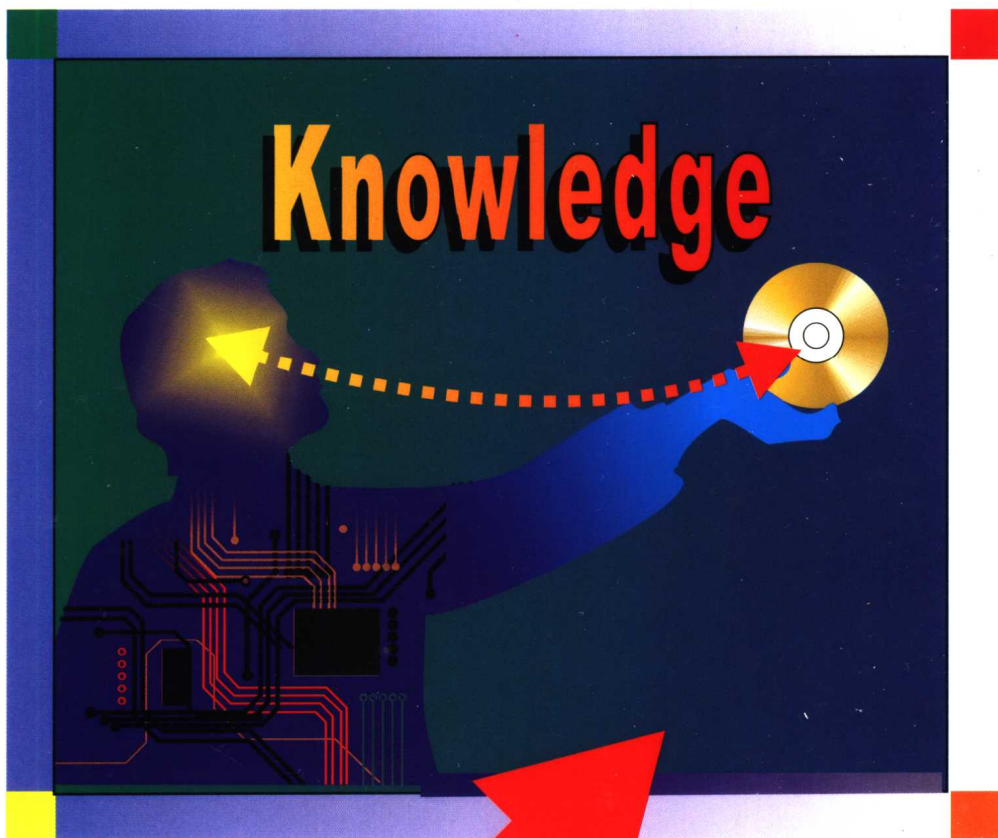


0 零起点!



