



劳动和社会保障部全国计算机信息高新技术考试指定教材

多媒体软件制作 (Authorware 平台)

# Authorware 6.5

## 试题解答

(高级多媒体制作员级)

魏建华 编写



电子科技大学出版社



北京希望电子出版社  
Beijing Hope Electronic Press  
[www.bhp.com.cn](http://www.bhp.com.cn)



劳动和社会保障部全国计算机信息高新技术考试指定教材

多媒体软件制作 (Authorware 平台)

# Authorware 6.5

## 试题解答

(高级多媒体制作员级)

魏建华 编写



电子科技大学出版社



北京希望电子出版社  
Beijing Hope Electronic Press  
[www.bhp.com.cn](http://www.bhp.com.cn)

## 内 容 简 介

由劳动和社会保障部职业技能鉴定中心在全国统一组织实施的全国计算机信息高新技术考试是面向广大社会劳动者举办的计算机职业技能考试,考试采用国际通行的专项职业技能鉴定方式,测定应试者的计算机应用操作能力,以适应社会发展和科技进步需要。

本书对配套《试题汇编》中的8个单元试题作了较详细的解答,使读者能尽快掌握 Authorware 基本媒体的引用,创建各种类型的交互,分支结构和框架结构的建立,知识对象、变量和函数的使用及作品的组织和发行等高级多媒体制作的操作技能。

本书以培训教材和试题汇编为依据,试题解答正确清晰,不但能够满足培训考试的需要,而且也是掌握高级多媒体制作技术的广大读者学习多媒体制作 Authorware 软件的优秀参考书。

### 图书在版编目(CIP)数据

多媒体软件制作(Authorware平台) Authorware 6.5

试题解答:高级多媒体制作员级/魏建华编写. —成都:

电子科技大学出版社, 2004.1

ISBN 7-81094-360-X

I. 多... II. 魏... III. 多媒体—软件工具, Autho  
rware 6.5—解题 IV. TP311.56-44

中国版本图书馆CIP数据核字(2003)第117190号

## 多媒体软件制作(Authorware平台) Authorware 6.5 试题解答(高级多媒体制作员级)

魏建华 编写

- 
- 出 版 : 电子科技大学出版社(成都建设北路二段四号 邮编: 610054)  
北京希望电子出版社(北京市海淀区知春路甲63号卫星大厦三层 100080)  
北京市海淀区中关村南大街16号 100081  
网址: www.bhp.com.cn E-mail: lwm@bhp.com.cn yb@bhp.com.cn  
电话: 010-62520290, 62521724, 62528991, 62630301, 62524940, 62521921 (发行)  
010-82675588-318, 62532258, 62562329 (门市) 010-82675588-501, 82675588-201 (编辑部)
- 责任编辑 : 杜倩 李秉真  
发 行 : 新华书店经销  
印 刷 : 北京双青印刷厂  
开 本 : 787mm×1092mm 1/16 印张 16.625 字数 375千字  
版 次 : 2004年1月第一版  
印 次 : 2004年1月第一次印刷  
书 号 : ISBN7-81094-360-X/TP.201  
印 数 : 0001-5000册  
定 价 : 28.00元
-

# 国家职业技能鉴定专家委员会

## 计算机专业委员会名单

主任委员：路甬祥 王 选

副主任委员：陈 冲 陈 宇 周明陶

委 员：（按姓氏笔画排序）

王 林 冯登国 关东明 朱崇君 李 华 李明树

李京申 求伯君 何新华 宋 建 陆卫民 陈 禹

陈 钟 陈 敏 明 宏 罗 军 金志农 金茂忠

赵洪利 钟玉琢 徐广卿 徐建华 鲍岳桥 雷 毅

秘 书 长：赵伯雄

## 全国计算机信息高新技术考试简介

全国计算机信息高新技术考试是劳动和社会保障部为适应社会发展和科技进步的需要，提高劳动力素质和促进就业，加强计算机信息高新技术领域新职业、新工种职业技能鉴定工作，授权劳动和社会保障部职业技能鉴定中心在全国范围内统一组织实施的社会化职业技能考试。根据劳动和社会保障部职业技能开发司、劳动和社会保障部职业技能鉴定中心劳培司字[1997]63号文件，“考试合格者由劳动和社会保障部职业技能鉴定中心统一核发计算机信息高新技术考试合格证书。该证书作为反映计算机操作技能水平的基础性职业资格证书，在要求计算机操作能力并实行岗位准入控制的相应职业作为上岗证；在其他就业和职业评聘领域作为计算机相应操作能力的证明。通过计算机信息高新技术考试，获得操作员、高级操作员资格者，分别视同于中华人民共和国中级、高级技术等级，其使用及待遇参照相应规定执行；获得操作师、高级操作师资格者参加技师、高级技师技术职务评聘时分别作为其专业技能的依据。”

