

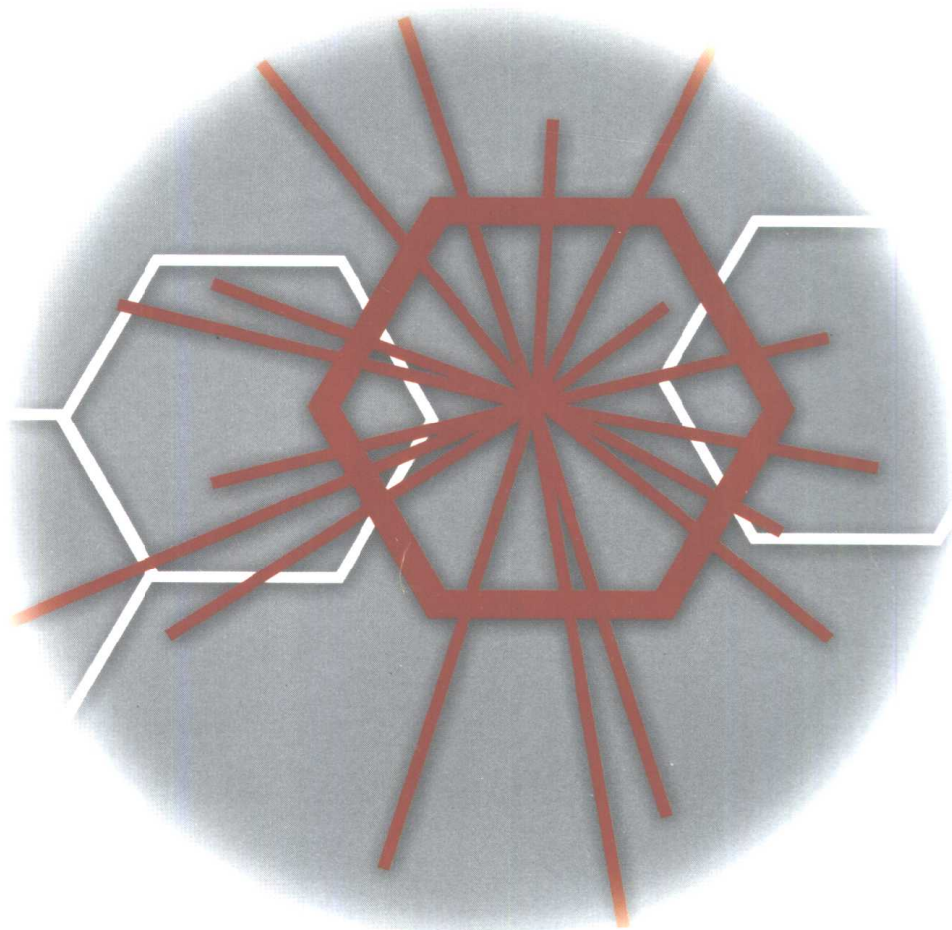
桌面时代 社会热门电脑自学与培训丛书(1)



