动到终点	39
4.2.2 沿路径移动到终点	40
4.2.3 沿路径定位	42
4.2.4 终点沿直线定位	43
4.2.5 沿平面定位	44
4.3 擦除和等待效果	45
4.3.1 显示效果	45
4.3.2 擦除效果	46
4.3.3 其他过渡效果	47

4.3.4 等待效果	48	6.1.2 交互结构的创建	68
4.4 本章小结	49	6.1.3 交互属性的设置	69
4.5 本章习题	50	6.2 Authorware 中的按钮交互	70
第 5 章 导入声音、视频等多媒体对		6.2.1 设计按钮交互的实例	71
象	51	6.2.2 按钮交互属性设置	72
5.1 声音对象的导入	51	6.2.3 下拉列表简介	73
5.2 声音对象的属性设置	53	6.3 Authorware 中的热区交互	73
5.2.1 声音对象与其他对象关系的		6.3.1 设置热区交互实例	73
控制	53	6.3.2 图标属性的设置	74
5.2.2 声音对象的播放次数的控制	53	6.3.3 各个选项下拉表选项简介	75
5.2.3 声音对象播放速度的控制	54	6.4 Authorware 中的热对象交互	75
5.3 数字化电影的导入	54	6.4.1 设置热对象交互的实例	76
5.4 设置数字化电影的属性	55	6.4.2 交互属性的设置	76
5.4.1 数字化电影显示模式的设置	55	6.5 Authorware 中的文本交互	77
5.4.2 数字化电影与其他对象关系		6.5.1 文本交互的实例设计	77
的设置	55	6.5.2 交互属性的设置	78
5.4.3 控制数字化电影的播放次数、		6.6 Authorware 中的按键交互	79
速度和范围	55	6.6.1 设置按键交互的实例	79
5.4.4 数字化电影在演示窗口中位		6.6.2 图标属性的设置	80
置的设置	56	6.7 Authorware 中的条件交互	81
5.4.5 各个属性选项的简介	57	6.7.1 设置条件交互的实例	81
5.5 视频对象的导入和控制	58	6.7.2 图标属性的设置	82
5.5.1 硬件设备的设置	58	6.7.3 各种属性的选项简介	83
5.5.2 视频对象的导入	59	6.8 Authorware 中的限次交互	83
5.5.3 视频对象停止播放时状态的		6.8.1 设计限次交互的实例	84
设置	60	6.8.2 图标属性的设置	84
5.5.4 视频对象的视频、音频播放		6.9 Authorware 中的限时交互	85
属性的设置	60	6.9.1 设计限时交互的实例	86
5.5.5 视频对象的播放速度及播放		6.9.2 图标属性的设置	87
范围的设置	60	6.9.3 各个属性的选项简介	88
5.5.6 停止视频对象的播放	60	6.10 Authorware 中的下拉菜单交互	88
5.6 在 Authorware 中使用 GIF 动画	62	6.10.1 设计下拉菜单交互实例	88
5.7 在 Authorware 中使用 Flash 动画	63	6.10.2 图标属性的设置	89
5.8 在 Authorware 中使用 QuickTime		6.11 Authorware 中的目标区域交互	90
文件	65	6.11.1 设计目标区域交互实例	90
5.9 本章小结	65	6.11.2 图标属性的设置	92
5.10 本章习题	66	6.11.3 各个属性的选项介绍	92
第 6 章 使用交互功能	67	6.12 Authorware 中的永久交互设置和	
6.1 交互的创建与设置	67	程序的跳转	93
6.1.1 交互响应类型	67	6.12.1 永久交互的设置	93