开展这项工作的主要目的，就是为了推动计算机信息高新技术在我国的迅速普及，促使其得到推广应用，提高应用人员的使用水平和高新技术装备的使用效率，促进生产效率的提高；同时，对高新技术应用人员的择业、流动提供一个应用水平与能力的标准证明，以适应劳动力的市场化管理。

根据职业技能鉴定要求和劳动力市场化管理需要，职业技能鉴定必须做到操作直观、项目明确、能力确定、水平相当且可操作性强的要求。因此，全国计算机信息高新技术考试采用了一种新型的、国际通用的专项职业技能鉴定方式。根据计算机不同应用领域的特征，划分模块和系列，各系列按等级分别独立进行考试。

目前划分了五个级别：

序号	级别	与国家职业资格对应关系
1	高级操作师级	中华人民共和国职业资格证书国家职业资格一级
2	操作师级	中华人民共和国职业资格证书国家职业资格二级
3	高级操作员级	中华人民共和国职业资格证书国家职业资格三级
4	操作员级	中华人民共和国职业资格证书国家职业资格四级
5	初级操作员级	中华人民共和国职业资格证书国家职业资格五级

目前划分了 14 个模块，32 个系列：

序号	模块	模块名称	编号	平台
1		初级操作员	001	Windows/Office
2	00	办公软件应用	002	Windows 平台 (MS Office)
			003	Windows 平台 (WPS)
3	01	数据库应用	011	FoxBASE+平台
			012	Visual FoxPro 平台
			013	SQL Server 平台
			014	Access 平台

续

序号	模块	模块名称	编号	平台
4	02	计算机辅助设计	021	AutoCAD 平台
5	03	图形图像处理	031	3D Studio 平台
			032	PhotoShop 平台
			034	3D Studio MAX 平台
			035	CorelDRAW 平台
			036	Illustrator 平台
6	04	专业排版	041	方正书版、报版平台
			042	PageMaker 平台
7	05	因特网应用	051	Netscape 平台
			052	Internet Explorer 平台
			053	ASP 平台
8	06	计算机中文速记	061	听录技能
9	07	微型计算机安装调试维修	071	IBM-PC 兼容机
10	08	局域网管理	081	Windows NT 平台
			082	Novell NetWare 平台
11	09	多媒体软件制作	091	Director 平台
			092	Authorware 平台
12	10	应用程序设计编制	101	Visual Basic 平台
			102	Visual C++ 平台
			103	Delphi 平台
13	11	会计软件应用	111	用友软件系列
			112	金蝶软件系列
14	12	网页制作	121	Dreamweaver 平台
			122	Fireworks 平台
			123	Flash 平台
			124	FrontPage 平台

根据计算机应用技术的发展和实际需要,考核模块将逐步扩充。

全国计算机信息高新技术考试密切结合计算机技术迅速发展的实际情况,根据软硬件发展的特点来设计考试内容和考核标准及方法,尽量采用优秀国产软件,采用标准化考试方法,重在考核计算机软件的操作能力,侧重专门软件的应用,培养具有熟练的计算机相关软件操作能力的劳动者。在考试管理上,采用随培随考的方法,不搞全国统一时间的考试,以适应考生需要。向社会公开考题和答案,不搞猜题战术,以求公平并提高学习效率。

全国计算机信息高新技术考试特别强调规范性,劳动和社会保障部职业技能鉴定中心根据“统一命题、统一考务管理、统一考评员资格、统一培训考核机构条件标准、统一颁发证书”的原则进行质量管理,每一个考核模块都制定了相应的鉴定标准和考试大纲,各地区进行培训和考试都执行统一的标准和大纲,并使用统一教材,以避免“因人而异”的随意性,使证书获得者的水平具有等价性。为适应计算机技术快速发展的现实情况,不断跟踪最新应用技术,还建立了动态的职业鉴定标准体系,并由专家委员会根据技术发展进行拟定、调整和公布。

考试咨询网站: [www.citt.org.cn](http://www.citt.org.cn) 培训教材咨询电话: 010-62630301, 010-62520290

## 出版说明

全国计算机信息高新技术考试是劳动和社会保障部为适应社会发展和科技进步的需要，提高劳动力素质和促进就业，加强计算机信息高新技术领域新职业、新工种职业技能鉴定工作，授权劳动和社会保障部职业技能鉴定中心在全国范围内统一组织实施的社会化职业技能鉴定考试。