掌握操作
技能
2002

Authorware 6.0 实用教程

丛书编委会 编写



中航出版社



北京希望电子出版社



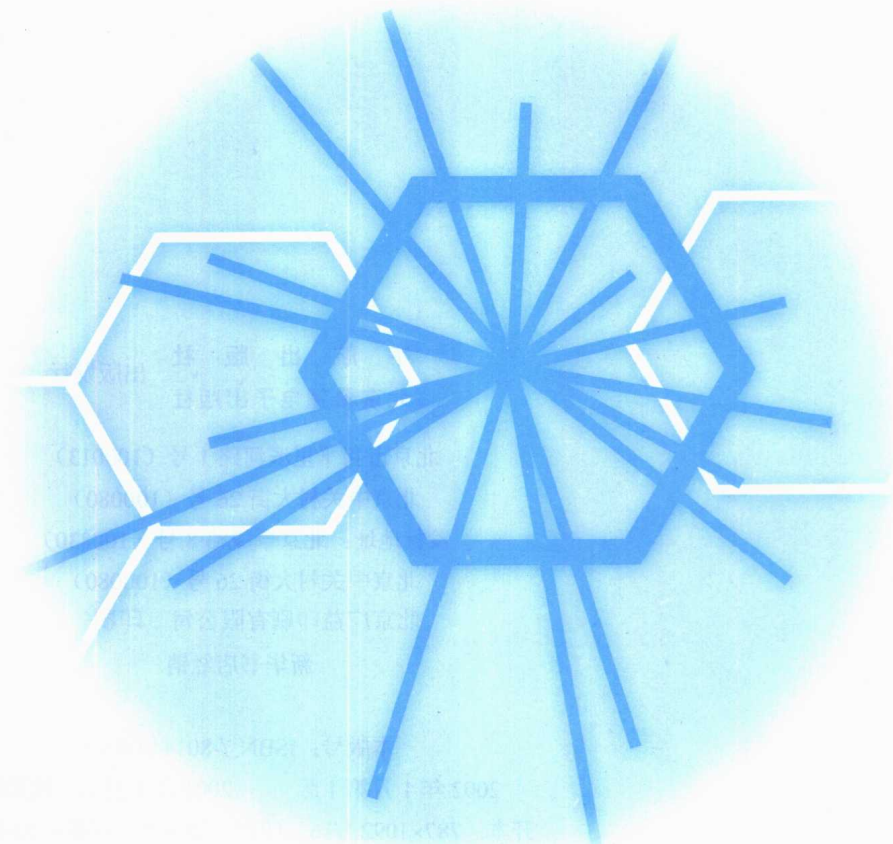
桌面时代 社会热门电脑自学与培训丛书(1)



掌握操作
技能
2002

Authorware 6.0 实用教程

丛书编委会 编写



中航出版社



北京希望电子出版社

内 容 简 介

本版是专为想在较短时间内学会并掌握 Authorware 6.0 的操作方法和技巧而开发的教科书。

Authorware 6.0 是由 Macromedia 公司新推出的功能非常强大的多媒体制作软件。本书由 16 章及 3 个附录构成, 本书使用大量的实例, 按照循序渐进的方式由浅入深地介绍了 Authorware 6.0 的方方面面: Authorware 6.0 的安装、启动和退出; 文本、图像、声音、动画以及视频对象的处理; 创建人机交互; 创建分枝和循环; 创建框架和导航; 使用变量和函数; 使用 Xtras 和 ActiveX 控件; 库和模块的使用; Knowledge Object 对象的使用等技术。

本书内容丰富全面, 层次清晰, 通俗易懂, 图文并茂, 范例丰富, 软件功能与范例相结合, 边讲边练, 讲练结合, 易于上手。面向初、中级读者的自学指导书, 对高级用户也有参考价值, 还可作为社会 Authorware 初级培训班教材。

需要本书的读者, 请与北京中关村 083 信箱北京希望电子出版社(中关村大街 26 号, 邮编 100080)联系。网址: www.bhp.com.cn, E-mail: xrl@hope.com.cn。电话: 010-62562329, 62541992, 62637101, 62633308, 62633309 (发行部); 010-62650876 (门市); 010-62629581 (编辑部)。传真: 010-62579874。

宇 航 出 版 社 出版发行
北京希望电子出版社

北京市和平里滨河路 1 号 (100013)
北京中关村大街 26 号 (100080)
发行地址: 北京阜成路 8 号 (100830)
北京中关村大街 26 号 (100080)
北京广益印刷有限公司 印刷
新华书店经销

本版号: ISBN 7-80144-067-6

2002 年 1 月第 1 版 2002 年 1 月第 1 次印刷

开本: 787×1092 1/16 印张: 23.875 字数: 534 千字

印数: 0001-5000 册 全套定价: 200 元 (共 10 本) 本书定价: 20.00 元

操作技能培训教材编写委员会

名 单

主 编： 邓宁丰

副主编： 刘晓融 王 伟 陆卫民 沈 鸿 陈 朝

委 员： 徐建华 战晓雷 赵文博 张更路 朱培华

马红华 苏 静 王玉玲 周凤明 邵谦谦

甘登岱 郭淑珍 周 艳

本书执笔人： 欧阳聪

出版说明

本丛书是专为计划在较短时间内学会并掌握电脑最基础的专门知识和操作技能的初学者而开发的**自学指导书**和**社会培训机构的教材**。

本套书由 10 种组成，具体书名是：《Authorware 6.0 实用教程》、《新编电脑基础教程》、《四合一 中文 Windows 98 实用教程》、《四合一 中文 Office 2000 实用教程》、《五合一 中文 Windows 2000 实用教程》、《FrontPage 2000 实用教程》、《三合一 中文 Windows 98 实用教程》、《七合一 中文 Office 2000 实用教程》、《新编电脑办公实用教程》、《五笔字型快速打字教程》。

