

——全面覆盖 Authorware 6.0-6.5

(第二版)

余安萍 俞俊平 马妮娜 编著

精通 Authorware



电子工业出版社
Publishing House of Electronics Industry
<http://www.phei.com.cn>

精通 Authorware (第2版)

——全面覆盖 Authorware 6.0~6.5

余安萍 俞俊平 马妮娜 编著

電子工業出版社

Publishing House of Electronics Industry

北京·BEIJING

内 容 简 介

本书通过丰富的实例,采用面向问题的讲述方式,系统深入地讲解了使用 Authorware 6.0/6.5 开发多媒体产品的技术,如 Authorware 6.0/6.5 的特点、各功能图标的使用方法、多媒体素材的创作与集成、交互响应的实现、结构化程序设计等基本功能;同时还别具特色地介绍了 Authorware 6.0/6.5 的一些高级功能,如超媒体的制作、知识对象的创建和使用、网络应用、各种辅助控件的使用以及变量、函数、表达式、脚本语句、Xtras、Commands 和 ActiveX 控件的使用;最后还根据作者多年的创作经历,荟萃了许多宝贵的多媒体创作经验和创作实例。

本书的示例典型实用,可操作性强;讲解深入细致,论述系统性高;分析清楚透彻,便于举一反三。本书主要面向广大计算机爱好者,既可作为一本多媒体初学者的创作入门书,又可作为具有一定开发经验的 Authorware 多媒体工作者进一步提高自己开发能力的教材,是一本不可多得系统性的 Authorware 教程。学完了本书,相信读者一定会成为一个多媒体集成的高手。

未经许可,不得以任何方式复制或抄袭本书之部分或全部内容。
版权所有,侵权必究。

图书在版编目(CIP)数据

精通 Authorware/俞俊平等编著. —2 版. —北京:电子工业出版社,2003.8
ISBN 7-5053-8817-7

I. 精… II. 俞… III. 多媒体—软件工具, Authorware IV. TTP311.56

中国版本图书馆 CIP 数据核字(2003)第 047177 号

责任编辑:毛兆余 黄志瑜

印 刷:北京市增富印刷有限责任公司

出版发行:电子工业出版社 <http://www.phei.com.cn>

北京市海淀区万寿路 173 信箱 邮编 100036

经 销:各地新华书店

开 本:787×1092 1/16 印张:36.25 字数:924.8 千字 附光盘 1 张

版 次:2003 年 8 月第 2 版 2003 年 8 月第 1 次印刷

印 数:7 000 册 定价:58.00 元 (含光盘)

凡购买电子工业出版社的图书,如有缺损问题,请向购买书店调换。若书店售缺,请与本社发行部联系。
联系电话:(010) 68279077

前 言

随着计算机及其相关技术的快速发展，多媒体以其全方位的感受，得到了广泛的重视。多媒体集成了图形、图像、声音、音效、动画，并具有高度的可交互性，使得个人电脑成为友善可亲的应用工具，在教学与学习上具有极大的潜力。因此，各行各业的许多人士都希望能够自行制作多媒体产品。虽然配置多媒体硬件并不困难，但要制作优秀的多媒体产品，即使使用具有丰富的多媒体支持能力的高级语言开发平台（如 Visual C++，Visual Basic 等），开发起来也相当复杂。尤其对于广大没有高级语言编程经验的用户来说，如果不使用便利的工具，要制作多媒体产品更无法想象。为了适应这一需要，许多软件开发商相继推出了各种各样的多媒体制作工具，常见的有 Authorware，Action，ToolBook，Director，IconAuthor，方正奥思等。这些多媒体开发工具各有其优点，其中应用最为广泛的就是 Authorware 了。

Authorware 的特点

Authorware 一推出就深受广大多媒体制作者，特别是不具有编程经验的计算机爱好者的青睐。其版本经历了 1.0，2.0，3.0，3.5，4.0，5.0，5.1，5.2 等版本，直至发展到今天的 6.0 版（由 Macromedia 公司于 2001 年 8 月推出）和 6.5 版（于 2002 年底推出）。和其他的多媒体制作工具相比，Authorware 具有如下特点：

