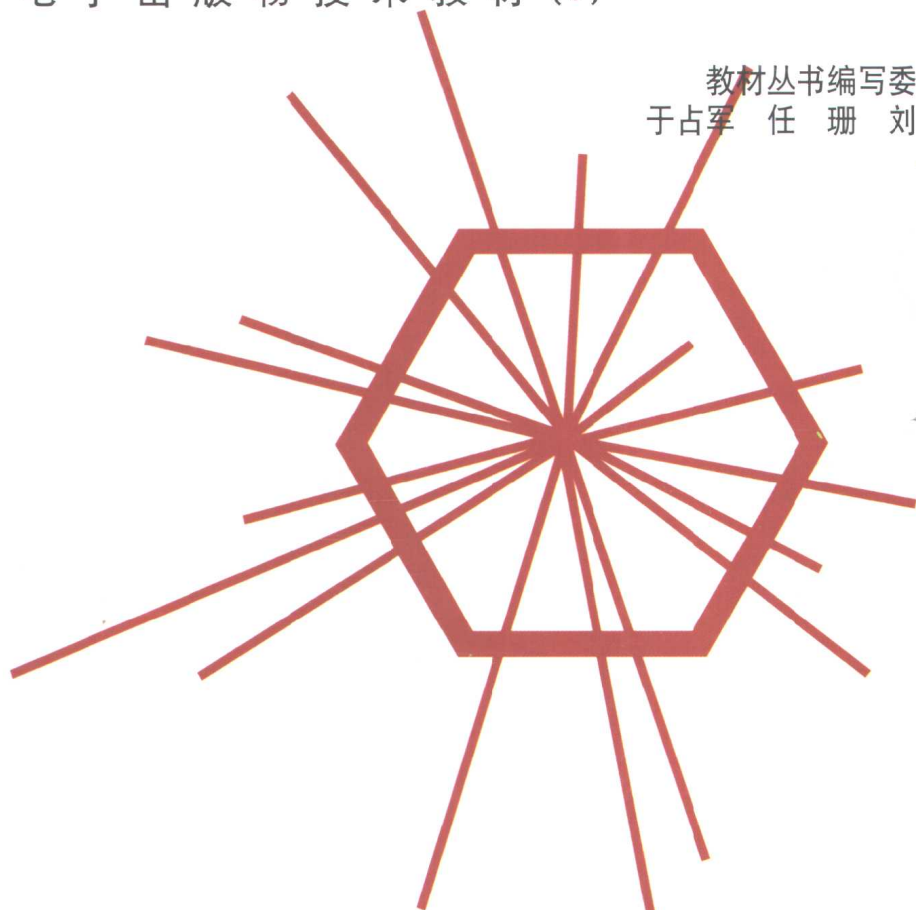


"十五"国家重点电子出版物规划项目·计算机知识普及和软件开发系列

多媒体电子出版物技术教材(5)

教材丛书编写委员会 主 编
于占军 任 珊 刘阳琦 编 写



CLASSROOM IN A BOOK ON MULTIMEDIA TECHNOLOGY

多媒体新课堂 macromedia

Authorware 6.0

教你制作课件

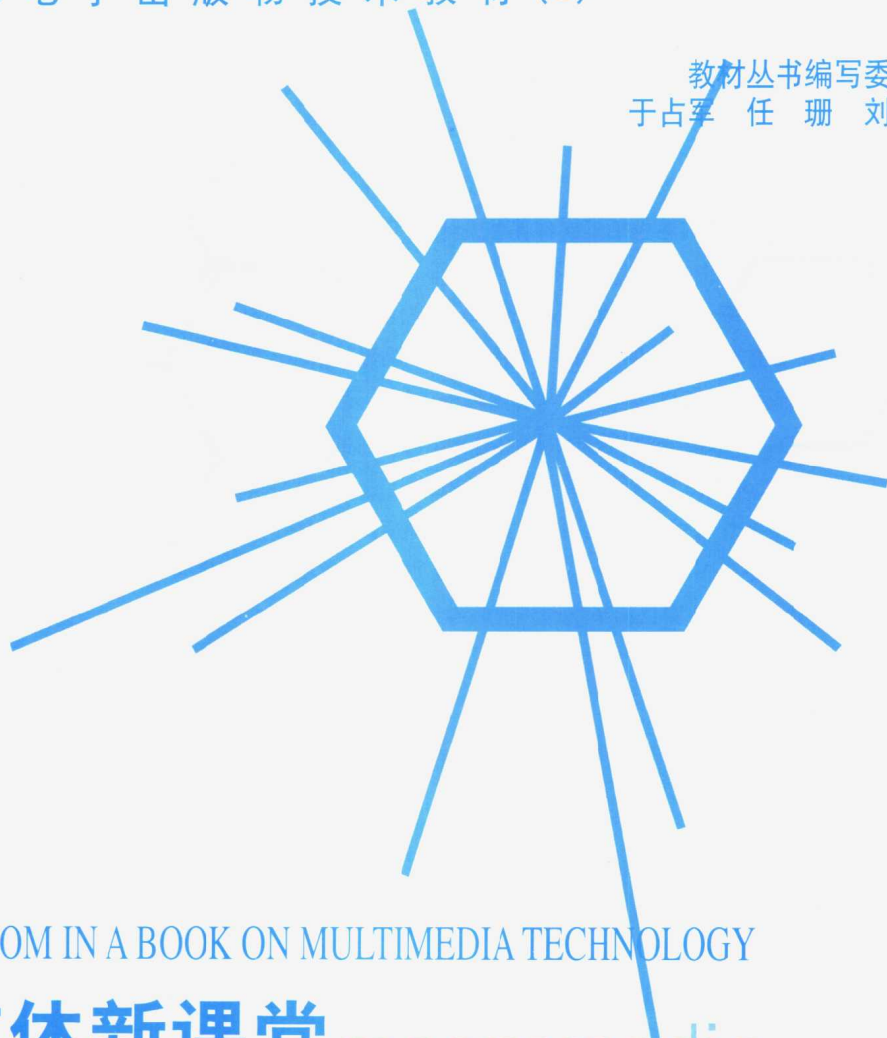


北京希望电子出版社
Beijing Hope Electronic Press
www.bhep.com.cn

"十五"国家重点电子出版物规划项目·计算机知识普及和软件开发系列

多媒体电子出版物技术教材(5)