电 脑 教 室
中国IT培训工程编委会指定电脑培训教材

Authorware 操作入门
程序结构及图标应用详解
图形、图像处理实战
声音、视频对象处理
多媒体开发综合实例



中文



中国IT培训工程编委会 编

Authorware 6

标准教程

珠海出版社

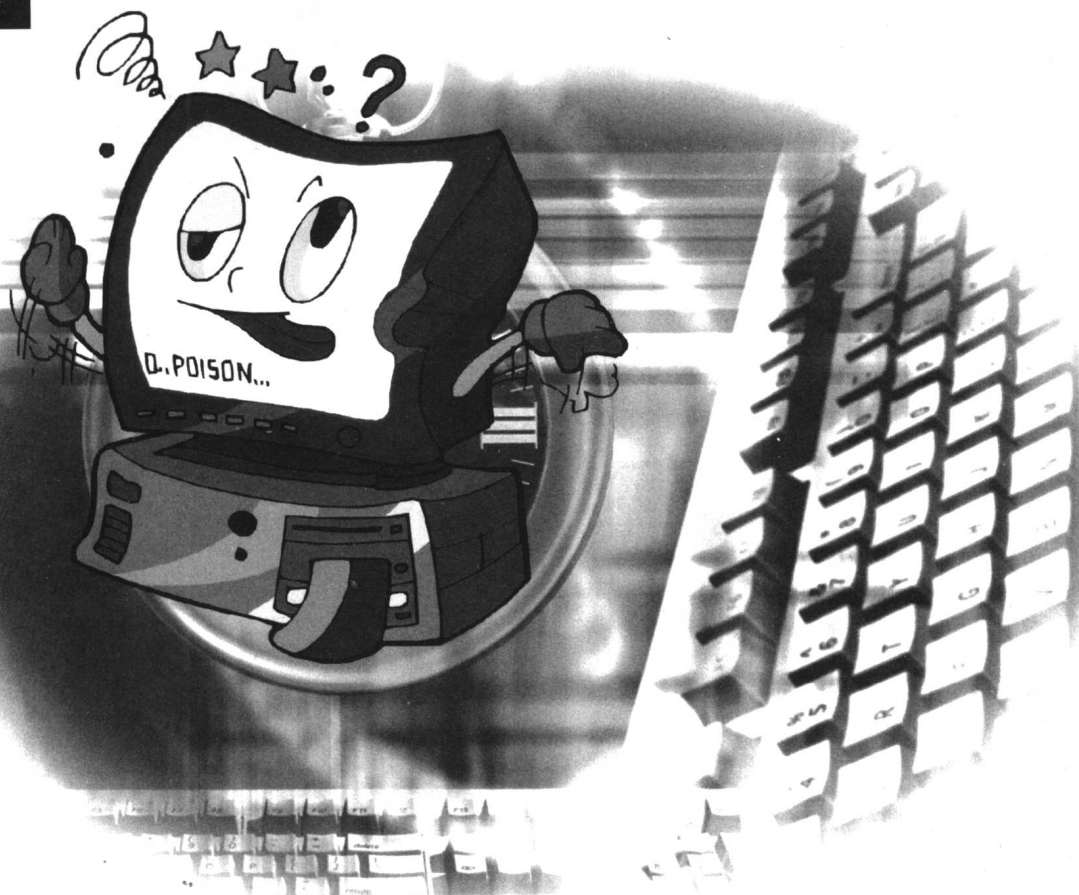
0

零起点!



电 / 脑 / 教 / 室

中国IT培训工程编委会指定电脑培训教材



中文



中国IT培训工程编委会 编

Authorware 6

标准教程

珠海出版社

内容简介

本书专为想在短时间内学会并掌握 Authorware 的使用方法和技巧的初、中级读者而编写。主要内容包括: Authorware 6.0 的基础知识; 操作窗口; 文字的处理; 图标的属性及应用; 程序分支结构的创建; 图形和图像对象的处理; 声音、数字化电影和视频对象的处理; 文件的设置和打包; 综合开发实例。同时为了方便英文知识较薄弱的读者学习, 附录中还提供了 Authorware 6.0 菜单命令的中英文对照。

本书不仅在理论方面讲解深入, 而且实例设计得也很到位, 可供从事多媒体创作及相关工作人员学习和参考, 尤其适合作为大、中专院校和培训班教材使用。

图书在版编目 (CIP) 数据

电脑教室/碧峰 编著.—珠海:珠海出版社, 2001.4

ISBN 7-80607-767-7

I.电... II.碧... III.计算机技术—理论—操作方法 IV.TP7

电脑教室

作 者■中国 IT 培训工程编委会 碧峰

选题策划■网垠

责任编辑■雷良波

封面设计■姜嘉雪

出版发行●珠海出版社

社 址●珠海银桦路 566 号报业大厦三层

电 话●2639330 邮政编码●519000

印 刷▲河南省瑞光印务股份有限公司

开 本▲787×1092mm 1/16

印 张▲156 字数▲3120 千字

版 次▲2003 年 4 月第 2 版

▲2003 年 4 月第 2 次印刷

印 数▲5001 册—10000 册

ISBN 7-80607-767-7/TP·7

总 定 价▲180.00 元 (全 12 册)

版权所有·翻印必究

本书导读

Authorware 6 是 Macromedia 公司推出的一套优秀的多媒体编辑系统, 它采用面向对象的设计思想, 以图标为程序的基本组件, 用流程线连接各图标构成程序, 从而提高了多媒体软件的开发速度与质量, 使非专业程序员进行多媒体软件开发成为现实。它广泛用于计算机辅助教育和娱乐等多媒体制作领域, 以其快速上手、易学实用的特点已经成为多媒体制作领域不可或缺的编辑工具。



谋篇布局

本书采用由浅入深的讲解方式向读者展示了 Authorware 的各大功能模块, 并且配有很多精心设计的实例供读者练习, 以达到边学边用的学习效果。

第 1 章 讲述了 Authorware 6.0 的基础知识, 内容包括多媒体入门; Authorware 的主要功能和特点; 安装、启动和退出以及 Authorware 6.0 的新增功能;

第 2 章 讲述了 Authorware 6.0 的操作窗口, 内容包括 Authorware 的主窗口、图标栏、菜单栏、工具栏、控制面板、常用窗口、设计窗口、演示窗口、其它窗口;

第 3 章 讲述了 Authorware 6.0 文字的处理, 内容包括文字的输入; 定义文字风格; 自定义文字样式; 应用字体样式; 段落的格式化及文本移动实例;

第 4 章 讲述了 Authorware 6.0 的图标的属性及应用, 内容包括显示图标、移动图标、擦除图标、等待图标、导航图标、框架图标、判断图标、交互图标、计算图标、群组图标、数字电影图标、声音图标、视频图标等; 并介绍了几个图标应用实例的制作, 如闪烁的五角星、老鼠跳、键盘控制老虎移动实例、日落效果实例;