（1）融合了编辑系统和编程语言的特点，既可以仅使用流程控制和一些工具图标，达到一些编程软件经过复杂的编程操作才能达到的效果，也可以使用变量和函数，实现可同高级语言相媲美的功能；

（2）具有功能超强、简单直观的编辑环境，可轻松实现多种特殊效果；

（3）具有丰富的文本、图形能力和动画能力，不仅可以引入多种格式的图形、图像，而且可以充分利用内部的图形工具和动画功能；

（4）具有高度的并行功能，可以让多种媒体同步演示；

（5）具有充分的交互性，可轻松实现各种复杂的交互功能；

（6）具有丰富的系统变量和系统函数，并支持功能扩展，可装入自己开发的外部函数和插件；

（7）产品的创作与维护可实现模块化，具有诱人的产品开发效率；

（8）产品支持各种最新的技术（如数据库、网络等），并能对使用者进行跟踪记录；

（9）不仅可以创建基于普通媒质（如 CD-ROM）的多媒体应用，还可以在局域网、企业内部网甚至互联网上发布基于 Web 的多媒体应用。

总之，Authorware 是一款领先的多媒体编辑软件，为创建一流的电子教育和学习工具提供了高级的解决方案。

本书主要内容

本书采用面向问题的策略，以简单实用，易学习、易掌握为宗旨，通过对各种专题设计方法与技巧的剖析，由浅入深地进行详细说明；列举大量的实例，全面、系统地讲述了利用 Authorware 6.0/6.5 创作多媒体产品的开发技术，内容广泛。

本书之所以把 Authorware 6.0 和 6.5 放在一起介绍，主要因为我们所写的《精通 Authorware 6.0》已经经过两次印刷了，但仍有许多读者给我们发 E-mail 询问在哪里可以买到《精通 Authorware 6.0》一书。正好 Authorware 6.5 也已经出来，又有一些读者问我们什么时候出 Authorware 6.5 方面的书。我们打算重印《精通 Authorware 6.0》，但为了全面照顾各个层面的读者，于是决定在原版《精通 Authorware 6.0》的基础上，结合 Authorware 6.5 的新功能，增加了许多精彩的内容，调整了部分不合适的内容。为了便于读者阅读，我们做如下约定：如果书中出现“Authorware 6.x”或“Authorware 6”的字眼，表示我们正在描述的是 Authorware 6.0 和 6.5 都具有的功能或特性；如果书中出现“Authorware 6.0”或“Authorware 6.5”的字眼，则表示我们正在描述的是 Authorware 6.0 或 6.5 所特有的功能或特性。

全书共分为四大部分：

第一部分 Authorware 6.x 入门

共包括两章，这是本书的引子，主要讲述 Authorware 6.0/6.5 的特点、编辑环境和创建一个简单示例的过程。

第二部分 Authorware 6.x 基本编辑功能

包括第 3 章到第 9 章，这是本书的基础，主要介绍了 Authorware 6.0/6.5 的编辑基础，各个基本图标（如显示图标、移动图标、擦除图标、等待图标和各多媒体图标等）及内部图形工具的使用方法；最后还对 Authorware 6.0/6.5 的其他辅助功能作了进一步的总结。

第三部分 Authorware 6.x 交互功能及结构化程序设计

包括第 10 章到第 17 章，这是本书的核心，重点详细地介绍了各种交互响应的特点和实现方法，并对 Authorware 6.0/6.5 的结构化程序设计方法进行了总结，其中介绍了大量的实例和技巧。

第四部分 Authorware 6.x 高级进阶

包括第 18 章到第 24 章，这是本书的升华，主要介绍了 Authorware 6.0/6.5 的一些高级应用，如超媒体、知识对象、网络、数据库、记录和跟踪、媒体对象的管理等，并结合作者的实践开发经验，介绍了多种开发技巧和典型示例，从而起到画龙点睛的作用。

本书的适用对象

本书主要面向广大计算机爱好者，既可作为一本多媒体初学者的创作入门书，又可作为具有一定开发经验的 Authorware 多媒体工作者的提高教材。

书中的示例典型实用，且大多取之于作者自己创作的实际产品样例，实用性强，许多内容可直接应用，对从事多媒体创作的人员具有良好的指导作用。全书结构清晰，条理清楚，论述合理，易懂易学，可操作性强。各章节都针对示例给出了具体的操作步骤，为广大读者