6.12.2 关闭永久交互	95	实现	131
6.13 交互的应用实例——拼图游戏	96	8.5.4 用户处理功能的实现	134
6.13.1 功能设置	96	8.5.5 “老用户”分支的制作	135
6.13.2 程序的初始化	96	8.5.6 “新用户”分支的制作	138
6.13.3 菜单的制作	97	8.6 本章小结	144
6.13.4 拼图图案的制作	98	8.7 本章习题	144
6.13.5 拼图交互的制作	100	第9章 使用变量和函数	146
6.14 本章小结	103	9.1 变量和函数的应用	146
6.15 本章习题	103	9.1.1 在对话框中的相关设置选 项中引用变量与函数	146
第7章 分支和循环	105	9.1.2 在计算图标编辑窗口中编 制程序代码	147
7.1 决策图标	105	9.1.3 在显示图标等其他图标中 使用变量与函数	147
7.1.1 决策 (Decision) 图标的创 建与设置	105	9.2 两类变量和函数简介	147
7.1.2 路径属性的设置	106	9.2.1 使用系统变量	148
7.2 Authorware 中的分支结构	107	9.2.2 使用自定义变量	149
7.2.1 顺序分支结构	107	9.2.3 使用系统函数	150
7.2.2 随机分支结构	108	9.2.4 使用自定义函数	151
7.2.3 条件分支结构	110	9.3 系统变量	153
7.2.4 循环分支结构	111	9.3.1 Decision 类型变量—— PathSelected	153
7.3 本章小结	112	9.3.2 File 类型变量—— FileName	154
7.4 本章习题	112	9.3.3 FrameWork 类型变量—— CurrentPageNum	154
第8章 使用框架和导航	114	9.3.4 General 类型变量——Key	155
8.1 初识框架结构	114	9.3.5 Icons 类型变量—— DisplayHeight	155
8.1.1 初识框架图标	114	9.3.6 Interaction 类型变量—— EntryText	156
8.1.2 初识导航图标	115	9.3.7 Time 类型变量—— FullTime	157
8.2 编辑框架图标	116	9.4 系统函数	158
8.2.1 更改框架图标内部的结构	116	9.4.1 Character 类型函数—— UpperCase	158
8.2.2 添加浏览对象	117	9.4.2 File 类型函数—— DeleteFile	159
8.2.3 利用导航图标实现跳转	118	9.4.3 Framework 类型函数—— Keywords	160
8.3 框架结构的高级技巧	121		
8.3.1 自动创建页面	121		
8.3.2 框架结构的嵌套	122		
8.3.3 自动播放效果	122		
8.4 使用框架结构管理超级链接	124		
8.4.1 设置文本样式	124		
8.4.2 实现样式链接	126		
8.5 框架图标的应用——登录程序	128		
8.5.1 功能设置	128		
8.5.2 程序界面的制作	128		
8.5.3 用户名输入及判断功能的			

9.4.4	General 类型函数—— ShowCursor	161
9.4.5	Graphics 类型函数—— Circle.....	162
9.4.6	运算符	163
9.4.7	控制语句	163
9.5	外部函数的应用——音乐播放器	165
9.5.1	功能设置	165
9.5.2	初始化程序	165
9.5.3	实现寻找光驱与打开文件 的功能	167
9.5.4	实现文件操作与退出功能	168
9.6	本章小结.....	170
9.7	本章习题.....	170
第 10 章	使用知识对象.....	171
10.1	初识知识对象.....	171
10.2	Application 知识对象的应用—— 一个应用程序	173
10.3	Login 知识对象的应用——登录 程序	177
10.4	Message Box 知识对象的应用—— 对话框程序	179
10.5	Browse Folder Dialog 知识对象的 应用——路径的选择	182
10.6	Set Windows Caption 知识对象的 应用——更改标题栏	183
10.7	Slider 知识对象的使用——滑块的 制作	184
10.8	Quiz 知识对象的应用——测验题 制作	186
10.9	本章小结.....	190
10.10	本章习题.....	191
第 11 章	库和模块的操作.....	192
11.1	使用库.....	192
11.1.1	创建库的操作	192
11.1.2	库设计窗口	193
11.1.3	使用库操作	194
11.1.4	编辑库图标	195
11.2	库链接操作.....	196
11.2.1	链接更新	196

