



“九五”国家重点电子出版物规划项目·希望计算机动画教室系列

多媒体 创作

COOL-

Director 7.0 + Authorware 5.0

北京希望电脑公司 总策划

刘 春 主编



北京希望电子出版社

www.bhp.com.cn

(送多媒体光盘)



酷!



希望电脑 COOL 系列

多媒体创作 COOL

Authorware 5.0 + Director 7.0

北京希望电脑公司 总策划

刘 春 主编

北京希望电子出版社

www.bhp.com.cn

7P39
53-3

内 容 简 介

本书是“希望电脑 COOL 系列”图书之一。全书由两篇构成,分别介绍了两个目前使用最多的由 Macromedia 公司推出的多媒体创作工具的应用。第一篇介绍了多媒体创作软件 Authorware 5.0,第二篇介绍了 Director 7.0。它们的推出,使得非计算机专业人员也可以创作出高质量的多媒体项目。

本书通过大量实例非常直观地讲解了 Authorware 和 Director 的使用技巧。全书把功能和实现的知识点与具体的实例紧密地联系在一起,由浅入深地指导读者学习并掌握两种软件的应用。

书中对 Authorware,特别是对 5.0 版本中增添的知识对象 (Knowledge Object) 的功能进行了重点讲述。Director 是一种基于通道的编程方式,它的最大特点在于 Lingo 的使用。本书对 Lingo 进行了较大篇幅的解说。用户通过使用 Lingo 语句,可以最大限度地控制各个角色。

Authorware 与 Director 相比较,前者编程方式更加直观,但是创建的多媒体项目其运行速度不如 Director 速度快。在很多时候,用户需要将这两种工具软件结合使用,从而达到最佳的效果。基于此目的,本书把两者有机地结合在一起。

我们相信,通过本书的学习,读者不仅可以快速掌握 Authorware 和 Director,还可以从中找到适合自己的编程工具。

本书所附光盘含与本书配套的电子图书,以及赠送的“跨越 Authorware 4.0”学习软件。

系 列 书	希望电脑 COOL 系列
书 名	多媒体创作 COOL (Authorware 5.0+Director 7.0)
总 策 划	北京希望电脑公司
文 本 著 作 者	刘春 主编
审校/责任编辑	周艳 刘晓融
C D 制 作 者	希望多媒体创作中心
C D 测 试 者	希望多媒体测试中心
出 版 / 发 行 者	北京希望电脑公司 北京希望电子出版社
地 址	北京海淀路 82 号 (100080)
	网址: www.bhp.com.cn
	E-mail: lwm@hope.com.cn
	电话: 010-62562329, 62541992, 62637101, 62637102 (图书发行,技术支持)
	010-62633308, 62633309 (多媒体发行,技术支持)
	010-62613322-215 (门市)
	010-62531267 (编辑部)
经 销	各地新华书店、软件连锁店
排 版	门槛创作室 WORD 照排部
C D 生 产 者	文录激光科技有限公司
文 本 印 刷 者	北京广益印刷厂
规 格 / 开 本	787 毫米×1092 毫米 16 开本 30.25 印张 662 千字
版 次 / 印 次	1999 年 6 月第 1 版 1999 年 6 月第 1 次印刷
印 数	0001—6000 册
本 版 号	ISBN 7-900024-16-6/TP·16
定 价	39.00 元 (ICD, 含配套书)

说明: 凡我社光盘配套图书若有自然破损、缺页、倒页、脱页者,本社发行部负责调换。

► 站在 21 世纪的门槛上 迈向希望的明天

希望电脑 COOL 系列

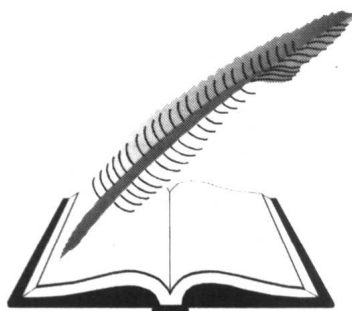
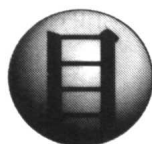
编委会名单

策 划 刘晓融 林慕新

主 编 马 宁 赖晓凌

编 委 刘 春 王永信 王益进 肖 阳 王 军 金 伟
徐 强 丁 萌 修 众 刘旭昌 姜 丰 李 晗
尹春鹏 齐明睿 赵汝庄 蒋长浩 温志华 史树明
兰 云 潘 华 范醒哲 曹丰昀 王 健 潘文渊
李旭宇 单 健 李晓东 张熙平 忠 明 黄 甬
刘启辛 姜礼楠 金聪伟 杜 瑞 金志伟 孙昊鸣
李启昌 洪 钧 袁 远 李 晓