本套书的特点

1. **组合式结构设计**：在同一种书中可以同时学习和掌握几个紧密相关的知识点和技能，不仅仅介绍操作平台本身，还将与操作平台紧密联系的字处理 Word 2000、电子表格 Excel 2000、互联网 Internet 等的基础知识和操作技能也作了详细的讲解。读者还可以根据个人需要选择丛书中的几本，学完之后，即可轻松上手，掌握计算机的基本原理和相关操作技能，自如地进行工作。
2. **范例典型、图文并茂**：丰富的范例、大量的图示，通过功能与实践相结合的方式将相关的基础知识做了形象而生动的讲解，利用范例和图示，举一反三，边讲边练，讲练结合。
3. **从零开始、由浅入深**：从自学与教学的实际出发，从最基础的知识入手，循序渐进，内容由浅入深，充分激发读者的兴趣。
4. **通俗易懂、简洁实用**：用通俗的语言描述深奥的技术，文字流畅、简洁。
5. **内容丰富、表现新颖**：精心设计、内容丰富、重点突出，每课提供小结和练习，知识融会贯通。
6. **边讲边练、即学即用**：精心设计的“上机练习与指导”“思考题”，读者可边学边练，即学即用，增强实际操作能力。
7. **按需选购、物尽其用**：考虑到我国幅员辽阔、技术发展的不平衡，读者可以根据手边的机器选购相应的书。
8. **物超所值、考虑周到**：充分考虑自学和教学物美价廉的需求，采用价格低廉、薄利多销的方式，物超所值。

适合对象

1. 面向广大的计算机初、中级用户
2. 社会初、中级培训班学员
3. 高职、高专非计算机专业师生

需要本套书的读者请直接与：100080（邮编），北京中关村大街 26 号，北京中关村 083 信箱常丽小姐联系。电话：010-62637102，传真：010-62579874，电子邮件：ddai@263.net。

北京希望电子出版社

目 录

第一章	Authorware 6.0 简介	1
1.1	有关多媒体	1
1.2	Authorware 的主要功能和特点	1
1.3	Authorware 6.0 的安装、启动和退出	2
1.3.1	Authorware 6.0 运行的环境要求	2
1.3.2	安装 Authorware 6.0	3
1.3.3	Authorware 6.0 的启动和退出	4
1.4	Authorware 6.0 的新功能	5
1.4.1	增加了对超文本的支持	6
1.4.2	网络功能的增强	6
1.4.3	计算图标编辑窗口的增强	6
1.4.4	增加了对 Windows 界面元素的设计功能	6
1.4.5	新增大量实用的变量和函数	7
1.4.6	新增媒体同步播放功能	7
1.4.7	为图标提供了多种标记颜色	7
1.4.8	增加了对 XML 的支持	8
1.4.9	新增了 Commands 菜单	8
1.4.10	新增一次发布功能	8
1.5	本章小结	8
第二章	认识 Authorware 6.0	9
2.1	Authorware 6.0 的主窗口	9
2.2	Authorware 6.0 的图标栏	10
2.2.1	图标功能	10
2.2.2	有关图标的操作	12
2.3	Authorware 6.0 的菜单	14
2.3.1	菜单特点	14
2.3.2	菜单说明	14
2.4	Authorware 6.0 的工具栏	20
2.5	Authorware 6.0 的控制面板	22
2.6	Authorware 6.0 的常用窗口	23
2.6.1	设计窗口	23
2.6.2	演示窗口	24