教材丛书编写委员会 主 编
于占军 任 珊 刘阳琦 编 写



CLASSROOM IN A BOOK ON MULTIMEDIA TECHNOLOGY

多媒体新课堂 *macromedia*

Authorware 6.0

教你制作课件



北京希望电子出版社
Beijing Hope Electronic Press
www.bhpe.com.cn

内 容 简 介

本书是讲授用 Authorware 6.0 进行多媒体课件开发的优秀教科书。

本书由 14 章及附录构成, 主要内容包括多媒体课件设计的基础知识, Authorware 与其他多媒体开发工具的比较; 以多媒体课件制作为主线来介绍多媒体课件制作的前期准备、开发步骤及设计思路, 并按照课件开发的顺序全面、深入、详细的讲解了 Authorware 6.0 的特点, 课件片头制作、界面设计、背景音乐的添加、简单动画的实现、各种交互类型的应用、在课件中实现跳转、循环、分支等的菜单命令以及图标的用法; Authorware 的系统函数与变量的应用、与外部程序的连接及提高开发效率的方法、诊断与查错的方法、调试与跟踪的方法、使用库与模块的方法及后期制作与打包的方法; 2 个完整的具有代表性的实例, 附录中系统的介绍了 Authorware 自身所带的变量和函数。

本书从实用角度出发, 以制作课件的主要流程为主线, 具体范例为引导, 深入浅出, 实践与软件功能相结合, 实用性和指导性强。是全国高等院校、各类职业学校非计算机专业教师的教学参考书, 多媒体课件开发人员的参考手册, 社会多媒体课件初级培训班的教学用书。

系 列 书 名 : “十五”国家重点电子出版物规划项目 计算机知识普及和软件开发系列
多媒体电子出版物技术教材 (5)

书 名 : Authorware 6.0教你制作课件

总 策 划 : 北京希望电子出版社

文本著作者 : 于占军 任珊 刘阳琦 编写

责 任 编 辑 : 周凤明

出版、发行者 : 北京希望电子出版社

地 址 : 北京市海淀区知春路63号 邮编:100080

网址: www.bhp.com.cn

E-mail: lwm@bhp.com.cn

电话: 010-62520290,62521724,62528991,62630301,62524940,62521921,82610344 (发行)

010-62613322-215 (门市) 010-82675588-501,82675588-201 (编辑部)

经 销 : 各地新华书店、软件连锁店

排 版 : 希望图书输出中心

文本印刷者 : 北京广益印刷有限公司

开本 / 规格 : 787 毫米×1092 毫米 1/16 21.125 印张 477.5 千字

版次 / 印次 : 2002 年 3 月第 1 版 2002 年 6 月第 2 次印刷

印 数 : 5000-7000 册

本 版 号 : ISBN7-900088-67-9

定 价 : 32.00 元

说明: 凡我社售出产品如有残缺, 可执相关凭证与我社调换。

前 言

当您拿起这本书的时候，相信你一定已经知道了什么是 Authorware，什么是多媒体课件。

Authorware 是 Macromedia 公司出品的多媒体制作软件。自从问世以来，就以其卓越的性能，良好的界面，令人叹为观止的制作效果在多媒体领域受到了广泛的亲睐。

如果现在你打算要涉及多媒体领域，进行一些多媒体的开发，那么我们建议您看看这本书。通过学习 Authorware 来上手学习多媒体的开发是一个不错的选择，这个软件不象其他高级开发语言，需要有很多的编程技巧和经验，整个开发过程是很富有乐趣和成就感的，依靠大部分的鼠标操作就能实现您的开发。而且重要的是，即使您对 Authorware 一点也不了解也能看懂这本书，我们在书中注重了基础的 Authorware 知识介绍，几乎涉及到了全部的方面。

如果您对 Authorware 有了一定了解，我们建议您也可以看看这本书，书中介绍了很多 Authorware 的应用和技巧，而且更重要的是，书中是以多媒体课件的制作为主线，介绍了一种多媒体课件的制作步骤及思路，相信这些对想要进行多媒体开发的您一定会有所帮助的。

这本书的特点是：新颖、全面、深入、易懂。

新颖：这本书在介绍 Authorware 时并没有按照以往的惯例来介绍，先从基本的、简单的开始，而是按照课件开发的顺序来介绍的。在进行课件开发的时候会先遇见什么问题就先介绍这一部分，后遇见的问题就后介绍。相信看完这本书您不仅对 Authorware 有了很好的掌握，而且对如何进行多媒体课件的开发也很有心得。

全面：这本书介绍了关于 Authorware 的 99% 的知识点，只是没有介绍到修改 INI 文件。其他的知识点在书中都有介绍。

深入：考虑到读者不仅仅是需要一本入门的书，而且需要比较深入的讲解，加上我们力求把制作多媒体课件介绍的完整，所以一些比较深入的问题我们都有介绍。

易懂：我们在写这本书的时候尽量用一些比较通俗的语言，对一些专用术语我们都有讲解，介绍每一个章节都是力求清楚具体。总之我们时刻以读者为出发点来考虑问题。

我们建议读者在看这本书的时候要以章为基础，每一章的内容还是有很大的连续性。读者可以不按我们设计的章节顺序来阅读，也可以先从简单的章节入手，再进入比较难的章节，打乱章节的顺序不会对阅读的效果有影响的。

