

高职高专规划教材

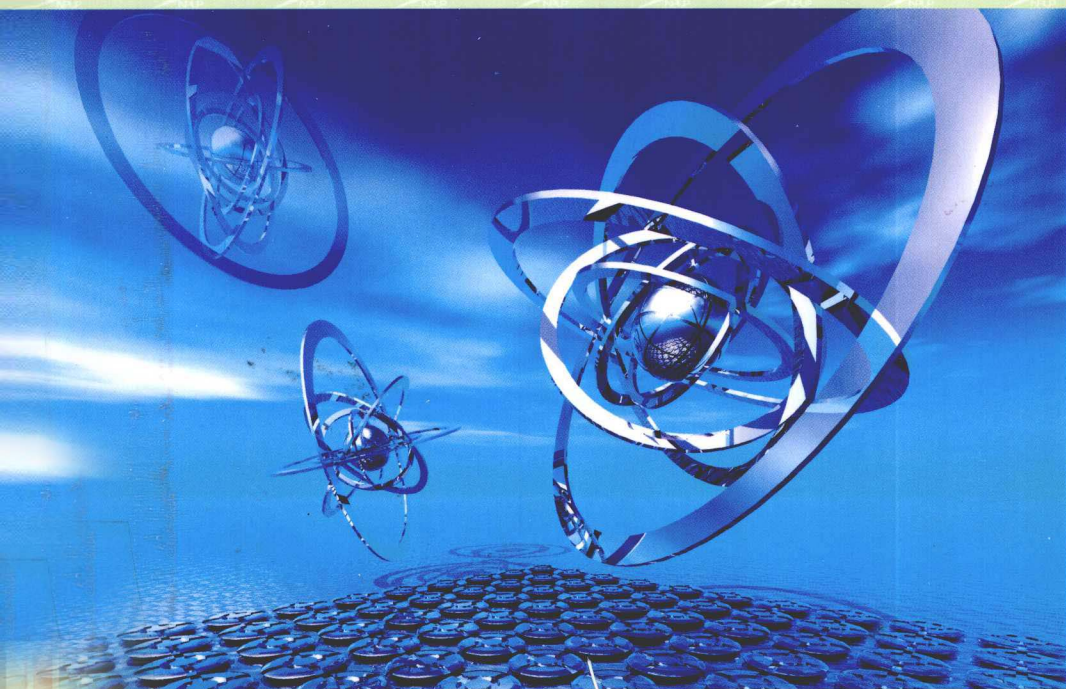


双高规划教材

中文 Authorware 7.0

操作教程

王辉 编



西华理工大学出版社

高职高专规划教材

中文 Authorware 7.0 操作教程

王 辉 编

西北工业大学出版社

【内容提要】本书为高职高专计算机系列教材。书中主要介绍中文 Authorware 7.0 的基础知识、各种图标的应用以及操作方法。书中附有大量生动典型的实例以及练习题，书后还配有实训，即对每章所讲内容进行上机操作练习，这将会使读者在使用中文 Authorware 7.0 时更加得心应手，做到学以致用。

本书不仅适合高职高专学生用作教材，也适合各类培训中心用作课件设计课程教材，同时也可供广大业余爱好者及专业人员参考。

图书在版编目 (CIP) 数据

中文 Authorware 7.0 操作教程/王辉编. —西安: 西北工业大学出版社, 2005.6

ISBN 7-5612-1955-5

I. 中… II. 王… III. 多媒体—软件工具, Authorware 7.0—高等学校: 技术学校—教材
IV. TP311.56

中国版本图书馆 CIP 数据核字 (2005) 第 070284 号

出版发行: 西北工业大学出版社

通信地址: 西安市友谊西路 127 号 邮编: 710072

电话: 029-88493844 88491757

网 址: www.nwpup.com

印刷者: 陕西丰源印务有限公司

开 本: 787 mm×1 092 mm 1/16

印 张: 14

字 数: 374 千字

版 次: 2005 年 8 月第 1 版

2005 年 8 月第 1 次印刷

定 价: 18.00 元

前言

只有培养出大量高素质的劳动者,才能把我国的人数优势转化为人力优势,提高全民族的竞争力。因此,我国近年来十分重视高等职业教育,把高等职业教育作为高等教育的重要组成部分,并以法律的形式加以约束与保证。高等职业教育从此进入了蓬勃发展时期,驶入了高速发展的快车道。