2.6.3 其他窗口	25
2.7 本章小结	26
第三章 文本对象的处理	27
3.1 认识【Toolbox】工具箱	27
3.2 文本的创建和导入	30
3.2.1 文本的创建	30
3.2.2 文本的导入	31
3.3 文本属性设置	32
3.3.1 字符格式化	32
3.3.2 文本的段落设置	35
3.3.3 文本的平滑效果设置	37
3.4 查找和替换	38
3.4.1 查找和替换	38
3.4.2 认识【Find】对话框	38
3.5 RTF Object Editor	40
3.6 本章小结	40
第四章 图形和图像对象的处理	41
4.1 图形的创建	41
4.1.1 绘制直线	41
4.1.2 绘制椭圆	42
4.1.3 绘制矩形	42
4.1.4 绘制圆角矩形	43
4.1.5 绘制多边形	43
4.2 图形基本属性设置	44
4.2.1 修改图形的线型	44
4.2.2 修改图形颜色	45
4.2.3 修改图形填充方式	45
4.3 图像的导入	46
4.3.1 从外部文件直接导入图像	46
4.3.2 以粘贴方式导入图像	47
4.3.3 以拖拉方式导入图像	47
4.3.4 导入图像的属性设置	47
4.4 多个图形和图像对象的关系设置	49
4.4.1 设置图形/图像对象显示模式	49
4.4.2 多个图形/图像对象的排列 设置	50

4.4.3	多个图形/图像对象层次关系设置.....	51
4.4.4	多个图形/图像对象之间的组合.....	51
4.5	本章小结.....	52
第五章 声音、数字化电影和视频对象的处理.....		53
5.1	声音对象的导入.....	53
5.1.1	从声音图标导入声音文件.....	53
5.1.2	以拖拉方式导入声音文件.....	54
5.2	声音对象的属性设置.....	55
5.2.1	控制声音对象与其他对象的关系.....	55
5.2.2	控制声音对象的播放次数.....	56
5.2.3	控制声音对象的播放速度.....	56
5.3	数字化电影的导入.....	56
5.3.1	Authorware 6.0 支持的数字化电影格式.....	56
5.3.2	以【数字化电影】图标导入数字化电影.....	57
5.3.3	以拖拉方式导入数字化电影.....	57
5.4	数字化电影的属性设置.....	58
5.4.1	设置数字化电影的显示模式.....	58
5.4.2	设置数字化电影于其他对象的关系.....	59
5.4.3	控制数字化电影的播放次数、速度和范围.....	59
5.4.4	设置数字化电影在演示窗口中的位置.....	60
5.5	视频对象的导入和控制.....	61
5.5.1	设置硬件设备.....	61
5.5.2	导入视频对象.....	62
5.5.3	设置视频对象停止播放时的状态.....	63
5.5.4	设置视频对象的视频、音频播放设置.....	63
5.5.5	设置视频对象的播放速度.....	63
5.5.6	设置视频对象播放范围.....	64
5.5.7	停止视频对象的播放.....	64

5.6	使用 GIF 动画.....	64
5.7	使用 Flash 动画.....	67
5.8	同步媒体播放.....	69
5.9	本章小结.....	70
第六章 对象效果的设置.....		71
6.1	设置对象的过渡效果.....	71
6.2	对象的过渡显示.....	71
6.3	对象的过渡擦除.....	72
6.4	设置对象的运动效果.....	73
6.4.1	设置【移动】图标属性.....	73
6.4.2	【Direct to Point】运动效果.....	74
6.4.3	【Direct to Line】运动效果.....	75
6.4.4	【Direct to Grid】运动效果.....	76
6.4.5	【Path to End】运动效果.....	77
6.4.6	【Path to Point】运动效果.....	78
6.5	本章小结.....	78
第七章 使用交互图标创建人机交互功能.....		79
7.1	建立交互结构并设置其属性.....	79
7.1.1	建立交互结构.....	79
7.1.2	设置交互属性.....	81
7.2	Authorware 6.0 的交互类型(一).....	83
7.2.1	按钮交互.....	83
7.2.2	热区交互.....	88
7.2.3	热对象交互.....	92
7.3	Authorware 6.0 的交互类型(二).....	95
7.3.1	文本交互.....	95
7.3.2	按键交互.....	99
7.3.3	条件交互.....	102
7.4	Authorware 6.0 的交互类型(三).....	105
7.4.1	限次交互.....	105
7.4.2	限时交互.....	108
7.5	Authorware 6.0 的交互类型(四).....	111
7.5.1	下拉菜单交互.....	111
7.5.2	目标区域交互.....	114
7.6	永久交互设置和程序的跳转.....	118
7.6.1	永久交互的设置.....	118
7.6.2	程序的跳转.....	119
7.6.3	永久交互的关闭.....	120