提供了按部就班的轻松的学习环境。

希望本书能让多媒体制作者、设计者彻底掌握 Authorware 6.0/6.5 多媒体创作的设计方法，以开发出有创意、有特色的产品或教学软件。

如何使用本书

本书提供了大量的实例，涉及到使用 Authorware 6.0/6.5 进行多媒体创作的各个方面。在阅读本书时，读者最好能准备好一台计算机，以便随时尝试本书所提供的实例。

为了能正确使用本书提供的实例，读者的计算机系统应满足如下的基本要求。

- CPU：奔腾 166 或更高级
- 内存：32MB 或更多
- 操作系统：Windows 95/98/Me/XP 或 Windows NT/2000
- 软件环境：Authorware 6.0/6.5
- 其他：200MB 以上剩余硬盘空间，声卡及音箱

另外，为了照顾到尽可能多的读者，书中所有的图片都是在中文 Windows 2000 下抓取的。这样，使用 Windows 95/98/Me/NT/2000 的读者所看到的图与书中的图是一致的。而使用 Windows XP 的读者所看到的图与书中的图则有所区别，虽然内容一样，但窗口的显示风格却迥异。因此，如果使用 Windows XP 的读者不计较的话，并不影响阅读和理解；如果觉得不舒服，则可以将 Windows XP 的窗口显示风格由“Windows XP”改为“Windows 经典”，即可解决此问题。

配套光盘的内容

为了进一步方便读者学习，本书附带了一张配套光盘。其中不仅包含了书中全部示例的源程序及素材（所有程序都经过了严格调试，完全能正常运行），而且更为宝贵的是，光盘中还包含了作者多年来精心收集的众多经典 Authorware 示例，绝对物超所值。

如何发表意见和获得技术支持

作者和电子工业出版社欢迎读者提出宝贵意见。读者在阅读本书时遇到任何问题，或者对本书有什么意见和建议，或者发现了本书存在的错误和纰漏（尽管在编写过程中，我们进行了认真细致的审改工作，但由于时间仓促，加上作者水平有限，书中难免存在不足之处），都请直率地告诉我们。我们会通过电子邮件尽力回复读者提出的问题。请通过如下的电子邮箱地址与作者联系：

fishmates@163.com

致谢

我们要感谢所有对本书的写作有过帮助的人。本书由飞雪漫工作室的余安萍和俞俊平主笔，王正梅、余显明、余小多、华军、赵静、高环、余晨、俞苗等参加了本书有关内容的讨论和资料收集，在本书的编写过程中也给予了大力帮助。

自我们所编著的《精通 Authorware 5.x》和《精通 Authorware 6.0》出版以来，得到了广大读者的厚爱 and 大力支持，在此表示诚挚的谢意！同时，也希望广大读者继续支持本书！

作 者

2003 年 2 月 18 日于北京

目 录

第一部分 Authorware 6.x 入门

第 1 章 Authorware 6.x 概述	(3)
1.1 认识 Authorware 6.x	(3)
1.2 安装 Authorware 6.x	(3)
1.2.1 系统需求	(3)
1.2.2 Authorware 6.0 的安装步骤	(4)
1.2.3 Authorware 6.5 的安装步骤	(7)
1.3 Authorware 6.x 新功能简介	(12)
1.3.1 Authorware 6.0 新功能简介	(12)
1.3.2 Authorware 6.5 新功能简介	(13)
1.4 Authorware 6.0 界面基础	(14)
1.4.1 菜单条	(15)
1.4.2 工具条	(16)
1.4.3 基于图标的程序设计窗口	(17)
1.4.4 图标工具栏	(18)
1.4.5 演示窗口	(19)
1.4.6 工具提示 (ToolTips)	(19)
1.4.7 其他组成部分	(19)
本章小结	(20)
第 2 章 一个简单示例	(21)
2.1 目标	(21)
2.2 简单示例的实现	(23)
2.2.1 设计第一幕	(23)
2.2.2 设计第二幕	(26)
2.2.3 设计第三幕	(28)
2.2.4 设计第四幕	(30)
2.2.5 设计第五幕	(30)
2.2.6 设计第六幕	(30)
本章小结	(31)