11.2.2	链接识别	197
11.2.3	恢复断开的链接	197
11.3	使用模块	198
11.3.1	创建模块的操作	198
11.3.2	使用模块的操作	200
11.3.3	模块的转换	200
11.3.4	库和模块的差异	200
11.4	本章小结	201
11.5	本章习题	201
第 12 章	OLE 对象和数据库操作.....	202
12.1	初识 OLE 对象	202
12.1.1	创建一个 OLE 对象	202
12.1.2	OLE 对象的控制函数	204
12.2	ODBC 数据库的配置	205
12.2.1	Windows 下的 ODBC 数 据库配置	206
12.2.2	通过函数配置 ODBC 数 据库	207
12.3	Authorware 对数据库的操作	209
12.4	Authorware 数据库操作实例—— 图书管理器.....	210
12.4.1	使用 Access 创建数据库.....	210
12.4.2	功能设置	212
12.4.3	初始化程序	214
12.4.4	按钮的交互功能	215
12.4.5	浏览信息功能的实现	216
12.4.6	图书查找功能的实现	225
12.4.7	修改信息功能的实现	230
12.5	本章小结	236
12.6	本章习题	236
第 13 章	使用 ActiveX 控件.....	238
13.1	初识 ActiveX 控件.....	238
13.1.1	了解 ActiveX 及其性能.....	238
13.1.2	制作 ActiveX 的步骤.....	239
13.2	安装 ActiveX 控件.....	239
13.2.1	安装 ActiveX 的预备知识.....	239
13.2.2	安装和注册代码	241
13.3	使用 ActiveX 控件.....	242
13.4	ActiveX 控件应用实例——MPEG 播放器.....	244

13.4.1 初始化设置	244	15.1 Authorware 文件的调试	259
13.4.2 制作播放器的界面	245	15.1.1 使用标志旗调试程序	259
13.4.3 实现交互功能	245	15.1.2 使用跟踪窗口调试程序	260
13.4.4 实现播放控制	246	15.2 设置文件的搜索路径	262
13.4 本章小结	249	15.2.1 程序默认的搜索路径	263
13.5 本章习题	249	15.2.2 指定程序的搜索路径	263
第 14 章 常用技巧	250	15.3 文件打包的入门知识	264
14.1 控制 Authorware 的演示窗口	250	15.3.1 需要打包的文件	264
14.1.1 设置演示窗口之外的区域 为黑色	250	15.3.2 Xtras 扩展文件	265
14.1.2 显示器分辨率的设置	251	15.4 打包操作	267
14.1.3 取消窗口的菜单栏和标题 栏	251	15.4.1 程序文件打包	267
14.1.4 制作不规则外形的窗口	252	15.4.2 库文件打包	268
14.1.5 将窗体在运行过程中置中	255	15.5 Authorware 作品的网络发布	268
14.2 鼠标右键弹出菜单的制作	255	15.5.1 基于网络的程序设计	269
14.3 光标动画的制作	257	15.5.2 打包要进行网络发布的文 件	270
14.4 光盘的自动运行	257	15.5.3 服务器配置	272
14.5 本章小结	258	15.6 本章小结	273
14.6 本章习题	258	15.7 本章习题	273
第 15 章 文件的调试、打包与发布	259	部分习题答案	274

第 1 章 走进 Authorware



教学目标

作为一个优秀的多媒体制作软件，Authorware 已成为了众多多媒体创作者的首选工具。本章详细介绍 Authorware 的用途、特点，安装环境和安装过程，界面中的各个部分，即菜单栏、工具栏、控制面板，以及 Authorware 6.5 的各个窗口。最后通过对一个简单实例的制作，使大家初步了解 Authorware 的实际制作过程。