7.7 本章小结	122
第八章 使用决策图标创建 分枝与循环	123
8.1 【决策】图标及其属性	123
8.1.1 分枝程序浏览	123
8.1.2 设置【决策】图标属性 ..	124
8.1.3 设置路径属性	126
8.2 顺序分枝结构的创建	127
8.3 随机分枝结构的创建	129
8.4 条件分枝结构的创建	133
8.5 循环结构的创建	136
8.6 本章小结	138
第九章 使用框架和导航图标	
创建框架和导航	139
9.1 关于框架结构	139
9.1.1 【框架】图标的属性设置 ..	139
9.1.2 【框架】图标的内部结构 ..	140
9.1.3 【导航】图标的使用	142
9.2 建立框架结构, 完成浏览流程 ..	146
9.2.1 修改【框架】图标的结构 ..	146
9.2.2 添加页面以完成浏览流程 ..	147
9.3 设计框架结构的一些技巧	150
9.3.1 设计自己的【导航】图标 ..	150
9.3.2 使用程序自动创建页面 ..	152
9.3.3 框架结构的嵌套	153
9.4 使用框架结构管理超级链接	153
9.4.1 定义超级链接文本	154
9.4.2 实现超级链接	155
9.5 本章小结	156
第十章 变量、函数和表达式	157
10.1 变量和函数	157
10.1.1 使用变量和函数的场合 ..	157
10.1.2 系统变量和自定义变量 ..	159
10.1.3 变量的数据类型	160
10.1.4 关于函数	161
10.2 系统变量的使用	162
10.3 自定义变量的使用	165
10.3.1 定义自定义按钮	165
10.3.2 修改自定义按钮	166

10.4 系统函数的使用	167
10.4.1 系统函数的使用	167
10.4.2 函数的参数	168
10.4.3 返回值	169
10.5 自定义函数的使用	169
10.5.1 Authorware 能够使用的 自定义函数	169
10.5.2 使用自定义函数的实例 ..	170
10.6 运算符	172
10.6.1 运算符的类型	172
10.6.2 运算符的优先级	173
10.6.3 运算符的运算结果	173
10.7 表达式和语句	174
10.7.1 表达式的使用	174
10.7.2 条件语句与循环语句 ..	175
10.8 增强的运算图标编辑器	176
10.9 本章小结	179
第十一章 使用 Xtras 和 ActiveX 控件	180
11.1 使用 Xtras 效果	180
11.1.1 Xtras 的五种类型	180
11.1.2 Sprite Xtras	182
11.1.3 Scripting Xtras	183
11.1.4 工具 Xtras	186
11.2 ActiveX 控件	188
11.2.1 关于 ActiveX 控件	188
11.2.2 使用 ActiveX 控件创建 日历	188
11.3 本章小结	193
第十二章 库和模块的使用	194
12.1 关于库和模块	194
12.1.1 库	194
12.1.2 模块	195
12.1.3 库与模块的区别	196
12.2 库的创建和使用	196
12.2.1 库的创建	196
12.2.2 认识库设计窗口	198
12.2.3 库的使用	199
12.2.4 库中图标的操作	200

16.1.2	多媒体软件组成部分 ...	281
16.1.3	各部分之间的关系	281
16.2	课程和主题设计	283
16.2.1	实例总体思想	283
16.2.2	实例课程设计	283
16.2.3	实例主题设计	285
16.3	步骤设计	286
16.3.1	步骤设计中的单步控制 .	286

16.3.2	步骤设计中的异步控制 .	291
16.3.3	步骤设计中的容错控制 .	292
16.3.4	实例中的步骤设计	293
16.4	本章小结	293
附录A	Authorware 6.0 快捷操作一览表	294
附录B	Authorware 6.0 系统变量一览表	298
附录C	Authorware 6.0 系统函数一览表	317

第一章 Authorware 6.0 简介



您一定使用过这样的多媒体程序，其中不仅有文字，还有图片、数值化电影（动画）、声音等各种对象，可谓图文声并茂。那么，这些程序是如何制作开发的？下面将介绍一种常用工具，使用该工具，您同样可以制作出性能卓越的多媒体程序。它就是 Authorware 6.0。Authorware 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。

