



学用

[美] Candace Garrod 著
常促宇 彭卓苗 译



清华大学出版社
西蒙与舒斯特国际出版公司

PRENTICE HALL PRENTICE HALL PRENTICE HALL PRENTICE HALL PRENTICE HALL

循序渐进学用系列

学用 Authorware 4

[美] Candace Garrod 著

常促宇 彭卓苗 译

清 华 大 学 出 版 社
西蒙与舒斯特国际出版公司

(京)新登字 158 号

内 容 简 介

本书是目前比较全面地从理论和实践两方面介绍 Authorware 4 的参考书。从四个方面对 Authorware 4 进行了介绍。第一部分介绍了多媒体和 Authorware 4 的基本组件。第二部分介绍了 Authorware 4 的 Presentation Windows(演示窗口)、交互作用及定向功能。第三部分介绍了 Authorware 4 的模块、模板、库、函数和变量等高级概念。第四部分介绍了 Xtras、ActiveX、Shockwave 及项目的打包。最后,本书在附录中列出了用于 Windows 平台及 Macintosh 平台的 Authorware 4 快捷键,Authorware 4.02 的更新信息及 Authorware 4 的故障诊断,Authorware 4 的函数及变量。

本书突出了理论与实践相结合学习软件的特点,以丰富的实例指导读者进行全面的练习。本书就像一位好老师,伴随着读者循序渐进地轻松学会使用 Authorware 4。

The Interactive Guide to Authorware 4

Candace Garrod

Copyright ©1998 by Sams Publishing.

Original English Language Edition Published by Sams Publishing.

All rights reserved. For sale in Mainland China only.

本书中文简体版由西蒙与舒斯特国际出版公司授权清华大学出版社独家出版、发行,未经出版者书面许可,不得以任何方式复制或抄袭本书的任何部分。

北京市版权局著作权合同登记号:图字 01-98-0507 号

版权所有,翻印必究。

本书封面贴有 Simon & Schuster 激光防伪标签,无标签者不得销售。

图书在版编目(CIP)数据

学用 Authorware 4/(美)卡罗德(Carrod,G.)著;常促宇,彭卓苗译. —北京:清华大学出版社,1999(循序渐进学用系列)

ISBN 7-302-03379-X

I. 学… II. ①卡… ②常… ③彭… III. 多媒体-软件工具, Authorware4 N. TP311.56

中国版本图书馆 CIP 数据核字(1999)第 04547 号

出版者:清华大学出版社(北京清华大学校内,邮编 100084)

<http://www.tup.tsinghua.edu.cn>

印刷者:昌平环球印刷厂

发行者:新华书店总店北京发行所

开 本:787×1092 1/16 印张:21.5 字数:520 千字

版 次:1999 年 3 月第 1 版 1999 年 3 月第 1 次印刷

书 号:ISBN 7-302-03379-X/TP·1828

印 数:0001~5000

定 价:48.00 元

《循序渐进学用系列》序

《循序渐进学用系列》是我们继《软件入门与提高丛书》之后推出的又一套软件系列丛书。本丛书的选题仍以最近半年推出和未来半年即将推出的最新软件版本为基础，并与国际著名的计算机图书出版公司（如：西蒙与舒斯特国际出版公司）合作，不仅使图书与世界最先进的软件同步，而且使图书的质量和可读性得到了保证。

软件领域

本丛书所精选的软件，皆为国内外著名软件公司的知名产品，是时下国内应用面最广的软件，同时也是各自领域内令人瞩目的佼佼者。目前本丛书涉及的软件领域主要有编程工具、图形图像处理、数据库、网络应用、多媒体和计算机辅助设计等。本丛书以经典主流软件为主，同时兼顾应用面较窄但技术重要的新软件产品。在版本上，对于兼有中西文的软件，尽量取中文版舍西文版，以全力满足国内用户的需求。

风格特色

常言道：“罗马城不是一天建成的。”学习软件也是如此，即便是聪明绝顶的天才，也不可能一夜之间成为专家。所谓的半月通、三周通或许能使您“通过”，但决不可能使您精通。高楼大厦，始于一砖一瓦。学习软件也要从最基本的菜单、命令、选项开始，在打好基础之后，再由浅入深、循序渐进地学习更复杂更高级的应用，这是最容易也是最扎实地学习软件的方法。