最后，感谢您选择了这本书，希望这本书对您能有所帮助。

目 录

第1章 多媒体课件设计入门.....1	3.4 文件属性的设置..... 35
1.1 多媒体课件设计.....1	3.5 本章小结..... 38
1.1.1 多媒体技术.....1	第4章 模块化设计..... 39
1.1.2 CAI 及 MCAI 简介.....1	4.1 为什么要进行模块化设计..... 39
1.2 Authorware 简介.....2	4.2 利用群组图标进行模块化设计..... 39
1.2.1 认识 Authorware.....2	4.3 群组图标的功能及使用..... 40
1.2.2 Authorware 6.0 新特性.....3	4.4 利用群组图标进行课件设计的实例... 42
1.3 其它多媒体工具软件与 Authorware 的比较.....10	4.5 本章小结..... 43
1.3.1 Authorware 与 Director.....11	第5章 课件片头部分的开发..... 44
1.3.2 Authorware 和 PowerPoint.....11	5.1 怎么样来设计片头部分..... 44
1.3.3 Authorware 和 Dreamweaver ..11	5.2 片头动画的播放..... 44
1.4 本章小结.....12	5.2.1 使用数字电影图标播放动画. 44
第2章 多媒体课件制作前期准备.....13	5.2.2 【数字化电影】图标的应用. 45
2.1 选题及策划.....13	5.2.3 【数字化电影】图标应用 举例..... 48
2.1.1 从需求分析开始.....13	5.2.4 播放 FLASH 动画..... 50
2.1.2 前期策划.....14	5.2.5 使用视频图标..... 50
2.1.3 成立工作小组.....16	5.2.6 【视频】图标在课件制作中 的应用..... 53
2.2 编写开发计划.....16	5.2.7 在课件中播放片头动画的 实例..... 54
2.2.1 软件工程思想.....16	5.3 初始界面的设计..... 57
2.2.2 多媒体软件开发步骤.....17	5.3.1 【显示】图标用法介绍..... 57
2.2.3 开发多媒体课件的注意事项..19	5.3.2 文本处理实例..... 61
2.2.4 坚持既定开发计划.....20	5.3.3 图形处理实例..... 67
2.3 素材的准备.....20	5.3.4 【显示】图标属性和效果 设置..... 84
2.4 本章小结.....21	5.4 背景音乐的使用..... 88
第3章 Authorware 的基本知识.....22	5.4.1 如何播放 WAV 音乐..... 88
3.1 Authorware 用户界面和菜单.....22	5.4.2 【声音】图标在课件制作中 的应用..... 90
3.1.1 从 Authorware 的启动开始.....22	5.4.3 如何播放 MIDI 音乐..... 91
3.1.2 Authorware 窗口介绍.....24	5.4.4 如何播放 MP3 音乐..... 92
3.1.3 课件制作的 Authorware 环境 设置.....28	5.4.5 在课件中实现背景音乐的 实例..... 92
3.2 Authorware 的流程图式设计思想.....29	
3.2.1 流程线的层次.....29	
3.2.2 流层线结构.....30	
3.3 Authorware 图标简介.....31	

5.5 本章小结	92	7.2.9 Tries Limit 重试次数响应 类型	151
第6章 用 Authorware 来实现课件中的简单 动画	93	7.2.10 Time Limit 时间限制响应 类型	153
6.1 为什么要引入简单的动画	93	7.2.11 Event 事件响应类型	155
6.2 移动对象	93	7.3 制作课件中的按钮	157
6.2.1 移动图标介绍	93	7.3.1 按钮在交互中的作用	157
6.2.2 点之间的移动	94	7.3.2 如何设计制作按钮	157
6.2.3 点到指定直线的移动	96	7.3.3 给按钮加上声音	159
6.2.4 点到指定区域的移动	99	7.4 在课件中实现交互的实例	160
6.2.5 沿任意路径到终点的移动	102	7.5 本章小结	166
6.2.6 沿路径定位的移动	104	第8章 在课件流程中实现跳转、循环、分支	167
6.3 擦除图标在课件制作中的使用	106	8.1 实现翻页的功能	167
6.3.1 创建擦除图标	106	8.1.1 框架图标和导航图标的 介绍	167
6.3.2 属性设置对话框	107	8.1.2 用框架实现翻页	174
6.3.3 【擦除】图标在课件制作 中的应用	109	8.2 使用高级链接	174
6.4 等待图标在课件制作中的使用	109	8.2.1 用导航图标的跳转	174
6.4.1 创建等待	109	8.2.2 用 GOTO 函数的跳转	176
6.4.2 属性设置对话框简介	111	8.2.3 使用超文本链接	176
6.4.3 【等待】图标在课件制作 中的应用	113	8.2.4 由表达式控制的链接	179
6.5 本章小结	114	8.3 【框架】和【导航】图标在课件 制作中的应用	180
第7章 课件交互的实现	115	8.4 实现流程的循环和分支	183
7.1 Authorware 交互图标的介绍	115	8.4.1 分支图标的介绍	183
7.1.1 认识【交互】图标	115	8.4.2 【分支】图标的应用	183
7.1.2 交互的建立	120	8.4.3 循环语句	186
7.2 交互的类型	124	8.5 本章小结	186
7.2.1 Button 按钮响应类型	125	第9章 高级开发部分	187
7.2.2 Hot Spot 热区响应类型	132	9.1 计算图标的介绍与使用	187
7.2.3 Hot Object 热对象响应 类型	134	9.2 使用变量	193
7.2.4 Target Area 目标区响应 类型	136	9.2.1 使用系统变量	194
7.2.5 Pull-down Menu 下拉菜单 响应类型	139	9.2.2 使用系统函数	194
7.2.6 Conditional 条件响应类型	143	9.2.3 自定义函数	194
7.2.7 Text Entry 正文输入响应 类型	144	9.3 变量、函数、表达式在课件制作中 的应用	195
7.2.8 Keypress 按键响应类型	150	9.4 本章小结	203
		第10章 与外部程序的连接	204
		10.1 Authorware 与外部函数的接口	204

