

新世纪职业技术培训案例教程

中文Authorware案例教程

沈大林 主编 曲彭生 关山 沈昕 肖柠朴 编著

- 完全实例导学：注重结合当前职业需求，让就业更容易
- 完全案例教学：分五个阶段拓展知识面，让基础更扎实
- 完全教学服务：提供动态演示电子教案，让教学更轻松



中国铁道出版社
CHINA RAILWAY PUBLISHING HOUSE

新世纪职业技术培训案例教程

中文 Authorware 案例教程

沈大林 主 编

曲彭生 关 山 沈 昕 肖柠朴 编 著

中国铁道出版社
CHINA RAILWAY PUBLISHING HOUSE

内 容 简 介

Authorware 是 Macromedia 公司推出的一种使用方便、功能强大的多媒体制作工具软件。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。本书介绍汉化的 Authorware 6.5 版本,对汉化的 Authorware 6.0 版本几乎完全适用,因此统称 Authorware 6.X。

本书是“新世纪职业技术培训案例教程”系列丛书之一。全书共 7 章讲解了 40 多个实例,提供了 100 多道练习题。全书以计算机实例操作为主线,采用真正的任务驱动方式,展现全新的教学方法。

本书可以作为中等计算机职业技术学校或高职非计算机专业的教材,也可以作为初、中级培训班的教材,还适于作为初学者的自学用书。

图书在版编目(CIP)数据

中文 Authorware 案例教程/沈大林主编. —北京:中国铁道出版社, 2004. 10

(新世纪职业技术培训案例教程)

ISBN 7-113-05801-9

I. 中… II. 沈… III. 多媒体-软件工具, Authorware-技术培训-教材 IV. TP311.56

中国版本图书馆 CIP 数据核字(2004)第 105380 号

书 名: 中文 Authorware 案例教程

主 编: 沈大林

作 者: 曲彭生 关 山 沈 昕 肖柠朴

出版发行: 中国铁道出版社(100054, 北京市宣武区右安门西街 8 号)

策划编辑: 严晓舟 张雁芳

责任编辑: 苏 茜 张雁芳 魏巨兵

封面制作: 白 雪

印 刷: 北京鑫正大印刷有限公司

开 本: 787×1092 1/16 印张: 19.5 字数: 467 千

版 本: 2004 年 12 月第 1 版 2004 年 12 月第 1 次印刷

印 数: 1~5000 册

书 号: ISBN 7-113-05801-9/TP·1164

定 价: 27.00 元

版权所有 侵权必究

凡购买铁道版的图书,如有缺页、倒页、脱页者,请与本社计算机图书批销部调换。

丛书编委会

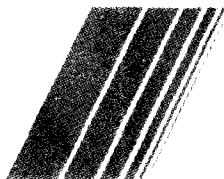
主 编：沈大林

副主编：苏永昌 洪小达 张晓蕾 张来成

编 委：（按姓氏笔画先后顺序排名）

马广月	马开颜	王浩轩	王爱赓
关 山	关 点	刘 璐	曲彭生
张 伦	张 磊	李明哲	杜 金
杨 旭	杨 红	沈 昕	肖宁朴
陈志娟	胡野红	赵亚辉	赵 玺
郭 海	曹永冬	曾 昊	董 鑫

丛 书 序



本套教材依据教育部办公厅和信息产业部办公厅联合颁发的《中等职业院校计算机应用与软件技术专业领域技能型紧缺人才培养指导方案》进行规划。

目前,美国、印度和一些技术先进的国家和地区均采用项目驱动的教学方法。本书作者和一些同事经过多年的教学实践验证,这种教学方法有利于提高学生的学习兴趣,可使学生快速掌握知识和应用技巧,有利于学生适应社会的需要。从教学效果来看这种教学方式也获得了成功。

根据我们多年的教学经验和对国外教学的先进方法的分析后,针对目前的职业技术学校学生的特点和兴趣,特别提倡项目驱动的教学方式。采用项目驱动、案例教学方式,让学生在学习当中始终充满成就感和探索精神,通过案例引导,结合基础知识、基本技能和技巧学习,不仅可以让学生迅速上手,还培养了学生的创作能力,有利于适应工作需要。

目前职业技术学校的计算机教材从写作方法上大致可以分成两类:一类以软件讲解为主,另一类是以案例为主。从职业技术学校学生的特点看,第一种情况基本不适用,而目前以案例为主的教材,虽然学生可以接受,但对学生可持续性发展却产生了不利的影响,原因是这类教材只通过案例来讲解几个实例的操作步骤,不注意将基础知识和案例目标相结合,使读者只能按部就班地跟着操作步骤制作,没有通过实例制作促进知识点的掌握,没有促进学生所学知识的扩展和创造力的培养,而且往往与实际应用严重脱节。为了避免上述的弊端,在编写本套教材时,采用了案例带动知识点,在案例操作后引入相应的具有一定扩展量的知识讲解和提供可帮助学生拓展知识和提高创造能力的思考与练习题。这样,既巩固了所学的知识,又扩展学生的思路,达到举一反三的效果。

