

Authorware 6.0 时尚创作百例

网冠科技 编著



机械工业出版社

Authorware 6.0 是美国 Macromedia 公司于近期推出的一款多媒体制作工具，是用于创作交互式的应用程序。这些交互式应用程序的用途十分广泛，可以用于产品的演示过程，展示各种工具的使用方法，制作各种电子出版物的产品目录等。目前，使用 Authorware 制作的应用程序已经广泛应用于 CAI 教学和商业领域。

本书精心制作了 100 个 Authorware 6.0 实例。全书共分七篇：基础篇、动画篇、交互篇、多媒体篇、导航和控件篇、知识对象篇和综合篇。

本书适用于计算机专业不同层次的读者，可作为培训班的教材，也可作为创意设计工作者的参考读物。

图书在版编目 (CIP) 数据

Authorware 6.0 时尚创作百例 / 网冠科技编著.

—北京：机械工业出版社，2002.3

(时尚百例丛书)

ISBN7-111-09867-6

. A 网... . 多媒体-软件工具，Authorware 6.0 .TP311.56

中国版本图书馆 CIP 数据核字 (2002) 第 005701 号

机械工业出版社 (北京市百万庄大街 22 号 邮政编码 100037)

策 划：胡毓坚

责任编辑：王琼先

责任印制：

印刷 · 新华书店北京发行所发行

2002 年 3 月第 1 版 · 第 1 次印刷

787mm×1092mm $\frac{1}{16}$ · 20.25 印张 22 插页 · 496 千字

0001-6000 册

定价：36.00 元 (含 1CD)

凡购本图书，如有缺页、倒页、脱页，由本社发行部调换

本社购书热线电话：(010) 68993821、68326677-2527

前言

Authorware 6.0 是美国 Macromedia 公司于近期推出的一款多媒体制作工具,它是一个优秀的基于流程图标的交互式多媒体制作工具,允许开发者使用文字、图片、动画、声音和数字视频等素材来创作交互式的应用程序。这些交互式应用程序的用途十分广泛,可以用于产品的演示过程,展示各种工具的使用方法,制作各种电子出版物的产品目录等。目前,使用 Authorware 制作的应用程序已经广泛应用于 CAI 教学和商业领域。

Authorware 6.0 是在 Authorware 5.0 的基础上开发的,与 Authorware 5.0 相比,它增加了许多优秀而实用的功能,如:一键发布、MP3 Streaming Audio 功能、Rich Text Editor 丰富文本编辑器、外部丰富文本 Rich Text、XML 支持、可扩展的 Commands 菜单、增强的 ActiveX 支持、更小的 Web Player、SCORM Metadata Editor、多媒体学习指南等。

本书精选了 Authorware 中常用的功能,精心制作了 100 个简单实用的例子,内容涉及 Authorware 的各个方面,难度也由浅入深,即便一个从未接触过 Authorware 的用户,只要按照本书的提示,持之以恒,认真学习本书 100 个例子的制作,便可以快速掌握该工具,从事简单的产品开发。

本书在编排上坚持由浅到深的原则,各个章节的安排如下:第一篇介绍了基础

知识;第二篇是关于动画的应用;第三篇讲述了交互程序的开发过程;第四篇是多媒体的应用;第五篇介绍的是导航与控件;第六篇是关于知识对象的应用;第七篇是综合实例篇,介绍了综合运用 Authorware 中各种知识来进行产品开发的例子。相信用户通过学习本书,一定能迅速掌握 Authorware 这个工具。

本书由龙怀冰编著,可以作为初学者的入门学习教材或者各种培训部门的学习材料,对于已经熟练掌握 Authorware 的读者,也可以从本书的 100 个例子中获取创作灵感。



网冠科技

本书光盘含配套素材,技术支持请点击网冠科技站点 <http://netking.163.com>。E-mail : netking_@163.com。



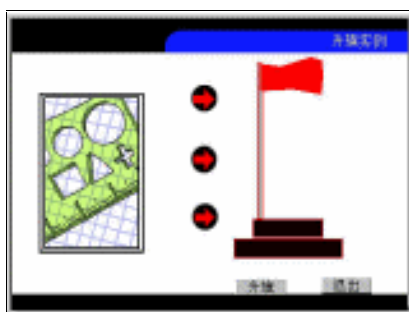
目 录

出版说明

前 言

第一篇 基础篇

实例 1	升旗实例	2
实例 2	展示窗口	5
实例 3	输入图片	8
实例 4	文本处理	11
实例 5	基本图形	14
实例 6	组织对象	17
实例 7	图片演示	20
实例 8	立体字和浮雕字 (1)	23
实例 9	立体字和浮雕字 (2)	26
实例 10	显示时间和日期	29
实例 11	使用库	32
实例 12	使用标志旗	35
实例 13	程序打包	38