第 5 章 讲述了程序分支结构的创建, 内容包括分支结构简介; 设置判断图标的属性; 设置顺序分支路径; 设置随机分支路径; 随机选择未用路径分支结构; 设置计算分支路径及分支结构程序实例;

第 6 章 讲述了图形和图像对象的处理, 内容包括直线、椭圆、矩形、圆角矩形、多边形等图形的创建; 图形的线型、颜色、填充等基本属性的设置; 图像的导入; 多个图形和图像的关系设置; 图形工具实例;

第 7 章 讲述了声音、数字化电影和视频对象的处理, 内容包括声音对象的导入和属性设置; 数字化电影的导入和属性设置; 视频对象的导入和控制; 使用 GIF 动画; 使用 Flash 动画; 同步媒体播放; 移动的数字化电影; Flash 载入;

第 8 章 讲述了 Authorware 6.0 文件的设置和打包, 内容包括文件属性设置; 指定文件的存放位置; 文件的打包; 在 Internet 上运行 Authorware 程序;

第 9 章 讲述了 Authorware 6.0 的综合开发实例, 内容包括总体设计思路; 课程和主题设计; 步骤设计的总体思想。



本书特点

- 1、言简意赅。我们的目标是让书中的每一句话都成为知识点, 节省您的宝贵时间, 提高您的学习效率。
- 2、采用图例教学法, 可操作性强。讲解中配以图示进行说明, 直观而形象。
- 3、设计周全。按特定目标安排的习题为您提供了自己动手的机会。



适合对象

本书不仅在理论方面讲解深入, 而且实例设计也很到位, 可供从事多媒体创作及相关工作人员学习和参考, 尤其适合作为大、中专院校和培训班教材使用。

目 录

第1章 Authorware 6.0 简介	1	综合练习	24
1.1 多媒体入门	1	第3章 文字的处理	25
1.2 Authorware 的主要功能和特点 . . .	1	3.1 文字的输入	25
1.3 Authorware 的安装、启动和退出 . .	2	3.1.1 输入文字	25
1.3.1 运行环境的要求	2	3.1.2 输入外部的纯文本文件	26
1.3.2 安装	3	3.1.3 通过剪贴板输入外部文本 . . .	28
1.3.3 启动和退出	3	3.2 定义文字风格	29
1.4 Authorware 6.0 的新功能	5	3.2.1 更改字体	29
1.4.1 对超文本的支持	5	3.2.2 更改字体尺寸	30
1.4.2 网络功能的增强	6	3.2.3 定义字体风格	32
1.4.3 计算图标编辑窗口的增强 . . .	6	3.2.4 定义文字的显示模式	35
1.4.4 对 Windows 界面元素的设计功能	6	3.2.5 定义文字的位置	36
1.4.5 大量实用的变量和函数	6	3.2.6 定义文字颜色	37
1.4.6 媒体同步播放功能	7	3.3 自定义文字风格	39
1.4.7 为图标提供了多种标记颜色 . .	7	3.4 应用字体风格	41
1.4.8 对 XML 的支持	7	3.5 段落的格式化	42
1.4.9 Commands 菜单	7	3.6 文本移动实例	43
1.4.10 一次发布功能	7	综合练习	46
综合练习	8	第4章 Authorware 6.0 的图标	47
第2章 Authorware 操作窗口	9	4.1 显示图标	47
2.1 认识 Authorware 的主窗口	9	4.1.1 显示图标的应用	47
2.2 掌握 Authorware 的图标栏	10	4.1.2 设置显示图标属性	49
2.2.1 图标功能详解	10	4.2 移动图标	51
2.2.2 有关图标的操作	12	4.2.1 移动图标属性	51
2.3 Authorware 菜单栏的使用	13	4.2.2 文字的移动	54
2.3.1 菜单的特点	14	4.3 擦除图标	56
2.3.2 菜单的说明	14	4.4 等待图标	56
2.4 掌握 Authorware 的工具栏	19	4.5 导航图标	57
2.5 掌握 Authorware 的控制面板	21	4.6 框架图标	59
2.6 掌握 Authorware 的常用窗口	22	4.7 判断图标	61
2.6.1 设计窗口	22	4.8 交互图标	62
2.6.2 演示窗口	23	4.9 计算图标	64
2.6.3 其它窗口	23	4.10 群组图标	65