本套教材体现了以下五大特点:

1. 强调趣味性与实用性

在保证一定的知识系统性和知识完整性的情况下,不追求知识的完整性,着重于软件或编程的关键技术。在写作的过程中,把握好“必需”和“足够”这两个“度”,注意提高学生的学习兴趣,安排好知识点。这是因为职业技术学校学生应该以培养兴趣和实用为主,有一部分知识对这类学生来说或者太深,或者不实用,与其花了篇幅在这部分知识上,不如将学生在将来的工作岗位上最常用的技术讲解得更透彻些。

2. 快速入门

尽管本套教材采用的是案例教学模式,但是在第1章,都针对软件使用的基本操作或者编程语言的基础知识做了简明扼要的介绍,让学生初步接受必要的基础知识,为后面的案例操作做一个铺垫,达到快速入门的目标,以利于以后直接用案例教学的学习,更便于教师授课和自学。

3. 深度剖析案例，拓展知识

本套教材的编写采用统一的体例风格，突出引用案例的目的，拓展学生的知识。

- **案例效果：**让学生了解要完成项目的效果。
- **技术分析：**介绍项目可以使学生掌握的知识，以及对完成项目的总体分析和简介主要使用的知识和技术，即包括软件的技术，同时也需要增加职业需求的引导。例如：用 Word 草拟排版一个会议通知，除了需要相关的排版技术以外，还应该告诉读者通常会议通知的格式和要素。再如：制作一个平面广告也应该考虑该广告的创意意图等等。因为我们的读者基本上是没有直接经验的人，他们需要的是经验的传授，这样才能让他们快速上手。
- **操作步骤：**介绍完成项目的过程。在必要的地方适当插入技巧提示，特别注重介绍关键操作的原因，要说明为什么进行这样的操作，介绍使用技巧。
- **知识进阶：**完成项目所需要的基础知识和相应的知识扩展等。
- **思考练习：**介绍与本例相关的结合项目的思考题、填空题、简答题、上机操作题、知识的思考题等，及时测验学生的学习效果，力求学生可以举一反三，提高学生学习兴趣，培养学生的自学能力和创造性。

4. 与实际业务紧密相关

除了采用实用性强的案例以外，在每个案例的“技术分析”中，还增加了在实际工作应用的一些技巧，掌握知识和操作要点，满足工作要求。

5. 提供多媒体实时演示电子教案

本书为了便于老师教学，提供了实时演示的多媒体电子教案，将案例的操作步骤实时录制下来，让老师可以摆脱重复操作的繁琐，轻松教学。

参与本套教材编写的作者不仅有在教学一线的老师，还有在企业负责项目开发的技术人员，他们将教学与工作要求更紧密地结合起来，通过完全的案例教学，提高学生的就业竞争力，为我国职业技术教育探索更添一臂之力。

由于计算机技术日新月异，加上作者水平有限，因此本系列教材会有不足之处，希望同行和读者批评指正。

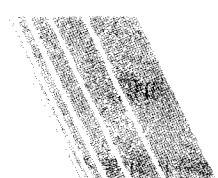
为便于老师教学，我们将为选用本教材的任课老师免费提供动态演示电子教案，请老师与出版社联系。

联系电话：010-51873145 010-83550289

联系人：穆蓉

沈大林

2004 年 11 月



前言

Authorware 是 Macromedia 公司推出的一种使用方便、功能强大的多媒体制作工具软件。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。目前,Authorware 已经发展到 Authorware 7.0 版本,但是还没有好的汉化版本,流行最广的是汉化的 Authorware 6.0 和 Authorware 6.5 版本。本书介绍汉化的 Authorware 6.5 版本,对汉化的 Authorware 6.0 版本几乎完全适用,因此统称 Authorware 6.X。

本书共 7 章。第 1 章介绍了汉化 Authorware 6.X 的工作环境,并通过 1 个实例的制作介绍了 Authorware 6.X 的基本操作方法。第 2 章介绍了显示图标、等待和擦除图标的使用方法。第 3 章介绍了动画图标的使用方法和文本交互的编程方法。第 4 章介绍了编程的基本语法和按钮交互的编程方法。第 5 章介绍了九种交互的编程方法和判断图标的使用方法是。第 6 章介绍了判断、数字电影、框架、导航图标的使用方法。第 7 章介绍了 6 个综合程序的制作方法。

