流行软件看图学丛书

图解 Authorware 5.X

徐　双　编著

北 京 大 学 出 版 社

北　　京

需要全本请访问 www.ertongbook.com

内 容 提 要

Authorware 是一套优秀的多媒体编辑系统，它广泛应用于计算机辅助教学、娱乐及办公自动化等领域的多媒体系统开发与制作。Authorware 5.0 在以前版本的基础上使功能有了很大的提高，它不仅增强了编辑系统和编程环境，支持 Windows 的 ActiveX 标准，还提出了一个崭新的概念——知识对象（Knowledge Object）。它在很大程度上节省了用户的编程时间，减少了编程工作量，提高了效率。

本书以设计图标为主线，全面介绍了 Authorware 5.0 的基本使用方法，并对库、知识对象、函数和变量等高级使用方法进行了深入探讨。同时，通过丰富的应用实例，帮助读者理解使用 Authorware 5.0 设计开发多媒体软件的过程和技巧，掌握声音、动画、视频、文本和图形等各种多媒体素材的运用能力。

本书以图解的方式讲解 Authorware 5.0，图文并茂、直观明了，特别适合初学者阅读，对有 Authorware 使用经验的读者也有一定的参考作用。

图书在版编目（CIP）数据

图解 Authorware 5.X/**韩永彬编著．—北京：北京大学出版社，**2000.4
（计算机最新技术培训教材）
ISBN 7-301-01730-8

I．W… II．**韩**… III．**文字处理系统，**Word 2000 IV．TP391.12

中国版本图书馆 CIP **数据核字（**2000**）第** 06665 **号**

书　　名：图解 Authorware 5.X
著作责任者：韩永彬
责 任 编 辑：李冬梅
标 准 书 号：ISBN 7-301-01730-8/TP？110
出　版　者：北京大学出版社
地　　址：北京市海淀区中关村北京大学校内 100871
网　　址：http://cbs.pku.edu.cn
电 子 信 箱：xxjs@pup.pku.edu.cn
排　版　者：南方立德（Leader**）信息技术中心**
印　刷　者：
发　行　者：北京大学出版社
经　销　者：新华书店
787 **毫米×**1092 **毫米** 16 **开本** 23.375 **印张** 569 **千字**
2000 **年** 4 **月第** 1 **版** 2000 **年** 4 **月第** 1 **次印刷**
定　　价：36.00 **元**

前　言

20 世纪 90 年代以来，“多媒体”（Multimedia）一词在计算机界的使用频率非常高。多媒体是图形、图像、声音、音效、动画等多种媒体的组合，这种组合并不是将各种媒体简单地堆砌在一起，而是在它们之间建立了一种有机的联系，使多媒体的作用远远超过各种媒体单独作用的总和。

多媒体的出现使个人电脑的发展进入了一个新的时期，它引导我们进入了一个新的信息时代，从多媒体教学、电子游戏、多媒体导购系统到网上冲浪、电子商务等等，多媒体无处不在地发挥着其独特的作用。而且，它在这些领域中都有着深远的发展前景。

多媒体创作工具能够提供给设计者一个自动生成程序代码的综合环境，使设计者可以将声音、文字、图形、图像、动画等多种媒体组合在一起，形成一套完整的节目。美国 Macromedia 公司的 Authorware 是这个领域的佼佼者。

Authorware 是一套优秀的多媒体编辑系统，它广泛应用于计算机辅助教学、娱乐及办公自动化等领域的多媒体系统开发与制作。它是一种基于设计图标和流程线为结构的编辑平台，同时也具有丰富的函数和程序控制功能，将编辑系统和编程语言较好地融合到一起。在 1992 年，Macromedia 推出了 Authorware 2.0 版，已能满足一般多媒体软件的编制要求。随后，在 1995 年，Macromedia 先后推出了 Authorware 3.0 和 3.5，在函数和变量的使用上做了很大改进，并增加了框架图标和导航图标，使程序的流程控制更加灵活和方便。在此基础上，1997 年推出了 Authorware 4.0，它在编辑系统和编程环境两个方面都有明显改进，同时支持 Windows 的 ActiveX 标准，使得 Authorware 的功能达到了一个新的高度，也为它后续版本的发展提供了一个坚实的基础。

在 1998 年，Macromedia 公司又推出了 Authorware 5.X 版本，Authorware 5.0 在以前版本的基础上使功能有了很大的提高，它不仅增强了编辑系统和编程环境，支持 Windows 的 ActiveX 标准，还提出了一个崭新的概念——知识对象（Knowledge Object）。它在很大程度上节省了用户的编程时间，减少了编程工作量，提高了效率。

本书以设计图标为主线，全面介绍了 Authorware 5.0 的基本使用方法，并对库、知识对象、函数和变量等高级使用方法进行了深入探讨。全书共分九章，内容包括 Authorware 5.0 中的显示图标、动画图标、擦除图标和等待图标、数字电影图标和声音图标、视频图标和群组图标、交互图标、导航图标和框架图标、判断图标和计算图标等等。同时，通过丰富的应用实例，帮助读者理解使用 Authorware 5.0 设计开发多媒体软件的过程和技巧，掌握声音、动画、视频、文本和图形等各种多媒体素材的运用能力。

本书由孙景利策划，由徐双主编。参加编写的人员还有：邬建华、陈和霖、聂伯敏、张焰、王元元、邹坚、董蜀峰、冯红霞、杨远、黄建华、瞿磊、张燕秦、、郑洪弢、侯斌、李华斌、刘炳刚、李永辉、徐峰、孙旋、徐建国、艾力江、杨宝勇、李隽、朱广慧等。

