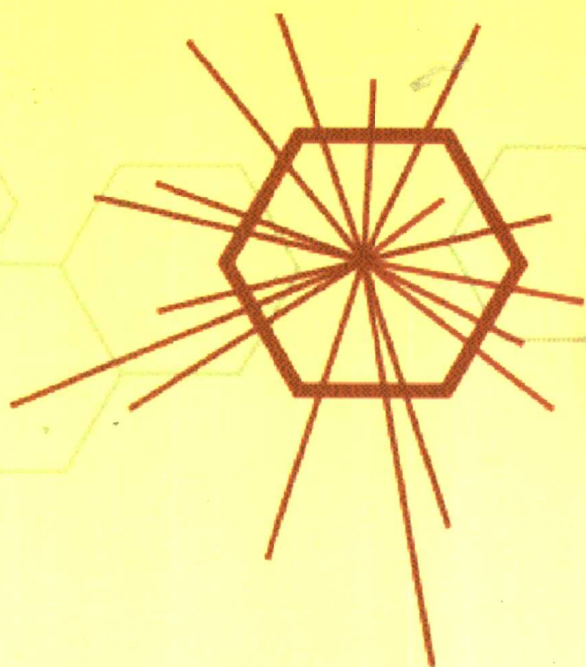


计·算·机·技·术·入·门·与·提·高·系·列



Authorware 6

入门与提高

r u m e n y u t i g a o

◆ 段新昱 编著

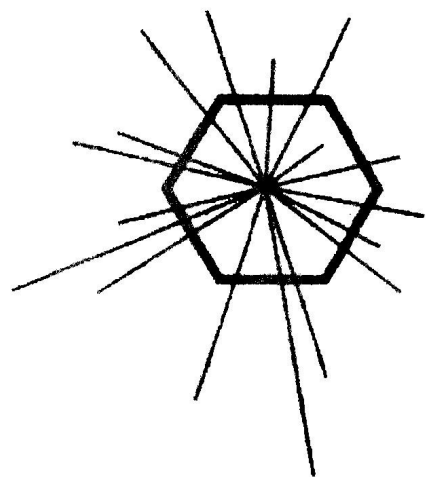
人民邮电出版社

POSTS & TELECOMMUNICATIONS PRESS



附光盘
CD-ROM

计算机技术入门与提高系列



Authorware 6

入门与提高

r u m e n y u t i g a o

◆ 段新昱 编著

人民邮电出版社

图书在版编目 (CIP) 数据

Authorware 6 入门与提高 / 段新昱编著. —北京: 人民邮电出版社, 2002.9

ISBN 7-115-10585-5

I. A... II. 段... III. 多媒体—软件工具, Authorware 6 IV. TP311.56

中国版本图书馆 CIP 数据核字 (2002) 第 067300 号

内 容 提 要

Authorware 6 是 Macromedia 公司推出的一套优秀的多媒体编辑系统, 它广泛用于计算机辅助教育和娱乐等多媒体制作领域。Authorware 6 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。

本书采用由浅入深的讲解方式向读者展示了 Authorware 6 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。本书共有 10 章和 3 个附录, 前 3 章讲解基础知识; 第 4~9 章依次讲解 Authorware 6 的功能模块和程序设计; 第 10 章讲解 Authorware 6 的库、模组和知识对象; 3 个附录分别列出了 Authorware 6 的快捷操作、系统变量和系统函数命令。

本书不仅在理论方面讲解深入, 而且实例设计得也很到位, 既可作为多媒体创作新手的入门指导, 又可作为业已具有一定 Authorware 编程基础, 并希冀在理论和实践上进一步提高的用户阅读参考。

计算机技术入门与提高系列

Authorware 6 入门与提高

- ◆ 编 著 段新昱
责任编辑 黄汉兵
执行编辑 郭发明
- ◆ 人民邮电出版社出版发行 北京市崇文区夕照寺街 14 号
邮编 100061 电子函件 315@ptpress.com.cn
网址 <http://www.ptpress.com.cn>
读者热线 010-67132692
北京汉魂图文设计有限公司制作
北京鸿佳印刷厂印刷
新华书店总店北京发行所经销
- ◆ 开本: 787×1092 1/16
印张: 26.5
字数: 651 千字 2002 年 9 月第 1 版
印数: 1-6 000 册 2002 年 9 月北京第 1 次印刷