本书是“新世纪职业技术培训案例教程”系列丛书之一。全书以计算机实例操作为主线,采用真正的任务驱动方式,展现全新的教学方法。本书贯穿以实例带动知识点的学习,通过学习实例掌握软件的操作方法和操作技巧。每个实例均由实例效果、技术分析、操作过程、知识进阶和思考练习五部分组成。在按实例进行讲解时,充分注意知识的相对完整性和系统性。

本书的作者有的是计算机公司的培训工程师,有的是学校的计算机教师,他们有丰富的教学实践经验,并总结了一套任务驱动式的教学方法,用这种方法进行教学,比传统教学方法更容易讲授和学习。

本书主编:沈大林;审校:刘璐。参加本书编写工作的主要人员有:曲彭生、关山、沈昕、肖柠朴、马广月、刘璐、李明哲、杜金、崔元如、赵玺、陈志娟、张桂亭、迟萌、杨红、姜树昕、马彤、丰金兰、杨来英、李斌、洪小达、李瑞梅、郭鸿博、季明辉、隋金声、夏京、张磊、潘雪蓉、袁柳、郑鹤、赵艳霞等。

本书可以作为中等计算机职业技术学校或高职非计算机专业的教材,也可以作为初、中级培训班的教材,还适于作为初学者的自学用书。

由于水平有限,加上编著、出版时间仓促,书中难免有偏漏和不妥之处,恳请广大读者批评指正。

编 者

2004 年 11 月

目 录

第 1 章 漫游 Authorware 6.X	
第 1 节 Authorware 6.X 的	
功能简介和工作环境	1
一、Authorware 6.X 的功能简介	1
1. 操作方便、媒体丰富	1
2. 强大的素材管理功能	2
3. 强大的人机交互方式	2
4. 提供大量的系统变量与函数	2
5. 开发效率高	2
6. 开放的系统	3
7. 支持 Internet 和在 Internet	
进行创作	3
二、Authorware 6.5 的工作环境	4
1. 启动和退出 Authorware 6.5	4
2. 标题栏和菜单栏	5
3. 图标工具箱	6
4. 快捷工具栏	7
5. 程序设计窗口	8
第 2 节 第 1 个多媒体程序和	
基本操作方法	8
一、多媒体程序运行结果	8
1. “多媒体演示”程序的	
字幕演示阶段	8
2. “多媒体演示”程序的	
多媒体演示阶段	9
二、使用显示图标	10
1. 在流程线上放置显示图标	
和更改图标名称	10
2. 绘制文字背景框图形	11
3. 输入标题文字	12
4. 使标题文字背景透明和	
组成对象群组	13
5. 设计“图像框”和“文字”	
显示图标	14
三、设置图像的特效显示效果	15
1. 设置“标题”显示图标的	
特效显示效果	15
2. 设置其他显示图标的特效	
显示效果	16
四、使用等待图标和擦除图标	16
1. 使用等待图标	16
2. 使用擦除图标	17
3. 调整“继续”按钮的大小和	
位置以及倒计时小钟的位置	19
五、给图标着色和将图标组成群组	19
1. 给图标着色	19
2. 将图标组成群组	19
六、交互图标的使用和导入	
外部图像	20
1. 加入交互图标	20
2. 调整按钮的大小和位置	21
3. 在显示图标中导入图像	21
4. 调整画面	22
5. 设计“暂停 1”和“擦除 1”	
图标	23
七、复制图标和更换对象	23
1. 复制图标	23
2. 更换对象	24
八、导入声音和导入数字电影	24