教学重点与难点

- Authorware 的用途和特点
- Authorware 的安装和运行
- Authorware 界面的组成及每一部分的功能

1.1 认识多媒体

1.1.1 什么是多媒体

Authorware 是制作多媒体的软件，那么，什么叫多媒体，它的确切定义又是什么呢？

首先说说媒体，从广义上讲是指用以承载和传输信息的大众信息传播工具。它包括以视觉为主的印刷媒体，如书籍、报刊等，以听觉为主的广播电子媒体，如收音机等，以及兼有视听功能的媒体，如电影、电视等几个方面。

而在多媒体中所指的媒体是以磁盘、磁带、CD 盘等硬件设备作为物理载体，是传播文本、图形、图像、动画、声音等计算机数字信息的媒介。

由此可知，多媒体就是综合多种媒体传播形式为一身的多种媒体的组合体，即指将文字、声音、图形、影像、动画、视频等多种孤立媒体集成起来的一种展现和传播信息的全新媒体。其实，多媒体最大的特点是人与多媒体能够通过各种方式进行交互。

1.1.2 制作多媒体的工具

多媒体作品一般通过可视化编程语言，如 Delphi、VB、VC 等进行编写，也可以用多媒体创作工具，如 Authorware、Director 等进行制作。

对于一般的用户，使用编程工具进行多媒体的创作有一定的难度，而通过多媒体创作工具则要简单的多。它以人性化界面取代程序语言部分，其流程图式的制作方式使初学者更容易上手，只要通过拖拖曳曳，就能制作出一套精美的作品。其中，Authorware 作为一种易学易用、简单方便的多媒体制作工具，已深受广大用户和专业人士青睐。

1.2 Authorware 的主要特点

作为一个优秀的交互式多媒体制作工具, Authorware 广泛地应用于多媒体教学和商业领域。Authorware 经常用来制作教学光盘、商业领域的产品介绍、模拟产品的实际操作工程、设备演示等。

Authorware 是一种基于图标和流程线的多媒体创作系统, 它具有丰富强大的函数功能和控制系统, 融合了可视化编辑系统和程序语言的双重开发方式, 为用户创建包含文本、图像、音频、视频多种媒体信息的多媒体作品提供了一个强大易用的平台。

Authorware 的主要特点总结如下:

- Authorware 的程序由流程线和图标按一定的程序结构组成, 其主流程线、分支流程线和相关流向都变得一目了然。这样, 程序结构和设计流程表达得非常清楚直观。
- 程序的调试和修改直观, 即在修改程序内容时, 可以做到所见即所得。程序运行时可以逐步跟踪程序的运行和流向。程序调试运行中如果想要修改某个对象, 只需要用鼠标双击该对象, 那么系统立即暂停程序的运行过程, 然后自动打开编辑窗口并给出该对象的设置和编辑工具, 修改完毕后关闭编辑窗口可继续运行程序。
- 强大的交互功能, 提供 11 种交互响应方式, 方便易行。程序设计只需要选定交互作用类型, 然后完成对话框设置即可。程序运行时, 可通过交互响应对程序的流程进行控制。
- 对媒体数据有良好的兼容性, 即能够处理各种类型的文件, 如 BMP、TIF、PCX、JPG、WAV、MID、MP3、FLI、FLC、AVI、MPEG 等各种图片、音频、动画格式的文件。
- 强大的函数和丰富的变量。Authorware 提供了 11 类变量和 16 类系统函数, 通过编制代码, 大大增强了多媒体程序的功能。此外众多的周边开发商和爱好者也为 Authorware 编写了灵活全面的外部函数库, 使 Authorware 的功能更加完善。
- 系统提供了丰富的知识对象和模块。知识对象实质上是一种经过封装的程序片段, 用户可以通过应用该对象实现特定的功能, 而不必理会内部复杂的结构。
- 编译输出应用广泛。调试完毕后, 即可将程序打包成可执行文件, 生成的可执行文件可以脱离 Authorware 程序在 Windows 98、Windows Me、Windows 2000 和 Windows XP 环境中独立运行。