4.11 数字电影图标·····	65	6.4.2 多个图形/图像的排列设置·····	110
4.11.1 影片的格式·····	66	6.4.3 多个图形/图像层次关系设置·····	111
4.11.2 数字电影图标属性·····	67	6.4.4 多个图形/图像之间的组合·····	111
4.12 声音图标·····	70	6.5 图形工具小例子·····	112
4.13 视频图标·····	71	综合练习·····	115
4.14 闪烁的五角星·····	72	第7章 声音、数字化电影和视频对象的处理	
4.15 老鼠跳·····	74	·····	117
4.16 键盘控制老虎移动实例·····	77	7.1 声音对象的导入·····	117
4.17 日落效果实例·····	80	7.1.1 从声音图标导入声音文件·····	117
综合练习·····	86	7.1.2 以拖拉方式导入声音文件·····	118
第5章 创建程序分支结构 ·····	87	7.2 声音对象的属性设置·····	119
5.1 分支结构简介·····	87	7.2.1 控制声音对象与其它对象的关系·····	119
5.2 设置【判断】图标的属性·····	88	7.2.2 控制声音对象的播放次数·····	119
5.3 设置顺序分支路径·····	90	7.2.3 控制声音对象的播放速度·····	120
5.4 设置随机分支路径·····	92	7.3 数字化电影的导入·····	120
5.5 随机选择未用路径分支结构·····	93	7.3.1 Authorware 支持的数字化电影格式·····	120
5.6 设置计算分支路径·····	94	7.3.2 以【数字化电影】图标导入·····	121
5.7 实例创作·····	96	7.3.3 以拖拉方式导入·····	121
综合练习·····	98	7.4 数字化电影的属性设置·····	122
第6章 图形和图像对象的处理 ·····	99	7.4.1 显示模式的设置·····	122
6.1 图形的创建·····	99	7.4.2 设置数字化电影与其它对象的关系·····	122
6.1.1 绘制直线·····	99	7.4.3 播放次数、速度和范围的设置·····	123
6.1.2 绘制椭圆·····	100	7.4.4 设置数字化电影在演示窗口中的位置·····	123
6.1.3 绘制矩形·····	101	7.5 视频对象的导入和控制·····	124
6.1.4 绘制圆角矩形·····	102	7.5.1 设置硬件设备·····	124
6.1.5 绘制多边形·····	102	7.5.2 导入视频对象·····	125
6.2 图形基本属性设置·····	103	7.5.3 设置视频对象停止播放时的状态·····	126
6.2.1 修改图形的线型·····	103	7.5.4 设置视频对象的视频、音频播放设置·····	126
6.2.2 修改图形的颜色·····	104	7.5.5 设置视频对象的播放速度·····	126
6.2.3 修改图形的填充方式·····	105	7.5.6 设置视频对象的播放范围·····	127
6.3 图像的导入·····	105	7.5.7 停止视频对象的播放·····	127
6.3.1 从外部文件直接导入图像·····	105	7.6 使用 GIF 动画·····	127
6.3.2 以粘贴方式导入图像·····	106	7.7 使用 Flash 动画·····	129
6.3.3 以拖拉方式导入图像·····	106		
6.3.4 导入图像的属性设置·····	107		
6.4 多个图形和图像的关系设置·····	109		
6.4.1 设置图形/图像显示模式·····	109		

7.8 同步媒体播放	131	8.5.2 课件基本结构介绍	149
7.9 移动的数字化电影	132	8.5.3 程序设计	150
7.10 Flash 载入	135	综合练习	156
综合练习	137		
第 8 章 文件设置和打包	138	第 9 章 综合开发实例	158
8.1 文件属性设置	138	9.1 总体设计思路	158
8.1.1 文件属性设置	138	9.1.1 多媒体软件模型	158
8.1.2 设置系统字体	141	9.1.2 多媒体软件组成部分	159
8.2 指定文件存放位置	142	9.1.3 各部分之间的关系	159
8.3 文件打包	143	9.2 课程和主题设计	160
8.3.1 打包 Authorware 文件	143	9.2.1 实例总体思想	161
8.3.2 打包 Authorware 库文件	145	9.2.2 实例课程设计	161
8.4 在 Internet 上运行 Authorware 程序	146	9.2.3 实例主题设计	162
8.4.1 使用 Web Packager 压缩作品	146	9.3 步骤设计的总体思想	163
8.4.2 将压缩后的 Authorware 作品添加 到 Web 页中	148	9.3.1 步骤设计中的单步控制	163
8.5 综合实例	148	9.3.2 步骤设计中的异步控制	166
8.5.1 软件总体设计	149	9.3.3 步骤设计中的容错控制	168
		综合练习	168
		附录 Authorware 菜单命令与中文对照	170



第1章 Authorware 6.0 简介

随着计算机应用的日益普及,多媒体逐渐走进千家万户,各种多媒体应用软件的开发工具也应运而生。Authorware 6.0 是美国 Macromedia 公司开发的一种十分流行的多媒体制作软件。它允许开发者使用文字、图片、图像、动画、声音以及数字电影等信息来创建多媒体程序,既可以用来介绍一个演示过程,也可以用于制作一个多媒体教学课件,还可以用来介绍某一软件工具中使用的向导设计,目前 Authorware 已经被广泛应用于教学和商业领域。

学习要点:

- Authorware 的主要功能和特点
- Authorware 的安装、启动与退出
- Authorware 的新增功能

1.1 多媒体入门

现在,计算机已经逐渐被大多数家庭、个人所接受,其主要原因是计算机尤其是网络在各行各业的应用普及,但多媒体技术的出现也起到了举足轻重的作用。作为传递信息的一种重要的方式——多媒体技术正随着计算机技术的飞速发展而进步。多媒体技术是现代科技发展的最新成就之一,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、多媒体书籍到网上冲浪、电子商务等,多媒体技术无处不在发挥着其独特的作用。那么,什么是多媒体呢?多媒体都有哪些特点呢?多媒体在传递信息方面有什么优点呢?