读者如有问题，可通过电子邮件 ldandxwh@public.bta.net.cn 或
mk2000@mail.777.net.cn 跟我们联系。



Authorware 5.0 篇

第一章 Authorware 初步 1

1. 知识点: 新建项目文件 2
例解: 创建“world.a5p” 2
2. 知识点: 设置文件属性 3
例解: 设置“world.a5p”文件属性 3
3. 知识点: 设置“Interaction”选项卡 5
例解: 设置“World.a5p”交互选项 5
4. 知识点: 向流程线上添加图标 6
例解: 为“world.a5p”添加计算图标 6
5. 知识点: 图标拷贝和粘贴 8
例解: 完成“world.a5p”流程 8
6. 知识点: 更改图标显示颜色 10
例解: 更改“world.a5p”流程图标颜色 10

第二章 文本和图形 11

1. 知识点: 认识展示窗口 12
例解: 打开显示图标的展示窗口 12
2. 知识点: 创建文本对象 13
例解: 完成“文本 1”显示图标 13

3. 知识点: 制表符的使用 15
例解: 添加“通讯录”表单 15
4. 知识点: 文本显示字体的设置 17
例解: 设置“通讯录”的字体 17
5. 知识点: 文本显示大小的设置 18
例解: 设置“通讯录”的大小 18
6. 知识点: 文本显示颜色的设置 19
例解: 设置“通讯录”的颜色 19
7. 知识点: “Group 和 “Ungroup”的使用 20
例解: 组合“通讯录” 20
8. 知识点: 绘图工具箱上的矩形工具 21
例解: 创建矩形背景 21
9. 知识点: 绘图工具箱上的多边形工具 23
例解: 绘制五星图案 23
10. 知识点: 设置绘图线宽 24
例解: 为五星图案添加底线 24
11. 知识点: 定义文本风格 26
例解: 定义“欢迎”文本风格 26

12. 知识点: 使用文本风格	28	3. 知识点: 运动过程的时间设置	47
例解: 使用“欢迎”文本风格	28	例解: 设定汽车奔驰的速度	47
13. 知识点: 对象的“透明”显示模式	29	4. 知识点: 运动的同步设置	48
例解: 更改文本对象的显示模式	29	例解: 汽车拉力赛	48
14. 知识点: 过渡效果的使用	30	5. 知识点: 创建 Direct to Line 运动效果	50
例解: “背景矩形”出场过渡效果	30	例解: 汽车的终点为可变直线	50
15. 知识点: 导入外部文本文件	31	6. 知识点: 用变量定位直线上的点	52
例解: 导入“readme.txt”文本文件	31	例解: 用变量控制汽车的停车位置	52
16. 知识点: 导入外部图形文件	33	7. 知识点: 创建 Direct to Grid 运动效果	54
例解: 让“地球”出现在屏幕上	33	例解: 汽车的终点为可变平面	54
17. 知识点: 导入图形对象的属性设置	34	8. 知识点: 用变量定位平面上的点	56
例解: 设置“地球”的显示属性	34	例解: 在平面上定位汽车的车位	56
18. 知识点: 调整对象的前后关系	36	9. 知识点: 管理用户自定义变量	58
例解: 添加“地球”图案后的颜色框	36	例解: 管理“Motion3.a5p”中的变量	58
19. 知识点: Alpha 通道图形显示模式	37	10. 知识点: 创建 Path to End 运动效果	60
例解: 设置“地球”Alpha 显示模式	37	例解: 让汽车蜿蜒前进	60
20. 知识点: 媒体对象的输出功能	38	11. 知识点: 编辑路径节点	62
例解: “地球”图形对象的输出	38	例解: 更改汽车的运动轨迹节点	62
21. 知识点: 显示图标“层”属性	40	12. 知识点: 创建 Path to Point 运动效果	64
例解: 用“层”控制图标内容的显示	40	例解: 让汽车在路径中间位置停下来	64
22. 知识点: 文本消锯齿 (Anti-Aliased)	42		
例解: 文本使用消除锯齿效果比较	42		
第三章 运动图标和动画	43	第四章 丰富的人机交互	67
1. 知识点: 创建运动的基本过程	44	1. 知识点: 创建按钮交互	68
例解: 创建运动的汽车效果	44	例解: 实现“退出”的程序功能	68
2. 知识点: 创建 Direct to Point 运动效果	45	2. 知识点: 按钮的大小和位置属性	70
例解: 汽车从起点开到终点	45	例解: “退出”按钮的大小和位置	70
		3. 知识点: 按钮的名称显示和字体	72
		例解: 更改“退出”按钮的名称和字体	72
		4. 知识点: 创建自定义按钮	74
		例解: 创建有特色的“退出”按钮	74
		5. 知识点: 按钮的伴音效果	76
		例解: 为“Quit”按钮添加音效	76