高等职业教育有其自身的特点。正如教育部“面向 21 世纪教育振兴行动计划”所指出的那样:“高等职业教育必须面向地区经济建设和社会发展,适应就业市场的实际需要,培养生产、管理、服务第一线需要的实用人才,真正办出特色。”因此,不能以本科压缩和变形的形式组织高等职业教育,必须按照高等职业教育的自身规律组织教学体系。为此,我们根据高等职业教育的特点及社会对教材的普遍需求,组织高等职业学院有丰富教学经验的老师,编写了这套《高职高专规划教材》。

本套教材充分考虑了高等职业教育的培养目标、教学现状和发展方向,在编写中突出了实用性。本套教材重点讲述目前在信息技术行业实践中不可缺少的知识,并结合具体实践加以讲述。大量具体操作步骤、众多实践应用技巧与接近实际的实训材料保证了本套教材的实用性。

在本套教材编写大纲的制定过程中,我们广泛收集了高等职业学院的教学计划,对多个省、市高等职业教育的实际情况进行了调研,经过反复讨论和修改,使编写大纲能最大限度地符合我国高等职业教育的要求,切合高等职业教育的实际情况。

在选择作者时,我们特意挑选了在高等职业教育一线的优秀骨干教师。他们熟悉高等职业教育的教学实际,并有多年的教学经验,其中许多是“双师型”教师,既是教授、副教授,同时又是高级工程师、认证高级设计师。他们既有坚实的理论知识、很强的实践能力,又有较丰富的写作经验及较好的文字水平。

目前我国许多行业开始实行劳动准入制度和职业资格制度,为此,本套教材也兼顾了一些证书考试(如计算机等级考试等),并提供了一些具有较强针对性的训练题目。

本套教材是高等职业学院、高等技术学院、高等专科学校的计算机教材,适用于信息技术的相关专业,如计算机应用、计算机网络、信息管理、电子商务、计算机科学技术、会计电算化等,也可供优秀职高学校选作教材。对于那些要提高自己的应用技能或参加一些证书考试的读者,本套教材也不失为一套较好的参考书。

由于编者水平有限,不足之处在所难免。恳请广大读者将本套教材的使用情况及各种意见、建议及时反馈给我们,以便我们在今后的工作中不断地改进和完善。

编者

目 录

第一章 Authorware 7.0 基础	1
第一节 Authorware 简介	1
一、Authorware 7.0 的新增功能	1
二、Authorware 7.0 的安装	2
三、Authorware 7.0 的启动与退出	5
第二节 Authorware 7.0 的工作界面	5
一、菜单栏	5
二、“常用”工具栏	6
三、图标栏	6
四、设计窗口	6
五、演示窗口	7
第三节 Authorware 7.0 的基本操作	7
一、文件的创建	7
二、图标的基本操作	7
三、文件的打开与保存	8
第四节 应用实例	9
习题一	11
第二章 文本、图形图像的处理	12
第一节 显示图标	12
一、显示图标的使用	12
二、设置显示图标的属性	13
第二节 文本的输入与编辑	15
一、添加文本对象	15
二、编辑文本	16
三、自定义文本样式	18
四、设置文本的排列和显示方式	19
第三节 图形图像的编辑和处理	20
一、绘制图形	20
二、编辑图形	21
三、导入外部图像	22
第四节 应用实例	24
习题二	27

第三章 动态效果的设置	28
第一节 移动图标	28
一、认识移动图标	28
二、设置移动图标的属性	28
第二节 动画类型	30
一、指向固定点	30
二、指向固定直线上的某点	31
三、指向固定区域内的某点	33
四、指向固定路径的终点	34
五、指向固定路径上的任意点	37
第三节 设置程序的暂停	39
一、认识等待图标	39
二、设置等待图标的属性	39
第四节 设置擦除效果	42
一、认识擦除图标	42
二、设置擦除图标的属性	43
三、设置擦除效果	43
第五节 应用实例	44
习题三	49
第四章 程序的交互控制	50
第一节 群组图标	50
一、认识群组图标	50
二、设置群组图标的属性	51
第二节 交互响应的概述	51
一、了解交互图标	51
二、交互图标的属性	52
三、创建交互响应	54
四、交互响应的类型	55
第三节 按钮响应	56
一、设置按钮响应的属性	56
二、设计实例	59
第四节 热区响应	63
一、设置热区响应的属性	63
二、设计实例	63