10.1.1 加载 UCD 模块	204	11.3.1 库文件的作用和管理	222
10.1.2 Authorware 与 ODBC 的 连接	206	11.3.2 库的建立	223
10.1.3 ODBC UCD 简介	206	11.3.3 向库内添加和删除图标	225
10.2 在 Authorware 中引入 Director 文件	208	11.3.4 使用一个库	229
10.2.1 Director 简介	208	11.3.5 库文件的归类	235
10.2.2 在 Authorware 中导入 Director 动画	208	11.4 使用模块	236
10.3 在 Authorware 中使用 ActiveX 控件	209	11.4.1 关于模块的应用	236
10.3.1 ActiveX 简介	209	11.4.2 创建一个模块	237
10.3.2 插入 ActiveX 控件	209	11.4.3 加载一个模块	240
10.3.3 修改控件属性	211	11.4.4 取消一个模块的加载	241
10.4 本章小结	212	11.4.5 库与模块的比较	241
第 11 章 提高开发效率	213	11.5 库和模块在课件制作中的应用	242
11.1 Authorware 程序中的诊断和查错	213	11.6 本章小结	242
11.1.1 关键字与查找对话框	213	第 12 章 课件设计的后期工作	243
11.1.2 Authorware 中特色查错 技巧	214	12.1 课件测试	243
11.1.3 其他诊断方法	215	12.2 打包发行	244
11.2 程序的调试与跟踪	216	12.2.1 发行前期工作	244
11.2.1 标志旗简介	216	12.2.2 发布时所需要的文件	246
11.2.2 跟踪窗口简介	217	12.2.3 选择发行媒体	248
11.2.3 使用跟踪函数	219	12.2.4 文件的打包	249
11.2.4 一个利用跟踪函数的调试 实例	220	12.3 评估、修改、升级	254
11.3 使用库文件	222	12.4 本章小结	255
		第 13 章 智力测验的多媒体设计	256
		第 14 章 “中国名诗赏析” 实例	271
		附录 Authorware 常用系统变量和系统函数	284
		常用系统变量	284
		系统函数	298

第 1 章 多媒体课件设计入门

本章简介

在第一章中，我们并没有涉及到 Authorware 制作的一些具体东西，而是介绍了多媒体课件和 Authorware 简介，以及 Authorware 和其它多媒体工具软件的比较。

学习建议

如果您时间比较紧也可以跳过本章，因为这章介绍的和具体的多媒体开发无关。但在本章中的知识对象希望读者有时间能好好理解一下，这是非常有用的一部分。

1.1 多媒体课件设计

1.1.1 多媒体技术

自从多媒体技术革命爆发以来，多媒体已在各个领域风行数十年，它的概念已深入人心。一般来讲，多媒体技术是使用多种媒体形式表示信息的一种技术。为了表达一种特定的效果，开发人员将文字、图形、声音、动画以及影像等媒体综合在一个多媒体程序中。这个程序自然就是多媒体程序了。

这里，各位读者不禁要问，多媒体技术有什么优点，为什么要在自己的软件中加入多媒体技术呢？

首先，在开发端，使用多媒体技术可以提高数据的存取能力，开发者可以用直观的界面以多种形式提供数据。使用多媒体技术还可以降低软件开发成本，即使开发者并不拥有一台高档的计算机，也可以制造出良好的多媒体软件。

其次，在用户端，多媒体技术的应用加强了用户对所提供数据的记忆。因为多媒体的一大特征就是信息量大，而且直观。使用多媒体创建的友好界面也降低了软件的学习曲线，赋予了用户更多的权利，从而增加了用户的兴趣。

知道了多媒体技术的这两个优点，我们就不难理解为什么多媒体技术发展如此之迅速，应用如此之广泛了，即便是在较为传统在教学领域，多媒体技术也有一展身手的机会。

1.1.2 CAI 及 MCAI 简介

多媒体教学软件又可称为计算机辅助教学（Computer Aided Instruction, CAI）软件。它的特点在于，即便教师在讲授和计算机无关的课程，计算机也在教学中扮演一个重要的角色。它替代传统的黑板，演示教师的教案。当然，计算机的强大功能还提供黑板所无法演示的内容。更由于软件的灵活性，具有交互功能的 CAI 也可发挥学生的自觉能动性，使学生可以脱离教师进行自学。

MCAI(Multimedia Computer Aided Instruction 多媒体计算机辅助教学)，顾名思义，它就是利用多媒体技术的 CAI。和以往的 CAI 不同，MCAI 突破了传统媒体的“线性限制”，在灵活性、随机性等方面有很大的增强。正是这样，MCAI 以立体化、全方位的方式把信

息知识形象的传递给学生,达到良好的教学效果。当然,要谈 MCAI 就不得不谈开发 MCAI 的工具。当前,占据主流市场的当属 Macromedia 公司的 Authorware 了。

1.2 Authorware 简介

1.2.1 认识 Authorware

Authorware 是 Macromedia 公司九十年代推出的面向多媒体制作的一款软件。它可以应用于创建各种目的的多媒体软件,如产品目录,电子演示,在线杂志等等。但 Authorware 还是在创建交互式学习软件方面最拿手。现在,它已经占领了教育软件开发和娱乐软件开发的大部分市场。Authorware 最大的特点就是交互性强,特别适用于开发交互式的多媒体程序。它采用可视化流程的设计方法,实现了所见即所得。使用 Authorware 不需要很高的技能,因为大部分的工作不需要编程来完成,这就简化了创作过程,缩短了软件开发周期。同时,Authorware 支持绝大部分的媒体格式。比方说,Authorware 本身并没有很强的图形处理能力,但是它可以引入在专业的图形处理平台上制作的图形。即是说,Authorware 还有很强的与外部接口的能力。而且 Authorware 支持 OLE 技术,开发者可以方便的利用它引入外部的对象。Authorware 还为扩展功能提供了相应的标准接口。在 Windows 操作系统中支持 DLL 格式的外部动态链接库,专业的编程人员及有特殊要求的开发人员可以方便的扩充 Authorware 的功能。

支持多平台是 Authorware 的另一大特色。它是在 Macromedia 的“播种一次,处处开花”的基调上推出的。不像有些编辑工具,只能在一个平台上编译,然后可以在其它平台上演示。Authorware 允许开发者在一个平台上开始创建,然后跨平台的移到另一个平台上继续开发。

从 Authorware 3.5 开始加入了对网络的支持。这个版本以后的其它版本制作的文件都可以在 Internet 或 Intranet 上发布。实现这个功能的奥秘是 Shockwave 的发布。

Authorware 的制造者 Macromedia 公司是网络多媒体开发的领头人之一。在 1995 年 6 月,Macormedia 和 Netscape 在 Digital World (数字世界)举行了 Shockwave for Director 的发布。在同年 12 月,又发布了 Shockwave for Authorware,从而揭开了网络多媒体的新篇章。虽说最初发布 Shockwave 的目的是面向 Director,但这个技术却是在 Authorware 上被发挥到极致。

什么是 Shockwave 呢? Shockwave 是一个使在 WWW 上的 Authorware 作品成为实时的技术。过去的技术要求把多媒体作品下载到本地驱动器上,然后在本地驱动器上运行。而使用 Shockwave 技术的 Authorware 文件则不然,它应用了流技术,边下载边播放,实现了在 WWW 上的回放。