ISBN 7-115-10585-5/TP · 3054

定价: 39.00 元 (附光盘)

本书如有印装质量问题, 请与本社联系 电话: (010) 67129223

前 言

随着计算机多媒体软硬件技术的发展以及社会信息化水平的不断提高,面向教学的课件制作和面向社会企业的商业宣传、产品展示等多媒体应用需求不断增加,多媒体开发和制作正逐渐成为一个热点。从普通电脑爱好者到专业的多媒体开发人员,从各种传统媒体到新兴媒体——网络,Authorware 已经成为业界推崇的最优秀的多媒体开发、制作的专业软件。

Authorware 是一种基于设计图标和流程线为结构的编辑平台,同时 Authorware 也含有丰富的函数和程序控制功能,它能够将编辑系统和编程语言较好地结合在一起。Macromedia 公司对 Authorware 花费了很大的精力,从 1992 年推出 Authorware 2.0 版本以来,不断升级完善,目前已经是 Authorware 6 版本,其功能和使用效率得到了各方面的认可。

本书是笔者通过整理几年的教学经验而完成的一本有关 Authorware 多媒体学习创作的图书,其理论体系完整、知识点深入、理论与实例相呼应。书中深入的理论介绍可以让读者轻松抓住纲要,同时配套的实例练习可以让读者掌握、巩固知识点。

本书内容系统,举例精彩,操作性强,既可作为多媒体创作新手的入门指导,又可作为已具有一定 Authorware 编程基础,并希冀在理论和实践上进一步提高的读者的参考使用。

本书整体上是按照 Authorware 6 自身体系,遵循由易到难、由简入繁的原则组织内容的,但不拘泥于此原则,其中前后穿插、相互借鉴的理论知识和技术实例也比较多。读者需要仔细阅读每一章,并根据书中提供的实例进行练习,就能基本掌握 Authorware 了。

由于作者学识水平所限,书中难免存在不足和疏漏,恳请读者不吝指正并与我交流。
E-mail: anker@371.net

编 者
2002 年 9 月

目 录

第 1 章 Authorware 6 概述.....	1
1.1 Authorware 6 的特色功能.....	1
1.2 Authorware 6 的启动与退出.....	3
1.3 Authorware 6 的集成环境.....	4
1.4 Authorware 6 的菜单命令.....	8
1.5 Commands 菜单项.....	17
1.5.1 Authorware SCO Metadata Editor.....	17
1.5.2 Find Xtras.....	17
1.5.3 RTF Objects Editor.....	18
1.5.4 自定义 Commands 菜单命令.....	19
1.6 Authorware 6 的文件设置.....	19
1.6.1 Authorware 6 的文件属性设置.....	19
1.6.2 Authorware 6 的调色板.....	23
1.7 Authorware 6 文件打印.....	24
1.7.1 打印机设置.....	24
1.7.2 文件打印.....	25
1.8 Authorware 6 作品出版.....	26
1.8.1 设置文件结构.....	26
1.8.2 作品一键发行.....	26
1.8.3 作品文件打包.....	31
1.8.4 Web Packager.....	35
第 2 章 Authorware 6 初步一.....	41
2.1 显示图标.....	41
2.1.1 显示图标基础.....	41
2.1.2 制作工具箱.....	42
2.1.3 应用实例.....	45
2.2 显示图标属性.....	56
2.2.1 “Display”选项卡.....	57
2.2.2 “Layout”选项卡.....	59
2.2.3 [Open]按钮.....	60
2.2.4 应用实例.....	60
第 3 章 Authorware 6 初步二.....	67
3.1 擦除图标.....	67