信息的交流在人们的日常生活中是非常重要的,而信息的传递需要载体,这就是所谓的“媒体”。在多媒体中集中了多种媒体的载体形式:文本、图形、图像和声音等。运用多媒体技术,可以建立多种信息间的逻辑联系,并将其集成为一个系统,这个系统的最大特点是具有交互性。多媒体技术就是计算机综合处理文、图、声信息的技术,它具有集成性和交互性。

1.2 Authorware 的主要功能和特点

多媒体的制作非常复杂,以往只有依靠编程实现,不是每一个人都能轻易掌握那些复杂的编程语言。现在,有了一直致力于多媒体软件开发开发的 Macromedia 公司推出的功能强大的多媒体编辑软件 Authorware,制作您自己的多媒体已经不再是梦想。

Authorware 具有以下一些功能和特点:

- ◆ 基于图标流程的创作方式

整个程序都是由流程线 and 设计图标组成的。流程线由主流线和支流组成;设计图标包括 13 种创建工



具图标, 2 个流程调试图标和 1 个调色板图标。

◆ 提供有关图、文、动画的直接创作处理能力

Authorware 提供了文本、图片和动画的创建和处理工具。利用文本处理工具, 可以在屏幕上定位一个文本对象, 并且可以任意设置其字体、字号及字体颜色等特征。使用图片处理工具可以创建简单图形, 引入并处理图像。Authorware 提供了 5 种动画涉及类型, 可以制作简单动画。

◆ 具有多种交互作用的功能

Authorware 提供了 11 种交互响应类型, 利用这些响应类型或者它们的组合, 可以得到多种交互方式, 例如按钮、热区、热物体、文本、下拉菜单等。

◆ 具有动态链接功能

由于 Authorware 不可能提供满足所有使用者的变量和函数, 所以它提供了动态链接功能, 这样开发者可以在任何一种编程语言环境下得到的函数动态链接到 Authorware 中使用。

◆ 提供库和模块功能

对于一个多媒体作品, Authorware 允许将它分割成多个部分, 由多人或者多种工具进行编辑。对于需要重复运用的素材, 建立库可以大大减少系统资源的占用。

◆ 提供多平台支持

不管是 Authorware 本身还是它开发出的应用程序, 都是多平台应用程序。

◆ 提供网络支持

利用 Authorware 提供的 ShockWave 技术可以将作品分段和压缩, 这样就可以将作品发布到网络上去。

1.3 Authorware 的安装、启动和退出

1.3.1 运行环境的要求

由于 Authorware 6.0 需要综合包括图、文、声、像等多种信息, 因此它对计算机软硬件的要求都比较高。表 1-1 给出了 Authorware 6.0 运行和播放时的系统资源要求。

表 1-1 Authorware 6.0 的系统资源要求

内 容	开 发	播 放
CPU 处理器	具有浮点运算的 Pentium	486DX/66 或 SX
内存	最小 16MB, 推荐 24MB	最小 8MB, 推荐 12MB
系统平台	Windows 98/2000、NT 4.0 或 Macintosh	Window 3.1 及以上版本、NT 3.5.1 及以上版本或 Macintosh
驱动器	25MB 硬盘空间和 CD-ROM	没有

由于 Authorware 6.0 的帮助文件采用了 HTML 格式, 所以必须安装 Internet 浏览器。

此外, 为了处理 Authorware 6.0 使用的素材信息, 需要以下种类的工具软件支持:

- ◆ 图像处理软件, 例如 Photoshop
- ◆ 三维动画制作软件, 例如 3DS MAX



- ◆ 二维动画制作软件，例如 Director
- ◆ 声音处理软件，例如 WaveEdit
- ◆ 数字视频制作软件，例如 Premiere

1.3.2 安装

在使用 Authorware 6.0 之前，必须先安装它，具体的操作步骤如下：

- ☞ 将 Authorware 6.0 的安装光盘放入光驱中。
- ☞ 打开资源管理器，执行光盘中的“Setup.exe”（其图标为“”）文件。
- ☞ 安装程序会显示出欢迎画面，并为安装向导做准备，如图 1-1 所示。