1. 导入声音.....	24	一、文件属性的设置.....	38
2. 导入数字电影.....	26	1. 提示信息与演示窗口	
九、“退出”群组图标设计和		标题的设置.....	38
退出程序运行.....	27	2. 文件属性的设置.....	39
1. “退出”群组图标设计.....	27	3. 改变文件的调色板.....	40
2. “退出”群组图标设计.....	27	二、文件交互作用的设置.....	40
第3节 文件基本操作和运行程序.....	28	1. 等待按钮.....	41
一、新建、保存、关闭和打开文件.....	28	2. “在返回时”单选项栏.....	41
1. 新建文件.....	28	3. “过渡”栏.....	41
2. 保存文件.....	29	4. “路径搜索”文本框.....	42
3. 关闭文件.....	29	5. “窗口路径”和“窗口	
4. 打开文件.....	29	名称”下拉列表框.....	42
二、运行程序.....	30	三、文件的管理教学设置.....	42
三、压缩保存文件和输出媒体文件.....	31	1. “知识对象轨迹”栏.....	43
1. 压缩保存文件.....	31	2. “注销”栏.....	43
2. 输出媒体文件.....	31	第6节 文件的打包和打印.....	43
3. 保存模型文件.....	32	一、文件的组织.....	43
第4节 调试程序.....	33	1. 文件分类.....	43
一、利用开始标志旗图标与		2. 同时发行的文件.....	44
结束标志旗图标.....	33	3. 查找程序使用的 Xtras 文件.....	45
1. 利用开始标志旗图标.....	33	二、文件的打包.....	46
2. 利用结束标志旗图标.....	34	1. Authorware 系统搜索	
二、程序运行中的调试和		目录的次序.....	46
中断运行的程序后进行调试.....	35	2. 设置搜索外部文件的	
1. 程序运行的调试.....	35	默认路径.....	46
2. 中断运行的程序后进行调试.....	35	3. 打包操作.....	47
三、利用快捷键和鼠标操作.....	35	三、一键发布.....	48
1. 【Ctrl+I】键.....	35	1. 一键发布的操作过程.....	48
2. 【Ctrl+J】键.....	35	2. “一键发布”对话框各	
3. 鼠标操作.....	36	选项卡的作用.....	50
四、使用控制面板.....	36	四、文件的打印.....	52
1. 展开控制面板.....	36	1. 页面设置.....	52
2. 控制面板的调试作用.....	37	2. 打印设置.....	52
3. 跟踪窗口中图标代码与		五、思考与练习.....	54
图标名称的对应关系.....	37	第2章 显示图标、等待图标和擦除图标	
第5节 文件参数的设置.....	38	【实例1】 农家小屋图形.....	56

1.	在演示窗口中加网格线.....	58
2.	绘图工具箱.....	58
3.	工具箱.....	58
4.	绘制直线图形.....	59
5.	绘制矩形和椭圆形图形.....	60
6.	绘制圆角矩形、多边形和折线图形	60
7.	选中同一显示图标中的多个对象	61
8.	调整对象的大小与位置.....	61
【实例 2】	农家小屋动画.....	62
1.	等待图标.....	64
2.	擦除图标.....	64
【实例 3】	阴影字展示.....	67
1.	设置文本的字体.....	69
2.	设置文本的大小.....	70
3.	设置文本的风格.....	70
4.	设置文本的颜色和对齐方式	70
5.	多个对象的群组与取消群组	71
6.	对齐对象.....	71
【实例 4】	空心文字.....	71
1.	显示模式.....	72
2.	重叠对象上下位置的调整.....	73
【实例 5】	图像文字.....	74
1.	导入图像文件.....	75
2.	导入文本文件.....	76
3.	导入多个文件到不同的 显示图标中	77
【实例 6】	滚动文字.....	78
1.	输入文本.....	81
2.	编辑文本.....	81
3.	给输入的文字加滚动条.....	82
4.	RTF 对象编辑器	82
【实例 7】	档案表.....	83
1.	用剪贴板粘贴图像或文字	85
2.	用 OLE 功能粘贴剪贴板的 图像和文字	85
3.	文档 OLE 对象的编辑.....	86
第 3 章 动画和文本交互		
【实例 8】	击打台球	89
1.	五种动画概述	91
2.	指向固定点动画的对话框	92
3.	指向固定点动画的制作方法	93
【实例 9】	滚动文字	93
1.	常量	96
2.	自定义变量	97
3.	系统变量	97
【实例 10】	人和地球	100
1.	插入 GIF 格式或 Flash 格式的 动画	103
2.	插入 QuitTime 媒体.....	104
【实例 11】	地球和卫星	106
1.	指向固定路径的终点动画 的对话框	108
2.	建立路径的方法	108
【实例 12】	彩球沿曲线到坐标点	110
1.	指向固定路径上任意点动画	112
2.	文本输入交互类型的“属性： 交互”（文本输入）对话框	113
3.	文本输入交互的“属性：交互 作用文本字段”对话框	114
【实例 13】	彩球移动到平面坐标点	116
1.	指向固定区域内某点动画的 对话框	118
2.	建立平面坐标	119
【实例 14】	彩球移动到直线 坐标点	119
1.	指向固定直线上某点动画的 对话框	121

2. 建立直线坐标.....	121
【实例 15】 数字钟和出行记要.....	122
1. 常用的日期与时间系统变量	126
2. 其他常用的系统变量和 系统函数	127
3. 显示变量值的方法.....	128
【实例 16】 动态浏览外部图像.....	128
1. 采用链接方式导入文件的 特点	131
2. “属性：显示图标”对话框 中各选项的作用	132
3. 设置图像、图形和文字的 显示方式	133
 第 4 章 编程的基本语法和按钮交互	
【实例 17】 播放 MIDI 音乐	135
1. 函数和系统函数.....	137
2. 自定义函数.....	137
3. 加载自定义函数的方法.....	138
4. MIDI 函数的格式与功能	139
【实例 18】 连续整数的和.....	140
1. 表达式.....	142
2. 运算符.....	142
3. 运算符的优先级别.....	143
4. 循环结构语句.....	143
【实例 19】 彩球在矩形框中 随机撞击	145
1. 流程控制结构.....	147
2. 选择结构语句.....	148
【实例 20】 选择正确答案.....	151
1. 交互类型的种类和特点.....	153
2. 11 种交互类型的含义.....	154
3. “属性：交互作用图标” (交互作用)对话框	155
4. “属性：交互作用图标” (显示)对话框	156