编　者

2000 年 3 月

目　　录

第一章　Authorware 5.0 使用基础……1
1.1　认识 Authorware 5.0……3
1.2　第一个应用程序……11
第二章　显示图标……15
2.1　显示图标……17
2.2　从外部文件引入文本……21
2.3　改变文本的属性……25
2.4　自定义文本风格……28
2.5　绘图工具箱的使用……33
2.6　在显示图标中使用外部图片……39
2.7　范例……41
第三章　动画图标……43
3.1　移动图标……45
3.2　点到直线的动画……55
3.3　点到指定区域的动画……65
3.4　点沿任意路径到终点的动画……70
3.5　同时运行多个动画……77
第四章　擦除图标和等待图标……83
4.1　擦除图标和等待图标……85
4.2　擦除图标和等待图标范例……104
第五章　声音图标和数字电影图标……117
5.1　数字电影图标……119
5.2　导入一个数字电影……131
5.3　同时播放和移动多个电影……137
5.4　声音图标……143
5.5　让声音和图像一起工作报……148
第六章　视频图标和群组图标……155
6.1　视频图标的设置障……157
6.2　举行一个演示会……163
6.3　认识群组图标……167
6.4　使用控制面板调试程序……173
第七章　交互图标……177
7.1　设置交互图标属性……179
7.2　按钮属性的设置……190

7.3 编辑按钮和鼠标按钮……199
7.4 马里亚纳海沟有多深……209
第八章 交互响应……223
8.1 热区响应属性设置……225
8.2 幼儿英文练习……234
8.3 热体响应属性设置……243
8.4 显示气泡信息……247
8.5 可移动对象响应属性设置……253
8.6 用菜单控制音乐……257
第九章 其他图标……265
9.1 导航图标和框架图标……267
9.2 判断图标的属性设置……275
9.3 一个小型测验……279
9.4 计算图标的属性设置……285

需要全本请访问 www.ertongbook.com

Authorware 5.X 使用基础

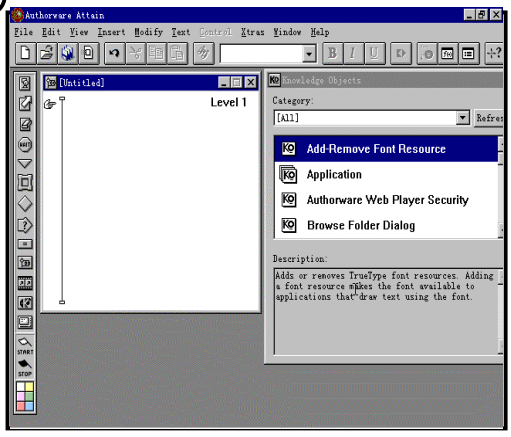
简单地说，Authorware 是一套多媒体制作软件，它与其他软件不同的地方在于它具有不用写程序的特点，只需用流程线以及一些工具图标，即可实现需要许多编程语言才能达到的功能。例如：分支流程判断等。此外，它作为一种多媒体平台，可以将多种多媒体工具制作的成果集中起来，发挥更大的作用。

许多介绍编程语言的书都喜欢在开始的时候，编写一个简单的小程序来显示这种语言编程的特点，我们通常把这个小程序叫做“ HELLO WORLD ”程序。这一章，我们也来编一个“ HELLO WORLD ”，作为我们学习 Authorware 的第一个程序。

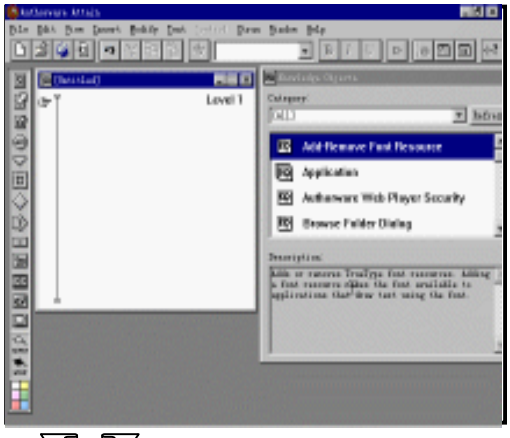


1.1 认识 Authorware 5.X

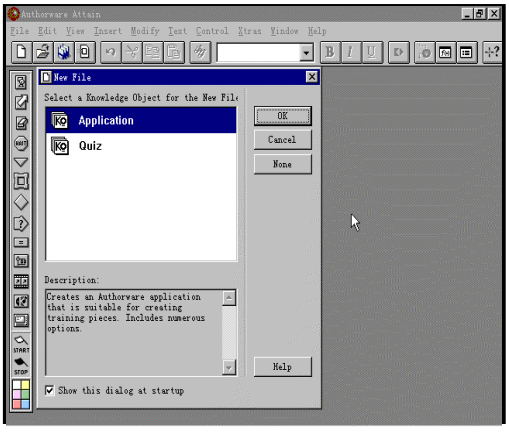
简单地说，Authorware 是一套多媒体制作软件，它与其他软件不同的地方在于它具有不用写程序的特点，可以用流程线以及一些工具图标，制作需要许多编程语言才能达到的功能。例如：分支流程判断等。此外,它作为一种多媒体平台，可以将多种多媒体工具制作的成果集中起来，发挥更大的作用。