1.1 有关多媒体

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的工具。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 提供来 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 中交互响应类型，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，它提供了动态链接功能，这样开发者可以将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 6.0 的安装、启动和退出

1.3.1 Authorware 6.0 运行的环境要求

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



(续表)

内容	开发	播放
系统平台	Windows 95/98、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 各式，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 Authorware 6.0

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

- ④ 将 Authorware 6.0 的安装光盘放入光驱中。
- ④ 打开资源管理器，执行光盘中的“Setup.exe”（其图标为“”）文件。
- ④ 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。

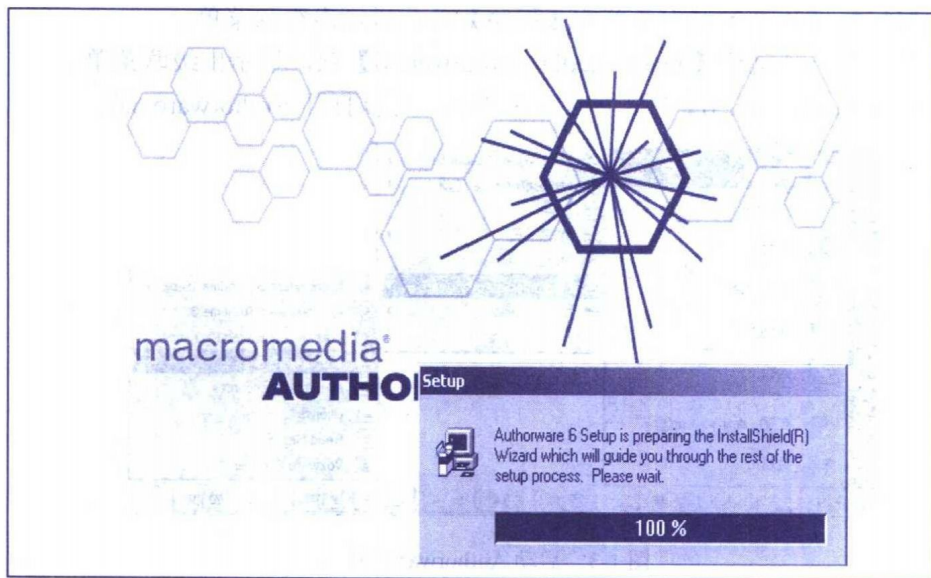


图 1-1 安装程序准备安装向导

- ④ 向导准备完毕后，用户可以根据安装向导逐步设置各选项。
- ④ 设置完毕后，安装程序开始拷贝文件，如图 1-2 所示。
- ④ 文件拷贝完毕后，Authorware 6.0 安装成功。