本丛书正是遵循这一规律编写的。首先介绍软件的基本组件，然后通过大量的典型实例和明晰的操作步骤，教会读者更丰富全面的软件使用技术和应用技巧。每一章都建立在前一章的基础之上，一步一个台阶，使您以坚实的步伐迈向成功。

本丛书中的大部分是从购买的国外版权书翻译过来的。在翻译时我们力求保持原著的图文并茂、脉络清晰、版式明快等风格特点，同时也尽量遵循中文的表达习惯，使读者在阅读过程中既能领略到原著的魅力，又不至于感到别扭。

读者对象

本丛书主要适用于初、中级用户。不管是从未用过此类软件还是曾用过该类软件的先前版本的读者，这套丛书都非常适合。对于每一种软件的讲解都从必备的基础知识和基本操作开始，初学者无须参考其他书籍即可快速入门；老用户则可以快速了解新版本的新增

特性与功能，将自己的应用水平提到新的高度。

本丛书中使用的约定

- 注意——提供与当前讨论有关的值得注意的信息。
- 提示——提供建议或说明做某事的更容易的方法。
- 警告——提醒您注意可能出现的问题，并提供避免该问题的建议。
- 单击——按一下鼠标的左键或右键；一般指左键，若指右键，则加以说明，如“单击右键”。
- 双击——连续按两下鼠标的左键或右键；一般指左键，若指右键，则加以说明，如“双击右键”。
- 拖动——按下鼠标左键同时移动鼠标，将计算机屏幕界面中的对象移动到指定的位置。
- “|”——为菜单命令的分隔符，表示连续选择所述的菜单命令，如 File | Save As，表示在选择 File 菜单后，在弹出的下拉菜单中选择 Save As 命令。

《循序渐进学用系列》新书目

- ◇ 学用 Photoshop 5.0
- ◇ 学用 PageMaker 6.x
- ◇ 学用 3D Studio Max 2.x
- ◇ 学用 Authorware 4
- ◇ 学用 Visual C++ 6.0
- ◇ 学用 Director 6.x
- ◇ 学用 AutoCAD R14
- ◇ 学用 Internet Explorer 5.0 中文版
- ◇ 学用 Visual Basic 6.0
- ◇ 学用 Visual Basic 6.0 数据库编程
- ◇ 学用 Visual FoxPro 6.0 中文版
- ◇ 学用 Delphi 4
- ◇ 学用 Windows 2000 中文版
- ◇ 学用 Office 2000 中文版

这套丛书将于 1998 年底或 1999 年初陆续面市。严谨、求实、高品味、高质量是我们一贯坚持的要求，也是我们在策划和创作中孜孜以求的目标。对读者负责就是对我们自己负责。尽管倾心相注，精心而为，但错误和不足在所难免，恳请读者不吝赐教和指正，我们定会全力改进，在后续工作中提高。

《循序渐进学用系列》编委会

1998 年 11 月

目 录

序言	1
----	---

第一部分 多媒体及 Authorware 入门

第一章 多媒体及 Authorware 简介	7
1.1 多媒体和 Authorware	7
1.1.1 为什么选择 Authorware	8
1.1.2 展望未来	9
1.2 Authorware 4 的新增特性	9
1.3 Authorware 4 对硬件及软件的要求	11
1.4 多媒体开发周期	12
1.4.1 第一阶段:确定项目范围	12
1.4.2 第二阶段:设计	13
1.4.3 第三阶段:开发产品	15
1.4.4 第四阶段:测试与发布	15
1.4.5 第五阶段:文档	16
1.5 声音、图形和数字电影	16
1.5.1 声音	16
1.5.2 图形	16
1.5.3 数字电影	18
1.6 设计软件——Designer's Edge 和 Authorware Synergy	18
1.7 本章小结	19
1.7.1 复习题	19
1.7.2 练习题	19
1.7.3 术语表	21

第二章 Authorware 的基本组件	22
2.1 启动 Authorware 4 应用程序	22
2.2 浏览菜单栏	23
2.2.1 File 菜单	23
2.2.2 Edit 菜单	25
2.2.3 View 菜单	27
2.2.4 Insert 菜单	27
2.2.5 Modify 菜单	29
2.2.6 Text 菜单	30
2.2.7 Control 菜单	31