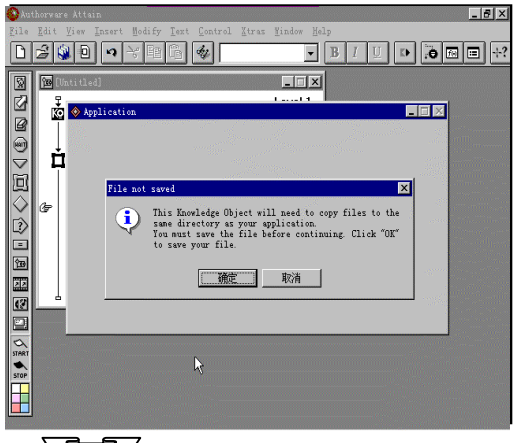
1 在开始菜单中，单击 Authorware 应用程序图标，将出现如上图所示的起始界面。



2 在缺省的情况下，Authorware 主窗口中显示三个窗口，分别是："icon panel"（图标面板），"Untitled"（未命名文件），knowledge objects"（知识对象）。

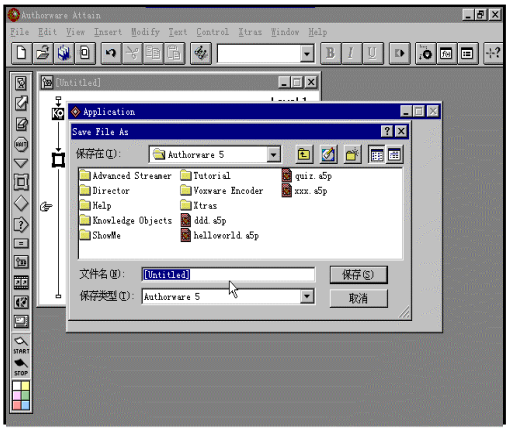


3 进入 Authorware

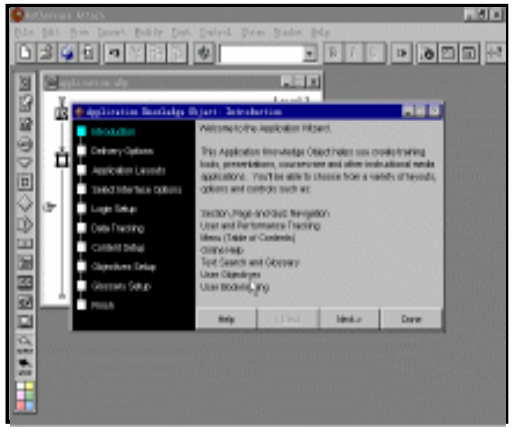


4 选择应用(Application)

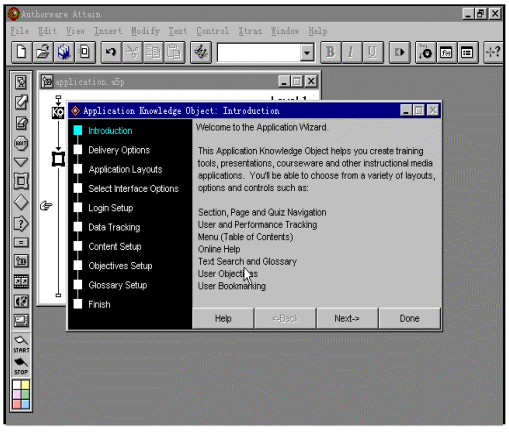
测验。或者按取消键也可以进入 2 面。



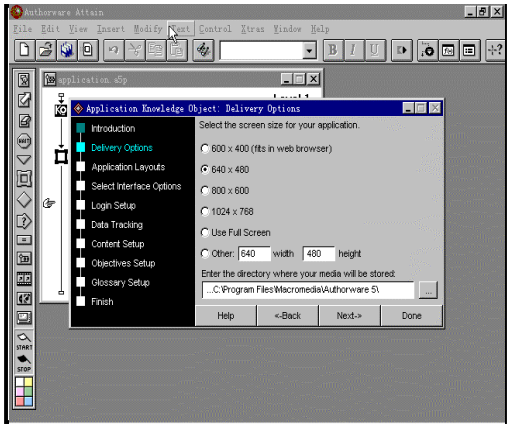
5 Authorware系统弹出预先保存知识对象的对话框，请用户输入要保存文件名的前缀，系统为你自动加上.a5p后缀。