第五节 热对象响应	66
一、设置热对象响应的属性	66
二、设计实例	66
第六节 目标区响应	68
一、设置目标区响应的属性	69
二、设计实例	69
第七节 下拉菜单响应	72
一、设置下拉菜单响应的属性	73
二、设计实例	73
第八节 条件响应	75
一、设置条件响应的属性	75
二、设计实例	76
第九节 文本输入响应	78
一、设置文本输入响应的属性	79
二、设计实例	81
第十节 按键响应	84
一、设置按键响应的属性	84
二、设计实例	84
第十一节 重试限制响应	86
一、设置重试限制响应的属性	87
二、设计实例	87
第十二节 时间限制响应	89
一、设置时间限制响应的属性	89
二、设计实例	90
第十三节 事件响应	91
一、设置事件响应的属性	91
二、设计实例	92
第十四节 应用实例	94
习题四	99
 第五章 外部媒体素材的添加	101
第一节 引入数字电影	101
一、常用的电影文件	101
二、数字电影图标的使用	102
三、设置数字电影图标的属性	103
第二节 声音图标	106
一、Authorware 支持的声音文件格式	107

二、声音图标的使用	107
三、设置声音图标的属性	109
第三节 DVD 图标	110
一、DVD 图标的功能	110
二、设置 DVD 图标的属性	111
第四节 其他媒体内容	112
一、导入 GIF 动画	112
二、导入 Flash 动画	114
第五节 应用实例	116
习题五	119
第六章 创建框架和判断结构	120
第一节 创建框架和导航结构	120
一、框架图标	120
二、导航图标	122
三、导航链接的方式	123
四、自定义查找	126
第二节 创建判断结构	126
一、判断结构及其属性	126
二、顺序分支结构	129
三、任意随机分支结构	131
四、不重复随机分支结构	133
五、计算分支结构	135
第三节 应用实例	135
习题六	139
第七章 变量、函数、表达式和语句	140
第一节 变量的概述及应用	140
一、计算图标	140
二、变量的概述	141
三、系统变量	142
四、自定义变量	143
五、变量的应用	143
第二节 函数的概述及应用	144
一、函数的概述	144
二、系统函数	144
三、外部函数	145

四、函数的应用	145
第三节 运算符和表达式	145
一、运算符	146
二、表达式	146
第四节 语 句	147
一、条件语句	147
二、循环语句	148
第五节 应用实例	148
习题七	151
第八章 库和模块	152
第一节 库	152
一、库的概念和特点	152
二、库的基本操作	152
第二节 模 块	155
一、模块的概念	155
二、模块的操作	155
第三节 应用实例	156
习题八	159
第九章 知识对象的应用	160
第一节 知识对象的概述	160
一、知识对象的概念	160
二、知识对象图标的使用	161
三、知识对象的分类	162
第二节 应用实例	162
习题九	166
第十章 网络应用	167
第一节 Authorware 7.0 的网络应用	167
一、网络发布前的准备	167
二、网络应用	168
第二节 应用实例	170
习题十	171

第十一章 Authorware 的调试、打包与发布	172
第一节 程序的调试	172
一、程序调试的方法	172
二、调试的使用工具	173
第二节 程序的打包	174
一、文件打包的步骤	174
二、打包发行时应包含的文件	176
三、设置外部文件的搜索路径	176
第三节 程序的发布	177
一、程序发布说明	177
二、一键发布的设置	177
习题十一	180
第十二章 Authorware 综合实例	181
实例 1 特效字	181
实例 2 电视机	183
实例 3 文字跟随鼠标移动	186
实例 4 交互响应	190
实例 5 判断分支	193
实 训	198
实训 1 Authorware 7.0 基础	198
实训 2 文本和图形图像的处理	199
实训 3 动态效果的设置	200
实训 4 程序的交互控制	202
实训 5 外部媒体素材的添加	202
实训 6 创建框架和导航结构	203
实训 7 变量、函数、表达式和语句	204
实训 8 库和模块	205
实训 9 知识对象的应用	206
实训 10 网络应用	208
实训 11 Authorware 的调试、打包和发布	211