6. 知识点: 创建热区交互	78	例解: 添加第一个框架图标	108
例解: 实现图像的导游	78	2. 知识点: 框架图标的页面管理	110
7. 知识点: 管理鼠标指针	80	例解: 添加页面	110
例解: 为“地球”热区指定鼠标指针	80	3. 知识点: 框架图标可以实现的 管理功能	112
8. 知识点: 空交互分支的使用	82	例解: 运行“页面管理.a5p” 项目文件	112
例解: 用空交互实现程序的返回	82	4. 知识点: 上翻页功能	114
9. 知识点: 空计算图标分支的使用	84	例解: 创建“上翻页”交互	114
例解: 用空计算图标实现程序的 返回	84	5. 知识点: 下翻页功能	116
10. 知识点: 创建热体交互	86	例解: 创建“下翻页”交互	116
例解: 会唱歌的小鸟	86	6. 知识点: 首页功能	118
11. 知识点: 创建目标区域移动 交互	88	例解: 创建“首页”交互	118
例解: 将小鸟图案移动到圆 圈内	88	7. 知识点: 末页功能	120
12. 知识点: 完成目标区域的设置	90	例解: 创建“末页”交互	120
例解: “小鸟”对象拖动的 目标区域	90	8. 知识点: 退出功能	122
13. 知识点: 创建下拉菜单交互	92	例解: 创建“退出”交互	122
例解: 自定义“Beep”下拉菜单	92	9. 知识点: 后退功能	124
14. 知识点: 下拉菜单的快捷方式	94	例解: 创建“后退”交互	124
例解: 定义“Beep”下拉菜 单的快捷键	94	10. 知识点: 使用页面浏览历史 列表功能	126
15. 知识点: 创建文本输入交互	96	例解: 创建“页面列表”交互	126
例解: 实现用户的登录过程	96	11. 知识点: “Recent Pages”浮 动窗口	128
16. 知识点: 文本输入区域的属性	98	例解: 自定义“Recent Pages” 浮动窗口	128
例解: 更改用户登录的文本 输入显示	98	12. 知识点: 查找功能	130
17. 知识点: 条件交互的使用	100	例解: 创建“查找”交互	130
例解: 限定登录者名单	100	13. 知识点: “Find”浮动窗 口	132
18. 知识点: 时间限制交互	102	例解: 自定义“Find”浮动 窗口	132
例解: 对用户的注册过程 限定时间	102	14. 知识点: 对象的排列功能	134
19. 知识点: 尝试次数限制交互	104	例解: 对齐导航功能按钮	134
例解: 设定用户注册输入的 次数	104	15. 知识点: 带有超级链接属性 的文本	136
第五章 框架图标和导航图标	107	例解: 定义“超级链接”文 本风格	136
1. 知识点: 框架图标的基本结构	108	16. 知识点: 框架图标的嵌套	138
		例解: 创建带有嵌套的程序	

结构	138
17. 知识点: 文本风格的传递	140
例解: 导入“超级链接”文本风格	140
18. 知识点: “Call”和“Return”设置的使用	142
例解: 实现超级链接的返回	142
19. 知识点: 运行过程中的调整	144
例解: 运行中设定超级链接	144
20. 知识点: 使用系统变量控制按钮	146
例解: 设定翻页按钮的有效条件	146

第六章 决策图标使用技巧 149

1. 知识点: 认识决策图标的程序结构	150
例解: 使用决策图标创建简单程序流程	150
2. 知识点: 决策图标的决策分支	152
例解: 创建测试用决策分支	152
3. 知识点: 保存模板文件	154
例解: 创建“测试题”模板	154
4. 知识点: 模板文件的使用方法	156
例解: “测试题”模板的使用	156
5. 知识点: 库文件的使用	158
例解: 创建“测试反馈”库文件	158
6. 知识点: 使用等待图标	160
例解: 测试等待图标的程序功能	160
7. 知识点: 库文件中图标的使用方法	162
例解: 完成测试反馈流程	162
8. 知识点: 随机选择决策分支	164
例解: 实现随机测试程序流程	164
9. 知识点: 顺序执行的程序流程	166
例解: 实现必答答题程序流程	166
10. 知识点: 对决策图标的分支进行时间限制	168
例解: 限制测试题回答时间	168
11. 知识点: 循环流程	170