可扩充性强也是 Authorware 的一个特点。它有自己的编程语言和函数,可以实现各种特殊功能。更令人兴奋的是,在 Authorware 中,开发者可以引入外部的函数,甚至自己制作的 ActiveX 控件。因为这个功能,你的 Auhthorware 程序甚至可以播放最新的 mp3 媒体文件。

1.2.2 Authorware 6.0 新特性

在这一节，我们简单介绍一下 Authorware 6.0 的一些新特性。其中有些内容可能要用到以后才介绍的知识，如果读者在阅读这一节感到有些吃力，没有关系，您可以跳过这一章的学习，待熟悉了 Authorware 的功能后再回过头来学习这一章。

接下来就来看看 Authorware 6.0 的新特性。

1) 一键发布

Authorware 6.0 可以直接一步保存程序并发布到 Web、CD-ROM 或者局域网上，它已经将发布功能整合在 Authorware 中。

2) MP3 Streaming Audio

Authorware 6.0 支持低带宽的 MP3 音频，以此让你发布在 web 上的多媒体程序支持声音(声音图标直接支持 mp3 了)。

3) Media 同步

Authorware 6.0 可以根据媒体的时间同步显示文本图像和其他事件，媒体可以是声音和视频等基于时间的媒体。

4) Rich Text Editor 丰富文本编辑器

Authorware 6.0 内置的新编辑器支持高级格式，例如嵌入图像，图形和 Authorware 表达式等，犹如 Word 一般。

5) 外部丰富文本 Rich Text

Authorware 6.0 可以动态连接到外部的文本文件，以此来制作更加容易升级和维护的程序。

6) 可扩展的 Commands 菜单

Authorware 6.0 的菜单项多了一个 Command 命令，用户可以使用新功能 Find Xtras 添加你自己的命令来增加和扩展 Authorware Command 菜单。

下面两个特性是 Authorware 5 推出的功能，由于其较为重要，我们在这里一并作一下介绍。

7) 知识对象

应该如何描述知识对象呢？应该说知识对象就是一种带有 Wizard 的模块。运用知识对象可以提高开发的效率，这一点将随着学习的深入而充分体会到的。

这里还要稍微说一下知识对象的工作原理。知识对象由两部分组成，一部分叫目标部分，另一部分叫向导部分，这两个部分分别存放在不同的文件中。通常我们拖放到流程线上的部分就是目标，而双击打开的精灵向导则是向导部分。向导和它的目标是两个同时运行的、单独的 Authorware 程序实例。向导是用于建立内容或构造目标 Authorware 程序逻辑的界面，它包含操作目标 Authorware 程序的逻辑代码。

打开【Knowledge Object】窗口，如图 1-1 所示。



图 1-1 知识对象窗口

从下拉栏中可以看到有五个子目录。

➤ **【File】**

该子目录中的知识对象都是有关文件系统操作的一些常用的模块。

➤ **【New File】**

该子目录中的知识对象用于快速创建新的 Authorware 应用程序。

➤ **【Interface Component】**

该子目录中的知识对象是用于创建各种界面交互元素。

➤ **【Internet】**

该子目录是用于装载各种网络功能。

➤ **【Tutorial】**

创建“指导——学习”型的应用程序。

在相应的子目录中，有着许多类型的模块。在 Authorware 中的知识对象就好像是 Word 中的宏一样，它提供了集中对程序进行批处理的功能，通过 Authorware 编程语言本身来实现通过程序来生成、控制的作品。