第一章 Authorware 7.0 基础

Authorware 是美国 Macromedia 公司推出的功能强大的、基于流程图的可视化多媒体制作软件,它代替了通过编程制作多媒体的工具,采用最直接的流程线设计方式和基于图标的编辑方式,将图像、文字、音乐、动画、视频等素材集于一体;以独特的开发方式,应用多种交互功能和动态链接功能为设计者提供一个有力的多媒体开发平台,可制作出高质量的多媒体作品。因此,Authorware 越来越受到广大用户的喜爱。

本章主要内容:

- ◆ Authorware 简介
- ◆ Authorware 7.0 的工作界面
- ◆ Authorware 7.0 的基本操作
- ◆ 应用实例

第一节 Authorware 简介

自从 1987 年 Authorware 出现以后,美国 Macromedia 公司对其一直在不断地改进,Authorware 7.0 是 2003 年 7 月推出的最新版本,它基于流程线的程序结构,提供了自动生成多媒体源程序代码的环境,用户可以在此环境中对图、文、声等多种媒体格式进行编辑和处理。

一、Authorware 7.0 的新增功能

Authorware 7.0 与以前的版本相比,有了很大的改进。它不但继承了以前版本的功能,还新增了许多功能,下面主要介绍它的 9 大新增功能。

1. 采用 Macromedia 通用用户界面

由于 Macromedia 系列产品使用广大用户所熟悉的可视化界面,友好的界面不仅可以缩短读者的学习时间,还可以加快开发的进程。

2. 增加对 PowerPoint 文件的支持

Authorware 7.0 增加了对 PowerPoint 文件的支持,即可以直接把在 PowerPoint 中制作的幻灯片导入到 Authorware 中使用,以制作交互式文件来丰富多媒体电子课件的学习内容。

3. 支持完全脚本属性

用户可以通过脚本来编写命令、知识对象和扩展内容。

4. XML 的导入和输出

Authorware 7.0 支持 XML 的导入和输出,可创造动态数据驱动应用程序,输出的 XML 文件包含文件和图标的信息。

5. 支持 DVD 文件

Authorware 7.0 增加了 DVD 设计图标，在应用程序中整合 DVD 视频文件的播放。

6. 支持 JavaScript

Authorware 7.0 增强了脚本引擎。用户可以使用 Authorware 脚本语言或 JavaScript 脚本语言。

7. 增加学习管理系统（LMS）知识对象

增加学习管理系统（Learning Management System）知识对象功能，方便用户管理。

8. 一键发布学习管理系统

Authorware 7.0 增加了一键发布学习管理系统，可以使课件发布简单化。

9. 在苹果机 Mac OS X 上回放

Authorware 7.0 制作的课件只能在 Windows 平台上使用，现在可以在苹果机的 OS X 系统中兼容回放。

二、Authorware 7.0 的安装

由于 Authorware 7.0 采用 Macromedia 通用用户界面，所以安装过程与其他的应用程序相似，既方便又简单。下面先介绍 Authorware 7.0 的运行环境。

1. 运行环境

因为 Authorware 7.0 包含图、文、声等信息，所以对计算机的要求比较高。下面讲述系统资源的要求。

（1）计算机硬件环境。

CPU: Pentium III 以上。

内存: 128 MB 以上。

硬盘: 140 MB 以上。

操作系统: Windows 98 及以上版本。

（2）计算机软件环境。

制作动画软件: 如 Flash。

三维动画软件: 如 3DS MAX。

编辑视频软件: 如 Premiere。

图像处理软件: 如 Photoshop。

声音处理软件: 如 WaveEdit。

2. 安装步骤

安装 Authorware 7.0 的主要步骤如下:

（1）将安装盘放入光驱中，启动资源管理器。然后双击安装程序文件，弹出如图 1.1.1 所示的“安装程序向导”对话框。

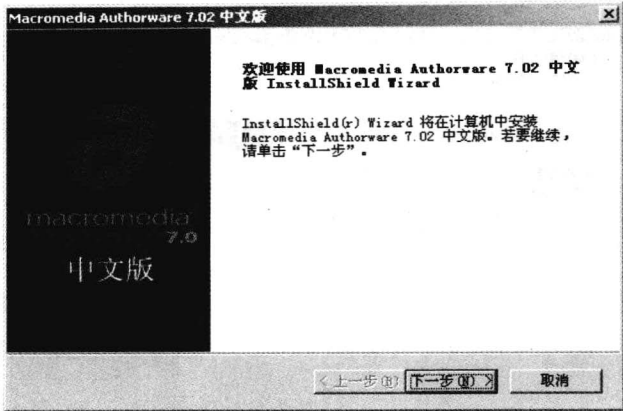


图 1.1.1 “安装程序向导”对话框

(2) 单击 **下一步(N) >** 按钮，弹出如图 1.1.2 所示的“许可证协议”对话框。如果同意版权的声明，单击 **是(Y)** 按钮，弹出如图 1.1.3 所示的“选择目的地位置”对话框。