根据职业技能鉴定要求和劳动力市场化需要，职业技能鉴定必须做到操作直观、项目明确、能力确定、水平相当且可操作性强的要求，因此，全国计算机信息高新技术考试采用了一种新型的、国际通用的专项职业技能鉴定方式。根据计算机不同应用领域的特征，划分了模块和平台，各平台按等级分别独立进行考试，应试者可根据自己工作岗位的需要，选择考核模块和参加培训。

全国计算机信息高新技术考试特别强调规范性，劳动和社会保障部职业技能鉴定中心根据“统一命题、统一考务管理、统一考评员资格、统一培训考核机构条件标准、统一颁发证书”的原则进行质量管理。每一个考试模块都制定了相应的鉴定标准和考试大纲，各地区进行培训和考试都执行统一的标准和大纲，并使用统一教材，以避免“因人而异”的随意性，使证书获得者的水平具有等价性。

为保证考试与培训的需要，每个模块的教材由两种指定教材组成。其中一种是汇集了本模块全部试题的《试题汇编》，一种是用于系统教学使用的《培训教程》。

本书对《试题汇编》中8个单元的试题作了较详细的解答，使读者能尽快掌握 Authorware 基本媒体的引用，创建各种类型的交互，分支结构和框架结构的建立，知识对象、变量和函数的使用及作品的组织和发行等高级多媒体制作的操作技能。

本书以《培训教程》和《试题汇编》为依据，试题解答正确清晰，不但能够满足培训考试的需要，而且也是掌握高级多媒体制作技术的广大读者学习多媒体制作 Authorware 软件的优秀参考书。

本书执笔人：魏建华。

由于时间仓促，加之水平有限，书中不当之处恳请批评指正。

# 目 录

<b>第一单元 基本媒体</b> .....	1	2.13 第13题解答 .....	63
1.1 第1题解答 .....	1	2.14 第14题解答 .....	65
1.2 第2题解答 .....	10	2.15 第15题解答 .....	66
1.3 第3题解答 .....	11	2.16 第16题解答 .....	68
1.4 第4题解答 .....	11	2.17 第17题解答 .....	69
1.5 第5题解答 .....	12	2.18 第18题解答 .....	72
1.6 第6题解答 .....	12	2.19 第19题解答 .....	74
1.7 第7题解答 .....	13	2.20 第20题解答 .....	75
1.8 第8题解答 .....	13	<b>第三单元 变量和函数</b> .....	78
1.9 第9题解答 .....	14	3.1 第1题解答 .....	78
1.10 第10题解答 .....	14	3.2 第2题解答 .....	79
1.11 第11题解答 .....	15	3.3 第3题解答 .....	80
1.12 第12题解答 .....	15	3.4 第4题解答 .....	81
1.13 第13题解答 .....	16	3.5 第5题解答 .....	82
1.14 第14题解答 .....	16	3.6 第6题解答 .....	85
1.15 第15题解答 .....	17	3.7 第7题解答 .....	85
1.16 第16题解答 .....	17	3.8 第8题解答 .....	85
1.17 第17题解答 .....	18	3.9 第9题解答 .....	85
1.18 第18题解答 .....	18	3.10 第10题解答 .....	86
1.19 第19题解答 .....	19	3.11 第11题解答 .....	86
1.20 第20题解答 .....	19	3.12 第12题解答 .....	89
<b>第二单元 创建交互</b> .....	20	3.13 第13题解答 .....	90
2.1 第1题解答 .....	20	3.14 第14题解答 .....	92
2.2 第2题解答 .....	30	3.15 第15题解答 .....	93
2.3 第3题解答 .....	37	3.16 第16题解答 .....	94
2.4 第4题解答 .....	40	3.17 第17题解答 .....	96
2.5 第5题解答 .....	42	3.18 第18题解答 .....	97
2.6 第6题解答 .....	47	3.19 第19题解答 .....	97
2.7 第7题解答 .....	52	3.20 第20题解答 .....	97
2.8 第8题解答 .....	53	<b>第四单元 分支结构</b> .....	98
2.9 第9题解答 .....	56	4.1 第1题解答 .....	98
2.10 第10题解答 .....	58	4.2 第2题解答 .....	99
2.11 第11题解答 .....	59	4.3 第3题解答 .....	101
2.12 第12题解答 .....	61	4.4 第4题解答 .....	102