以前, 人们曾经过多地依靠编写大量代码来制作多媒体, 这对于普通用户只能是可望而不可及的事。而 Macromedia 公司开发的 Authorware 采用最直接的流程线设计方式, 用户可以直接在设计窗口中建立设计流程线, 然后, 在流程线上添加各种图标, 最后, 在图标中集成图像、文字、音乐、动画、视频等素材, 同时, 辅以变量和函数进行程序控制, 完成一个多媒体作品。由于这种简单易学的制作方式, 使 Authorware 从诞生以来一直受广大用户的好评, 目前已推出了最新版本 Authorware 6.5。

1.3 Authorware 的主要功能

下面对 Authorware 的基本功能做简单的介绍。

1. 在 Authorware 中, 可以对插入的图片、文本、动画等文件进行一定的处理

首先, Authorware 提供了文本、图片和动画的创建和处理工具。利用文本处理工具, 可以

在屏幕上定位一个文本对象，并且可以任意设置字体、字号及颜色等特征。而使用图片处理工具可以创建简单图形，引入并处理图像。

2. Authorware 提供了丰富的交互功能

利用程序中的 11 种基本交互响应类型，以及这些响应类型的组合交互，可以得到丰富的交互方式，如按钮、热区、热物体、文本、下拉菜单等。

3. Authorware 提供动态链接的功能

由于 Authorware 不可能提供满足所有使用者的变量和函数，它提供了动态链接功能，这样开发者可以将任何一种编程语言环境下得到的函数动态链接到 Authorware 中。

4. Authorware 提供库和模块的功能

在多媒体作品中，使用库或者模块功能，可以大大减小程序的大小，同时也能减轻制作者的工作量。

5. Authorware 提供网络支持的功能

利用 ShockWave 技术，制作者可以将作品分段和压缩，从而将作品发布到 Internet 上。

1.4 Authorware 的安装、启动和注册

1.4.1 Authorware 6.5 的硬件配置及系统需求

1. 硬件配置

Authorware 6.5 本身对系统配置的要求并不高，但考虑到该软件工作于综合多媒体创作环境的特点，建议 Authorware 6.5 运行的硬件配置不低于以下标准：

- Windows 98 | Me | 2000 / XP 操作系统
- 主频 500MHz 的 CPU
- 128M 内存
- 15G 硬盘
- 支持 800 × 600 分辨率及真彩色的显示器
- 显存为 8M 的显卡
- 16 位声卡和有源立体声音箱
- 32 倍速只读光盘驱动器 (CD-ROM)
- 互联网接入设备
- 此外为了多媒体制作的某些特殊需要，还建议用户拥有以下设备：
 - 光盘刻录机或活动硬盘
 - 分辨率不低于 600 × 600dpi 的扫描仪
 - 视频采集和捕捉设备

2. 系统要求

在进行多媒体创作时，还应具有声卡、传声器、扫描仪等辅助创作工具。由于 Authorware 6.5 的帮助文件采用了 HTML 格式，因此还必须安装 Internet 浏览器。此外，为了处理 Authorware 6.5 使用的素材信息，最好有以下工具软件支持：

- 图像处理软件, 例如 Photoshop
- 三维动画制作软件, 例如 3D Studio MAX
- 平面动画制作软件, 例如 Director
- 声音处理软件, 例如 WaveEdit
- 数字视频制作软件, 例如 Premiere