5. “属性：交互作用图标” (版面布局)对话框	156
【实例 21】 学习面积公式	156
1. “按钮”选项卡的作用	158
2. “交互”选项卡的作用	159
3. 制作按钮样式与加载按钮 的方法	160
【实例 22】 文件数据的动态显示	163
1. 字符的部分系统函数	166
2. 数组	168
【实例 23】 两位数字加法练习	169
1. “属性：声音图标”对话框	171
2. 利用 ShockWave 技术将 WAV 文件进行压缩的方法	173
3. 处理 WAV 声音文件的函数.....	173
4. 附属计算图标	174
5. 计算图标和附属计算图标的 使用方法	175

第 5 章 九种交互和判断图标的使用

【实例 24】 了解动物和植物	178
1. 热对象交互的“属性：交 互”(热对象)对话框	182
2. 热对象和热区域交互的“属性： 交互”(交互)对话框	183
3. 热区域交互的“属性：交 互”(热区域)对话框	183
【实例 25】 用菜单调外部程序	185
1. 下拉菜单交互的“属性： 交互”(菜单)对话框	188
2. 下拉菜单交互的“属性： 交互”(交互)对话框	189
3. 程序走向的跳转函数	189
【实例 26】 “字母猜猜看”游戏 程序	191
1. 条件交互	195

2. 限制时间交互.....	196	3. 媒体播放的系统变量和 系统函数	239
3. 重试限制交互.....	197	【实例 33】 祖国建筑和风景浏览	241
【实例 27】 拼图游戏.....	197	1. 框架图标的特点	245
1. 目标区交互.....	202	2. 导航图标的特点	246
2. 部分交互系统变量.....	203	3. 导航图标“属性：导航图标” 对话框的作用	246
【实例 28】 键盘控制小球移动.....	205	4. 设置图标关键字的方法与 “关键字”对话框	249
1. 按键交互.....	207	【实例 34】 跟我学 Authorware	250
2. 按键名称.....	207	1. 定义文字的样式与使用 文字的样式	253
【实例 29】 日历与记事簿.....	208	2. 热字的定义	255
1. ActiveX 控件的导入	212	【实例 35】 CD 播放器	255
2. “日历控件 10.0”控件 的特点	215	【实例 36】 教育基金彩票抽奖	262
【实例 30】 调色工具.....	216	1. 建立图标库文件	265
1. 演示窗口设置的系统函数.....	219	2. 图标库中各选项的作用	266
2. 图标对象的系统变量.....	219	3. 打开与关闭图标库	267
3. 绘图系统函数.....	219	4. 编辑图标库中的图标	267
4. 显示图标的“属性：显示图标” (版面布局)对话框	220	5. 更新程序中的图标与库 链接的维护	268
第 6 章 判断、数字电影、框架、 导航图标		第 7 章 综合程序设计	
【实例 31】 定时四则运算练习.....	225	【实例 37】 播放外部数字电影	270
1. 判断图标对话框各选项 的含义	231	【实例 38】 计算器	276
2. 分支路径图标对话框.....	231	【实例 39】 多定时数字钟和 CD 播放机	278
【实例 32】 趣味播放数字电影.....	233	【实例 40】 建立二维表格库	285
1. 数字电影图标的“属性：电影 图标”(电影)对话框	236	【实例 41】 时事问答大奖赛抽奖	288
2. 数字电影图标的“属性：电影 图标”(计时)对话框	238	【实例 42】 二十四点游戏	292

漫游 Authorware 6.X

本章学习要点

- 了解Authorware 6.X功能概述，Authorware 6.X的工作环境
- 了解Authorware 6.X的快捷工具栏中各工具按钮的名称及作用
- 了解图标工具箱中各图标的名称及作用
- 设计第一个多媒体程序，通过制作实例掌握Authorware 6.X的基本操作方法
- 基本掌握程序的调试方法，掌握程序的运行、打开和关闭方法
- 了解程序的保存、压缩保存、输出媒体文件、保存模型文件、打包和打印方法