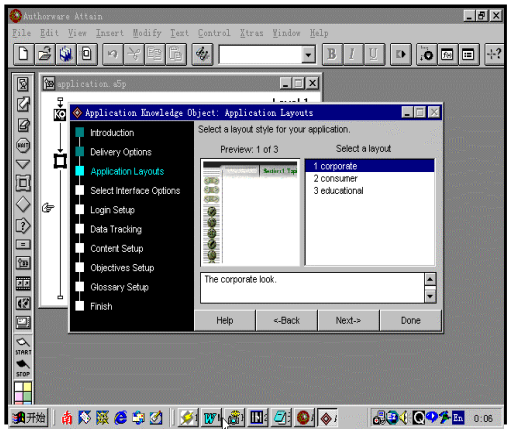
6 进行配置,如上图所示。



7 “ Introduction 中进行挑选，对新建立的工程进行介绍。

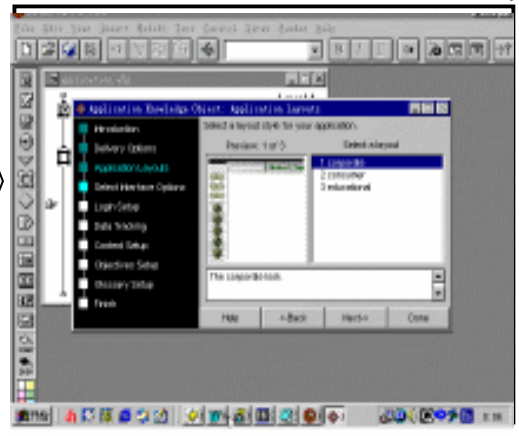


8 Delivery Options 示。



9 Application Authorware Layouts

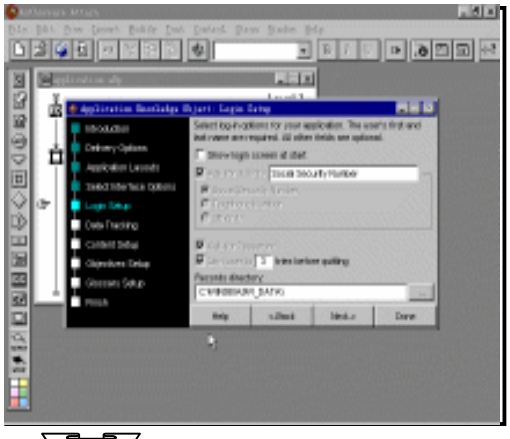
费者，教育的等，如上图所示。



10 Select Interface Options……

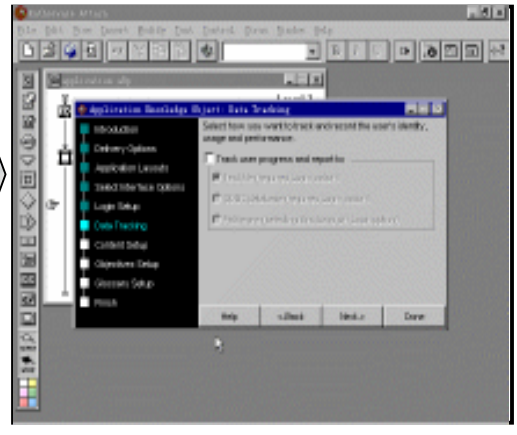
中，Authorware

目标、词汇按钮，如上图所示。



11 在第五个选项 Login Setup（注册安装）中，Authorware

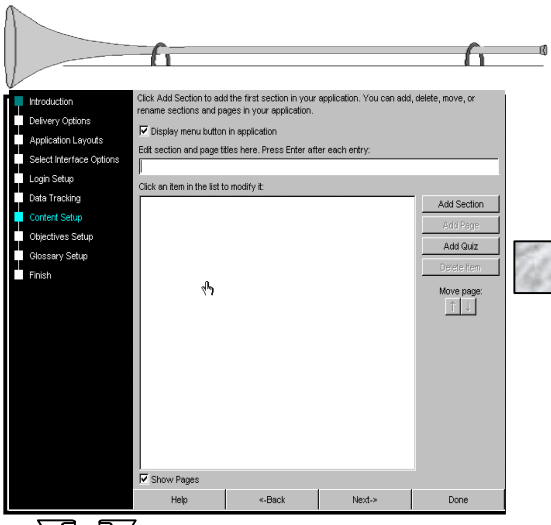
如上图所示。



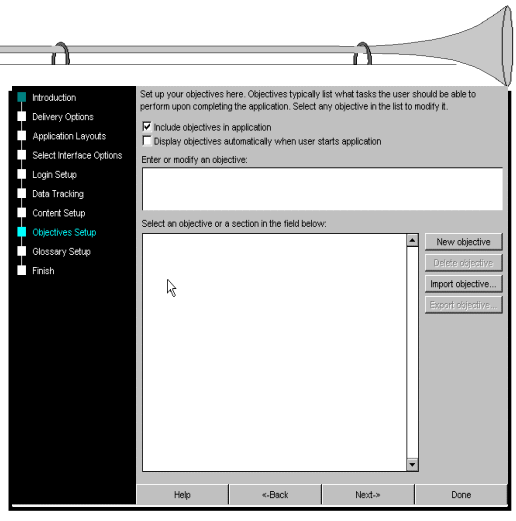
12 Data Tracing "（数据跟踪）中，Authorware

统为用户提供了文本文件、ODBC

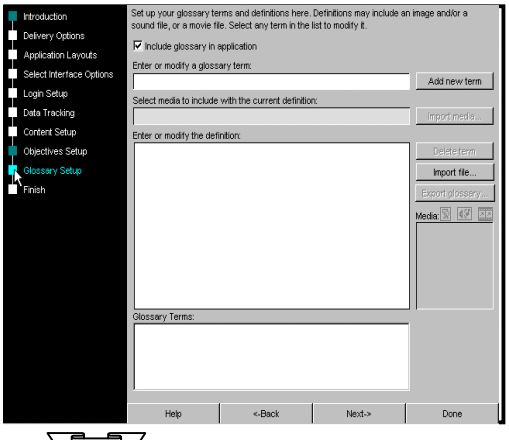
图所示。



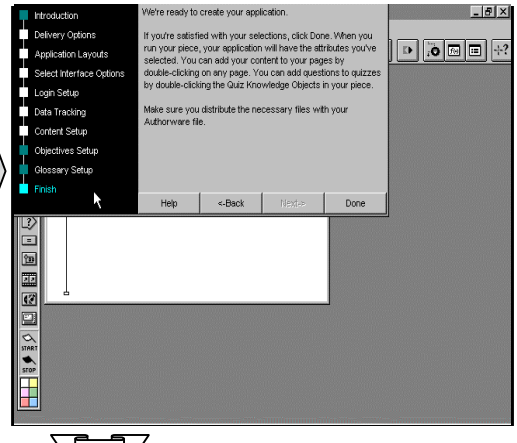
13 Content Setup ”（内容安装）中，Authorware 分页，如图所示。