3.2	等待图标	68
3.3	计算图标	71
3.3.1	计算图标窗口	71
3.3.2	计算图标功能	72
3.4	运算符、表达式与编程语句	73
3.4.1	系统运算符	73
3.4.2	系统表达式	75
3.4.3	系统编程语句	75
3.5	群组图标	81
3.6	图标批处理	82
3.7	文本查找与替换	82
3.8	媒体素材输出	85
3.9	图标调色板	86
3.10	程序调试	86
第 4 章	Authorware 6 的移动与动画	91
4.1	关于移动图标	91
4.1.1	移动图标	91
4.1.2	移动图标属性	92
4.1.3	应用实例	93
4.2	点到点移动	94
4.3	沿直线定位	101
4.4	沿区域定位	105
4.5	沿路径到终点移动	110
4.6	沿路径定位	115
4.7	Flash 与 Gif 动画	120
4.7.1	Flash 动画	120
4.7.2	Gif 动画	125
第 5 章	数字声音和数字电影	129
5.1	数字声音	129
5.1.1	数字声音的载入与设置	129
5.1.2	数字声音控制实例	131
5.1.3	其他音效处理	138
5.2	数字电影	151
5.2.1	数字电影文件格式	151
5.2.2	数字电影的载入与设置	151
5.2.3	数字电影特效播放	153
5.3	关于视频图标	157

5.3.1 定制外部视频源	157
5.3.2 设置视频图标属性	157
第 6 章 Authorware 6 的交互应用	161
6.1 交互结构	161
6.2 交互图标	162
6.3 交互类型	164
6.4 按钮交互	166
6.5 热区交互	173
6.6 热对象交互	175
6.7 目标区域交互	180
6.8 下拉菜单交互	185
6.9 文本交互	188
6.9.1 文本交互区域	188
6.9.2 文本交互响应属性	190
6.10 条件交互	192
6.11 按键交互	199
6.12 时间限制交互	208
6.13 尝试限制交互	214
6.14 事件交互	217
6.14.1 关于 Xtras	217
6.14.2 关于 Sprite Xtras	217
6.14.3 关于 Scripting Xtras	218
6.14.4 关于 ActiveX 控件	218
6.14.5 关于事件交互响应	218
第 7 章 Authorware 6 的决策结构	231
7.1 决策结构	231
7.2 决策图标	231
7.3 决策分支	232
7.4 “Sequentially” 实例	233
7.5 “Randomly to Any Path” 实例	250
7.6 “Randomly to Unused Path” 实例	253
7.7 “To Calculated Path” 实例	255
第 8 章 Authorware 6 的框架与导航	265
8.1 框架结构	265
8.1.1 框架图标	265
8.1.2 框架图标程序窗口	266
8.2 导航图标	267

8.3 框架及导航应用	270
第 9 章 变量与函数	285
9.1 系统变量	285
9.1.1 变量的数据类型	285
9.1.2 变量对话框	286
9.1.3 系统变量分类	288
9.1.4 系统变量的使用	289
9.1.5 应用实例	290
9.2 系统函数	299
9.2.1 函数对话框	299
9.2.2 系统函数分类	301
9.2.3 系统函数使用	303
9.2.4 应用实例	304
9.3 自定义函数	312
9.3.1 DLL 和 UCD	312
9.3.2 加载自定义函数	312
9.3.3 应用实例	314
第 10 章 库、模组和知识对象	331
10.1 库的功能及使用	331
10.1.1 库的创建与编辑	331
10.1.2 库的查找与链接更新	334
10.2 模组的功能及使用	336
10.2.1 建立模组	336
10.2.2 加载模组	336
10.2.3 使用模组	337
10.2.4 删除模组	337
10.2.5 转换模组	337
10.2.6 模组面板	337
10.3 知识对象及其应用	339
10.3.1 关于知识对象	339
10.3.2 知识对象分类	340
10.3.3 应用实例	342
附录 1 Authorware 6 快捷操作	365
附录 2 Authorware 6 系统变量	369
附录 3 Authorware 6 系统函数	383

第 1 章 Authorware 6 概述

Authorware 6 是 Macromedia 公司新千年推出的面向多媒体创作的互动设计平台,它与大名鼎鼎的网页制作软件 Dreamweaver、动画制作软件 Flash、绘图软件 Fireworks 以及另一种多媒体制作软件 Director 同属 Macromedia 公司旗下。