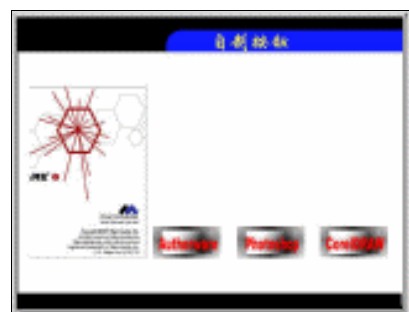
第二篇 动画篇

实例 14	台球运动	41
实例 15	飞机及飞碟爆炸	46
实例 16	小球来回运动	50
实例 17	小球随机入盒	53
实例 18	图片运动	56



第三篇 交互篇

实例 19	自制按钮	61
实例 20	热区响应	64



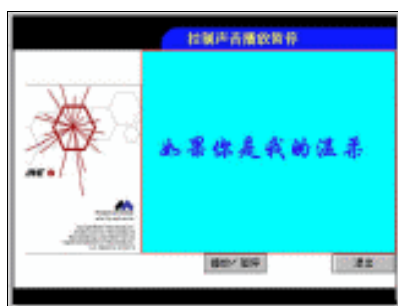
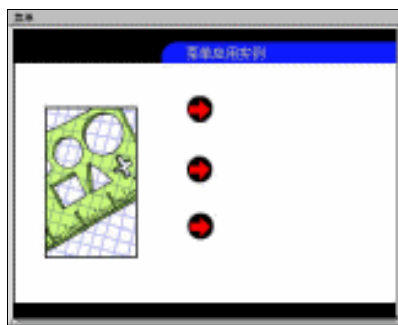
实例 21	看图识字	67
实例 22	拼图游戏 (1)	70
实例 23	拼图游戏 (2)	73
实例 24	创建下拉式菜单	77
实例 25	菜单响应	80
实例 26	自动演示图片	83
实例 27	测试按键	86
实例 28	文本登录	89
实例 29	时间限制	92
实例 30	日历	96

第四篇 多媒体篇

实例 31	播放音乐和电影	100
实例 32	应用编码器	103
实例 33	播放 Wav 背景音乐	105
实例 34	控制声音播放和暂停	108
实例 35	控制电影播放 (1)	111
实例 36	控制电影播放 (2)	114
实例 37	动画伴随声音播放	117
实例 38	声音伴随动画播放	120
实例 39	音乐及图片欣赏	123
实例 40	滚动字幕	126

第五篇 导航和控件篇

实例 41	图片上下翻页	130
实例 42	实现跳转功能	133
实例 43	页面查询 (1)	137
实例 44	页面查询 (2)	140
实例 45	文本和图片链接	142
实例 46	选择音乐播放	146
实例 47	自动运行程序	149
实例 48	制作 Internet 浏览器	152
实例 49	OLE 应用	155
实例 50	插入 Flash 动画	158
实例 51	插入 Gif 动画	161



实例 52	插入 QuickTime 动画	164
-------	-----------------	-----

第六篇 知识对象篇

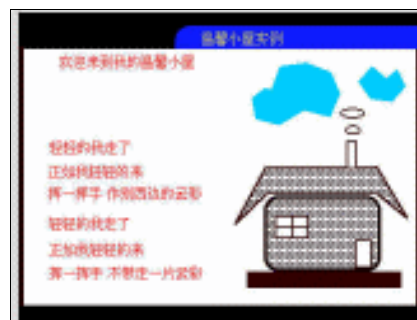
实例 53	简答题	168
实例 54	测验题 (1)	171
实例 55	测验题 (2)	174
实例 56	登录程序界面	177
实例 57	调用信息对话框	180
实例 58	浏览文件目录	184
实例 59	驱动游标	187
实例 60	寻找光驱	190
实例 61	测试按钮	193

第七篇 综合篇

实例 62	产品介绍	199
实例 63	程序计时	202
实例 64	单选题应用	205
实例 65	倒计时	208
实例 66	电影片头	211
实例 67	调用控制面板	215
实例 68	调用其他应用程序	218
实例 69	读取文件	221
实例 70	浮现字 (1)	224
实例 71	浮现字 (2)	226
实例 72	复选框实现	229
实例 73	过关测验 (1)	232
实例 74	过关测验 (2)	235
实例 75	红绿灯效果	238
实例 76	控制鼠标显示	241
实例 77	宠物互动展示 (1)	245
实例 78	宠物互动展示 (2)	247
实例 79	片头制作 (1)	249
实例 80	片头制作 (2)	252