第二部分 Authorware 6.x 基本编辑功能

第 3 章 Authorware 6.x 编辑基础	(35)
3.1 编辑的阶段	(35)

3.1.1	分析阶段	(35)
3.1.2	设计阶段	(35)
3.1.3	开发阶段	(36)
3.1.4	评估阶段	(36)
3.1.5	发布程序	(36)
3.2	使用流程线上的图标	(36)
3.2.1	在流程线上插入一个图标	(37)
3.2.2	图标的命名	(37)
3.2.3	编辑一个图标	(38)
3.2.4	选择一个或多个图标	(39)
3.2.5	删除、复制和粘贴图标	(39)
3.2.6	组合和移动图标	(39)
3.2.7	编辑多个图标	(40)
3.2.8	重新排列图标	(41)
3.2.9	编辑图标的属性	(41)
3.2.10	创建定制图标	(42)
3.2.11	嵌入和链接媒体文件	(43)
3.2.12	使用拖放技术	(44)
3.2.13	鼠标右键的神奇功能	(45)
3.2.14	改变图标的颜色	(47)
3.2.15	模板工具箱	(47)
3.3	编辑的步骤	(49)
3.3.1	创建新文件	(50)
3.3.2	打开文件	(50)
3.3.3	处理媒体内容	(53)
3.3.4	保存文件	(54)
3.4	良好的编辑习惯	(54)
3.4.1	设置文件属性	(54)
3.4.2	创建命名机制及图标描述	(61)
3.4.3	使用关键字	(62)
3.4.4	其他应注意的问题	(64)
3.4.5	经常使用的快捷键	(65)
	本章小结	(66)
第4章	使用显示图标	(67)
4.1	显示图标简介	(67)
4.1.1	显示图标的功能	(67)
4.1.2	显示图标的创建	(67)
4.2	显示对象	(68)
4.2.1	显示文本	(68)
4.2.2	显示图形和图像对象	(69)

4.3	显示图标的属性	(70)
4.3.1	显示图标属性	(71)
4.3.2	图像属性	(76)
4.4	编辑多个显示对象	(79)
4.5	显示效果深入	(80)
4.5.1	对路径进行进一步处理	(80)
4.5.2	特殊效果的显示	(82)
	本章小结	(82)
第5章	使用绘图工具箱	(83)
5.1	工具箱介绍	(83)
5.1.1	打开工具箱	(83)
5.1.2	工具箱操作	(84)
5.2	创建文本对象	(87)
5.2.1	文本对象的创建	(87)
5.2.2	文本对象的操作	(89)
5.2.3	特效文本制作	(93)
5.2.4	Windows OLE 功能的应用	(94)
5.3	其他绘制工具	(95)
5.3.1	画线工具	(95)
5.3.2	椭圆工具	(95)
5.3.3	矩形工具	(95)
5.3.4	多边形工具	(96)
	本章小结	(96)
第6章	使用移动图标、擦除图标和等待图标	(98)
6.1	移动图标	(98)
6.1.1	移动功能	(98)
6.1.2	移动操作的创建	(98)
6.1.3	打开移动图标	(99)
6.1.4	使用 Direct to Point 类型移动对象	(103)
6.1.5	使用 Direct to Line 选项移动对象	(104)
6.1.6	使用 Direct to Grid 类型移动对象	(106)
6.1.7	使用 Path to End 类型移动对象	(107)
6.1.8	使用 Path to Point 类型移动对象	(109)
6.2	擦除图标	(109)
6.2.1	引入擦除图标	(109)
6.2.2	打开擦除图标	(110)
6.3	等待图标	(112)
6.3.1	打开等待图标	(112)
6.3.2	程序继续方式	(113)
6.3.3	继续按钮的更改	(114)