例解: 创建文本循环显示效果	170
12. 知识点: 决策图标的即时退出	172
例解: “文字循环滚动”的退出功能	172
13. 知识点: 使用变量来控制决策分支	174
例解: 不同年龄进入不同通道	174

第七章 高级媒体使用技巧 177

1. 知识点: 声音图标的使用	178
例解: 在声音图标中导入声音文件	178
2. 知识点: 声音文件的播放属性	180
例解: “背景音乐”的播放	180
3. 知识点: 声音和画面的同步	182
例解: 姥姥讲故事	182
4. 知识点: 声音播放的同步设置	184
例解: 声音和运动过程同步	184
5. 知识点: 为系统按钮添加音效	186
例解: 为“退出”命令按钮添加音效	186
6. 知识点: 使用函数控制声音的播放	188
例解: 声音的播放与暂停功能按钮	188
7. 知识点: 使用函数控制声音的暂停	190
例解: 声音的暂停功能按钮	190
8. 知识点: 按钮的有效与无效控制	192
例解: 声音播放三按钮的状态控制	192
9. 知识点: 动画图标的使用	194
例解: 在动画图标中导入动画文件	194
10. 知识点: Voxware Encoder 的使用	196
例解: WAV 文件 VOX 文件的转换	196

第八章 知识对象使用技巧 199

1. 知识点: “Browse Folder Dialog”之一	200
--	-----

例解：打开目录浏览对话框之一	200	例解：打包“批处理.a5p”	
2. 知识点：“Browse Folder Dialog”		项目文件	224
之二	202	4. 知识点：带有库文件的打包过程	226
例解：打开目录浏览对话框之二	202	例解：打包“决策图标.a5p”	
3. 知识点：“Copy File”	204	项目文件	226
例解：实现文件的拷贝	204	5. 知识点：带有外部链接关系的	
4. 知识点：“Find CD Drive”	206	打包	228
例解：查找光盘驱动器盘符	206	例解：打包“外部链接.a5p”	
5. 知识点：“Message Box”之一	208	项目文件	228
例解：创建 Windows 风格的		6. 知识点：打包生成 a5r 文件	230
对话框一	208	例解：打包“批处理.a5p”	230
6. 知识点：“Message Box”之二	210	7. 知识点：网络打包工具 Web	
例解：创建 Windows 风格的		Packager	232
对话框二	210	例解：“批处理.a5r”文件的网	
7. 知识点：“Movie Controller”		络打包	232
之一	212	8. 知识点：网络上的播放	234
例解：动画媒体播放控制一	212	例解：使用 Netscape 浏览	
8. 知识点：“Movie Controller”		“test.aam”	234
之二	214	9. 知识点：函数扩展功能	236
例解：动画媒体播放控制二	214	例解：从 winapi.u32 中导入函数	236
9. 知识点：“Set Window Caption”	216	10. 知识点：播放 MIDI 文件	238
例解：更改项目文件窗口标题	216	例解：播放背景 MIDI 音乐	238
第九章 高级扩展功能	219	11. 知识点：播放动态 GIF 文件	240
1. 知识点：图标批处理功能之一	220	例解：播放动态“fly.gif”	240
例解：设置多个显示图标的过		12. 知识点：写外部文件	242
渡属性	220	例解：将用户注册名写到	
2. 知识点：图标批处理功能之二	222	“user.txt”中	242
例解：设置多个等待图标的时间	222	13. 知识点：读外部文件	244
3. 知识点：打包生成可执行文件	224	例解：读“user.txt”文件	244

Director 7.0 篇

第一章 Director 初步	247	例解：打开各种功能窗口二	250
1. 知识点：Director 的程序功能		3. 知识点：程序配置选项之一	252
窗口之一	248	例解：常用配置和网络配置	252
例解：打开各种功能窗口一	248	4. 知识点：程序配置选项之二	254
2. 知识点：Director 的程序功能		例解：Score 通道和精灵配置	254
窗口之二	250	5. 知识点：程序配置选项之三	256