4.5	第5题解答	104	6.2	第2题解答	154
4.6	第6题解答	105	6.3	第3题解答	156
4.7	第7题解答	107	6.4	第4题解答	159
4.8	第8题解答	108	6.5	第5题解答	162
4.9	第9题解答	109	6.6	第6题解答	166
4.10	第10题解答	111	6.7	第7题解答	167
4.11	第11题解答	112	6.8	第8题解答	167
4.12	第12题解答	114	6.9	第9题解答	168
4.13	第13题解答	115	6.10	第10题解答	168
4.14	第14题解答	117	6.11	第11题解答	169
4.15	第15题解答	118	6.12	第12题解答	169
4.16	第16题解答	120	6.13	第13题解答	170
4.17	第17题解答	121	6.14	第14题解答	170
4.18	第18题解答	123	6.15	第15题解答	171
4.19	第19题解答	124	6.16	第16题解答	171
4.20	第20题解答	126	6.17	第17题解答	172
<b>第五单元</b>	<b>框架结构</b>	<b>128</b>	6.18	第18题解答	172
5.1	第1题解答	128	6.19	第19题解答	173
5.2	第2题解答	136	6.20	第20题解答	173
5.3	第3题解答	137	<b>第七单元</b>	<b>作品组织和发行</b>	<b>174</b>
5.4	第4题解答	137	7.1	第1题解答	174
5.5	第5题解答	138	7.2	第2题解答	179
5.6	第6题解答	138	7.3	第3题解答	179
5.7	第7题解答	138	7.4	第4题解答	180
5.8	第8题解答	139	7.5	第5题解答	180
5.9	第9题解答	139	7.6	第6题解答	181
5.10	第10题解答	140	7.7	第7题解答	181
5.11	第11题解答	140	7.8	第8题解答	182
5.12	第12题解答	140	7.9	第9题解答	182
5.13	第13题解答	141	7.10	第10题解答	183
5.14	第14题解答	141	7.11	第11题解答	183
5.15	第15题解答	142	7.12	第12题解答	184
5.16	第16题解答	142	7.13	第13题解答	184
5.17	第17题解答	142	7.14	第14题解答	185
5.18	第18题解答	143	7.15	第15题解答	185
5.19	第19题解答	143	7.16	第16题解答	186
5.20	第20题解答	144	7.17	第17题解答	186
<b>第六单元</b>	<b>知识对象</b>	<b>145</b>	7.18	第18题解答	187
6.1	第1题解答	145	7.19	第19题解答	187

7.20 第 20 题解答 .....	188	8.10 第 10 题解答 .....	208
<b>第八单元 其他技术</b> .....	<b>189</b>	8.11 第 11 题解答 .....	212
8.1 第 1 题解答 .....	189	8.12 第 12 题解答 .....	216
8.2 第 2 题解答 .....	191	8.13 第 13 题解答 .....	221
8.3 第 3 题解答 .....	193	8.14 第 14 题解答 .....	224
8.4 第 4 题解答 .....	195	8.15 第 15 题解答 .....	229
8.5 第 5 题解答 .....	197	8.16 第 16 题解答 .....	234
8.6 第 6 题解答 .....	200	8.17 第 17 题解答 .....	239
8.7 第 7 题解答 .....	202	8.18 第 18 题解答 .....	243
8.8 第 8 题解答 .....	204	8.19 第 19 题解答 .....	246
8.9 第 9 题解答 .....	206	8.20 第 20 题解答 .....	250

# 第一单元 基本媒体

## 1.1 第 1 题解答

第 1 步：将 C:\2004ATW65\Unit1\1-01 文件夹复制到考生文件夹中，重命名为 X1-01。打开 X1-01\Yatw1-01.a6p 文件，如图 1-1-1 所示。

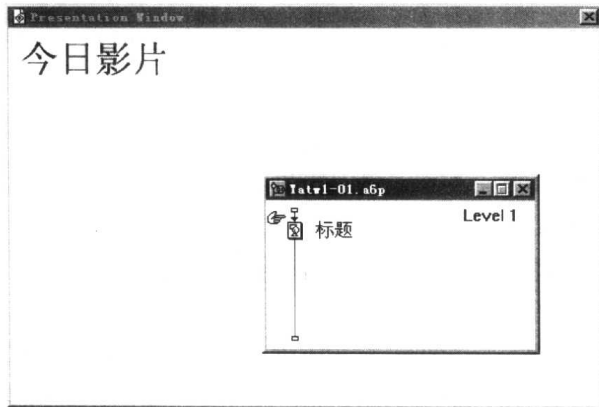


图 1-1-1 Yatw1-01.a6p 程序和画面

第 2 步：引用和设置声音。

- 在“标题”显示图标下方放置声音图标并命名，如“音乐”。
- 双击“音乐”声音图标，打开 Properties: Sound Icon（声音图标属性）对话框，如图 1-1-2 所示。单击左下角的 Import 按钮，打开 Import which file（引入文件）对话框，如图 1-1-3 所示。选择 X1-01 文件夹中的声音素材文件 atw1-01.wav，选中 Link To File 复选框，单击 Import 按钮，以链接方式引入声音文件。