实例 81	起飞的气球.....	255
实例 82	图形填充.....	258
实例 83	拉框实现.....	260
实例 84	死里逃生.....	263
实例 85	温馨小屋（1）.....	267
实例 86	温馨小屋（2）.....	270
实例 87	显示练习时间.....	274
实例 88	层的应用.....	278
实例 89	指针定位.....	281
实例 90	转换声音文件格式.....	284
实例 91	足球问题竞猜（1）.....	286
实例 92	足球问题竞猜（2）.....	289
实例 93	控制音量.....	292
实例 94	控制图片显示（1）.....	295
实例 95	控制图片显示（2）.....	298
实例 96	控制图片显示（3）.....	300
实例 97	移动打靶（1）.....	302
实例 98	移动打靶（2）.....	305
实例 99	阴影字特效.....	307
实例 100	雕刻字效果.....	310



第一篇

基础篇

本篇总览

千里之行,始于足下。要想掌握 Authorware 这样一个大型的多媒体开发工具,就必须从最基本的内容入手。

在基础篇中,读者通过对精心挑选的 13 个实例的学习,将对 Authorware 的方方面面有个大体的印象,例如如何设置文件的属性、如何绘制基本图形、如何运用多媒体等。

相信通过本篇的学习,读者一定能够对 Authorware 的开发环境有一个大概的了解,为日后更进一步的学习打好基础。

实例 1 升旗实例

实例说明

本例制作升旗效果,如图 1-1 所示。

本例运行后出现提示按钮和红旗,单击“升旗”按钮,伴随着音乐的响起,旗子徐徐地升起,单击“退出”按钮,退出程序。

本例主要应用 Authorware 6.0 中的显示图标、音乐图标、交互图标和按钮响应等知识制作完成。

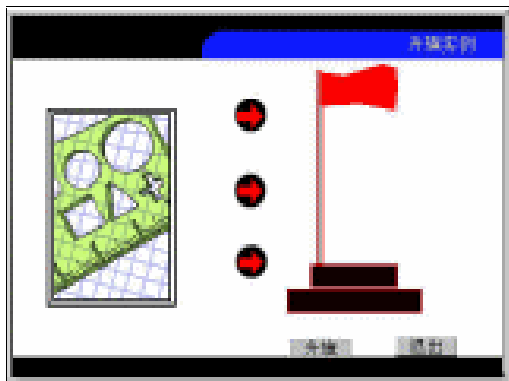


图 1-1 程序运行结果

创作步骤

1. 启动 Authorware 6.0, 建立新文件。执行 File→Save As 命令, 将文件命名为“升旗”。执行 Modify→File→Properties 命令, 在 Size 下拉列表中选择 Variable 选项, 并去掉 Options 下的 Title Bar 和 Menu Bar 选项前的勾选, 如图 1-2 所示。

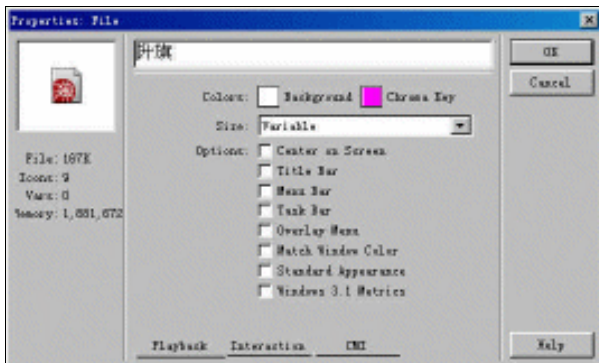


图 1-2 设置文件属性

2. 设计程序流程线。从左边的设计图标面板中拖放一个计算图标[]到流程线上, 并将计算图标命名为“初始化窗口”。然后再拖放一个显示图标[]到流程线上, 命名为“背景”。用同样的方法设计“旗子”图标、“底座和旗杆”图标, 接着拖放一个交互图标[]到流程线上, 然后拖放一个组图标[]到交互图标[]的右下方, 在弹出的对话框中选取 Button 选项, 单击 OK 确定。最后再拖放一个计算图标[]到流程线上, 同样选择 Button 响应, 并对每个设计图标进行命名。程序的流程线

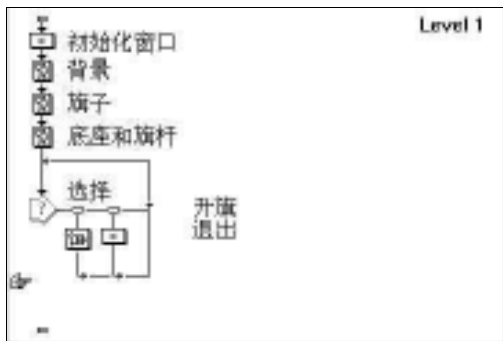


图 1-3 设计程序流程线

如图 1-3 所示。

3. 设置初始化窗口图标内容。双击流程线上的计算图标  打开代码编辑器, 然后输入 Resizewindow (480 , 360) , 如图 1-4 所示。其目的是在程序运行时初始化展示窗口的大小。