例解: Cast 角色窗口配置	256	例解: 在“Paint”中写字	285
6. 知识点: 设置媒体调用的外部		13. 知识点: 放大镜与移动手	287
编辑器	258	例解: 对象的缩放与移动	287
例解: 为 bmp 指定“画笔”		14. 知识点: “Text”工具窗口使	
编辑器	258	用技巧	289
7. 知识点: 文件的基本操作	260	例解: 在“Text”窗口中创	
例解: 新建电影文件“世界.dir”		建文本	289
.....	260	15. 知识点: “Field”工具窗口的	
8. 知识点: 设置电影文件属性	262	使用技巧	291
例解: 更改“世界.dir”的文		例解: 在“Field”窗口中创	
件属性	262	建域文本	291
第二章 选拔演员	265	16. 知识点: 导入单一图形角色	293
1. 知识点: 新建内部角色窗口	266	例解: 导入“back.jpg”图形	293
例解: 创建“bitmap”角色窗口	266	17. 知识点: 图形媒体对象的属性	295
2. 知识点: 创建外部角色窗口	268	例解: 修改“back.jpg”对象	
例解: 创建“bitmap-out”角		的属性	295
色窗口	268	18. 知识点: 导入单一的声音角色	297
3. 知识点: 删除多余的角色窗口	270	例解: 导入“close.wav”声	
例解: 删除“bitmap-out”角		音文件	297
色窗口	270	19. 知识点: 声音媒体对象的属性	299
4. 知识点: 创建 Vector Shape 形体	272	实例: 修改“close.wav”对	
例解: 创建矩形	272	象的属性	299
5. 知识点: 使用 Pen 工具编辑节点	273	20. 知识点: 导入动态 GIF 角色	301
例解: 变形矩形为屋檐	273	例解: 导入动态“fly.gif”文件	301
6. 知识点: 渐变色工具	274	21. 知识点: 动态 GIF 角色的属性	303
例解: 创建太阳的光晕	274	例解: 修改“fly.gif”对象的	
7. 知识点: 使用 Pen 工具创建不		属性	303
规则形体	276	22. 知识点: 导入 AVI 视频角色	305
例解: 画苹果	276	例解: 导入“clock.avi”视频	
8. 知识点: “Paint”绘图窗口	277	文件	305
例解: 创建程序标题栏	277	23. 知识点: AVI 视频文件的属性	307
9. 知识点: “Paint”中的选择技巧	279	例解: 修改“clock.avi”对象	
例解: 对矩形对象的选取	279	的属性	307
10. 知识点: “Paint”中的变形技巧	281	24. 知识点: 导入 Flash 电影角色	309
例解: 创建变形的矩形	281	例解: 导入“globe.swf”电影角色	309
11. 知识点: “Paint”中的颜色技巧	283	25. 知识点: 修改 Flash 角色的属	
例解: 创建彩色条带	283	性	310
12. 知识点: “Paint”中文本工具		例解: 修改“globe.swf”对	
的使用	285	象属性	310

第三章 让演员隆重登场 313

1. 知识点: 布置舞台背景 314
例解: 让“back”角色上场 314
2. 知识点: 熟悉 Score 通道 316
例解: 精灵上场后的 Score 通道 316
3. 知识点: 精灵在舞台上的位置 318
例解: “back”精灵的显示位置 318
4. 知识点: 多通道操作 320
例解: “snow”演员上场 320
5. 知识点: 墨水效果的使用 322
例解: 为“snow”精灵使用墨水效果 322
6. 知识点: 让声音角色登场 324
例解: 使用背景音乐 324
7. 知识点: 播放控制面板的使用 326
例解: 播放“精灵.dir”电影 326
8. 知识点: 图形精灵的属性 328
例解: 查看“snow”精灵的属性 328
9. 知识点: 精灵出场的过渡效果 330
例解: “back”精灵的淡入 330
10. 知识点: 速度通道的使用 332
例解: 控制声音的播放速度 332
11. 知识点: 脚本通道的使用 334
例解: 创建电影的循环播放 334
12. 知识点: 精灵诊断器 336
例解: 用精灵诊断器来查看精灵 336
13. 知识点: 电影标记的使用 338
例解: 创建和管理电影标记 338

第四章 创建动画效果 341

1. 知识点: 过渡效果创建动态效果 342
例解: 标题栏的进入 342
2. 知识点: 直线运动的动画效果 344
例解: 球的直线滚动 344
3. 知识点: Ease in 和 Ease out 效果 346
例解: 球的加速与减速运动 346
4. 知识点: 缩放变化的动画效果 348
例解: 逐渐长大的球 348

5. 知识点: 选转动画效果 350
例解: 飞舞的木棒 350
6. 知识点: 倾斜变形动画效果 352
例解: 左右摆动的旗杆一 352
7. 知识点: 定位中心的使用技巧 354
例解: 左右摆动的旗杆之二 354
8. 知识点: 关键帧的使用技巧 356
例解: 左右摆动的旗杆之三 356
9. 知识点: 溶合度的动画效果 358
例解: 忍者隐身术 358
10. 知识点: 创建按时排演动画 360
例解: 时钟的按时排演 360
11. 知识点: 创建按时走位动画 362
例解: 大鹏展翅 362
12. 知识点: 电影文件的输出 364
例解: 输出图形序列文件 364