2.2.8	Xtras 菜单	32
2.2.9	Window 菜单	32
2.2.10	Help 菜单	34
2.3	使用工具栏按钮	35
2.4	使用图标板和流线	36
2.4.1	图标说明	36
2.4.2	将图标放置到流线上	37
2.4.3	安排图标以及给图标设定颜色	40
2.4.4	组合图标	41
2.4.5	剪切、复制、粘贴以及删除图标	42
2.5	本章小结	44
2.5.1	复习题	44
2.5.2	练习题	45
2.5.3	术语表	46

第二部分 演示、交互和定向

第三章	创建 Authorware 项目	49
3.1	使用 Display 图标集成图形和文本	49
3.2	使用 Wait 图标使项目同步	59
3.3	使用 Erase 图标来擦除对象	62
3.4	使用 Sound 图标往项目中加入声音	64
3.5	使用 Map 图标进行分组	66
3.6	使用 Digital Movie 图标将电影导入项目	68
3.7	使用 Video 图标从视盘中导入视频剪辑	71
3.8	本章小结	72
3.8.1	复习题	72
3.8.2	练习题	73
3.8.3	Authorware 多媒体创作练习	75
3.8.4	术语表	75
第四章	动态交互	76
4.1	什么是交互	76
4.2	基本的交互类型	76
4.2.1	Interaction 图标	77
4.2.2	响应类型符号	78
4.2.3	Result 图标和路径	78
4.3	按钮、热区和热对象	79
4.3.1	按钮	79
4.3.2	热区	84
4.3.3	热对象	91

4.4	使用 Motion 图标	92
4.5	使用下拉菜单型交互	99
4.6	本章小结	103
4.6.1	复习题	104
4.6.2	练习题	104
4.6.3	Authorware 多媒体创作练习	106
4.6.4	术语表	106
第五章	其他交互类型	107
5.1	使用按钮型交互	107
5.2	使用尝试限制型交互限制用户的尝试次数	111
5.3	将时间限制集成到交互中	117
5.4	使用文本和文本输入型交互	121
5.5	创建目标区域	125
5.6	使用 Decision 图标	131
5.7	本章小结	133
5.7.1	复习题	133
5.7.2	练习题	133
5.7.3	Authorware 多媒体创作练习	135
5.7.4	术语表	136
第六章	定向和超文本	137
6.1	什么是定向	137
6.2	使用 Framework 图标开发一个定向功能	138
6.3	使用 Navigate 图标创建页结构	141
6.4	使用 Navigate 图标创建定向链接	147
6.5	将超文本集成到定向功能中	154
6.6	本章小结	159
6.6.1	复习题	159
6.6.2	练习题	160
6.6.3	Authorware 多媒体创作练习	161
6.6.4	术语表	162

第三部分 Authorware 的高级概念

第七章	Authorware 4 的 QuickStart 模板、模块和库	165
7.1	在项目中集成 QuickStart 模板	165
7.2	建立模块和使用模块	170
7.3	创建和使用库	177
7.4	本章小结	184
7.4.1	复习题	184
7.4.2	练习题	184

7.4.3	Authorware 多媒体创作练习	186
7.4.4	专语表	187
第八章	函数与变量	188
8.1	理解 Calculation 图标的功能	188
8.2	在 Calculation 图标中集成表达式、变量和函数	190
8.2.1	算术运算符	190
8.2.2	赋值运算符	190
8.2.3	逻辑运算符	190
8.2.4	关系运算符	190
8.2.5	在 Authorware 项目中使用变量	191
8.2.6	在项目中使用函数	197
8.3	本章小结	212
8.3.1	复习题	212
8.3.2	练习题	213
8.3.3	Authorware 多媒体创作练习	214
8.3.4	术语表	215
第九章	跟踪和记录用户操作	216
9.1	通过反馈来跟踪和记录用户操作的概念	216
9.2	使用正确和错误的响应	216
9.3	将跟踪和反馈信息集成到 Authorware 项目中	231
9.4	本章小结	238
9.4.1	复习题	239
9.4.2	练习题	239
9.4.3	Authorware 多媒体创作练习	241
9.4.4	术语表	242
 第四部分 插件 Xtras、ActiveX、Shockwave 以及项目的打包		
第十章	运用 Xtras 和 ActiveX	245
10.1	Xtras 的分类和 Xtra 文件的作用	245
10.1.1	Transition Xtras	246
10.1.2	脚本 Xtras	246
10.1.3	Sprite Xtras	247
10.1.4	Macromedia Information Exchange(MIX)Xtras	249
10.2	在 Authorware 项目中集成和发布 Xtras	255
10.3	使用插件和 ActiveX	258
10.4	本章小结	269
10.4.1	复习题	269
10.4.2	练习题	270
10.4.3	Authorware 多媒体创作练习	271