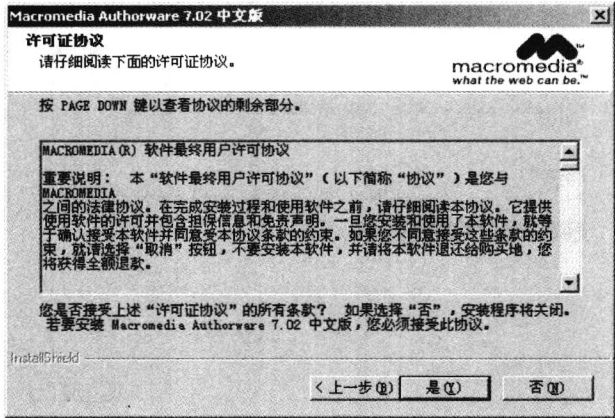


图 1.1.2 “许可证协议”对话框

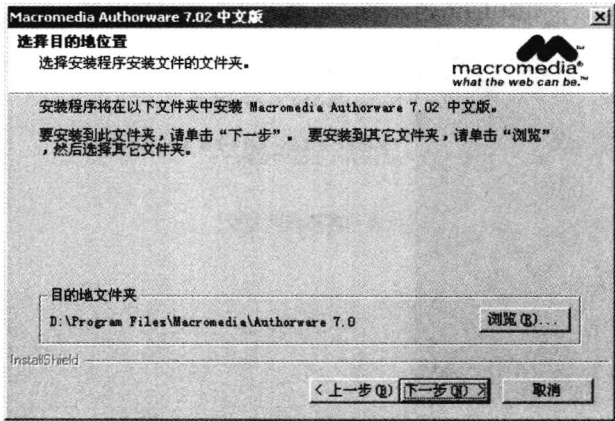


图 1.1.3 “选择目的地位置”对话框

(3) 一般选择系统默认的安装路径（若单击 **浏览(B)...** 按钮，可更改路径），单击 **下一步(N) >** 按钮，弹出如图 1.1.4 所示的“开始复制文件”对话框。