第五章 Director 7.0 的扩充功能 ... 367

1. 知识点: 使用动画向导中的
Banners 368
例解: 创建一个横幅动画 368
2. 知识点: 使用动画向导中的
Zooms 370
例解: 创建一个缩放动画 370
3. 知识点: 使用动画向导中的
Credits 372
例解: 创建一个记分牌动画 372
4. 知识点: 使用动画向导中的
Bullets 374
例解: 创建一个子弹头动画 374
5. 知识点: Director 7.0 的动作库的使用 376
例解: 打开动作库 376
6. 知识点: 动画库中的淡入淡出 378
例解: 让太阳逐渐显现 378
7. 知识点: 使用交互动作库 380
例解: 旋转一个矩形 380
8. 知识点: 控制跳转的动作库 382
例解: 跳转到标记为“my
marker”的帧 382
9. 知识点: 使用动作库函数返回

到前一帧	384
例解: 使播放头停靠在起始点	384
10. 知识点: 建立网络连接	386
例解: 呼叫聊天服务器	386
11. 知识点: 使用 Java 动作库函数	388
例解: 导航到鼠标单击的帧	388
12. 知识点: 媒体类动作库的使用	390
例解: 播放一端美妙的音乐	390
13. 知识点: 同一个 WWW 服 器建立	392
例解: 访问精美的主页	392
14. 知识点: 使用 Typewriter 动 作库函数	394
例解: 实现文本打字效果式 弹出	394
15. 知识点: 使用 Password Entry 动作库函数	396
例解: 对密码的确认	396
16. 知识点: 认识 ActiveX 控件	398
例解: 添加一个 ActiveX 控件	398
17. 知识点: 使用 ActiveX 控件 增强播放功能	400
例解: 插入一个媒体播放控件	400
18. 知识点: Aftershock 的使用 之一	402
例解: 准备发布 Shockware 影片	402
19. 知识点: Aftershock 的使用 之二	404
例解: 发布 Shockware 影片 主页	404
20. 知识点: Xobject 的增强功能	406
例解: 产生一个 Xobject	406
21. 知识点: Xtras 的文件操作功能	408
例解: 对一个文本文件进行 读写	408
22. 知识点: Xtras 的转换功能	410
例解: 将 Wav 转换为 SWA	410
23. 知识点: 使用 Xtras 同其他	

程序通信	412
例解: 载入一个 Powerpoint 文件	412

24. 知识点: Lingo 对键盘的响应	414
例解: 获取用户输入的键值	414
25. 知识点: Direct 7.0 对内存的 监控	416
例解: 解决内存出错问题	416

第六章 无脚本创建交互 419

1. 知识点: 鼠标按下交互之一	420
例解: 鼠标按下后发出 Beep 声	420
2. 知识点: 鼠标按下交互之二	422
例解: 鼠标按下后更换角色显示	422
3. 知识点: 释放鼠标交互之一	424
例解: 释放鼠标后更换角色显示	424
4. 知识点: 鼠标移入对象区域交互	426
例解: 更改鼠标指针	426
5. 知识点: 鼠标移出对象区域交互	428
例解: 复原鼠标指针	428
6. 知识点: 按钮效果之一	430
例解: 自定义的“离开”按钮	430
7. 知识点: 按钮效果之二	432
例解: 利用精灵的移位创建按 钮效果	432

第七章 Lingo 编程 435

1. 知识点: 认识 Script 窗口	436
例解: 创建各种类型的 Script 脚本	436
2. 知识点: Message 窗口的使用	438
例解: 程序的调试	438
3. 知识点: go to frame 函数	440
例解: 实现镜头的切换	440
4. 知识点: Pause 和 Continue 函数	442
例解: 电影的暂停与继续	442
5. 知识点: play 和 play done 函数	444
例解: 帧的调用和返回	444
6. 知识点: puppet 函数的使用之一	446
例解: 控制精灵通道的显示与否	446
7. 知识点: puppet 函数使用之二	448

例解：puppet 控制声音的播放	448	例解：创建登录过程	454
8. 知识点：soundLevel 的使用	450	11. 知识点：按键事件的响应	456
例解：声音音量的控制	450	例解：判断用户注册名键入	
9. 知识点：sound fadeIn 和		是否结束	456
fadeOut	452	12. 知识点：repeat 语句的使用	
例解：控制声音的淡入淡出	452	技巧	458
10. 知识点：文本域的使用	454	例解：创建循环的程序脚本	458