10.4.4 术语表	272
第十一章 在因特网上运行 Authorware 程序	273
11.1 在 Shockwave 项目中设计和发布应考虑的问题	273
11.2 Shockwave 的插件和 Authorware 项目的打包	274
11.3 使用 Afterburner 程序 shock 项目	276
11.4 Afterburner Map 的 File 菜单和 Edit Line 对话框	277
11.4.1 Afterburner Map 的 File 菜单	278
11.4.2 Afterburner Map 的 Edit 菜单	278
11.4.3 Edit Line 对话框	279
11.4.4 Afterburner 的 Windows 菜单	286
11.5 将经过 shock 的项目添加到 Web 页上	289
11.6 本章小结	294
11.6.1 复习题	294
11.6.2 练习题	295
11.6.3 Authorware 多媒体创作练习	297
11.6.4 术语表	297
第十二章 项目的打包和发布	298
12.1 项目打包所需考虑的问题	298
12.1.1 将一个 Authorware 项目打包	299
12.1.2 打包库文件	301
12.2 基于 Web 的发布	302
12.3 打包 Authorware 项目的步骤	303
12.4 本章小结	303
12.4.1 复习题	304
12.4.2 练习题	304
12.4.3 Authorware 多媒体创作练习	306
12.4.4 术语表	306
附录 A Windows 的快捷键	307
附录 B Macintosh 的快捷键	310
附录 C 故障诊断及 Authorware 4.02 的更新信息	313
附录 D Authorware 的函数	315
附录 E Authorware 的变量	324

序 言

简 介

易学易用! 开发一个多媒体程序远没有想象的那么复杂。使用本书,很快就可以发现使用 Authorware 进行多媒体开发是多么轻而易举而且富有效率。

Authorware 4 是一个功能强大、基于图标的多媒体开发工具,无论是培训员、教师、学生、程序员、艺术家,还是咨询顾问,都能利用它开发出复杂的多媒体项目。

Authorware 4 是一个基于多平台的开发工具,既可以在 Macintosh 平台,也可以在 Windows 平台上利用它进行多媒体开发。更令人兴奋的是,Authorware 4 集成了 ActiveX 控件,并且能够在因特网和企业内部网上浏览 Authorware 4 开发的多媒体项目。

本书将通过大量的循序渐进的练习,指导读者开发丰富多彩的 Authorware 多媒体项目。

本书的特色

本书详尽地讨论了与每章学习目标相关的各个主题,并提供了大量的操作练习,这些练习贯穿全章。本书与众不同之处在于:

- 读者不仅能通过使用 Authorware 的专业版或教学版来学习 Authorware 4,而且还能通过使用本书所附光盘中的 Authorware 4 Working Model(运行模块)来提高学习效率。
- 通过循序渐进的练习,帮助读者提高运用 Authorware 进行实际的多媒体开发所需的技巧。
- 提供精心设计的学习指南,帮助读者学习 Authorware 4。
- 附送诸如 Designer's Edge、Flash 和 QuickTime 等软件。

本书的主要特点

通过实践来学习是本书最主要的特点。每章都有一些能帮助读者理解 Authorware 概念的部分,并使读者有机会将这些概念应用到实践中。这些部分是:

- 每章的开始部分都列出学习目标。当读者阅读完该章,并做完相应练习后,对这些学习目标所涉及的内容将有一个全面的理解。
- 每章的内容都围绕着该章的学习目标来组织和安排,并提供循序渐进的练习,以巩固和提高读者的学习效果。在指导性的内容之后,都安排一些操作练习,以帮助读者加深对所学内容的理解。
- 每章都有一个小结,对该章的学习内容及练习进行总结。
- 每章均附有复习题,这些复习题能加深读者对所学内容及所做练习的理解。
- 每章都附有多项选择题及是非判断题。这些练习使读者能检验自己对该章内容的掌握程度,且能指导读者对该章涉及的内容进行深入地思考。
- 每章都有一个小项目和一个贯穿全书的连续项目。小项目帮助读者加深对该章内容