Authorware 6 是基于创作图标和程序流程线设计结构的一个软件,适合 Windows 和 Macintosh 两种平台开发环境,可用于制作多媒体教学系统、多媒体信息浏览系统和多媒体电子出版系统、多媒体模拟训练系统等各种多媒体应用软件。

Authorware 6 采用面向对象的程序设计思想,融合了编辑系统和编程语言的特色,不但大大提高了开发多媒体应用系统的质量和速度,而且使广大非专业程序员进行多媒体应用开发成为现实。

Authorware 6 使应用系统具有更大的扩展性并易于在网络平台上发布,它所提供的各种应用工具足以使用户创建包含丰富媒体的、具备各种交互性能的、可以跟踪电子化学习(e-learning)过程的综合应用系统。

本书将向读者详细介绍 Authorware 6 的各种功能及其使用方法、各项参数的确切意义、应用系统的开发技巧等方面内容。其中,本书在详细讲述的过程中还穿插了许多精巧、实用的例子供读者学习。

1.1 Authorware 6 的特色功能

Authorware 6 是一个图标导向式的多媒体制作工具,它有以下几个重要的功能。

1. 面向对象的创作环境

Authorware 6 为多媒体应用系统开发提供了一个面向对象的创作环境以取代复杂、繁琐的编程语言。用户在程序设计时,只需将表示各种媒体对象及效果的图标拖放至设计流程线上,双击该图标即可打开一个可视化的编程环境并设置参数。

2. 丰富高效的对象类型

Authorware 6 继续支持 Shockwave Audio (.swa) 格式的音频文件,并新增了对 MP3 格式音频文件的直接支持。支持多种图像文件格式以及图像的 α 通道功能、TTF 矢量字体、Flash 矢量动画、Gif 动画以及 Quick Time 3.0 文件,还支持 Quick Time VR (虚拟现实)和 Director 6.0 的.dir 文件格式。

Authorware 6 可以制作多种文本、图片的简单动画效果,并允许设定对象静态显示层次及动态移动层次,还可以控制动画的播放时间和速度。

3. 有效的媒体集成

通过 Authorware 6 提供的各种媒体工具和多种外设接口,可以将文本、图形、图像、动画、视频和音频等媒体素材方便地输入输出并有效集成,形成具有充分表现力的多媒体

应用系统，其方法如下。

使用菜单命令 File\Export Media 进行处理，即可将选中图标的内部媒体素材（包括图形、图像、声音以及内置的数字电影，但不包括文本）方便地输出或链接至外部文件。

程序打包时，只需在“Package File”对话框中选中“Package External Media Internally”复选框，即可将全部外部素材打包内置。而在打包之前始终将素材放置在程序外部，这样易于系统开发，易于系统进行应用升级。

4. 灵活多样的交互

在与用户的人机交互过程中，Authorware 6 提供了按钮、鼠标、限时、事件驱动等 11 种响应方式，几乎可以跟踪用户任何可能的任何动作和反应。

5. 方便实用的导航

Authorware 6 所提供的框架图标和导航图标同时支持超文本与超媒体链接，可以方便地制作具有导航功能的多页面、多层次的应用系统，并使系统具有类似网络主页的链接切换效果，使复杂程序的构造更加方便和高效。

6. 丰富的变量和函数

Authorware 6 提供了数以百计的系统变量和函数，用以跟踪用户响应、执行特定功能和控制多媒体应用系统的演示。它还可以利用动态链接库（.dll 文件）和外部自定义函数库（.ucd 文件）来实现系统功能的进一步扩展。

7. 开发维护性能优越

使用菜单命令 Edit\Change Properties 命令，可以一次改变多个选中图标或全部图标的某种属性，而不必像过去那样必须逐一修改，这不仅使开发速度加快，同时也方便了程序的后期维护。

Authorware 6 所提供的库、模组以及知识对象等方法（本书第 10 章详细介绍）使复杂程序的开发与维护性能进一步提高，大大加快了交互式应用系统的开发进程。