第 1 节 Authorware 6.X 的功能简介和工作环境

一、Authorware 6.X 的功能简介

1. 操作方便、媒体丰富

- (1) Authorware 6.X 提供了 16 个图标、11 类菜单和图标流程控制界面，将各种图标拖曳到程序设计窗口，用逻辑结构布局，来演示和处理文字、图形、图像、声音、动画、数字电影和视频信息等。从而取代了复杂的编程语言。另外，它还可以自定义图标。
- (2) 可以将外部文件和 URL 直接拖曳到程序设计窗口的流程线上。可以将计算机桌面上的位图直接拖曳到程序设计窗口的流程线上或图标库中。提供了可以直接制作教学课件的模板文件。
- (3) 用 Authorware 编写的软件除了能在 Authorware 环境中运行外，还可以编译成扩展名为.exe 的文件，从而使编写的软件能在 Windows 系统下脱离 Authorware 环境运行。
- (4) 可以使用平滑文字，即使字号再小，也不会产生锯齿，清晰可读，提高了应用的档次。避免文字图形化，减少文件字节数，改善 Web 性能。
- (5) 可以使用带 α （阿尔法）通道的图形（如 Photoshop 图像），创作不同透明度的图像，产生特殊的视觉效果。另外，改变图形的透明度，可产生平滑的动画透明效果。

- (6) 可以直接使用 Flash 文件, 无缝集成 Flash 小巧的、漂亮的、可缩放的矢量图形和动画, 旋转、缩放 Flash 动画毫不损失质量。Flash Player (播放器) 现已和 Windows98、Netscape 4.0、AOL 等捆绑在一起, 已成为标准的浏览器插件 (Plug-in)。
- (7) 支持 QuickTime 4.0: 直接支持 QuickTime 4.0 文件, 甚至支持 QuickTime VR (虚拟现实), 而不象以前版本的 Authorware 必须通过 Director 才能支持 VR。使用 QuickTime 可以在 Authorware 内集成新的视频、音频和图形文件格式。

2. 强大的素材管理功能

- (1) 可以直接支持的图形、图像格式有: JPEG、GIF、Photoshop3、QuickDraw 3D、xRes、LRG、BMP、DIB 等。可以直接读取 Director6.0 的 DIR 文件。支持 Shockwave Audio(SWA)。
- (2) 它有三种素材管理的方法: 一是保存在 Authorware 内部文件中; 二是保存在库文件中; 三是保存在外部文件中, 以链接或直接调用的方式使用, 可以按 URL 地址访问。
- (3) 它还提供了管理外部素材的浏览器, 能够在外部文件存放位置发生变化时, 与外部素材保持链接, 支持对外部素材的大小变换、裁剪和按比例缩放等。
- (4) Authorware 内建了 RTF 文件编辑工具, 可以轻松地制作 RTF 文件。
- (5) 支持高质量、低带宽的 Voxware 压缩声音文件 (.vox 文件)。Voxware 编码器可以把 wav 文件压缩转换为 .vox 文件, 它的压缩质量比 Shockwave Audio 还要高出很多。
- (6) 可以使用多种经 Shockwave 压缩的文件, 包括 Shockwave Director Movie 数字电影、Shockwave Flash 动画、GIF 动画和 Shockwave Audio 等。

3. 强大的人机交互方式

它提供了按键、鼠标、单击按钮、定时等 11 种人机交互方式, 可以满足用户的不同需要, 制作出具有强大交互功能和响应方式的多媒体软件。其中, 导航和框架图标支持超文本与超媒体链接, 通过使用它们可以方便地制作具有交互功能的多页面、多层次的电子图书软件。

4. 提供大量的系统变量与函数

Authorware 6.X 提供了计算图标, 可以输入程序, 计算图标具有较好的编程环境。它还提供了 12 大类 200 多种系统变量与 16 大类 200 多种系统函数, 使用它们可以配合图标完成复杂程序的设计。另外, 它还可以利用动态链接库 (DLL 文件) 和调用用户自制的 Authorware 函数库 (UCD、U32), 以实现与 Authorware 6.X 的链接, 扩展它的功能。

5. 开发效率高

- (1) 快速的素材输入和输出: 在应用打包时, 只需一步即可输入全部外部素材。只需一次批处理即可输出全部内部素材 (带选项, 链接文件为外部素材)。在打包之前, 把素材始终放在外部, 这样可以很容易地进行应用升级, 更有利于创作小组的协调工作。

- (2) 同时编辑多个图标：开发人员可以一次改变多个选中的图标或全部图标的属性，而不必象过去那样必须逐一修改，使开发速度加快，同时也方便了程序的维护。
- (3) 具有知识对象：知识对象是一些预先编写好的模块，提供某种功能、交互、课程结构或学习策略。用鼠标把知识对象拖曳到流程线上，会自动弹出相应的使用指南。用户根据它的提示，一步步进行操作即可完成复杂的编程，加快了交互式学习应用程序的开发进程。