本章小结.....	(114)
第7章 Authorware 6.x 的多媒体功能	(116)
7.1 数字影像图标	(116)
7.1.1 数字影像图标的功能.....	(116)
7.1.2 Authorware 中的数字影像文件存储方式.....	(116)
7.1.3 Authorware 6.x 支持的数字影像类型	(117)
7.1.4 装载数字影像对象.....	(119)
7.2 声音图标	(124)
7.2.1 声音文件的导入.....	(124)
7.2.2 声音图标的属性设置.....	(125)
7.2.3 一个实例.....	(127)
7.3 媒体同步	(129)
7.4 使用动态 GIF 文件	(130)
7.4.1 使用动态 GIF 文件	(130)
7.4.2 设置动态 GIF 图标的属性	(131)
7.5 使用 QuickTime 媒体	(132)
7.5.1 简介.....	(132)
7.5.2 使用 QuickTime 媒体.....	(133)
7.6 使用 QuickTime VR 电影	(135)
7.7 使用 Flash 动画	(138)
7.7.1 Flash 特点	(138)
7.7.2 Flash Asset Xtra 的功能.....	(138)
7.7.3 增加一个 Flash 动画	(139)
7.7.4 设置 Flash 动画的属性	(140)
本章小结.....	(141)
第8章 综合应用	(142)
8.1 目标	(142)
8.2 片头的实现	(142)
8.2.1 片头第一部分.....	(142)
8.2.2 片头第二部分.....	(146)
8.2.3 片头第三部分.....	(150)
8.3 片尾的实现	(155)
8.3.1 片尾第一部分.....	(156)
8.3.2 片尾第二部分.....	(157)
本章小结.....	(159)
第9章 对 Authorware 6.x 更深入的认识	(160)
9.1 程序调试技巧.....	(160)
9.1.1 程序的调试.....	(160)
9.1.2 错误处理.....	(164)
9.2 程序的打包	(167)

9.2.1 程序打包须知	(168)
9.2.2 进行本地打包程序	(169)
9.2.3 使用一键发布打包程序	(171)
9.3 程序的发布	(174)
9.3.1 程序发布须知	(174)
9.3.2 程序发布时所需要的文件	(175)
本章小结	(176)

第三部分 Authorware 6.x 交互功能及结构化程序设计

第 10 章 认识 Authorware 6.x 的交互功能	(179)
10.1 关于交互性	(179)
10.1.1 什么是交互性	(179)
10.1.2 交互的组成部分	(179)
10.2 Authorware 6.x 中的交互性	(181)
10.2.1 交互图标的特点	(181)
10.2.2 交互图标的建立	(181)
10.2.3 交互图标的结构及组成	(184)
10.2.4 交互的工作方式	(185)
10.3 交互图标的属性	(187)
10.3.1 交互图标的显示功能	(187)
10.3.2 交互图标的交互属性	(188)
10.3.3 交互图标的快捷方式	(194)
本章小结	(195)
第 11 章 按钮响应	(196)
11.1 创建按钮响应	(196)
11.2 设置按钮响应的属性	(197)
11.2.1 通用控制	(198)
11.2.2 Button 面板	(198)
11.2.3 Response 面板	(201)
11.3 设计结果图标	(204)
11.4 按钮响应的示例	(204)
11.4.1 电子相册示例	(204)
11.4.2 家庭影院播放系统示例	(206)
11.4.3 重复使用定制的按钮库	(215)
本章小结	(216)
第 12 章 敲击区域响应	(217)
12.1 建立敲击区域响应	(217)
12.2 设置敲击区域响应的属性	(218)
12.3 敲击区域响应的示例	(219)
12.3.1 电子相册示例	(219)

12.3.2	使用 Perpetual 属性	(223)
12.3.3	注意交互响应出现的次序	(225)
12.3.4	为按钮增加提示信息	(229)
	本章小结	(232)
第 13 章	敲击对象响应	(233)
13.1	建立敲击对象响应	(233)
13.1.1	敲击对象响应的特点	(233)
13.1.2	建立敲击对象响应的步骤	(233)
13.2	敲击对象响应的示例	(235)
13.2.1	把一般显示对象作为敲击对象	(235)
13.2.2	把移动对象作为敲击对象	(238)
13.2.3	把数字影像作为敲击对象	(241)
	本章小结	(241)
第 14 章	目标区域响应和下拉式菜单响应	(242)
14.1	目标区域响应的使用	(242)
14.1.1	目标区域响应概述	(242)
14.1.2	建立目标区域响应	(242)
14.1.3	目标区域响应的属性	(246)
14.1.4	建立一个“安全网”	(246)
14.1.5	其他完善措施	(248)
14.2	目标区域响应示例	(250)
14.2.1	填空游戏示例	(250)
14.2.2	影像控制示例	(254)
14.3	下拉式菜单响应的使用	(257)
14.3.1	下拉式菜单响应概述	(257)
14.3.2	建立下拉式菜单响应	(258)
14.3.3	下拉式菜单响应的属性	(260)
14.4	下拉式菜单响应示例	(261)
14.4.1	用变量控制菜单项的状态	(261)
14.4.2	删除系统的 File 菜单	(262)
	本章小结	(264)
第 15 章	文本输入响应和按键响应	(265)
15.1	文本输入响应的使用	(265)
15.1.1	文本输入响应概述	(265)
15.1.2	文本输入响应的规则	(265)
15.1.3	文本输入响应的属性	(267)
15.2	文本输入响应示例	(269)
15.2.1	“动物世界”示例	(269)
15.2.2	“知识测验”示例	(272)
15.3	按键响应的使用	(275)