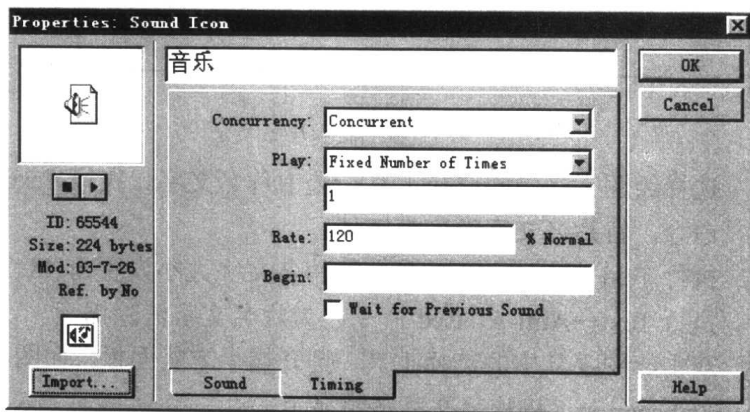


图 1-1-2 声音图标属性对话框

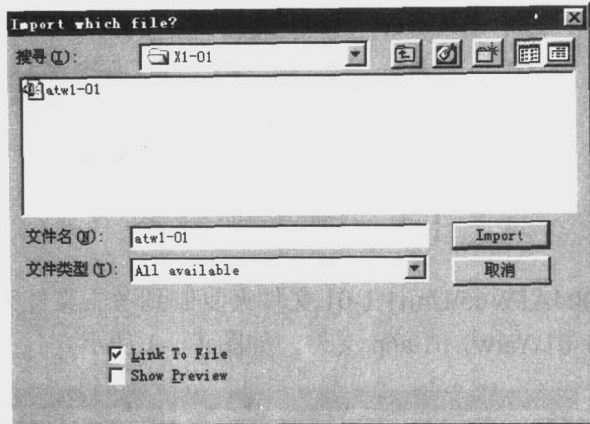


图 1-1-3 引入声音文件

- 打开声音图标属性对话框的 Timing 选项卡, 如图 1-1-2 所示。选择 Concurrency 下拉列表框中的 Concurrent 选项, 设置同时进行属性。
- 在 Rate 文本框中输入 120, 设置播放速度。
- 单击 OK 按钮, 关闭声音图标属性对话框。

第 3 步: 创建片名文字。

- 在“音乐”声音图标下方放置显示图标并命名, 如“片名”。
- 双击打开“片名”显示图标, 如图 1-1-4 所示。选择绘图工具中的文本工具, 在演示窗口中单击, 输入如图 1-1-4 所示的片名文字。



图 1-1-4 输入片名文字

- 选择绘图工具中的选择工具, 选中片名文字。执行 Text→Font→“宋体”命令, 将片名文字设置为宋体。
- 执行 Text→Size→48 命令, 将片名文字大小设置为 48。
- 执行 Text→Anti-Aliased 命令, 为片名文字消除锯齿。
- 双击绘图工具中的选择工具, 打开显示方式面板, 如图 1-1-5 所示, 选择 Transparent, 将片名文字透明显示。
- 双击绘图工具中的椭圆工具, 打开颜色面板, 如图 1-1-5 所示, 选中左下角的文本和图形色块后, 在颜色区选择深蓝色, 作为片名文字的颜色。

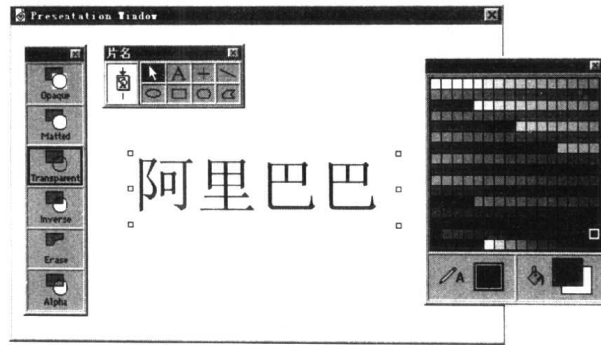


图 1-1-5 设置片名文字

第 4 步：绘制片名边框。

- 选择绘图工具箱中的矩形工具，画出包围片名文字的矩形边框，如图 1-1-6 所示。
- 双击绘图工具中的直线工具，打开线型面板，选择 2 号线宽，作为矩形边框的线宽。