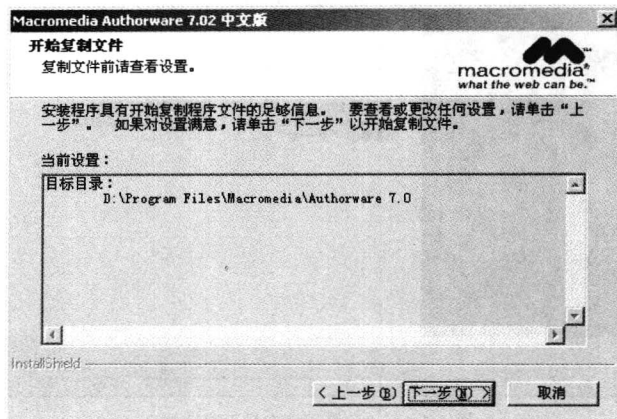


图 1.1.4 “开始复制文件”对话框

(4) 单击 **下一步(N) >** 按钮, 弹出如图 1.1.5 所示的“安装状态”对话框。

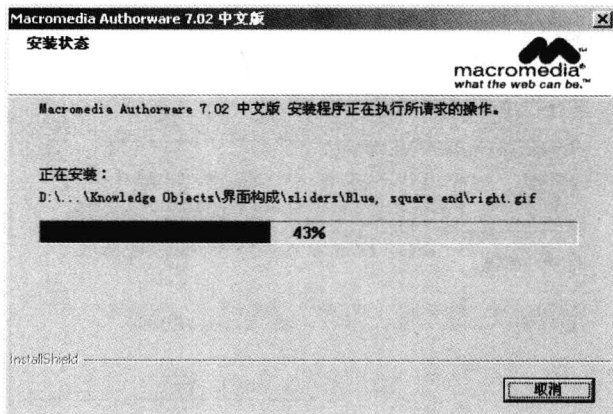


图 1.1.5 “安装状态”对话框

(5) 复制结束后, 显示如图 1.1.6 所示的“安装完成”信息提示框。

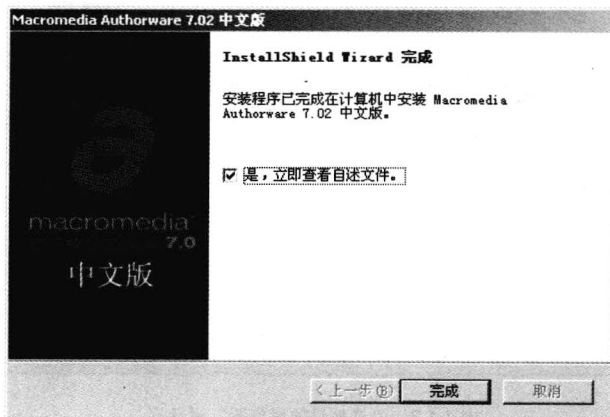


图 1.1.6 “安装完成”信息提示框

(6) 单击 **完成** 按钮, 完成安装。

三、Authorware 7.0 的启动与退出

启动与退出 Authorware 7.0 的方法与其他应用软件的方法一样。

1. 启动

启动 Authorware 7.0 的方法有以下两种：

(1) 通过“开始”菜单启动。选择 **开始** → **程序(P)** → **Macromedia** → **Macromedia Authorware 7.02 中文版** 命令，即可启动 Authorware 7.0。

(2) 用快捷图标启动。先将“开始”菜单中的 Authorware 7.0 图标发送到桌面上，然后双击该快捷图标  即可。

2. 退出

退出 Authorware 7.0 的方法有以下 4 种：

- (1) 单击其窗口右上角的“关闭”按钮 .
- (2) 选择 **文件(F)** → **关闭(C)** 命令。
- (3) 双击其窗口左上角的  图标。
- (4) 按快捷键 Alt+F4。