1.4.2 安装 Authorware 6.5

Authorware 6.5 的安装步骤如下。

1) 从安装光盘或者在个人电脑的硬盘上打开安装程序所在的目录, 然后, 双击其中的 Setup.exe 安装文件, 准备进行安装, 如图 1-1 所示。

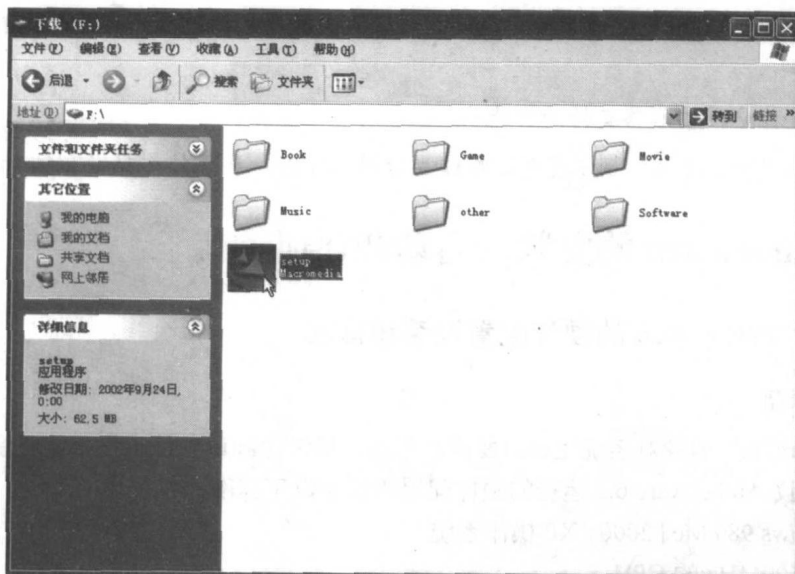


图 1-1 双击 Setup 文件, 准备安装

2) 此时, 会出现如图 1-2 所示的界面, 它表示安装程序正在解压缩所需的安装文件。稍等片刻, 就会出现如图 1-3 所示的安装向导窗口, 单击 Next 按钮, 可以继续下一步。

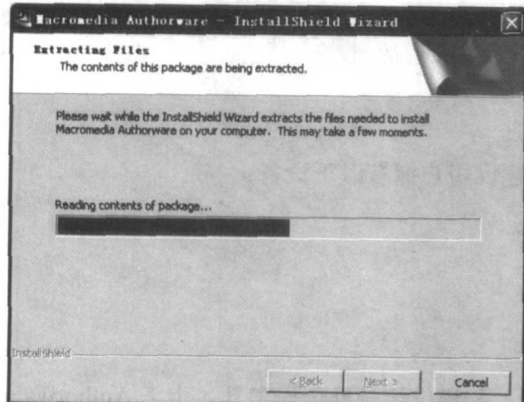


图 1-2 解压缩安装文件

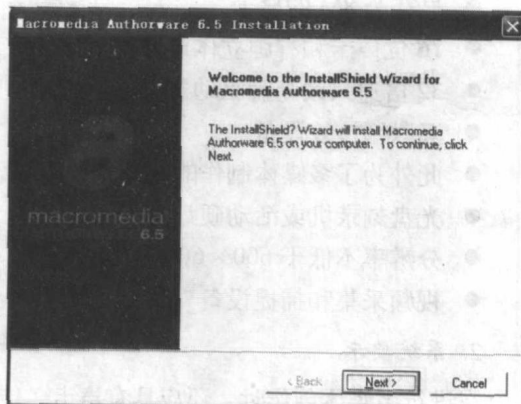


图 1-3 安装向导窗口

3) 接着出现的窗口是有关 Authorware 6.5 的一些协议, 可以通过拖动右边的滑块, 观看全

部内容, 当确认后, 就可以单击下面的 Yes 按钮了, 如图 1-4 所示。此时, 弹出如图 1-5 所示的窗口, 在这里可以单击 Browse 按钮, 改变默认的安装路径。