8) quiz 知识对象

这是用来快速生成各种测试题，包括单选、多选、拖放测试、判断题、热物体交互测试题、热区交互测试题、简答题等常见的测试题型。



在课件实例中使用知识对象

1. 新建一个知识对象

将指针放在希望放置知识对象的地方。选择【Insert】菜单中的【Knowledge Object Icon】命令。会出现如图 1-2 所示的图标。

按住【Ctrl】和【Alt】键，并双击该图标，将会打开这个图标，出现一个二级流程，这就是该知识对象的内容。如图 1-3 所示。

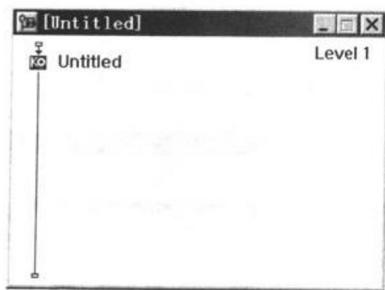


图 1-2 在流程线上插入知识对象

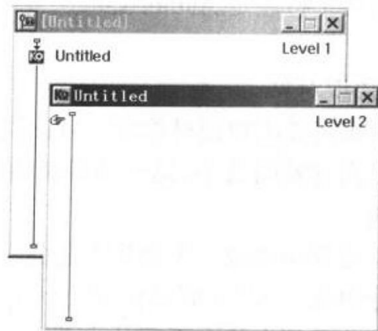


图 1-3 知识对象内容

如果你只是双击该图标，就会弹出一个窗口告诉你该知识对象的向导还未指定，并问你首要打开属性窗口来指定一个。如图 1-4 所示。

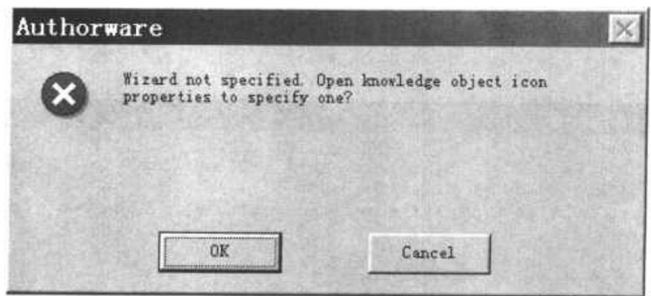


图 1-4 要求指定知识对象向导

单击  按钮，就会弹出知识对象属性的对话框。如图 1-5 所示。该对话框也可以通过按下【Ctrl】键，再双击鼠标来打开。

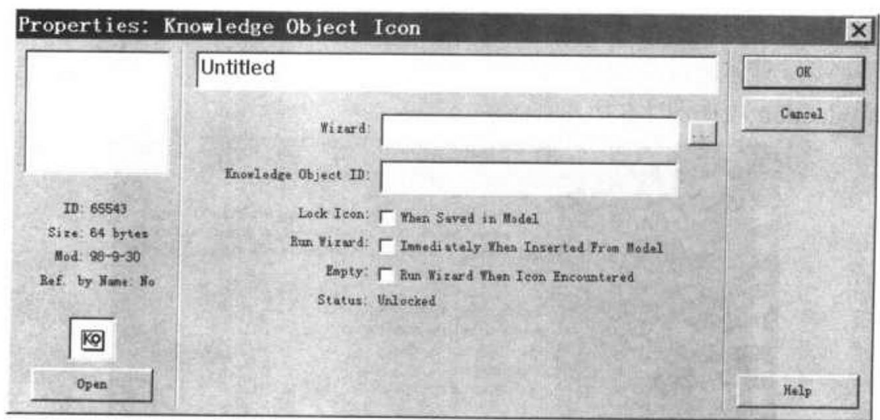


图 1-5 知识对象属性框

2. 使用知识对象

将指针放在希望放置知识对象的地方。选择【Window】的【Knowledge Object】，打开【Knowledge Object】，如图 1-6 所示。在列表框选择要引用的知识对象，拖到流程线上。这个例子中，我们选择第二个“Application”（应用型知识对象）。

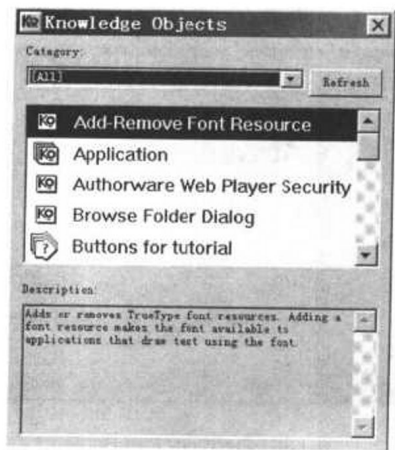


图 1-6 选择知识对象

此时系统会通知你保存该知识对象到新的目录中,如图 1-7 所示。单击  按钮后指定保存地点。

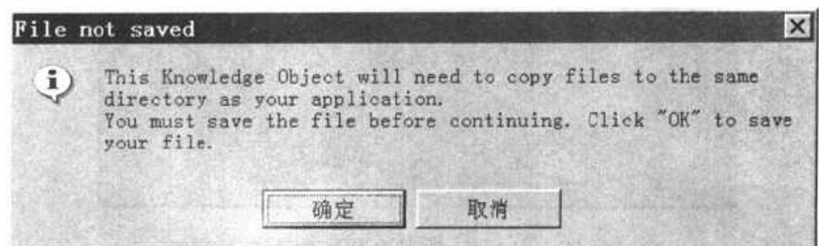


图 1-7 保存知识对象

3. 设置知识对象

保存完毕后,就会出现应用型知识对象的向导。要求对知识对象进行设置。知识对象的设置共有十步,具体的过程如下:

➤ Introduction 项如图 1-8 所示。

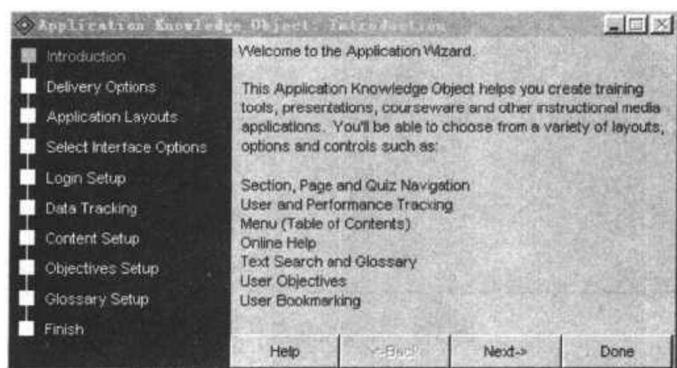


图 1-8 Introduction 项

这一项是对 Application 对象的一些介绍。看完后,点击【Next】按钮,进入下一步设置。

➤ Delivery Options 项如图 1-9 所示。

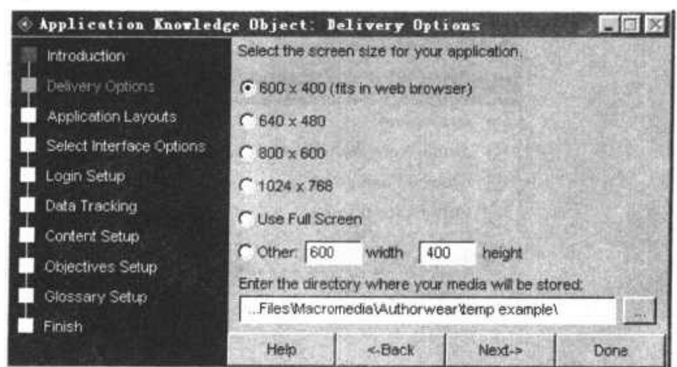


图 1-9 Delivery Option 项

这一步设置应用程序显示屏幕的大小,以及所用的媒体文件的存储路径。

- Application Layouts 项如图 1-10 所示。

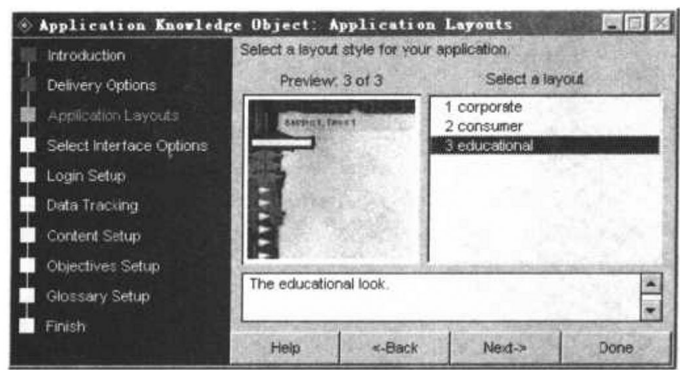


图 1-10 Application Layouts 项

在整个过程的第三步中，我们开始选择应用程序的界面风格。其中有三个选项可供选择。这三个选项分别是：coporate（公司型），consumer（用户型）以及 education（教育型）。