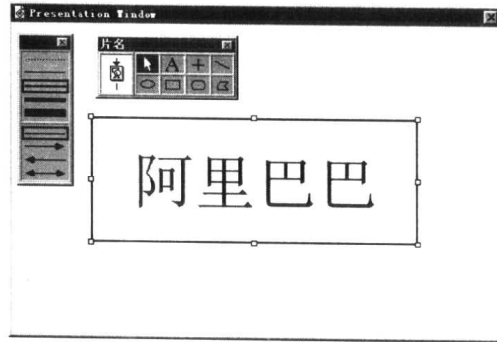


图 1-1-6 绘制片名边框

第 5 步：设置过渡效果。

- 选中“片名”显示图标，按 Ctrl+T 键，打开 Transition（过渡）对话框，如图 1-1-7 所示。

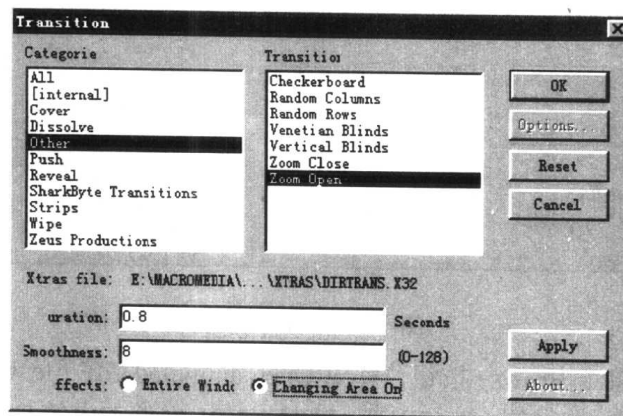


图 1-1-7 设置过渡效果

- 在 Categories 列表框中选择 Other 选项, 在 Transition 列表框中选择 Zoom Open 选项, 在 Duration 文本框中输入 0.8, 在 Smoothness 文本框中输入 8。
- 单击 OK 按钮, 关闭过渡对话框。

第 6 步: 建立第一次等待。

- 在“片名”显示图标下方放置等待图标并命名。
- 双击等待图标, 打开 Properties: Wait Icon (等待图标属性) 对话框。在 Time Limit 文本框中输入 1, 设置 1 秒等待; 取消其他选项。或者在 Time Limit 文本框中输入系统变量 IconTitle, 取消其他选项, 并将等待图标命名为 1, 如图 1-1-8 所示。

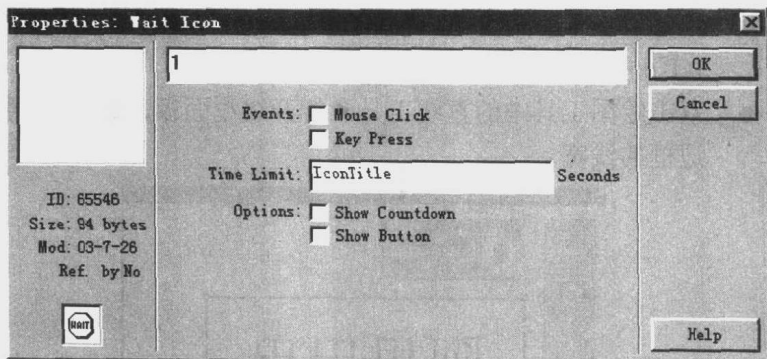


图 1-1-8 设置第 1 次等待

第 7 步: 引用和设置 GIF 动画。

- 将粘贴手指向等待图标下方, 执行 Insert→Media→Animated GIF 命令, 打开 Animated GIF Asset Properties (GIF 动画属性) 对话框, 如图 1-1-9 所示。

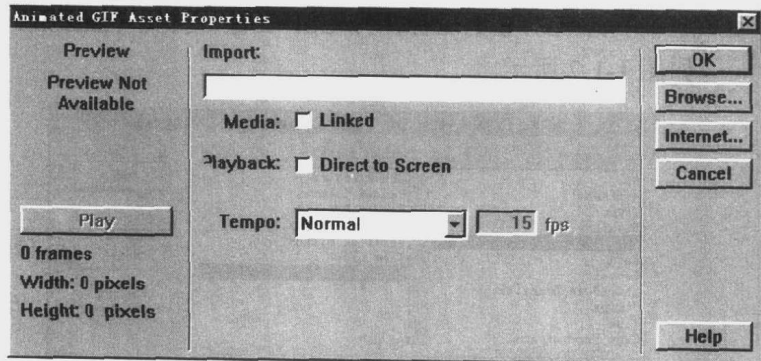


图 1-1-9 GIF 动画属性对话框

- 单击 Browse 按钮, 弹出 Open animated GIF file (打开 GIF 动画文件) 对话框, 如图 1-1-10 所示。选择 X1-01 文件夹中的 GIF 动画文件 atw1-01.gif, 单击“打开”按钮, 关闭该对话框。