14 在第八个选项“ Objectives Setup ”（目标安装）中，Authorware 完成。

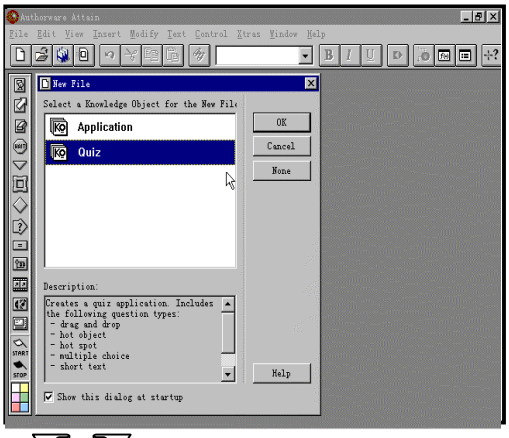


15 在第九个选项“ Glossary Setup ”（词汇安装）中，Authorware 它。

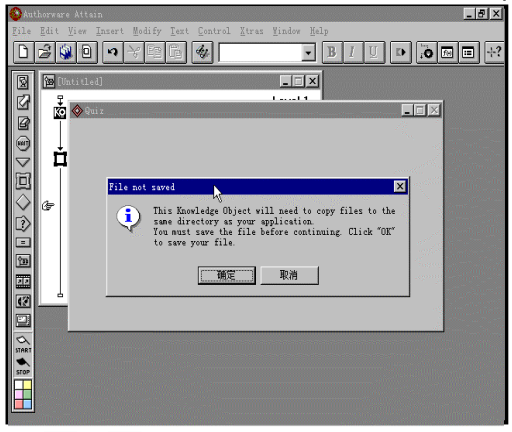


16 第 10 个选项“ Finish（完成），“ Done 错误，可点击返回（ Back 原选项，进行修改。

需要全本请访问 www.ertongbook.com

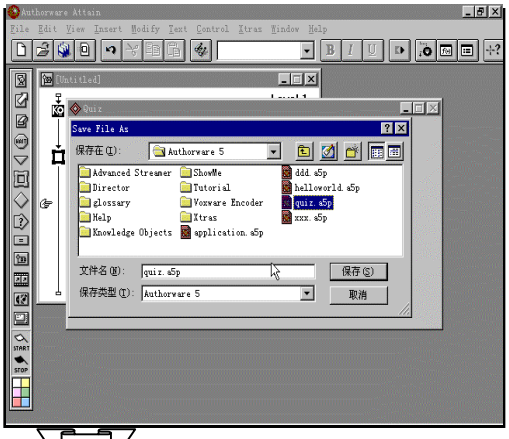


17 在进入 Authorware 出现一个程序向导，在程序向导中，也可以选择“小型测验”（Quiz）我们的应用程序进行规划，

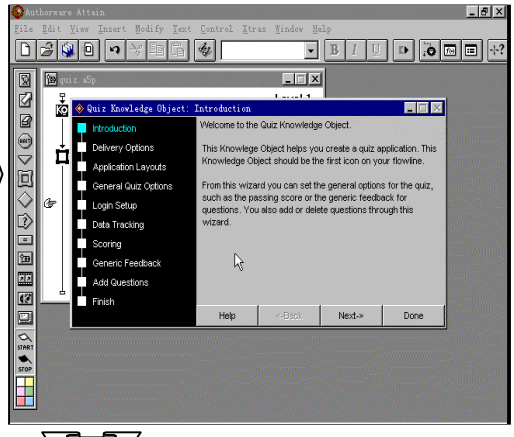


18 (Quiz)后。Authorware

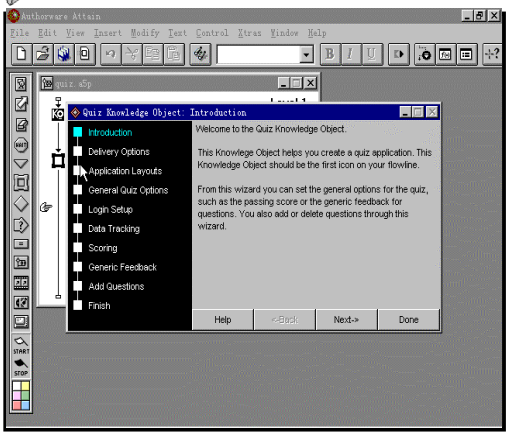
如上图所示，选择“确定”。



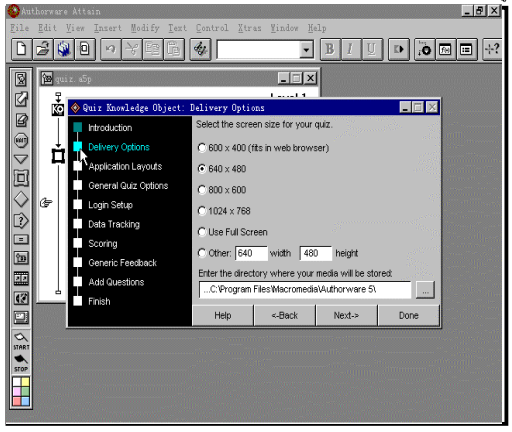
19 在弹出的保存文件对话框中，预先保存知识对象，请输入要保存文件名的前缀，系统为你自动加上“.a5p”后缀，点击“保存”。