第二节 Authorware 7.0 的工作界面

Authorware 7.0 的工作界面是由标题栏、菜单栏、“常用”工具栏、图标栏、设计窗口、演示窗口等几部分组成，如图 1.2.1 所示。

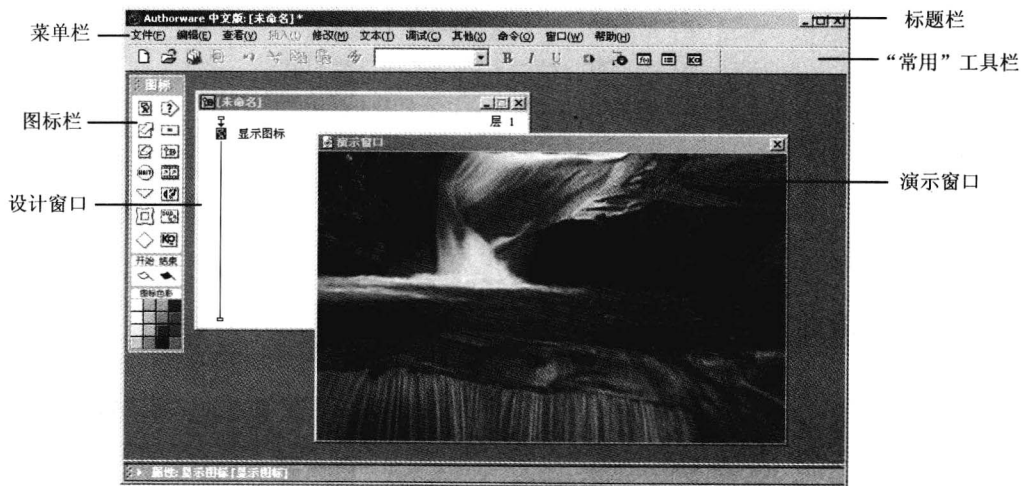


图 1.2.1 Authorware 7.0 的工作界面

一、菜单栏

菜单栏位于标题栏的下面，由文件、编辑、视图、插入、修改、文本、调试、其他、命令、窗口

和帮助 11 个菜单项组成，其功能将在后面使用时具体介绍。菜单命令中有 4 种形式：

⋮：表示选择此命令可弹出一个对话框。

▶：表示选择此命令还有子菜单。

括号：表示括号内是该命令的快捷按钮。

灰色：表示此命令当前状态不可用。

二、“常用”工具栏

工具栏中的按钮对应菜单栏中的命令，单击不同的按钮可执行相应的操作，如图 1.2.2 所示。

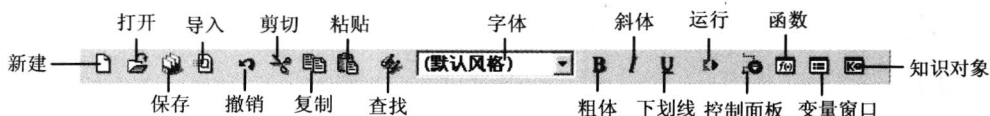


图 1.2.2 工具栏

三、图标栏

Authorware 7.0 提供了 14 个图标，是制作交互式流程图程序的基本要素，这是它的独特功能，在以后的章节中将做具体的介绍，其图标栏如图 1.2.3 所示。

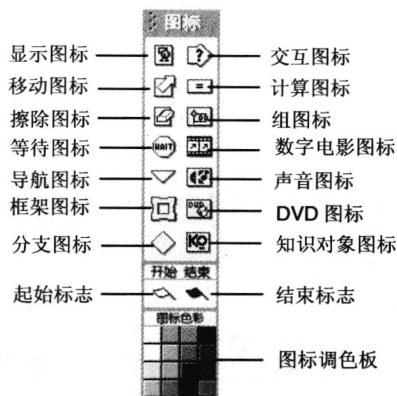


图 1.2.3 图标栏

四、设计窗口

设计窗口是编辑与制作交互式流程图程序的主要窗口，起着非常重要的作用，如图 1.2.4 所示。

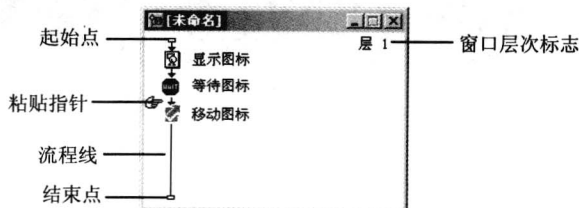


图 1.2.4 设计窗口

五、演示窗口

在演示窗口中可以进行添加、修改、编辑等操作,如双击流程线上添加的显示图标,打开“编辑”工具栏和演示窗口,如图 1.2.5 所示,即可进行各种操作。

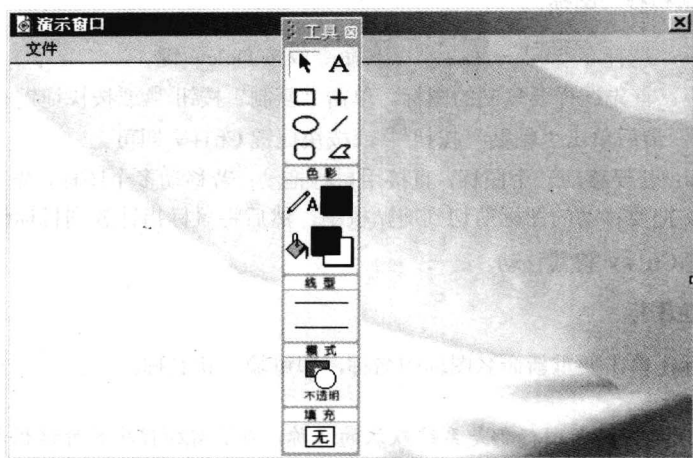


图 1.2.5 演示窗口及工具栏

第三节 Authorware 7.0 的基本操作

本节讲述 Authorware 7.0 的基本操作,如文件的新建、打开、保存等。熟练掌握 Authorware 7.0 的基本操作,将对以后的学习有很大帮助。

一、文件的创建

在制作多媒体课件时,必须先创建一个新文件。Authorware 7.0 和其他文件一样,可以进行新建、复制、删除等操作。以下介绍创建新文件的 3 种方法:

- (1) 单击工具栏中的“新建”按钮 .
- (2) 选择 **文件(F)** → **新建(N)** 命令。
- (3) 按快捷键 Ctrl+N。

二、图标的基本操作

Authorware 7.0 是在流程线上不断添加图标的多媒体制作工具,流程图是由各种设计图标组成的,因此,掌握图标的基本操作是非常重要的,这里将对图标的插入、选择、删除、复制、移动、命名和着色进行介绍。

1. 插入和选择图标

- (1) 插入图标:图标可以从图标栏中插入,也可以从菜单命令中插入。最常用的是从图标栏中