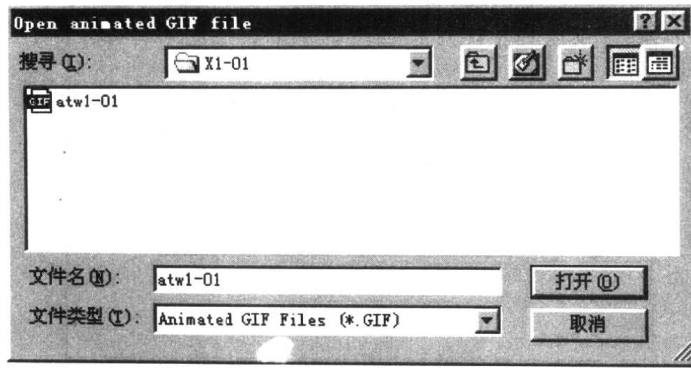


图 1-1-10 打开 GIF 动画文件

- 单击 GIF 动画属性对话框中的 OK 按钮，关闭该对话框。
- 双击设计窗口中的 GIF 动画图标，或者双击演示窗口中的 GIF 动画，打开 Properties: Sprite Icon (Sprite 图标属性) 对话框，如图 1-1-11 所示。打开 Display 选项卡，选择 Mode 下拉列表框中的 Transparent 选项，为 GIF 动画设置透明显示方式。

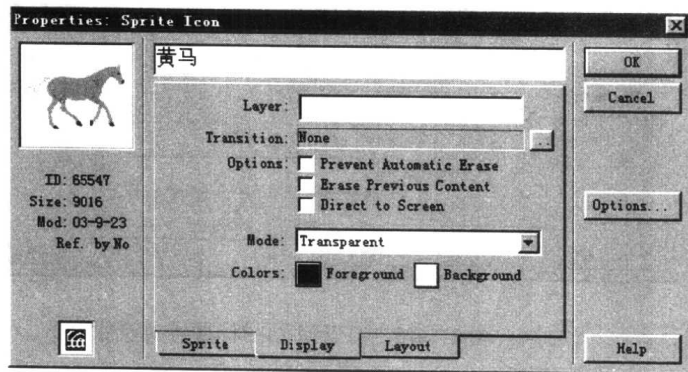


图 1-1-11 Sprite 图标属性对话框

- 在对话框上方的文本框中，将默认图标名称 Animated GIF...修改成适当的名称，如“黄马”。
- 单击 OK 按钮，关闭 Sprite 图标属性对话框。

第 8 步：建立终点定位动画。

- 在演示窗口中，将“黄马” GIF 动画拖放到左下方，仅露马头，作为终点定位动画的初始位置，如图 1-1-12 所示。

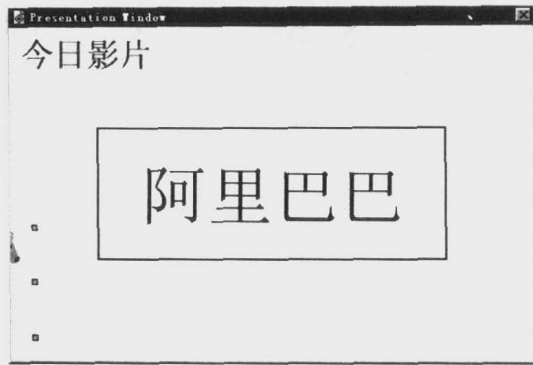


图 1-1-12 动画的初始位置

- 在 GIF 动画图标下方放置动画图标并命名，如“奔跑”。
- 双击“奔跑”动画图标，或者运行程序自动打开 Properties: Motion Icon (动画图标属性) 对话框，如图 1-1-13 所示。

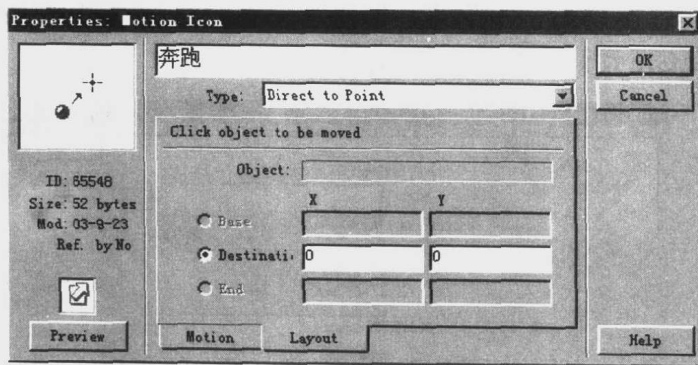


图 1-1-13 打开动画图标属性对话框

- 保持 Type 下拉列表框中的动画类型选项 Direct to Point。
- 单击演示窗口中的 GIF 动画，动画图标属性对话框 Layout 选项卡显示如图 1-1-14 所示的信息。