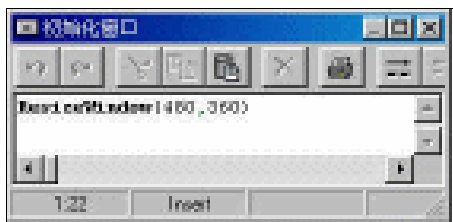


图 1-4 代码窗口

4. 设置“背景”图标的内容。双击流程线上“背景”图标打开展示窗口, 执行 File → Import 命令导入一幅图片作为背景图, 并用鼠标拖动图片四周的句柄调节图片的大小, 使背景图充满整个展示窗口, 如图 1-5 所示。

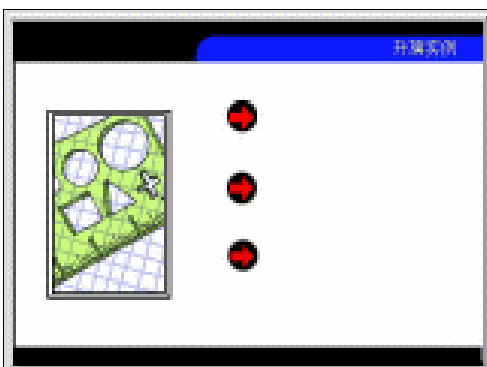


图 1-5 设置“背景”图标

5. 绘制旗子和底座。双击流程线上的“旗子”图标, 打开展示窗口, 利用工具箱中的多边形工具  在图中画出一面旗子, 执行 Window → Inspectors → Colors 命令, 打开颜色设置面板, 设置旗子的颜色为红色。按住 Shift 键不放, 双击“底座和旗杆”图标, 用工具箱中的矩形工具  在图中画出底座和旗杆, 执行 Window → Inspectors → Colors 命令, 打开颜色设置面板, 设置底座的前景色为黑色, 线框色为红色, 旗杆的前景色为灰色, 线框色为红色, 如图 1-6 所示。

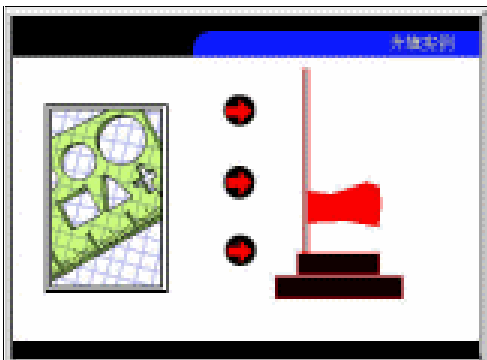


图 1-6 绘制旗子和底座

6. 设置“升旗”图标的内容。双击流程线上的“升旗”图标, 打开二级设计流程线, 按住鼠标从左边的设计图标面板中拖放一个运动图标  和声音图标  到流程线上, 并分别命名为“升旗”和“音乐”, 如图 1-7 所示。



图 1-7 设置“升旗”图标的内容

7. 设置“音乐”图标的内容。双击流程线上的“升旗”图标, 打开二级设计流程线, 双击流程线上的“音乐”图标, 打开属性设置对话框, 单击对话框左下角的 Import 按钮导入一个声音的文件, 单击 OK 按钮确定。

8. 设置“升旗”运动图标的属性。双击流程线上的“旗子”图标, 按住

Shift 键不放, 双击“底座和旗杆”图标, 使旗子、底座和旗杆一起显示在展示窗口中, 接着双击二级流程线上的“升旗”图标, 打开属性设置对话框。用鼠标单击旗子作为运动的对象, 这时在对话框左上角出现了旗子的图案, 单击 Motion 选项卡, 在 Type 下拉列表框中选择 Direct to Point 运动方式, 然后用鼠标拖动旗子从下往上沿着旗杆移动, 在 Timing 下拉列表框中选择 Time (sec), 在下面的文本框中输入 6, 表示旗子运动的时间为 6s, 在 Concurrency 下拉列表中选择 Concurrent 项, 表示在执行运动图标的同时, 同时执行其他图标。属性设置对话框如图 1-8 所示。