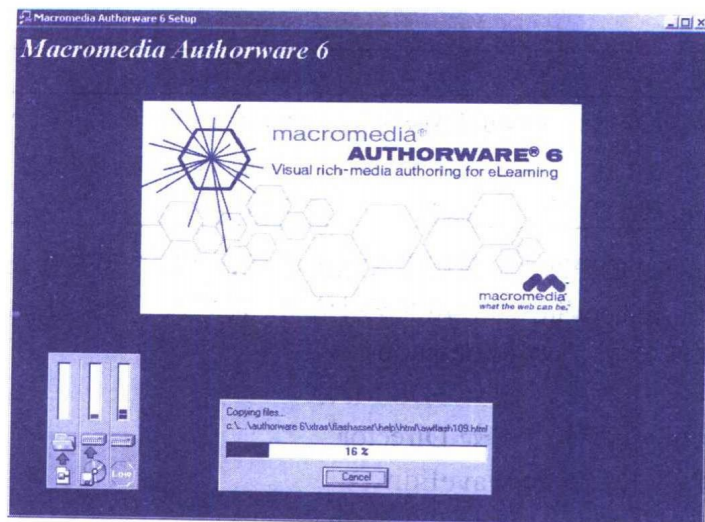


图 1-2 安装程序拷贝文件

1.3.3 Authorware 6.0 的启动和退出

◆ Authorware 6.0 的启动

下面是启动 Authorware 6.0 的步骤。

- 单击 Windows 95/98 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。

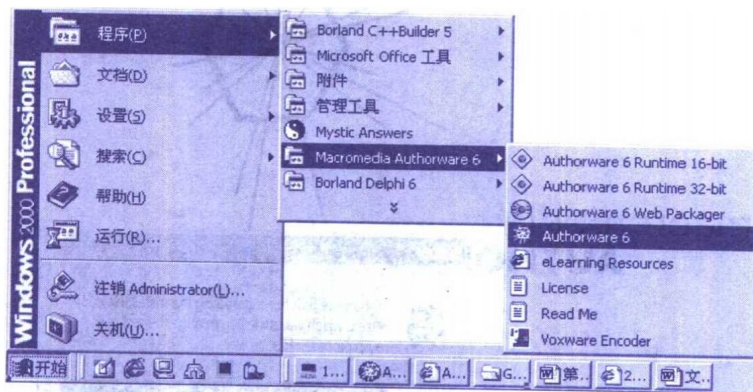


图 1-3 启动 Authorware 6.0

安装完 Authorware 6.0 后，菜单中的名称仍为 Authorware 6。

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 欢迎画面

◆ 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【File】→【Exit】。
- 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【Save File As...】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。

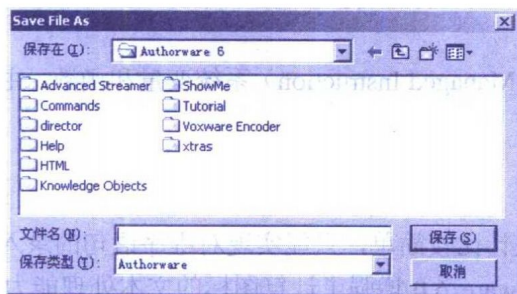


图 1-5 【Save File As...】对话框

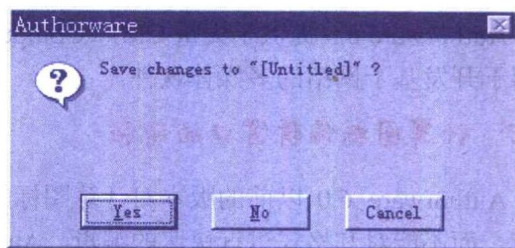


图 1-6 【Authorware】对话框

1.4 Authorware 6.0 的新功能

Authorware 6.0 是 Macromedia 公司推出的最新版本，该版本与以前的 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 增加了对超文本的支持

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。

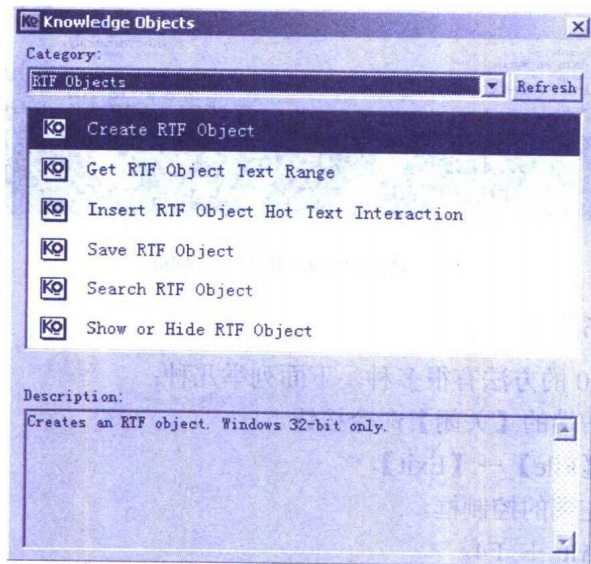


图 1-7 新增的 RTF 知识对象

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，关于对计算图标编辑窗口的详细介绍请见第十章。

1.4.4 增加了对 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	指定文件夹中的多有文件列表
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

关于该知识对象的使用方法，请详见第 13 章。

1.4.5 新增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，其具体功能请详见附录 IV 和附录 V。

1.4.6 新增媒体同步播放功能

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，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。

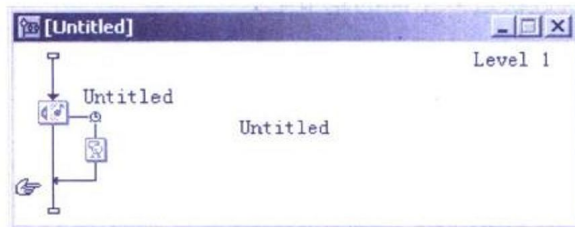


图 1-8 新增的媒体播放同步功能

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。