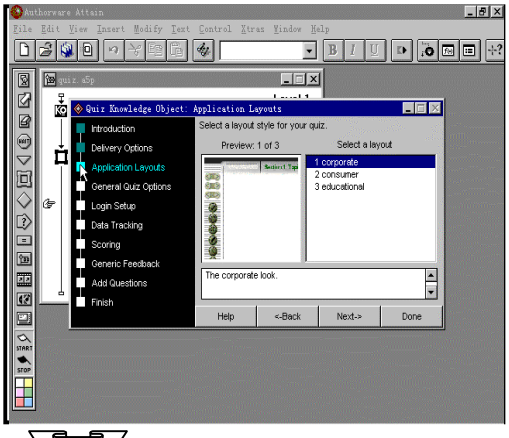
20 点击保存后，Authorware 10 个选项，用户可逐项对其进行配置，而对小型测验（Quiz）所示。



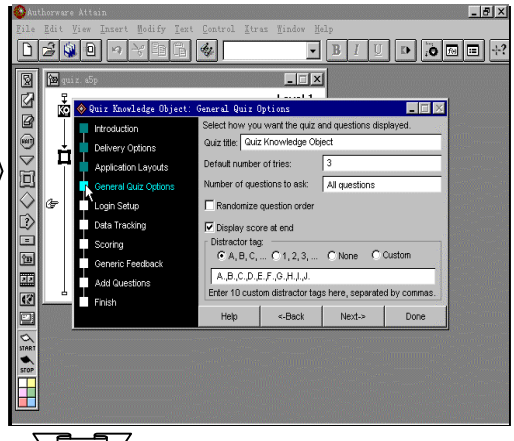
21 **第一个选项“** Introduction **”（介绍），知识对象介绍将是您的流水线的第一个图标。从这向导您能改常规选项为小型测验，例如通过得分或通用名称反馈为问题。**



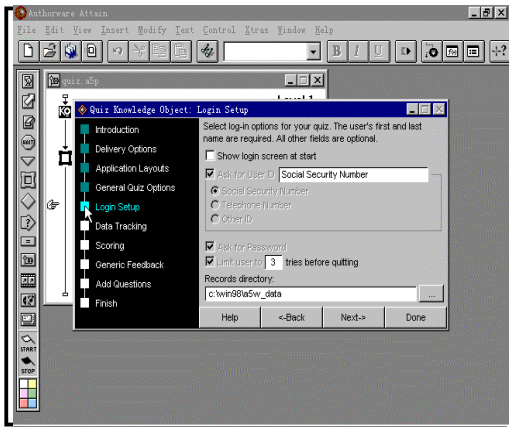
22 Delivery Options **”（递送）选项中，为您的应用程序选择屏幕大小，可以选择系统定义好的分辨率，也可以自己定义。同时还为你提供输入媒体存储目录的文本框，如图上所示。**



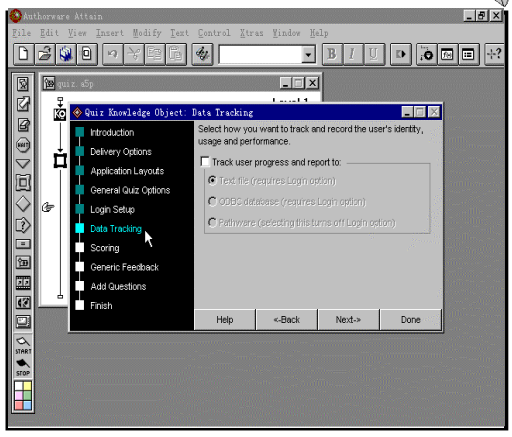
23 Application Layouts Authorware **费者、教育的等，如上图所示。**



24 General Quiz Options **”（常规小型测验选项），**Authorware **系统让用户选择测验的规划方式，如测验的题目、缺省行数、问题的**



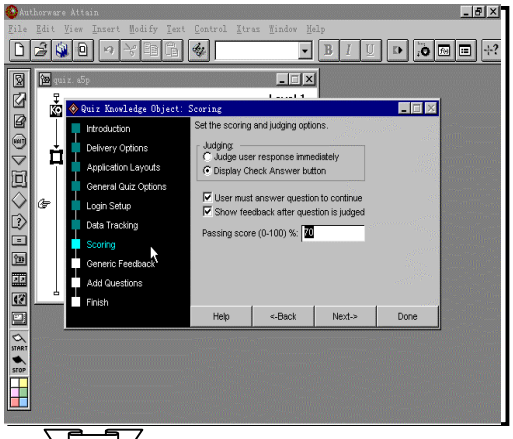
25 **第五个选项‘** Login Setup **（ 注册安装），**Authorware



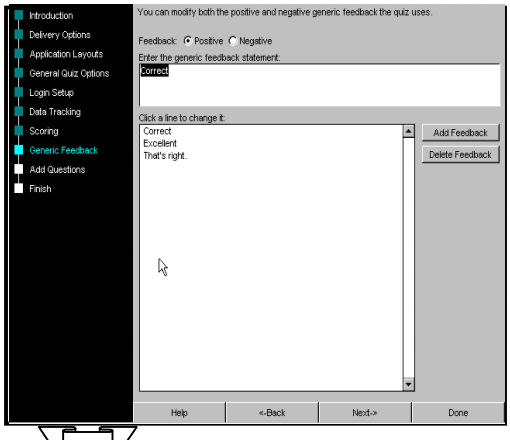
26 Data Tracing **”（ 数据跟踪）中，**Authorware **统为用户提供了文本文件、**ODBC