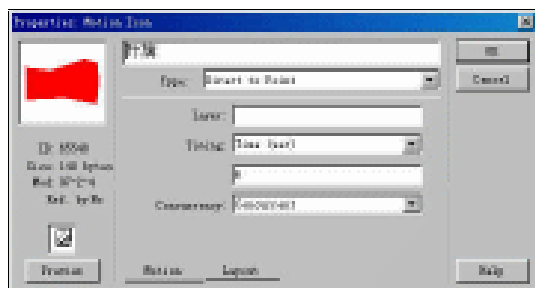


图 1-8 设置“运动”图标的属性

9. 设置“音乐”图标属性。双击二级流程线上的“音乐”图标, 打开属性设置对话框。参数设置如图 1-9 所示。

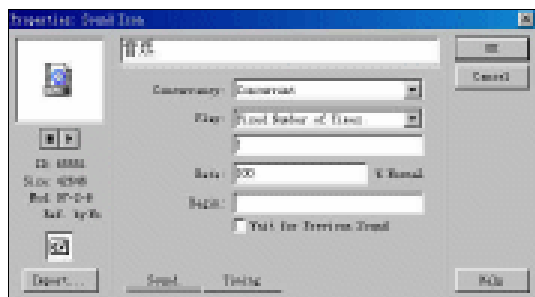


图 1-9 设置“音乐”图标的属性

10. 设置“升旗”按钮的属性。双击流程线上“升旗”图标上方的控制按钮, 打开响应属性设置对话框, 参数设置如图 1-10 所示。

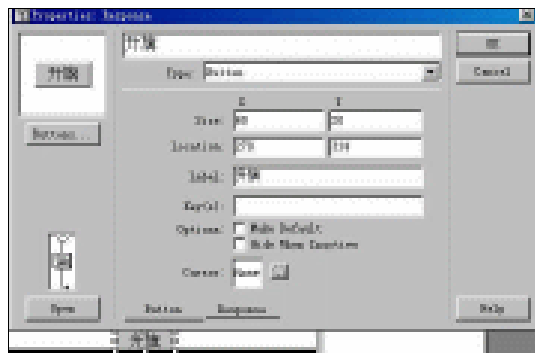


图 1-10 设置“升旗”按钮的属性

11. 设置“退出”按钮的属性。同样地, 双击流程线上“退出”组图标上方的控制按钮, 打开响应属性设置对话框, 参数设置如图 1-11 所示。这样“退出”按钮就和“升旗”按钮大小一样, 并且在同一水平线上。

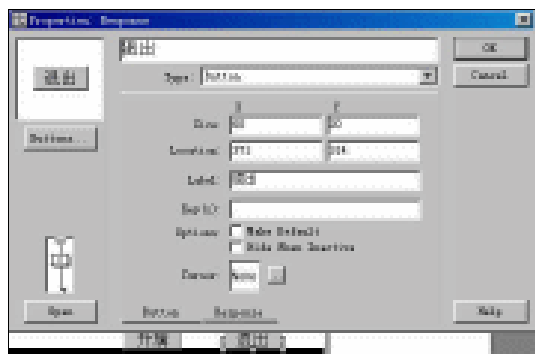


图 1-11 设置“退出”按钮的属性

12. 为“退出”图标编写代码。双击流程线上的“退出”图标, 打开代码窗口, 输入 Quit(0), 目的是退出程序的运行。

实例 2 展 示 窗 口

实例说明

本例制作展示窗口效果，如图 2-1 所示。

本例运行后，在屏幕中央出现天蓝色的展示窗口，接着从左上方往右下方逐渐出现文字。

本例主要应用了计算图标以及设置过渡效果等知识制作完成。

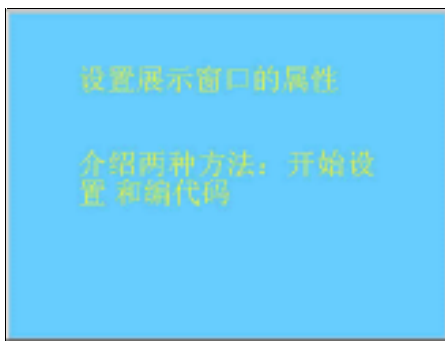


图 2-1 程序运行结果

创作步骤

1. 启动 Authorware 6.0，建立新文件。执行 File→Save As 命令，将文件命名为“设置展示窗口的属性”进行保存。执行 Modify→File→Properties 命令，在 Size 下拉列表中选择 Variable，并将 Options 下的 Center on Screen、Title Bar 和 Menu Bar 选项前的复选框选上，如图 2-2 所示。

2. 设置展示窗口的背景色。在文件属性窗口中单击 Colors 选项中 Background 前面的颜色块，弹出背景色设置面板，在颜色面板中选取其中的天蓝色色块，面板中的右上角出现所选的色块的预览图，如图 2-3 所示。然后单击 OK 按钮，则展示窗口的背景色变为所选取的天蓝色。

3. 设计程序流程线。从左边的设计图标面板中拖放一个显示图标到流程线上，命名为“文字”。

4. 设置“文字”图标的内容。按住 Shift 键的同时双击流程线上“文字”