的理解。连续项目则从第三章开始,到第十二章结束。

- 每章都有一个术语表。术语及其简单的定义也可在所附光盘上找到。



提示 每章都有一些提示,提供故障诊断及快捷键方面的信息。

循序渐进的练习举例

通过每个循序渐进的练习,读者可以学习如何创建一个多媒体项目。例如:
图 1,表示一个学生利用提示字符和光标进行交互学习。

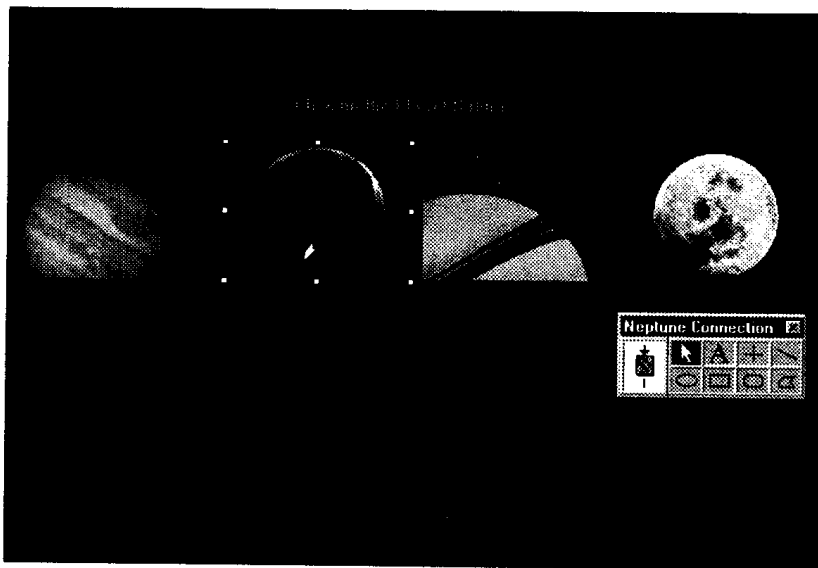


图 1 当用户双击某个图形时,工具箱就会弹出来,
然后可以改变该图形的大小或加入文字

图 2,表示用户建立的用户定向的流线。

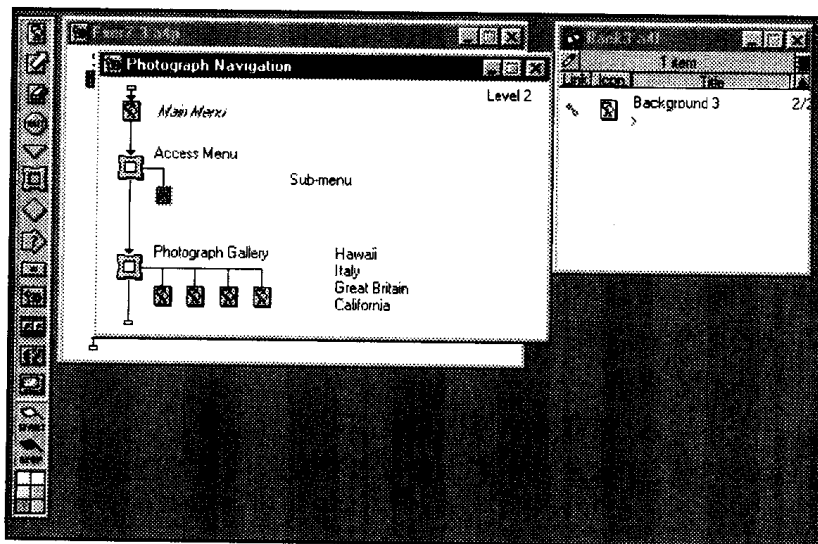


图 2 用户建立一个控制菜单,通过它可以访问 Photograph Gallery 中的图片

图 3,表示一个使用 ActiveX 控件的练习范例。

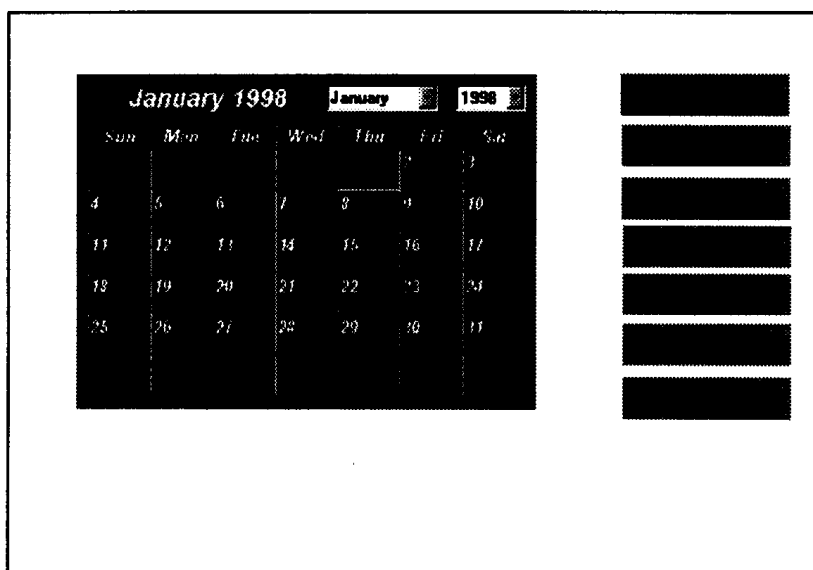


图 3 用户通过 Button Editor 导入 ActiveX 日历控件

本书结构

本书分为四部分:

第一部分:多媒体及 Authorware 入门

第二部分:演示、交互和定向

第三部分:Authorware 的高级概念

第四部分:插件 Xtras、ActiveX、Shockwave 以及项目的打包

另外,本书还包括五个附录,它们是:用于 Windows 系统的快捷键、用于 Macintosh 系统的快捷键、故障诊断及 Authorware 4.02 的更新信息、Authorware 的系统函数和 Authorware 的系统变量。

• 第一部分:多媒体及 Authorware 入门

第一部分主要对多媒体进行概述和讨论,还介绍 Authorware 4 对计算机软件、硬件的要求,多媒体开发周期,Authorware 4 的新特性,Authorware 4 Working Model 的安装指导以及 Authorware 的组件等内容。

• 第二部分:演示、交互和定向