- Select Interface Options 项如图 1-11 所示。

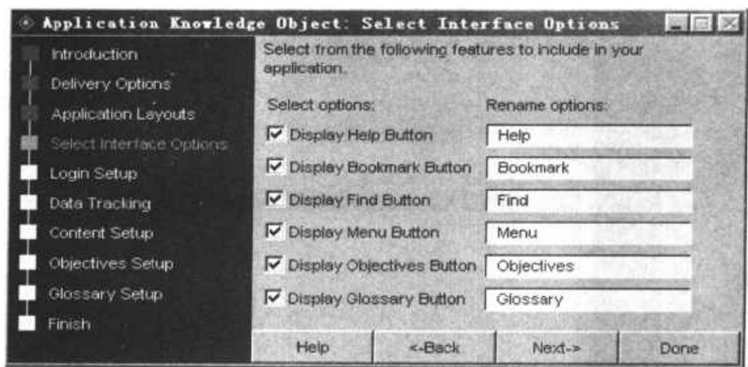


图 1-11 Select Interface Option 项

这一项设置交互界面的外观。用户可以选择要哪种按钮，以及为所需的按钮取名字。

- Login Setup 项如图 1-12 所示。

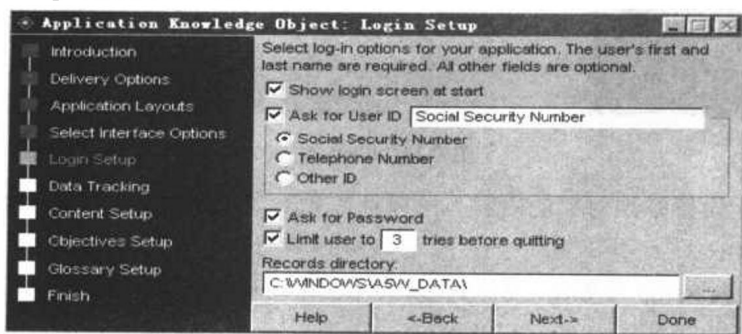


图 1-12 Login Setup 选项

这一项是登陆设置，开发者可以在这一项中选择在开启程序时需要使用者的身份认证。只要设置这一项，就可在应用程序中生成登陆框。

➤ Data Tracking 项如图 1-13 所示。

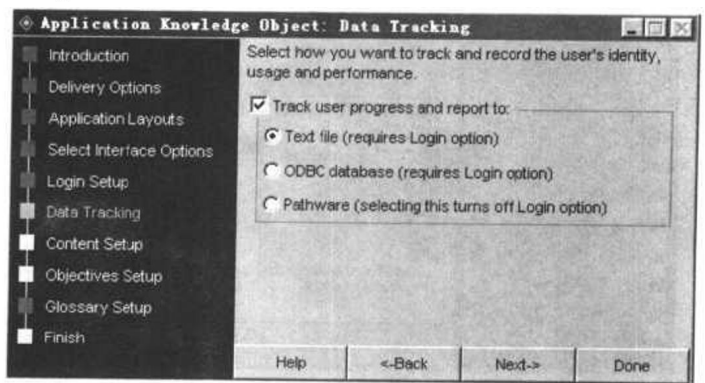


图 1-13 Data Tracking 项

在这一项中，可以选择是否记载使用者的进展。如果记载，有三种形式可以存储结果。这三种情况是：文本形式、存储到 ODBC 数据库以及指定路径。

➤ Content Setup 项如图 1-14 所示。

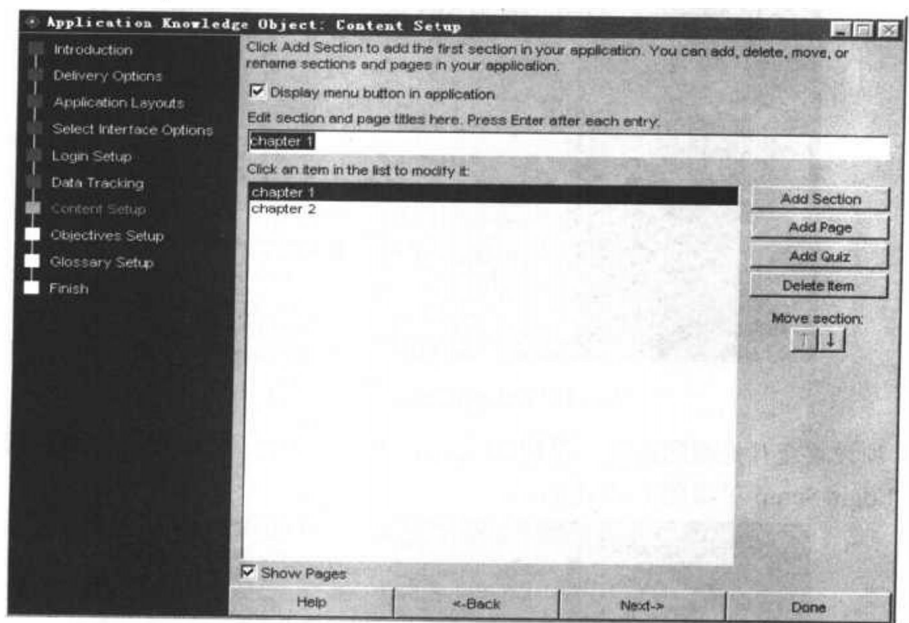


图 1-14 Content 项

这一项用于设置知识对象的内容。可以在知识对象中添加节、页以及测验。添加的内容也可以删除。

➤ Objective Setup 项如图 1-15 所示。

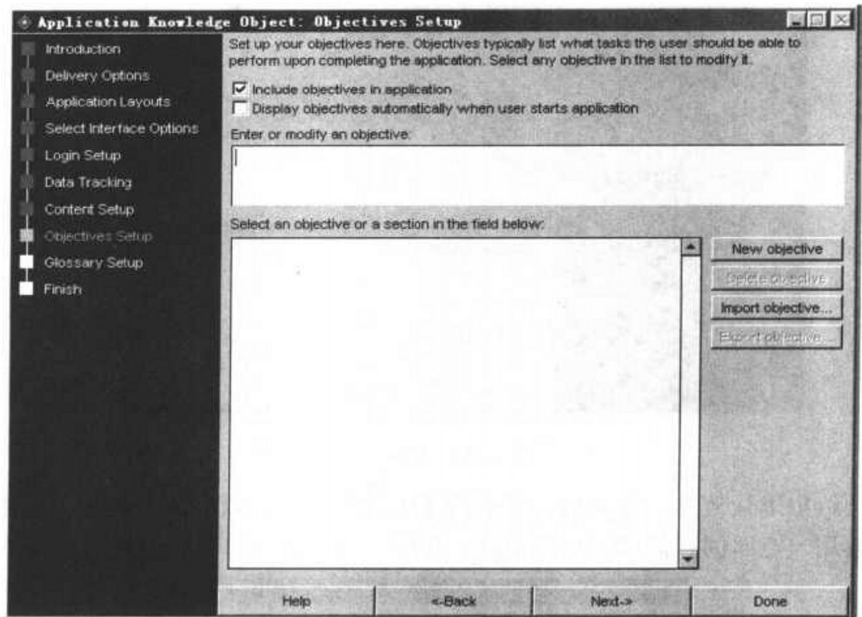


图 1-15 Objectives Setup 项

我们可以通过本项设置知识对象中引入的对象性质。

➤ Glossary Setup 项如图 1-16 所示。