开发人员还可以把最好的交互和学习策略创建为自己的知识对象，并把它们加入到“知识对象”对话框中，以便自动完成某些交互或学习策略的开发，而不必每次都重复编程过程。
- (4) 因为内置的数据跟踪变量可以捕捉学生的学习进度和成绩，方便地评价培训效果，实现知识跟踪（CMI）。既可在文件级也可在单个交互内启动课程跟踪功能。自动集成工业标准学习管理系统。Authorware 6.5 内置了丰富的和 AICC 兼容的跟踪变量，因此可以很容易地进行完整跟踪。
- (5) 示范程序更加丰富。Authorware 6.5 比以前的 Authorware 版本提供了更多的例子，更加方便了用户的学习和开发。

6. 开放的系统

- (1) 在程序中可以加入 ActiveX 控件，支持与控件相关的显示属性、方法和事件等内容，使用标准的 Windows 界面控制。还可以加入 Sprite、Scripting 和 Transition Xtras 等对象作为自定义图标使用。能够实现对外部文件操作，支持 Apple QuickDraw 3D 三维实时渲染，以及 VRML 支持等。

由于采用了 Macromedia Open Architecture(MOA)和支持对标准 Xtras 插件的使用，因此可以产生特殊的过渡效果、实现数据库操作和支持 QuickDraw 3D 等新特性。
- (2) 对于 Windows 或 Macintosh 平台，Authorware 提供了几乎完全相同的工作环境，这样可以非常方便地在两个平台之间进行多媒体程序的双向移植。可以在 Windows 或 Macintosh 中的一个平台上建立能够在双平台上运行的程序，实现了完全的二进制兼容。

7. 支持 Internet 和在 Internet 进行创作

- (1) 通过使用 ActiveX 控件，Authorware 可应用为 Web 浏览器，播放 HTML 文件。
- (2) 在 Authorware 中支持流行式的实时视频播放。采用 Shockwave 技术，支持在 Internet 上应用的快速播放。基于 Web 的应用，可以全屏方式显示，可在浏览器中播放。
- (3) 有丰富的交互性、超媒体和数据跟踪功能，通过 FTP 可以将信息返回到服务器。
- (4) 可以开发 CD/DVD 和 Web 混合形式的应用，支持本地和远程媒体的使用。
- (5) 能够自动检测浏览器类型的播放器版本，并为主流浏览器（如 IE 3.0、4.0、5.0 和 Navigator 4.0）无缝安装合适的 Authorware Internet 网播放器，而无需用户干预，这样发布课件就变得很容易。

- (6) Authorware 6.5 包括 Real 网络服务器, 通过 RealSystem 编码器编码可以把音频、视频、动画和 PowerPoint 幻灯片在 Intranet 上播放, 而且该编码器还包括 RealFlash 选项 (用来同步 RealAudio 和 Flash 动画)。
- (7) 提供了很多网络功能, 如: 检测网络带宽、检查文件是否存在、跟踪下载进度、下载检错、调用 JavaScript 的能力。高效控制 Authorware 课件在浏览器中的表现。很容易和 Web 服务器端应用进行交互操作。

二、Authorware 6.5 的工作环境

1. 启动和退出 Authorware 6.5

双击 Windows 桌面上的 Authorware 6.5 的启动图标  或单击开始菜单中的 Macromedia → “Macromedia Authorware 6.5” 菜单命令, 即可启动 Authorware 6.5 程序。启动 Authorware 6.5 程序后, 会在屏幕上显示 Authorware 6.5 的工作环境, 以及 “新建” 对话框, 如图 1-1 所示。