8. 开放的编程环境

Authorware 6 所提供的 ActiveX 控件可以使 Authorware 6 共享 Windows 及其他应用程序的资源，还可以加入 Sprite Xtras、Scripting Xtras 和 Transition Xtras 等对象作为自定义图标使用。系统还能够实现对外部文件的操作，支持 Apple QuickDraw 3D 三维实时渲染和 VRML 等。

9. Internet 网络应用

Authorware 的智能化知识流技术（Knowledge Streaming）实际上就是将 Authorware 作品（特别是针对网络应用开发的多媒体作品）打包成若干个片段（Segment），并将其发布到网络服务器上。用户在自己的计算机上浏览这些多媒体作品时，借助于 Macromedia 提供的客户端播放程序 Authorware Web Player，可以一边下载一边播放；同时根据运行情况自动预测程序下一步所需要的内容并提前下载，而不必等待整个程序下载完毕才播放，从而有效地节约网络带宽，减少用户等待时间。

Authorware 6 能够自动检测网络浏览器上的播放器，并为主流浏览器（例如 IE 或 Netscape）无缝安装了合适的 Authorware Web Player，这使得在网络上发布作品变得较为

容易。

Authorware 6 携带有 Voxware 编码器软件, 支持高质量、低带宽的 Voxware 压缩声音文件 VOX 格式。Voxware 语音编码解码器是工业上领先的、高度优化了的语音压缩系统, VOX 文件可以在网上流畅播放。

Authorware 6 还包括 Real 网络服务器, 通过 RealSystem 编码器编码, 可以将音频、视频、动画以及 PowerPoint 幻灯片在 Intranet 上播放。该编码器还包括 RealFlash 选项, 用以同步播放 RealAudio 和 Flash 动画。

10. 学习情况跟踪报告

CMi 集成下的知识跟踪, 可以使用内置的数据跟踪变量 (Authorware 6 内置了丰富的与 AICC 兼容的跟踪变量) 捕捉学生的学习进度和成绩, 方便了对于学习效果的评价。CMi 集成下的知识跟踪, 既可以在文件级也可以在单个交互内启动学习跟踪功能, 因此可以方便地进行完整跟踪。

1.2 Authorware 6 的启动与退出

在 Windows 任务栏上单击开始\程序\Macromedia Authorware 6\Authorware 6 菜单命令可以启动系统; 为方便使用, 用户可以在桌面上为 Authorware 6 建立快捷方式。

每次启动时, 屏幕都将显示 Authorware 6 软件引导界面。单击界面或稍等片刻, 系统将进入 Authorware 6 工作环境, 如图 1.2.1 所示, 用户可以在此环境下编制、调试、演播、打包或发行多媒体应用程序。

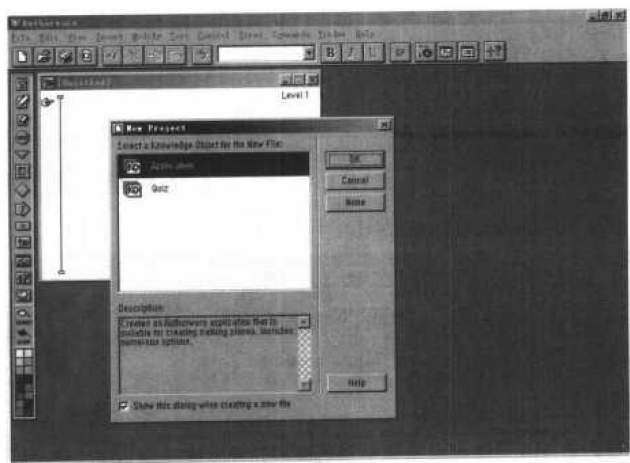


图 1.2.1 Authorware 6 工作环境

进入 Authorware 6 工作环境后, 当前激活的对话框标题为 “New Project”; 若用户在下面的列表框中选择某个知识对象, 然后单击[Ok]按钮, 便可创建一个基于知识对象的 “Application” 或 “Quiz” 程序文件。若取消该对话框底部的 “Show this dialog when creating a new file” 复选框, 则以后使用菜单命令 File\New\File 新建文件时将不出现该对话框, 而只有在使用菜单命令 File\New\Project 新建工程时才出现该对话框。