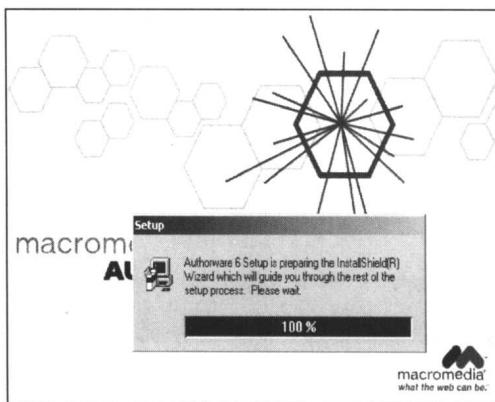


图 1-1

- ☞ 向导准备完毕后，用户可以根据安装向导逐步设置各选项。
- ☞ 设置完毕后，安装程序开始拷贝文件，如图 1-2 所示。
- ☞ 文件拷贝完毕后，Authorware 6.0 安装成功。



图 1-2

1.3.3 启动和退出

- ◆ Authorware 6.0 的启动

下面是启动 Authorware 6.0 的步骤。

- ☞ 单击 Windows 98/2000 系统桌面任务栏上的【开始】按钮。
- ☞ 将鼠标指针移动到弹出菜单的【程序】项，显示出级联菜单。
- ☞ 将鼠标指针移动到【Macromedia Authorware 6】项，显示出级联菜单。
- ☞ 选中【Authorware 6】项，如图 1-3 所示，可以打开 Authorware 6.0。

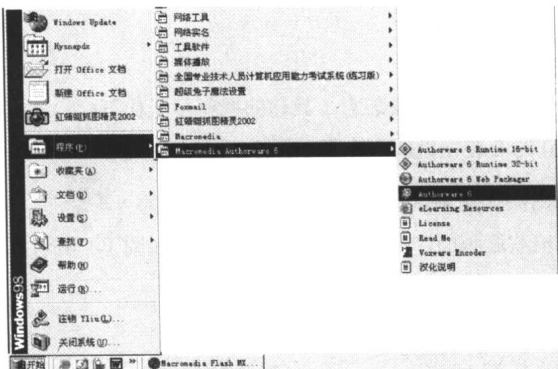


图 1-3

启动 Authorware 6.0 后，屏幕上会出现一个 Authorware 欢迎画面，如图 1-4 所示。单击鼠标左键或等待一段时间后，该画面会消失。



图 1-4

◆ Authorware 6.0 的退出

退出 Authorware 6.0 的方法有很多种，下面列举几种：

- ① 单击标题栏上右端的【关闭】命令按钮。
- ② 执行菜单命令【文件】→【退出】。
- ③ 双击标题栏上左端的控制框。
- ④ 使用快捷方式 Alt + F4。

如果在退出 Authorware 6.0 之前，正在编辑的多媒体程序从来没有命名保存（系统自动以“Untitled”命名），Authorware 6.0 将弹出【保存文件为】对话框，如图 1-5 所示，提示用户保存程序。

如果退出前编辑的多媒体程序已经命名保存过，但在最后一次保存后进行过修改，Authorware 6.0 将弹出【Authorware】对话框，如图 1-6 所示，提示用户保存程序。

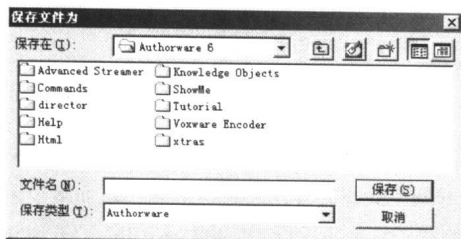


图 1-5

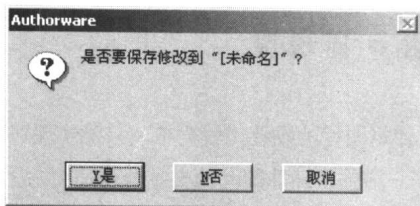


图 1-6

1.4 Authorware 6.0 的新功能

Authorware 6.0 是 Macromedia 公司推出的最新版本, 该版本对以前的 4.x 或 3.x 版本在很大程度上进行了更新。

对于熟悉 Authorware 的用户, 可以参考本节内容快速了解 Authorware 6.0; 如果您是 Authorware 的新用户, 您不必完全弄懂本节内容, 因为我们会在后面的学习中介绍这些内容。

1.4.1 对超文本的支持

Authorware 6.0 新增了 6 个超文本知识对象, 通过它们程序员可以轻易制作出丰富多彩的文本效果, 这六个知识对象如图 1-7 所示。

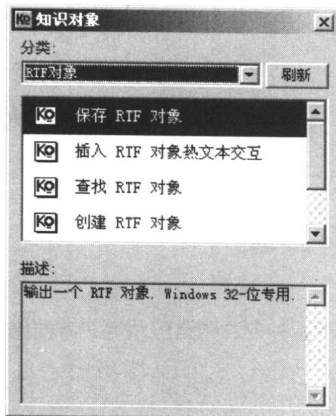


图 1-7

1.4.2 网络功能的增强

Authorware 6.0 采用智能化知识流 (Streaming) 技术改进了 Authorware 的网络应用。采用该技术, Authorware 能够预测并在适当的时间下载将要使用的程序片断, 从而减少用户的等待时间。