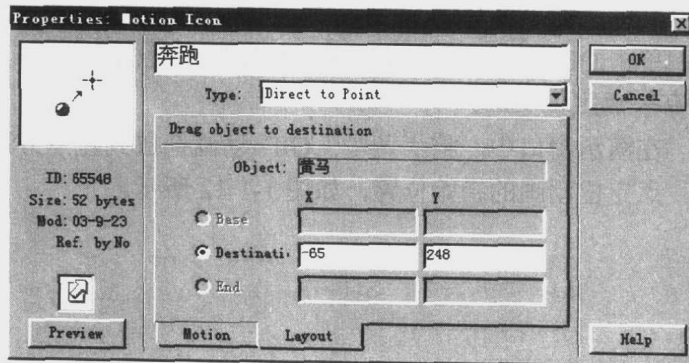


图 1-1-14 指定移动对象

- 将演示窗口中的 GIF 动画从窗口左侧沿水平方向拖出窗口右侧之外，



Layout 选项卡显示如图 1-1-15 所示的信息。

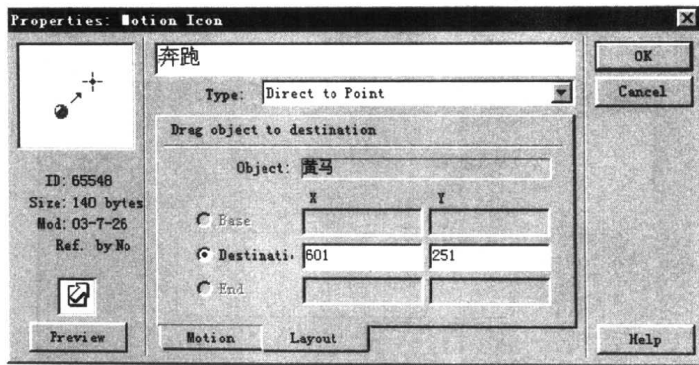


图 1-1-15 建立移动路径

- 打开 Motion 选项卡，如图 1-1-16 所示。在 Timing 下拉列表下方的文本框中输入 2，设置 2 秒移动时间。保持 Concurrency 下拉列表框中的 Wait Until Done 选项，使动画运行完毕再执行后续图标。

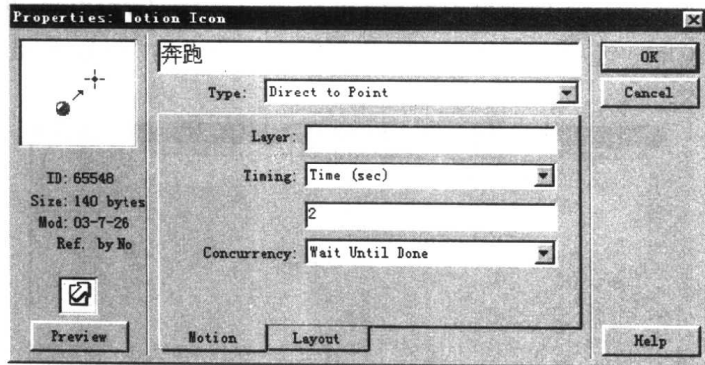


图 1-1-16 Motion 选项卡的设置

- 运行程序，测试终点定位动画的运行效果，如图 1-1-17 所示。

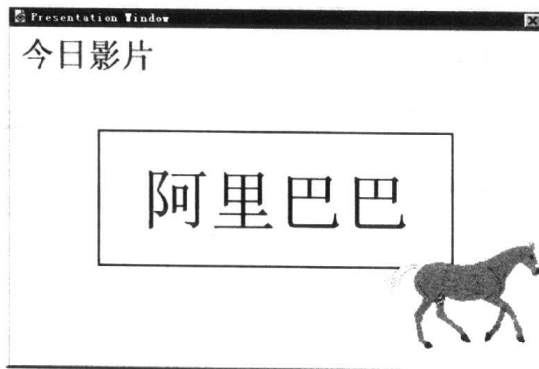


图 1-1-17 终点定位动画的运行

第 9 步：擦除片名。

- 在“奔跑”动画图标下方放置擦除图标并命名，如“擦除片名”。