单击[Cancel]按钮，取消创建基于知识对象的程序文件的操作。

“New Project”对话框关闭后，取而代之的是一个“Knowledge Objects”对话框，如图 1.2.2 所示。单击对话框右上角的[×]关闭按钮暂时关闭该对话框。

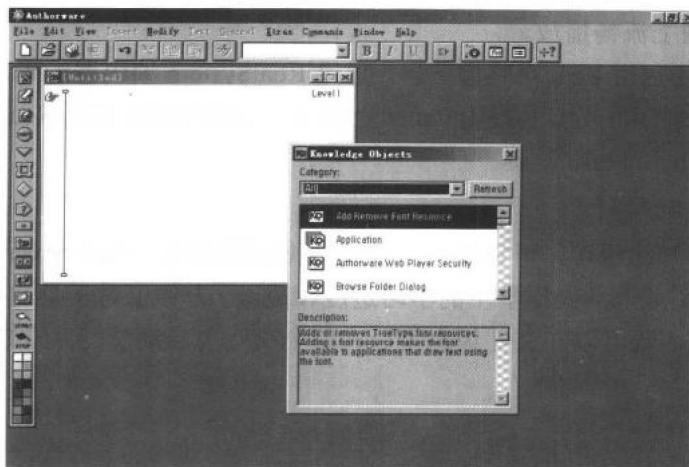


图 1.2.2 “Knowledge Objects”对话框

“Knowledge Objects”对话框关闭后，系统进入了常规程序设计窗口界面，如图 1.3.1 所示。

要退出 Authorware 6 系统，可以选择菜单命令 File\Exit，或按 Alt+F4 组合键，或直接单击 Authorware 6 应用程序窗口右上角的系统[×]关闭按钮，这时 Authorware 6 将退出运行状态。在完全退出之前，如果有已修改但未保存的程序文件，系统会提示用户是否保存。

1.3 Authorware 6 的集成环境

Authorware 6 是典型的 Windows 应用程序，有和其他 Windows 应用程序类似的窗口，如标题栏、菜单栏和工具栏等。除此之外 Authorware 6 还有自己的特殊结构，如图标工具栏、程序设计窗口和程序展示窗口等，如图 1.3.1 所示。

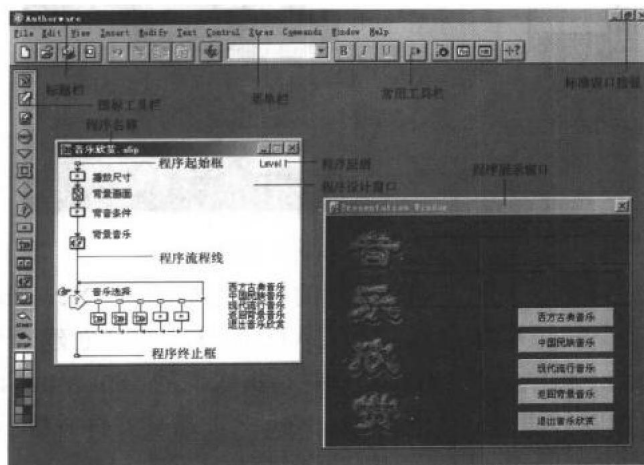


图 1.3.1 Authorware 6 窗口界面

1. 标题栏

标题栏是 Authorware 程序窗口最上面的一栏，左端显示“Authorware”标题名以及程序控制图标，右端为三个 Windows 标准按钮。

2. 菜单栏

菜单栏位于标题栏之下，设有 11 组命令选项，如图 1.3.2 所示。用鼠标单击菜单组名，可打开相应的下拉菜单；下拉菜单中的每个菜单选项都将完成某个特定的指令或设置特殊的控制。某些菜单选项的右侧提示有相应的快捷键操作。