第二部分介绍 Authorware 项目的构件,对所有的图标和流线进行详细的讨论,介绍多种交互类型,所有这些内容都配有相应的练习。这部分还介绍了在项目中建立和集成定向功能的技术。

• 第三部分:Authorware 的高级概念

第三部分在第二部分的基础上,介绍了库和模板的集成。使用库及模板能使读者更高效地进行多媒体开发。此外,还介绍系统与自定义函数、变量、跟踪和记录等概念。

• 第四部分:插件 Xtras、ActiveX、Shockware 以及项目的打包

第四部分主要讨论 Authorware 项目开发的后期工作。在这一部分,读者将了解 Xtras

插件和 Authorware 4 中 ActiveX 控件的新特性。此外还将介绍如何打包和发布多媒体程序,也将介绍如何将多媒体项目打包、Shock 处理并下载到因特网上。

- 附录

本书中有五个附录。附录 A 列出了 Windows 平台上所有的 Authorware 4 快捷键;附录 B 列出了 Macintosh 平台上所有的 Authorware 4 快捷键;附录 C 列出了故障诊断及 Authorware 4.02 的更新信息;附录 D 列出了所有的 Authorware 4 系统函数及每个函数的简要说明;附录 E 列出了所有的 Authorware 4 系统变量及每个变量的简要说明。

光盘

本书所附光盘提供了 Authorware 4 Working Model、QuickTime、Flash、Xtras、Shock-wave with Afterburner、ShowMe 和 Designer's Edge 等软件,各章的文件夹及术语表等。

- 各章文件夹

在本书所附光盘中有各章文件夹,在这些文件夹中是完整的练习。这些文件夹中包含练习所需的所有图片、声音和按钮等。

- 术语表

术语表中包含了本书各章中出现的术语及其定义。

第一部分

多媒体及Authorware入门

第一章:多媒体及 Authorware 简介
第二章:Authorware 的基本组件