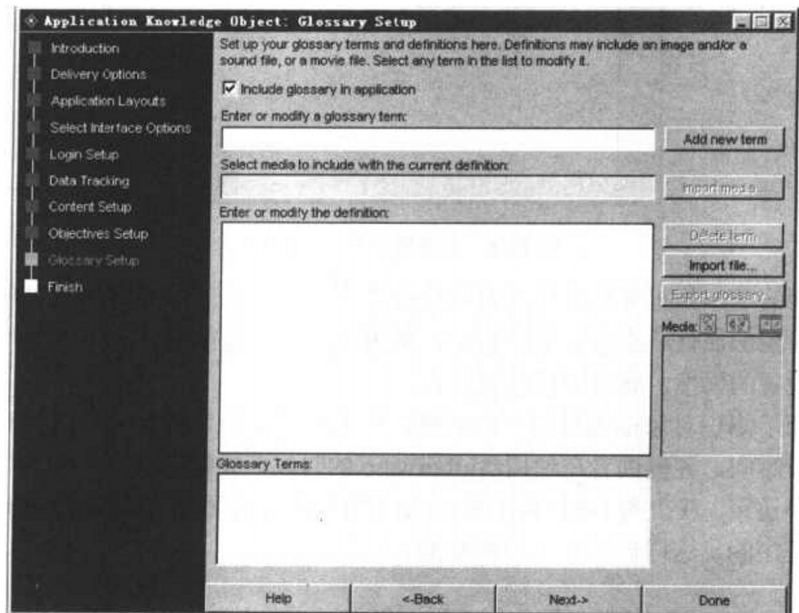


图 1-16 Glossary Setup 项

我们可以在本项中设置术语表。

➤ Finish 项如图 1-17 所示。

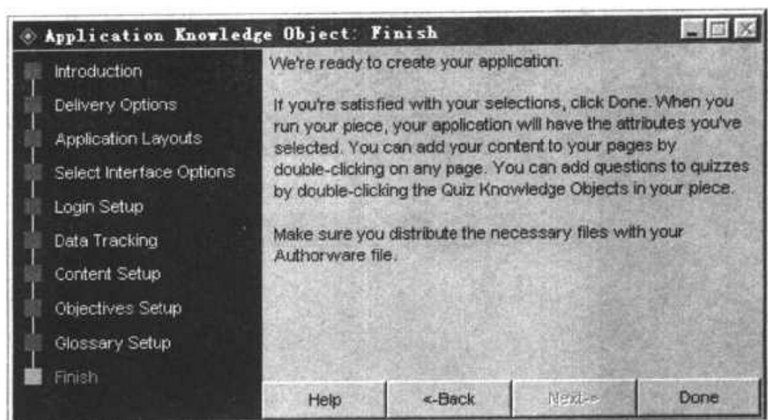


图 1-17 Finish 项

这一项给出确认信息，在浏览完后单击【Done】按钮，就完成了知识对象的设置。这时，系统要用一点时间存储知识对象信息。存储完毕后，设计窗口如图 1-18 所示。

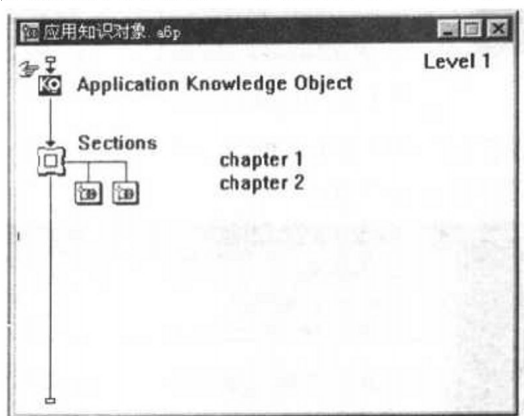


图 1-18 包含知识对象的程序

所要说明的是，如果开发者以后对某些设置不满意，还可以双击知识对象的图标，重新设置知识对象的属性。在设置的过程中，如果觉得某些功能用不着，完全可以不管。直接单击所要设置的属性，就会出现设置窗口。

这里介绍了知识对象很浅显的一些东西，其实用好了知识对象对开发大有好处，可以显著缩短开发时间。各位读者在使用 Authorware 的时候，要摸索知识对象的用法。这里我还透露一个小诀窍，双击图 1-18 中的 Sections 框架图标，察看 Authorware 的开发人员是如何组织应用程序的，这样做可是大有裨益的。

1.3 其它多媒体工具软件与 Authorware 的比较

Authoreware 并不是市面上唯一的多媒体软件开发平台，它要面临来自几方面的竞争。在这一节，我们把 Authorware 与其它几种多媒体开发平台做一个比较，让读者来评一评谁优谁劣。当然，我们做的是一个横向的比较。这就是说，我们不会用制作和处理多媒体的平台，如 Adobe 公司的 Photoshop 来和 Authorware 做比较，因为这本身的可比性并不大。