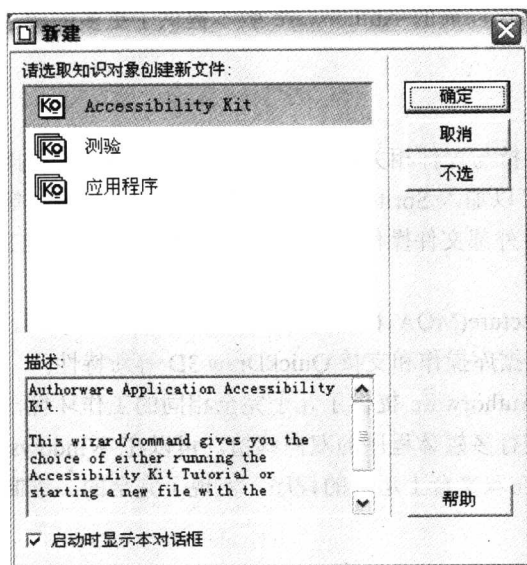


图 1-1

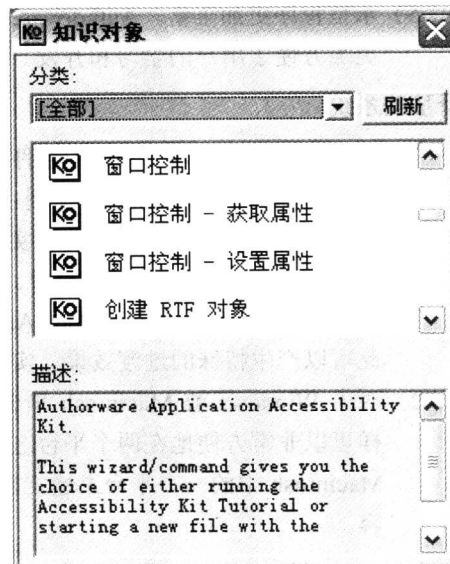


图 1-2

如果不使用 Authorware 提供的知识对象来编写程序, 可单击 “取消” 按钮, 即可关闭 “新建” 对话框, 同时调出 “知识对象” 对话框, 如图 1-2 所示。

Authorware 6.X 的退出可以采用如下三种方法。

- 单击 Authorware 6.X 工作环境窗口中的 “文件” → “退出” 菜单命令。
- 单击 Authorware 6.X 工作环境窗口中右上角的 “X” 按钮。
- 单击 Authorware 6.X 工作环境窗口中左上角的控制图标 , 再单击弹出控制图标菜单中的 “X 关闭” 菜单命令。

2. 标题栏和菜单栏

Authorware 6.X 的工作环境如图 1-3 所示。它由标题栏、菜单栏、快捷工具栏、图标工具箱和程序设计窗口 5 部分组成。

(1) 标题栏

由图 1-3 所示的 Authorware 6.X 工作环境可以看出, Authorware 6.X 程序窗口的标题栏位于窗口的顶部, 单击标题栏最左边的控制图标, 可以调出一个菜单, 利用该菜单可以调整窗口位置、大小和关闭窗口。该图标右边显示“Authorware 6.5 中文版: [未命名]”。标题栏的右边有三个按钮, 从左到右分别是“窗口最小化”、“窗口最大化”或“还原”、“关闭”按钮, 它们可以用来调整 Authorware 6.X 程序窗口的状态。

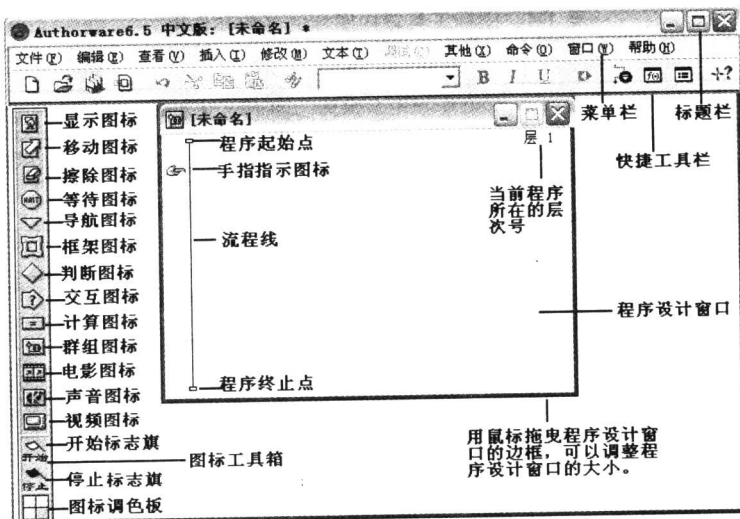


图 1-3

(2) 菜单栏

它在标题栏下边, 有 11 个菜单名, 单击某一个菜单名就会弹出一个附属该菜单名的级联菜单。再单击级联菜单中某个菜单命令, 则有的会弹出下一级菜单或对话框等, 有的会完成相应的某一个操作。单击菜单之外的任何地方或按【Esc】键, 则可以关闭已打开的菜单。菜单的形式与其他 Windows 软件的菜单形式相同, 都遵循以下的约定。

- 菜单中的菜单项名称是深色时, 表示当前可使用; 是浅色时, 表示当前不能使用。
- 如果菜单名后边有省略号“...”, 则表示单击该菜单项后, 会弹出一个对话框, 要求选定执行该菜单命令的有关选项。
- 如果菜单名后边有黑三角符号“▶”, 则表示该菜单项有下一级级联菜单, 将给出更进一步的菜单选项。
- 如果菜单名左边有选择标记“✓”, 则表示该菜单项已选定, 如果要删除标记 (不选定该项), 可再单击该菜单项。