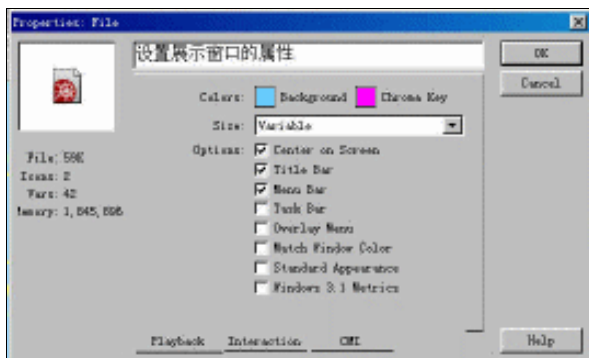


图 2-2 设置文件属性

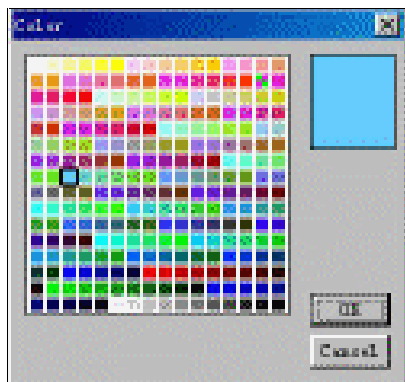


图 2-3 设置背景色

图标,打开展示窗口,用工具箱中的文本工具  在图中输入提示信息。选中文字,执行 Window → Inspectors → Colors 命令,打开颜色设置面板,在面板中设置文本颜色和前景色都为黄色,背景色为白色。执行 Window → Inspectors → Modes 命令,打开显示模式设置面板,在面板中设置文字的显示模式为透明模式 Transparent,如图 2-4 所示。

5. 预览演示效果。单击工具栏中的从头运行按钮 ,或者执行 Control → Restart 命令运行程序,在屏幕中出现天蓝色背景的展示窗口和文字,展示窗口的左上角显示标题栏 Presentation Window,在标题栏 Presentation Window 下端会显示菜单栏。Authorware 中默认的菜单是 File 菜单,单击 File 菜单,用户可以看到弹出下拉菜单中的 Quit 命令。程序在运行过程中,可以执行展示窗口中的 File → Quit 命令退出程序。展示窗口的预览图如图 2-5 所示。

6. 不显示标题栏和菜单栏。有时用户演示作品时,不希望看到展示窗口中的标题栏和菜单栏,这需要在文件属性对话框中进行设置。执行 Modify → File → Properties 命令,打开文件属性设置对话框,将 Options 选项下的 Title Bar (标题栏)和 Menu Bar (菜单栏)两项前的勾选标记去掉,同时将其中的 Center on Screen 和 Overlay Menu 选项前面的复选框选上,对话框如图 2-6 所示。单击工具栏中的“从头运行”按钮,或者执行 Control → Restart 命令运行程序,用户可以看到重新设置展示窗口的演示效果。