Authorware 6.0 提供了大量 CMI (Computer-Managed Instruction) 系统变量和函数, 主要用于开发基于网络的多媒体软件。

1.4.3 计算图标编辑窗口的增强

Authorware 6.0 以前的版本对计算图标的设计比较简单, 只能实现对程序语句的录入功能, 而不能对其格式进行快速的编辑。Authorware 6.0 增强了计算图标的文本处理能力, 使程序员在编程时的工作量大大减轻。

1.4.4 对 Windows 界面元素的设计功能

Authorware 6.0 增加了一个名称为 Windows Control 的知识对象, 该对象可以实现大多数的 Windows 界面元素, 具体列表如下:

Check List Box	可滚动的复选按钮组件
Color Combo Box	可滚动的颜色列表
Combo Box	有滚动条的文本输入框
Drive Combo Box	用户系统的驱动器
Edit Box	文本框
File List Box	指定文件夹中的多个文件列表
Folder List Box	一个盘符下指定文件夹中的文件列表
Font Combo box	系统字体列表框
List Box	可滚动的列表框
Memo Box	多行可编辑窗口
Password Edit Box	密码输入窗口
Spin Button	滚动条按钮
Spin Edit	带数字的滚动条
Track Bar	进度条

1.4.5 大量实用的变量和函数

Authorware 6.0 着重在 CMI 教学、图标控制、网络应用等三方面增强了其变量和函数功能, 一共增加了 30 多个系统变量和 80 多个系统函数。



1.4.6 媒体同步播放功能

Authorware 6.0 为程序员提供了一个梦寐以求的新功能,即同步媒体播放。多媒体程序中经常遇到这种情况,需要在显示画面的同时,播放与其相对应的声音。以前需要首先在流程线上放置一个声音图标,然后设置其 Timing 标签页内容,但是即使这样,也经常由于时间设定不准确而出现错误。

在 Authorware 6.0 中,可以像使用交互图标一样使用声音图标和电影图标,将任意图标拖到其分支下,表示在进行播放时,其下面图标的进行情况,如图 1-8 所示。

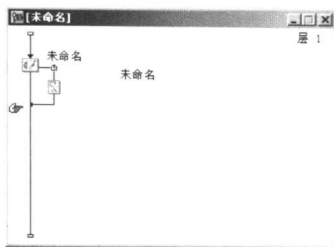


图 1-8

1.4.7 为图标提供了多种标记颜色

Authorware 6.0 以前的版本只有 6 种标记颜色,当制作一个大型的教学软件时,可能出现颜色不够用的现象。现在 Authorware 提供了 16 种颜色,为程序开发提供了方便。

1.4.8 对 XML 的支持

XML 代表 Extensible Markup Language (意为可扩展的标记语言)。XML 是一套定义语义标记的规则,这些标记将文档分成许多部件并对这些部件加以标识。它也是标记语言,即定义了用于定义其他与特定领域有关的、语义的、结构化的标记语言的句法语言。XML 在不同的领域有着广泛的应用,Authorware 6.0 位用户提供了一个 Xtra 对象用以解析 XML 语言。

1.4.9 Commands 菜单

Authorware 6.0 新增了一个 Commands 菜单,在该菜单中可以取得在线帮助、打开 XML 编辑器、使用 RTF 对象、查找 Xtra 对象等。

1.4.10 一次发布功能

Authorware 的以前版本一直使用 Package (打包)的方法对文件进行发布,这种方法只能一次发布为一个可执行文件,而且需要多个步骤。Authorware 6.0 新提供了一个 Publish 命令,通过该命令可以一次对程序进行多种发布设置,从而加快了程序的开发速度。该功能将在后面详细介绍。

综合练习

一、选择题

(1) Authorware 6.0 提供了 () 种交互响应类型。

A. 10

B. 12

C. 11

D. 9

(2) () 不是属于新增加的变量。

A. LastObjectClickedID

B. SetTargetObject

C. ObjectMovedID

D. ObjectClickedID

(3) () 不是属于新增加的函数。

A. GetPasteHand

B. SetTargetObject

C. GetExternalMedia

D. CharCount

二、填空题

(1) 退出 Authorware 6.0 有 ()、()、() 和 () 四种方法。

(2) Authorware 6.0 的帮助文件采用了 () 格式。

(3) 在 Authorware 6.0 中新的文本编辑器支持一些高级格式，像 ()、() 和 () 等。

三、思考题

(1) 什么叫做多媒体?

(2) 简述 Authorware 6.0 的主要功能与特点?

(3) 如何正确安装、启动与退出 Authorware 6.0?