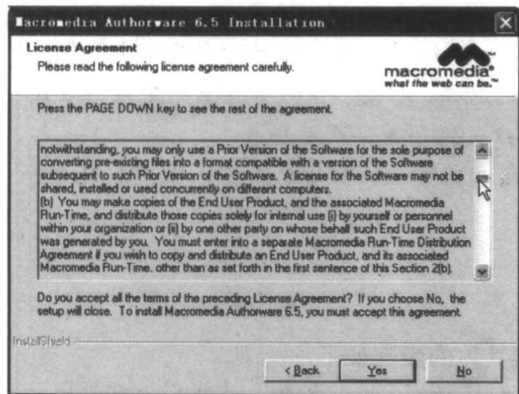


图 1-4 许可协议

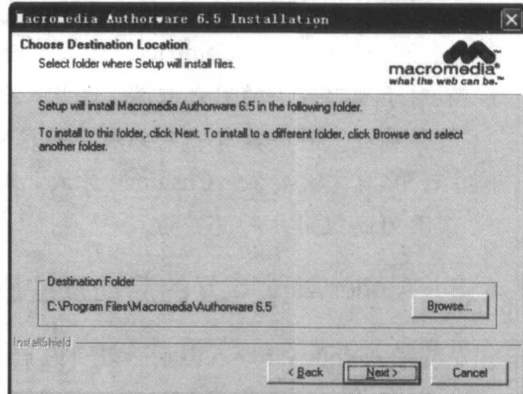


图 1-5 设置安装路径

4) 单击 Next 按钮后, 出现如图 1-6 所示的窗口, 它给出了最终的安装信息, 你需要再次确认, 并在必要时单击 Back 按钮回退, 并更改相关设置。单击 Next 按钮后, 程序就开始安装工作了, 如图 1-7 所示。

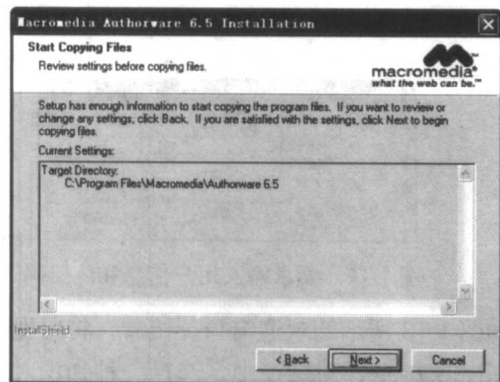


图 1-6 最终的安装信息

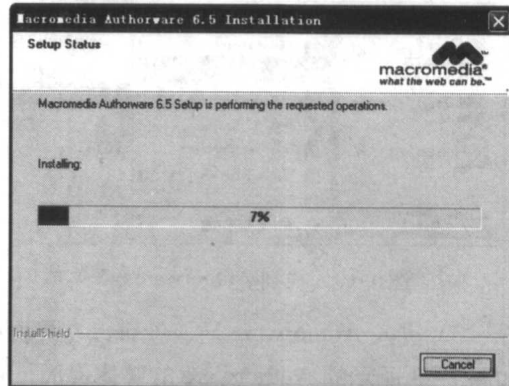


图 1-7 开始安装

5) 等程序安装完毕, 出现如图 1-8 所示的窗口, 此时, 单击 Finish 按钮, 就能看到 Authorware 的 Readme 文件, 可更详细地了解此软件, 如图 1-9 所示。

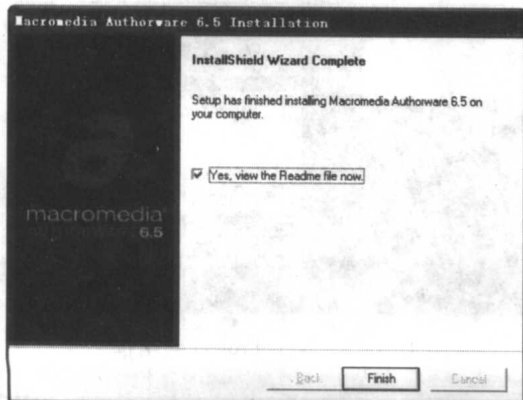


图 1-8 确认安装完毕窗口

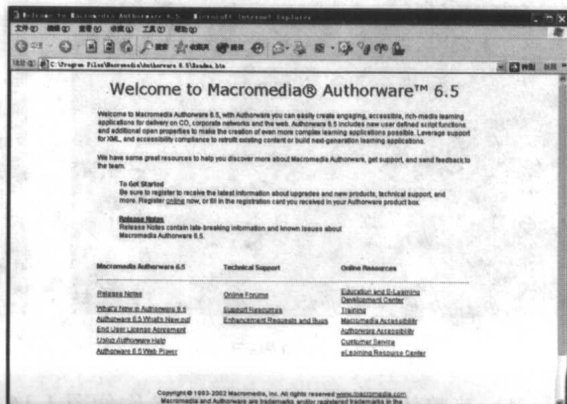


图 1-9 Authorware 6.5 的 Readme 文件



Authorware 6.5 或以前版本的安装方式有三种, 分别是:

- (1) 典型安装 (Typical) 方式: 对大多数用户来说, 该方式是推荐选项, 安装的是最通用的组件。
- (2) 压缩安装 (Compact) 方式: 选择该方式, 软件将只安装运行所需的最少组件。对于硬盘较小的用户来说, 这是一个较合适的选择。但是, 请读者注意的是在作多媒体编程, 对硬盘有一定要求。若容量较小, 建议再附上一个大硬盘。
- (3) 自定义安装 (Custom) 方式: 用户可以选择所需要的组件来安装软件, 该选项主要为高级用户所设置的。

1.4.3 Authorware 6.5 的启动及注册

安装了 Authorware 6.5 以后, 就可以启动了。其具体的步骤如下:

- 1) 单击开始/所有程序/Macromedia/Macromedia Authorware 6.5 选项, 如图 1-10 所示。
- 2) 在第一次运行此程序时, 将会出现如图 1-11 所示的要求输入用户信息及注册码的对话框。其中, 上面的两行可以随意填写, 而最下面的注册码, 必须按光盘上 sn.txt 文件中给出的注册码正确填写, 再按 OK 按钮进行确认。



图 1-10 找到 Authorware 6.5 菜单项

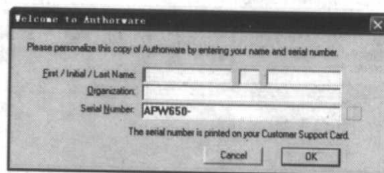


图 1-11 要求输入用户信息和注册码

- 3) 进入 Authorware 后, 就可以在界面中央看到如图 1-12 所示的欢迎窗口。接着, 将出现如图 1-13 所示的 Authorware 的整体界面。首先, 应在 New Project 对话框中, 选择一种知识对象, 或者单击 Cancel 按钮, 开始新的程序制作。

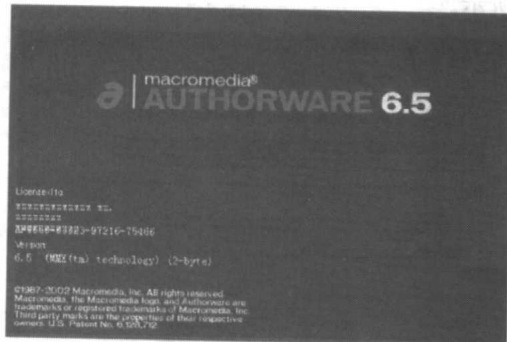


图 1-12 欢迎界面

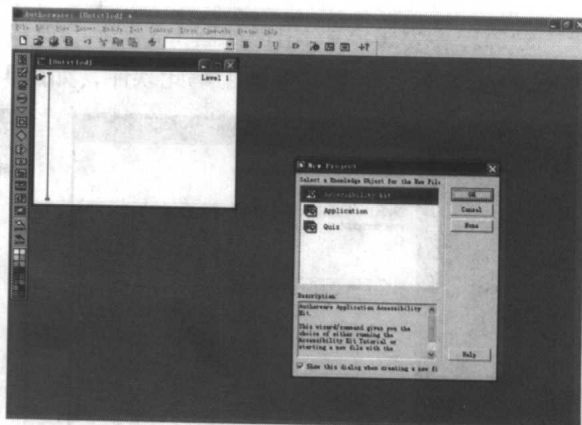


图 1-13 New Project 对话框

- 4) 在整体界面中, 各部分的名称如图 1-14 所示。