话、其他标识等为任选。

图所示。

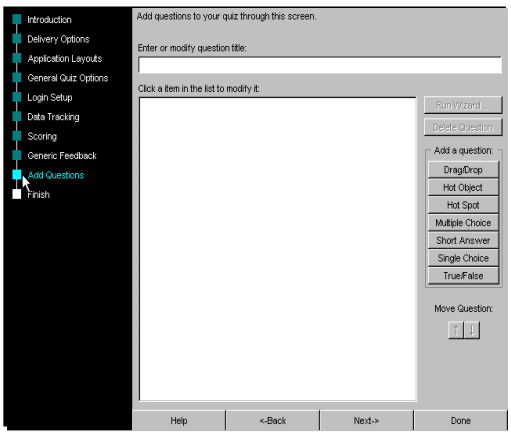


27 **第七个选项‘** Scoring **”（ 得分选项），**Authorware **系统给用户提供了设置分值的大小为整个（** 100%**）的百分比和判断正确与否的方式（立即判断或最后判断）以及是否答对了再继续进行的选项。**

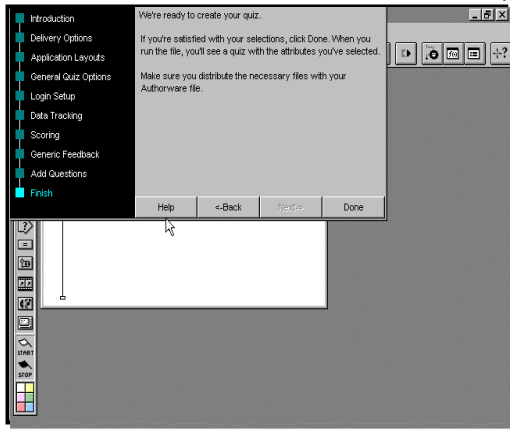


28 Genetic Feedback Authorware

反馈的提示进行编辑，如上图所示。

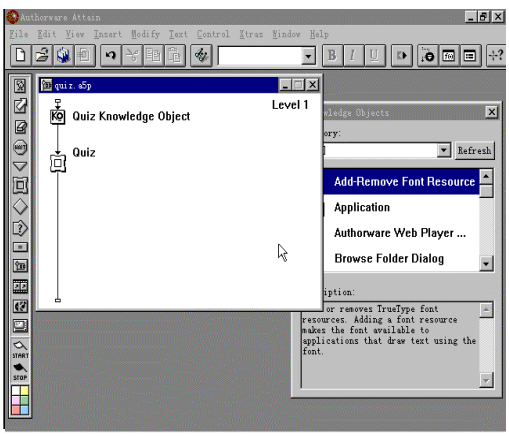


29 **第九个选项“ 添加问题选项”(** Add Questions)**,**Authorware **系统通过此项可以添加问题到您的小型测验中,需要的参数是问题的题目和问题的内容,如图上所示。**



30 (Finish

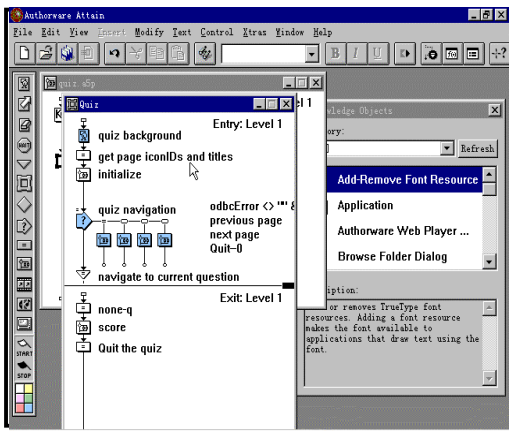
验,如果不满意可以点击后退(Back 钮,退回到该选项,进行修改。



31

Authorware

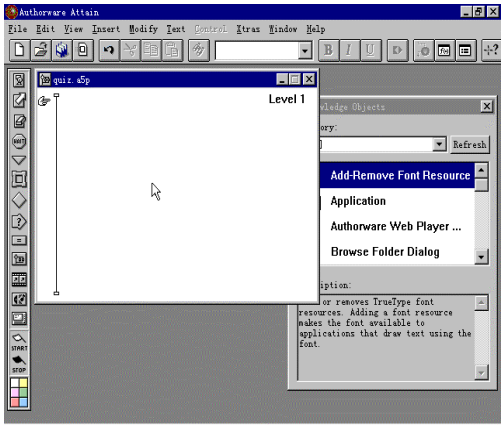
如上图所示。



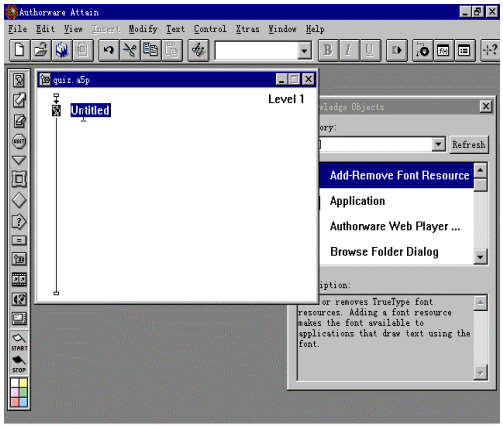
32 **双击小型知识测验对象之后,系统弹出名为“ Quiz”的对话框,详细显示了此小型知识测验的组织方式,如上图所示。**