Authorware 5.0 篇

第一章

Authorware 初步

本章导读

用户在开始学习使用 Authorware 开发多媒体项目之前，首先需要掌握 Authorware 中的基本操作。本章以具体的例子介绍了如何创建新的项目文件，并且设置项目文件运行时的显示大小以及外观。由于 Authorware 开发多媒体项目的具体方式是基于图标创作流程，因此在本章中向用户介绍了图标的基本操作，包括：向流程线上添加图标，插入图标，拷贝和粘贴图标，以及更改图标的显示颜色属性。通过本章的学习，用户将掌握 Authorware 的基本操作方式和技巧。

当用户启动 Authorware 或者选择菜单“New”，然后单击“File”，系统都将弹出 New File 对话框，这是和先前的 Authorware 版本不同的地方。通过 New File 对话框，用户可以添加知识对象。如果用户不希望在新建项目文件的时候弹出 New File 对话框，那么可以去掉 New File 对话框中左下角对于“Show this dialog at startup”前面的检查框的选取。

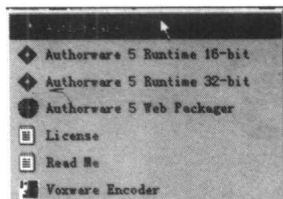
新建项目文件可以同时按下快捷键“Ctrl + N”。存盘项目文件可以同时按下“Ctrl + S”键。

例

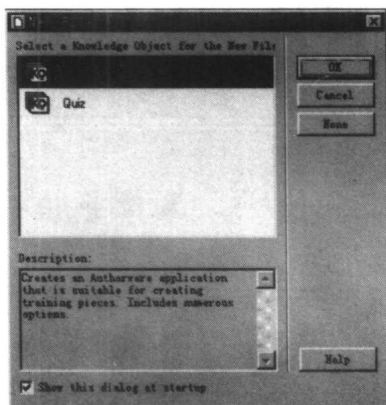
新建项目文件 创建“world.a5p”

解

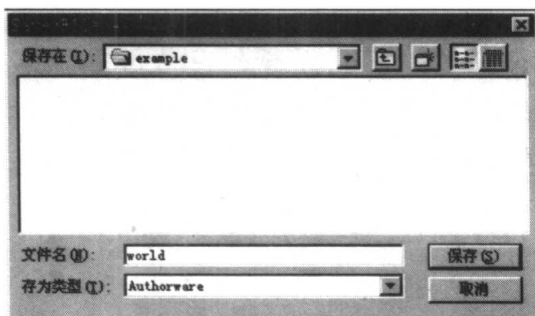
- 1 启动计算机进入 Windows 操作平台，单击桌面上的“开始”按钮，再单击“程序”，在程序组中单击“Macromedia Authorware 5”，然后单击“Authorware 5”。



- 2 启动 Authorware，在弹出的“New File”对话框中单击“Cancel”命令按钮，取消添加 Application 类型的 Knowledge Object。



- 3 选择菜单“File”，在弹出的“File”菜单下选择“Save As...”选项，系统将弹出“Save File As”对话框。在“保存在”下拉列表中选择存盘路径，然后在“文件名”文本框中键入“world”，单击“保存”命令按钮。



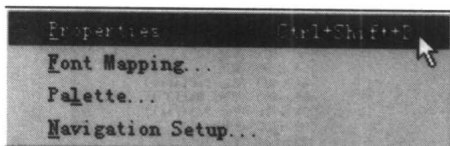
- 4 通过上面的操作步骤，用户应该掌握如何新建一个项目文件，以及如何将项目文件命名存盘。这两个操作是使用所有软件必须具备的基本操作技巧。