15.3.1	按键响应概述	(275)
15.3.2	Authorware 中的按键名称	(275)
15.3.3	设置按键响应属性	(276)
15.3.4	键名的使用规则	(277)
15.3.5	实现结果图标	(278)
15.4	按键响应示例	(280)
15.4.1	“移动圆球”示例的运行结果	(280)
15.4.2	“移动圆球”示例的设计过程	(280)
	本章小结	(284)
第 16 章	条件响应、尝试限制响应和时间限制响应	(285)
16.1	条件响应	(285)
16.1.1	条件响应的使用	(285)
16.1.2	条件响应示例	(292)
16.2	尝试限制响应	(297)
16.2.1	尝试限制响应的使用	(297)
16.2.2	尝试限制响应示例	(299)
16.3	时间限制响应	(299)
16.3.1	时间限制响应的使用	(299)
16.3.2	时间限制响应示例	(301)
	本章小结	(304)
第 17 章	Authorware 6.x 的结构化程序设计	(305)
17.1	群组图标	(305)
17.1.1	使用群组图标	(305)
17.1.2	组织和显示群组图标	(307)
17.1.3	群组图标的属性	(307)
17.2	计算图标	(308)
17.2.1	使用计算图标	(308)
17.2.2	设置计算窗口属性	(310)
17.2.3	插入符号、分隔线和消息框	(312)
17.2.4	附着计算图标	(313)
17.2.5	设置计算图标属性	(315)
17.2.6	Authorware 6.5 对计算图标的增加功能	(316)
17.3	决策图标	(319)
17.3.1	决策图标概述	(319)
17.3.2	决策图标的属性	(320)
17.3.3	决策图标的分支方法	(322)
17.3.4	与决策图标相关的系统变量	(329)
	本章小结	(330)

第四部分 Authorware 6.x 高级进阶

第 18 章 用 Authorware 6.x 创建超文本	(333)
18.1 超文本和超媒体概述	(333)
18.1.1 关于超文本	(333)
18.1.2 关于超媒体	(333)
18.2 框架图标和链接图标	(334)
18.2.1 框架图标与链接图标的功能	(334)
18.2.2 框架图标与浏览图标提供的默认功能	(335)
18.2.3 框架图标和浏览图标的属性	(336)
18.3 超文本的创建	(342)
18.4 一个 Show Me 例子	(345)
本章小结	(346)
第 19 章 管理媒体内容	(347)
19.1 媒体内容概述	(347)
19.1.1 媒体内容的类型	(347)
19.1.2 创建并集成内容	(347)
19.2 媒体内容的管理	(348)
19.2.1 概述	(348)
19.2.2 媒体内容管理工具	(348)
19.2.3 从 Authorware 6.x 中输出媒体	(350)
19.3 外部内容文件和外部媒体浏览器	(350)
19.3.1 外部内容文件和外部媒体浏览器	(350)
19.3.2 外部浏览器的使用	(352)
19.4 媒体库的使用	(353)
19.4.1 媒体库文件概述	(353)
19.4.2 媒体库窗口的使用	(355)
19.4.3 媒体库的创建、打开、保存及关闭	(357)
19.4.4 删除库中的图标	(358)
19.4.5 剪切、拷贝和粘贴库图标	(359)
19.4.6 刷新图标与库的链接	(359)
19.4.7 标识链接	(360)
19.5 模板的使用	(361)
19.5.1 模板概述	(361)
19.5.2 标准化和共享的元素	(361)
19.5.3 创建模板	(362)
19.5.4 使用模板	(362)
本章小结	(363)
第 20 章 使用变量、函数、属性、表达式和脚本语句	(364)
20.1 概述	(364)