1.2 第一个应用程序

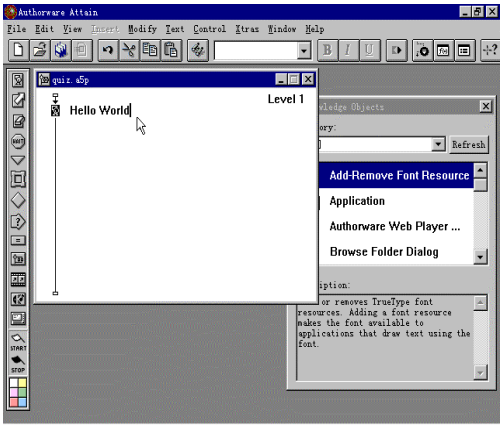
许多介绍编程语言的书都喜欢在开始的时候编写一个简单的小程序，来显示这种语言编程的特点，我们通常把这个小程序叫做“ Hello World ”程序。这一节，我们也来遍一个“ Hello World ”，作为我们学习 Authorware 的第一个程序。



1 Authorware 系统启动后，在“ NEW FILE ”（新文件）菜单中，单击“ CANCEL ”（取消）命令按钮，此时在程序窗口中将出现一个空的流程线窗口。



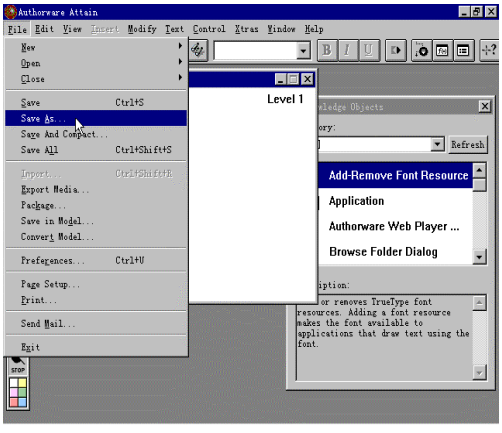
2 用鼠标点窗口左侧图标栏中的显示图标并将其拖拽到流程线窗口中，这时，会出现一个未命名的显示图标，如上图所示。



3

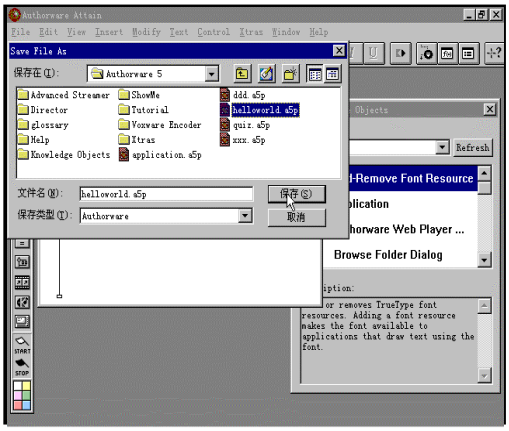
流程线上的“ Untitled ”图标的名称。

键入图标的名字：Hello World

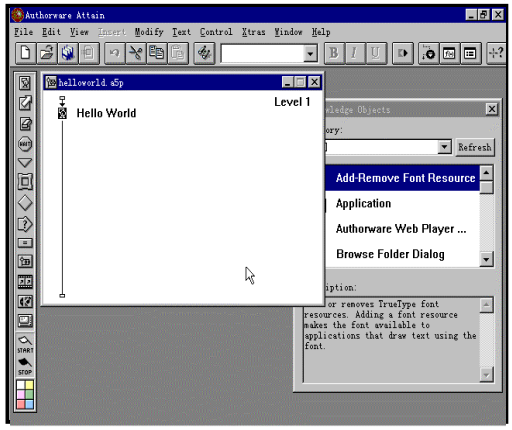


4

“ File ”中选择“ Save As… ”（另存为）。

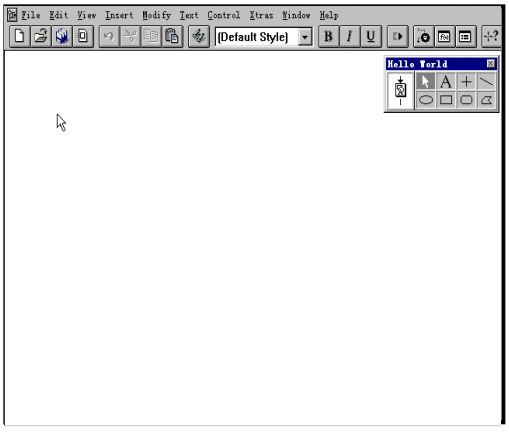


5 Authorware 系统将弹出一个保存对话框，在弹出的对话框中将该项目文件以“ HelloWorld.a5p ”为名保存。



6 Authoreware 系统显示流程线窗口，如图所示

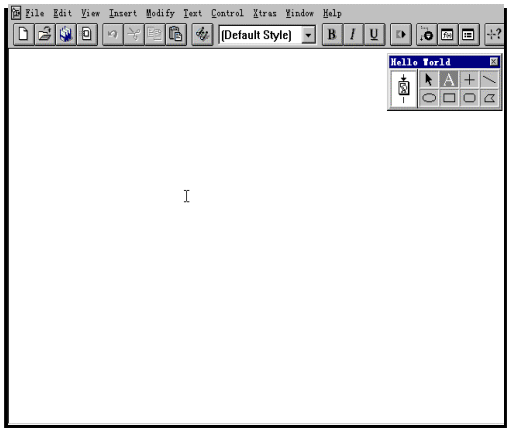
击“ Hello World ”显示图标。



7 双击“ Hello World

口，在窗口中有一个名为“ Hello World

作画面。



8 首先我们要在显示图标中添加文本对象，单击位于屏幕右上角的绘图工具箱中的 A 形方框（ 文字工具），然后将鼠标置于窗口中央的地方，鼠标形状变化为文字提示。

需要全本请访问 www.ertongbook.com