四、上机题

(1) 自己安装 Authorware 6.0。

(2) 掌握 Authorware 6.0 的运行与退出。



第2章 Authorware 操作窗口

Authorware 的操作窗口是一个典型的 Windows 应用程序窗口, 主要由五个部分组成, 即标题栏、菜单栏、工具栏、设计窗口、设计图标栏。熟悉 Authorware 的操作窗口, 将有助于我们掌握 Authorware 的使用及提高工作效率。

学习要点:

- Authorware 的设计图标
- Authorware 的菜单栏
- Authorware 的工具栏
- Authorware 的控制面板
- Authorware 的常用窗口

2.1 认识 Authorware 的主窗口

启动 Authorware 后, 进入工作界面, 如图 2-1 所示。程序要求在【新文件】(New Project) 对话框中确认是否需要选用一个知识对象, 这方面的内容我们会在以后讲解。单击【取消】(Cancel) 按钮, 进入 Authorware 的主窗口, 如图 2-2 所示。

Authorware 的主窗口是典型的 Windows 窗口, 因此它也拥有普通 Windows 窗口所具有的各个组成部分, 例如标题栏、菜单栏、最小化按钮、还原按钮以及最大化按钮等, 在这里不再进行说明。

下面我们将针对 Authorware 拥有的个性化特征进行说明。

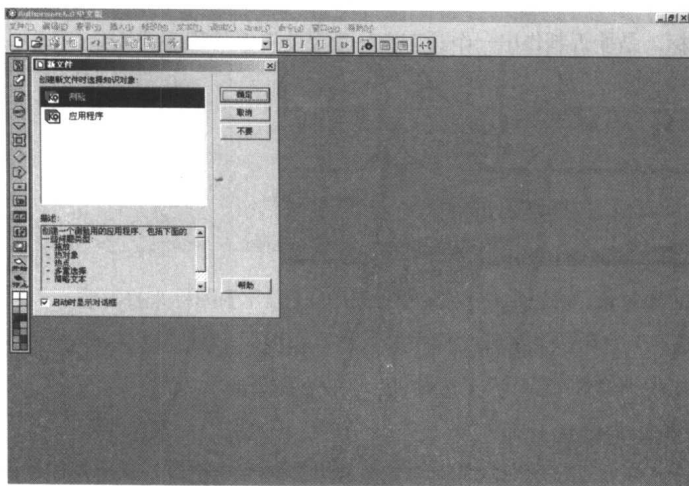


图 2-1

零

起点电脑培训学校

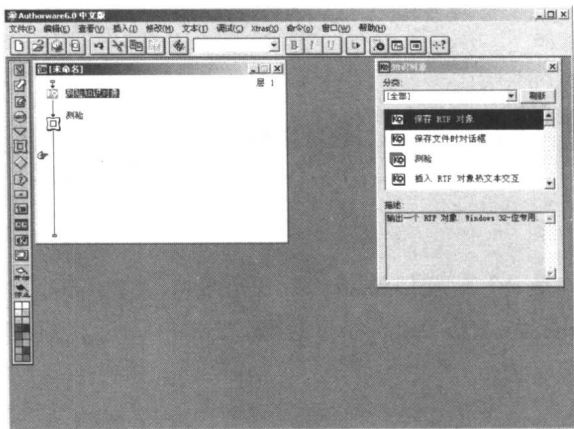


图 2-2

2.2 掌握 Authorware 的图标栏

Authorware 的工作视窗最左侧有一个细长的窗口，这就是 Authorware 的图标栏，如图 2-3 所示。

在图标栏中共有 16 个图标，其中前 13 个图标用于开发多媒体应用程序，后面 3 个用于调试多媒体程序。

用于开发过程的 13 图标从上到下依次是：【显示】图标、【移动】图标、【擦除】图标、【等待】图标、【导航】图标、【框架】图标、【判断】图标、【交互】图标、【计算】图标、【组】图标、【数字化电影】图标、【声音】图标和【视频】图标。

用于调试程序的 3 个图标从上到下依次是开始旗帜、结束旗帜和图标调色板。

我们在进行多媒体程序开发的过程中，必须随时使用图标栏中的图标。因此，能否灵活运用这些图标，是能否制作出一个具有良好效果的多媒体程序的关键。

2.2.1 图标功能详解

下面简要介绍一下各个图标的基本功能。

◆ 【显示】图标 (Display Icon)

用以显示图形和文本对象。可以通过双击流程线上的【显示】图标来打开它，可以输入文本或创建图形，也可以从外部文件中导入文本和图形。【显示】图标是在多媒体创作过程中使用频率最高的一个图标。

◆ 【移动】图标 (Move Icon)

提供 5 种不同的方式来驱动显示对象从一个位置移动到另一个位置，从而形成动画效果。显示对象可以是【显示】图标中的各个内容，也可以是【动画】图标中的数字化电影。使用【移动】图标得到的动画效果非常简单，只能满足一般需要。如果需要较高水平的动画效果，必须使用专门的动画软件。



图 2-3