7. 设置展示窗口的大小。设置展示窗口有两种方法,用户可以在

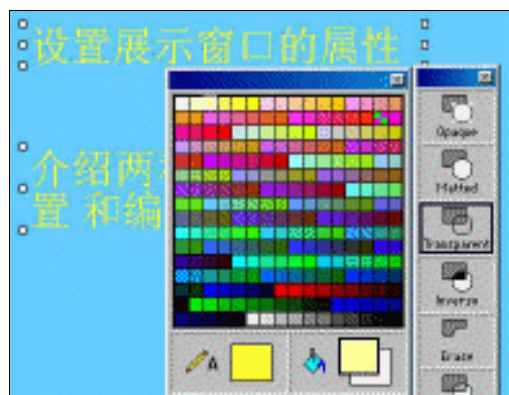


图 2-4 设置“文字”图标

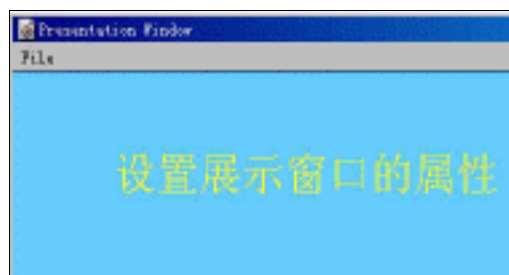


图 2-5 演示结果

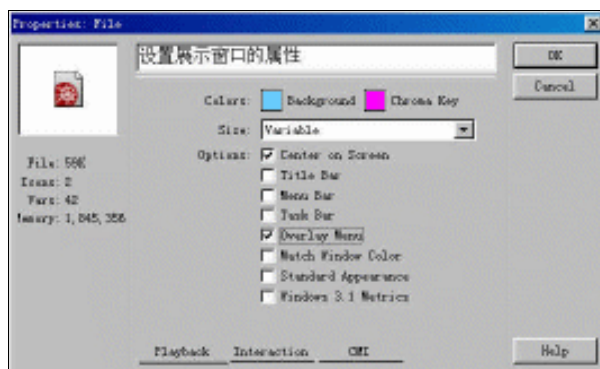


图 2-6 重新设置文件属性

Properties File 文件属性设置对话框中设置，用户可以在对话框中的 Size 下拉列表框中进行选择。另外，用户也可以利用函数编写代码进行设置，从左边的图标面板中拖放一个计算图标到流程线上，并命名为初始化窗口，流程线如图 2-7 所示。双击初始化窗口图标打开代码编辑器，在代码窗口中输入 Resizewindow（480，360），如图 2-8 所示。利用系统函数 Resizewindow，用户可以任意设置展示窗口的大小。这样，不管用户前面在文件属性窗口中设置了多大尺寸的展示窗口，程序运行时，展示窗口大小都被初始化为用户利用系统函数 Resizewindow 所设置的大小。

8. 设置文字的过渡效果。双击流程线上的“文字”图标，打开展示窗口。用工具箱中的指针工具选择文字，按 Ctrl+I 键打开图标属性设置对话框。单击 Transition 选项右边的 [...] 按钮，弹出过渡效果设置对话框，在左边的过渡效果类别列表中，单击选择 Strips 选项，在右边的过渡效果列表中单击选择 Strips on Top, Build Right。在 Duration 右边的文本框中输入 5，设置完成过渡效果所需的时间是 5s，在 Smoothness 右边的文本框中输入 4，设置过渡效果的平滑度，数字越大，表示过渡效果越粗糙。在 Effects 选项右边单击选取 Changing Area Only 选项，表示过渡效果作用的范围是显示对象（文字）所占据的区域。用户如果想预览所设置的文字效果，可以单击对话框右下角的 Apply 按钮，对话框如图 2-9 所示。连续单击 OK 按钮确定。

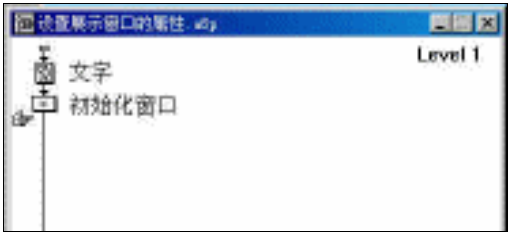


图 2-7 设计程序流程线

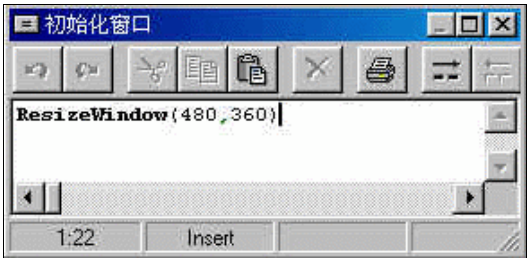


图 2-8 代码窗口

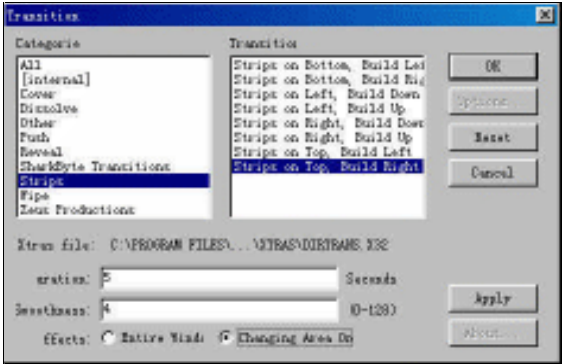


图 2-9 设置过渡效果

实例 3 输入图片

实例说明

本例制作的是输入图片效果,如图 3-1 所示。

本例运行后,在展示窗口中显示图片。

本例主要应用了输入图片的几种方法,在下面将进行具体的讲解。



图 3-1 程序运行结果

创作步骤

1. 启动 Authorware 6.0,建立新文件。执行 File→Save As 命令,将文件命名为“输入图片实例”进行保存。执行 Modify→File→Properties 命令,在 Size 下拉列表中选择 Variable,并将 Options 下的 Title Bar 和 Menu Bar 选项前的勾选标记去掉,如图 3-2 所示。

2. 设计程序流程线。从左边的设计图标面板中拖放一个计算图标  到流程线上,并将计算图标命名为“初始化窗口”。然后再拖放一个显示图标  到流程线上,命名为“显示图片”。双击计算图标,在打开的代码窗口中输入 Resizewindow (480, 360),如图 3-3 所示。其作用是初始化展示窗口的大小。

3. 导入图片。

方法 1:

(1) 双击流程线上的“显示图片”图标,打开展示窗口,执行 File→Import 命令,如图 3-4 所示。或者按 Ctrl+Shift+R 快捷键,弹出输入图片对话框。