例

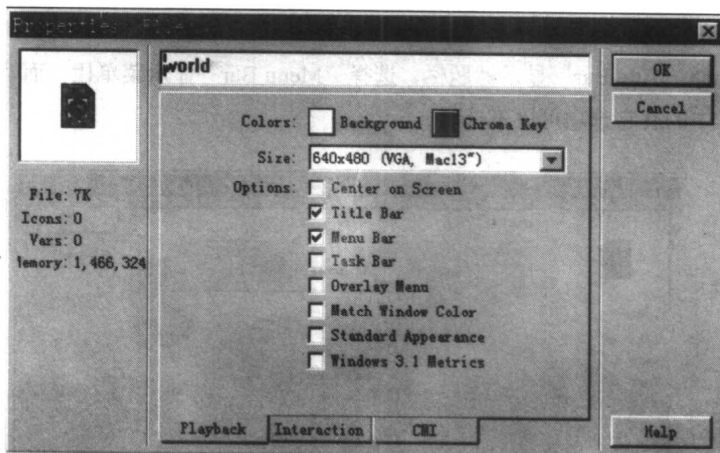
设置文件属性 设置“world.a5p”文件属性

解

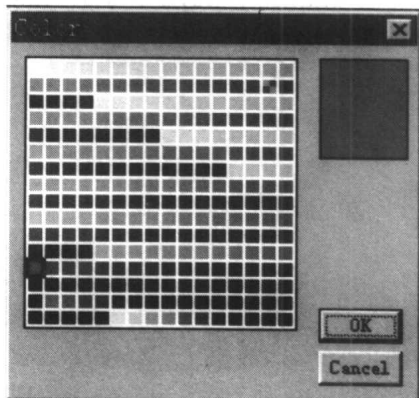
- ① 确认当前打开的项目文件为“world.a5p”，选择菜单“Modify”，然后在弹出的下拉菜单中选择“File”，然后选择“Properties...”。



- ② 在系统弹出的“Properties: File”对话框中，用鼠标单击“Playback”标签，确认当前打开的是“Playback”的选项卡。



- ③ 在“Playback”选项卡中单击“Colors”一栏的“Background”前面的颜色框，设置项目文件运行时的背景颜色。系统弹出“Colors”选择对话框，在该对话框中选择浅蓝色，单击“OK”命令按钮。



知识

作为一个好的编程习惯，在新建项目文件之后，通常都应该设置文件的属性，包括项目文件的窗口大小，背景颜色等等。

在创建项目文件时，可以通过设置项目文件的背景颜色来简单地代替背景图案。但是该方法仅能显示256种纯色。

Colors 栏后面“Chroma Key”颜色框通常不需要设置，它代表的是色度键颜色设置。

进入文件属性设置的快捷方式为“Ctrl + Shift + D”键。

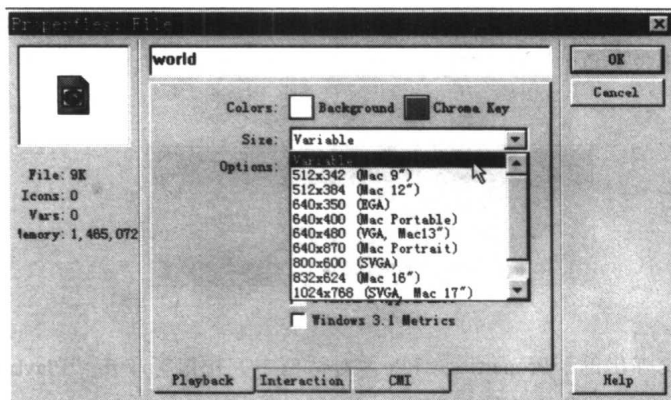
在“Size”下拉选项中提供的比较常用的选项为“Variable”、和“Full Screen”。

在创建项目文件之前，首先需要考虑演示窗口的大小设置，否则在创建过程中将影响整个文件的布局。

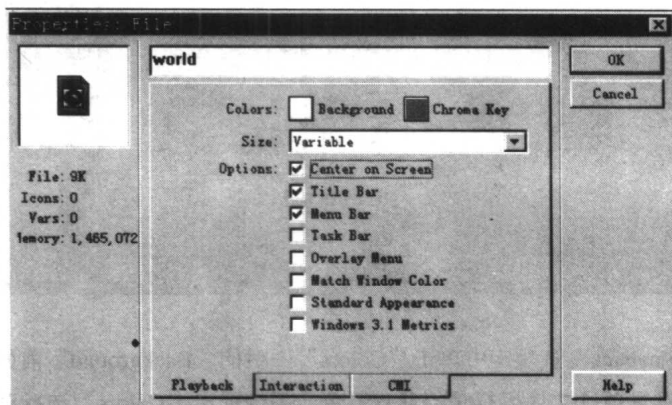
当设置窗口大小为“Variable”之后，需要在程序流程线上使用计算图标，并且利用系统函数 Resize Window 来定义窗口大小。

显示“Title Bar”，使用者可以通过拖动标题栏来移动演示窗口的位置。

- ④ 在“Properties: File”对话框中，单击“Size”下拉菜单右侧的向下箭头，可以在系统提供的各种窗口大小中选择。在本例中用户选择“Variable”选项，代表可以自定义项目文件的显示窗口大小。



- ⑤ 在“Options”中选择“Center on Screen”，使得演示窗口的显示居中；选择“Title Bar”显示标题栏；选择“Menu Bar”显示菜单栏。而“Options”中的其它选项可以不选取。



- ⑥ 通过上面的操作步骤，可以掌握如何设置新建项目文件的文件属性，包括文件窗口的大小，标题栏以及菜单栏的显示与否。在创建项目文件之前，首先就是定义好该项目文件的外观。