20.1.1	变量和函数的功能	(364)
20.1.2	使用变量、函数、表达式和脚本语句的场合	(365)
20.1.3	在库中使用变量、函数和表达式	(366)
20.2	变量	(367)
20.2.1	变量的类型	(367)
20.2.2	Authorware 6.x 系统变量	(368)
20.2.3	Authorware 6.x 的用户自定义变量	(370)
20.2.4	显示变量所表示的信息	(372)
20.3	函数	(372)
20.3.1	系统函数	(372)
20.3.2	自定义函数	(375)
20.3.3	装载 UCD 中的自定义函数	(378)
20.3.4	装载常规 DLL 中的自定义函数	(379)
20.3.5	创建用户自定义脚本函数	(380)
20.3.6	发布 UCD 和 DLL	(385)
20.4	属性	(385)
20.4.1	属性概述	(386)
20.4.2	设置和获取文件属性	(386)
20.4.3	设置和获取图标属性	(388)
20.5	创建自己的 UCD	(389)
20.5.1	创建一个常规 DLL	(390)
20.5.2	增强现有常规 DLL 的功能	(393)
20.5.3	把常规 DLL 转换成 UCD	(395)
20.6	表达式	(398)
20.6.1	表达式和操作符	(398)
20.6.2	Authorware 求解表达式的方法	(402)
20.6.3	使用表达式	(403)
20.7	脚本语句	(404)
20.7.1	脚本语句概述	(404)
20.7.2	If...then 语句	(405)
20.7.3	Repeat 循环语句	(406)
20.8	示例	(407)
20.8.1	示例的设计目标	(407)
20.8.2	漫游程序的实现	(408)
20.8.3	不规则窗口的实现	(410)
20.8.4	求和示例的实现	(412)
	本章小结	(413)
第 21 章	Authorware 6.x 的网络功能	(414)
21.1	预备知识	(414)
21.1.1	概述	(414)

21.1.2	传输速率	(415)
21.1.3	数据流技术	(416)
21.1.4	设计一个适用于 Web 的片段	(417)
21.1.5	与 Web 相关的系统变量和系统函数	(418)
21.1.6	管理 Web 化打包片段中的内容	(420)
21.1.7	Authorware Advanced Streamer	(421)
21.2	对片段进行 Web 化打包	(423)
21.2.1	使用一键发布进行 Web 化打包	(423)
21.2.2	映射文件	(428)
21.3	使用 Authorware Web Player	(432)
21.3.1	Authorware Web Player 概述	(432)
21.3.2	Authorware Web Player 使用方法	(433)
21.4	配置 Web 服务器	(434)
21.4.1	准备文件	(434)
21.4.2	配置 Authorware Web Player 控件	(434)
21.4.3	测试	(436)
	本章小结	(438)
第 22 章	使用知识对象	(439)
22.1	知识对象简介	(439)
22.1.1	知识对象的特点	(439)
22.1.2	知识对象的工作过程	(440)
22.2	使用知识对象	(441)
22.2.1	在现有文件中添加知识对象	(441)
22.2.2	为新文件选择知识对象	(445)
22.2.3	在 Knowledge Objects 窗口中显示知识对象	(446)
22.3	知识对象图标	(448)
22.3.1	知识对象图标的特点	(448)
22.3.2	设置知识对象图标	(448)
22.4	开发知识对象	(451)
22.4.1	概述	(451)
22.4.2	开发知识对象的基础知识	(452)
22.4.3	开发知识对象的具体步骤	(460)
22.4.4	使用知识对象模板	(463)
22.5	知识对象所使用的系统变量和系统函数	(468)
22.5.1	知识对象所使用的系统变量	(468)
22.5.2	知识对象所使用的系统函数	(468)
	本章小结	(469)
第 23 章	使用 Xtras、ActiveX 控件、事件响应和 Commands 命令	(471)
23.1	使用 Xtras	(471)
23.1.1	Xtras 概述	(471)