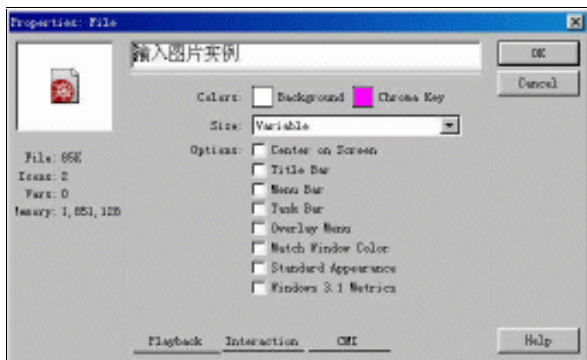


图 3-2 设置文件属性

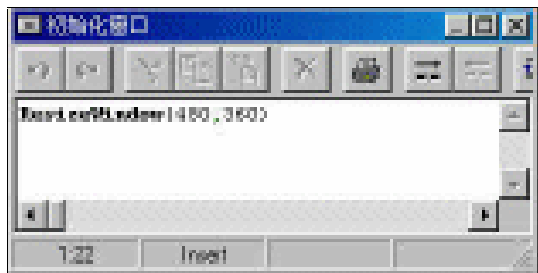


图 3-3 代码窗口

(2) 选择图片进行输入。在弹出的 Import which file?对话框中选择要输入的图片, 将对话框下面的 Show Preview 前面的复选框选上, 这样可以在右边的预览框中预览选中的图片。当图片文件太大或者多次要用到该图片时, 可以将 Link To File 前面的复选框选上, 表示直接将该图片文件链接到外部文件。对话框如图 3-5 所示。

(3) 如果发现输入的图片太大或者太小, 按住 Shift 键用鼠标拖动图片四周的句柄进行调节。这时会弹出对话框, 告知用户已经重新设置了图片的大小, 是否按照比例对物体进行缩放, 对话框如图 3-6 所示, 单击 OK 按钮确认后, 适当地调节图片的大小。

方法 2:

用鼠标单击流程线上需要导入图片的地方, 这时在流程线上出现了一个小手指的符号, 执行 File→Import 命令, 或者按 Ctrl+Shift+R 快捷键, 弹出 Import which file?对话框, 在其中选择要输入的图片。将对话框下面的 Show Preview 前面的复选框选上, 这样可以在右边的预览框中预览选中的图片。当图片文件太大或者多次要用到该图片时, 可以将 Link To File 前面的复选框选上, 表示直接将该图片文件链接到外部文件。如果用户要输入多幅图片, 单击 Import which file?对话框中右下角的小加号按钮, 然后选择要输入的图片, 这时图片会在预览窗口中显示出来, 再单击右边的 Add 按钮, 这样就将选择的图片添加进来了, 右边的预览框中出现了该图片的名称。如果要输入所有的图片, 单击 Add All 按钮即可。单击选中预览框中图片的名称, 然后单击右下角的 Remove 按钮, 就可以将已选择的图片删除。对话框如图 3-7 所示。



图 3-4 输入菜单

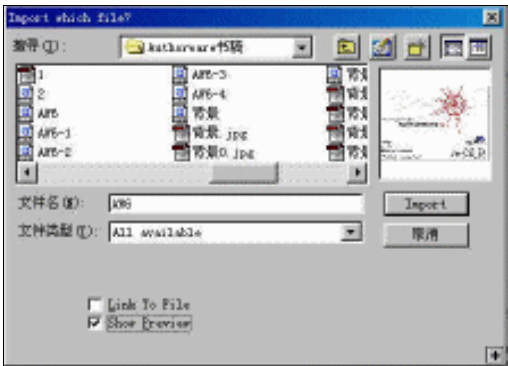


图 3-5 输入文件对话框

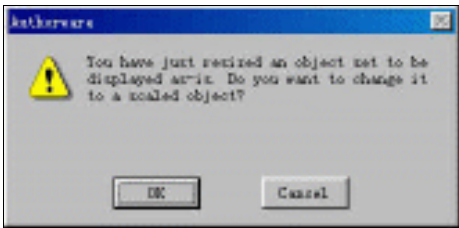


图 3-6 提示对话框

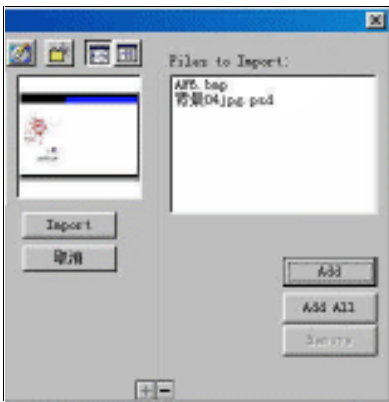


图 3-7 输入多幅图片