图 1.3.2 菜单栏

3. 常用工具栏

常用工具栏用于快速访问一些常用的系统功能，它们的名称如图 1.3.3 所示。使用系统提供的 View 菜单项可以设置显示或隐藏常用工具栏。

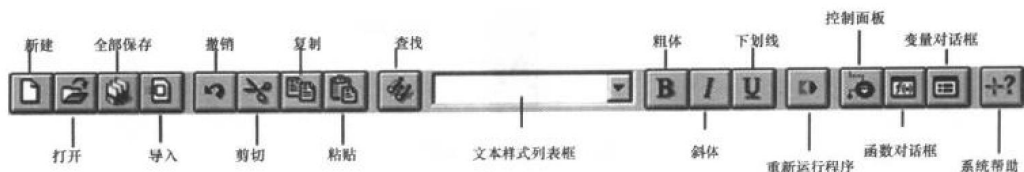


图 1.3.3 常用工具栏

4. 图标工具栏

图标工具栏，如图 1.3.4 所示。

◆图标工具栏的组成

图标工具栏是 Authorware 6 程序设计的重要工具，它包括 13 个程序设计图标、2 个流程起止标志以及图标调色板。Authorware 6 对于图标调色板新增了 10 种色块（共有 16 种色块）。

📖 显示图标 (Display): 主要用于显示文本或图片对象。

📖 移动图标 (Motion): 用于移动显示对象以生成简单的二维动画。

📖 擦除图标 (Erase): 用于程序运行时擦除展示窗口中的显示对象。

📖 等待图标 (Wait): 用于设置等待操作。

📖 导航图标 (Navigate): 用于实现程序结构的内部跳转，主要与框架图标配合使用。

📖 框架图标 (Framework): 提供一个框架式页面结构，其中自带一组导航机制，

并允许框架下的各页面使用超级链接。

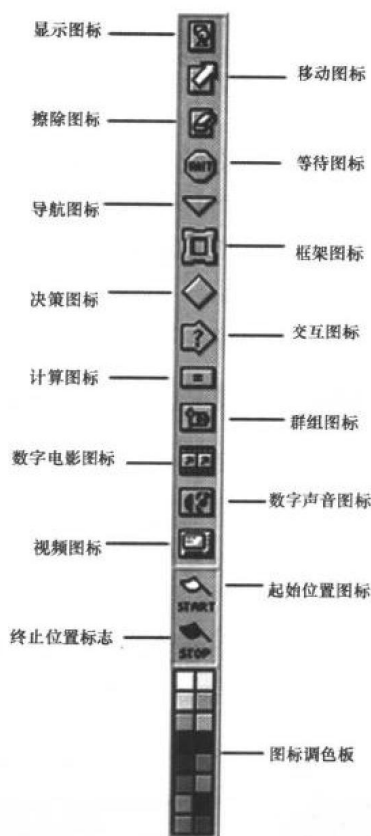


图 1.3.4 图标工具栏

- 决策图标 (Decision):** 用于设置一种判定逻辑结构。附着于决策图标下的其他图标称为决策分支图标。当遇到一个这样的决策逻辑结构时, Authorware 会根据决策方式的设置控制程序转移到相应的分支执行。
- 交互图标 (Interaction):** 用于设置交互分支结构。一个交互分支结构由一个交互图标和附着于它的其他分支图标组成。交互图标是 Authorware 所有图标中变化最复杂、功能最强大的图标。
- 计算图标 (Calculation):** 用于编制程序代码以辅助图标程序流程设计, 例如为变量赋值, 执行各种算术、逻辑、关系运算以及执行系统函数, 执行 Windows API 函数或用户自定义函数等。
- 群组图标 (Map):** 用于将一组图标组合成一个群组, 以实现 Authorware 程序设计的模块化思想。
- 数字电影图标 (Digital Movie):** 用于将数字电影文件导入到应用程序中。
- 声音图标 (Sound):** 用于加载声音文件并控制声音播放模式。
- 视频图标 (Video):** 用于在多媒体应用程序中控制视频显示设备。
- 起始位置标志 (Start):** 设置程序运行的起始位置, 用于调试程序。

-  终止位置标志 (Stop): 设置程序运行的终止位置, 用于调试程序。
-  图标调色板 (Icon Color): 用于图标着色。
-  将图标工具栏中的各种程序设计图标作为对象置入程序窗口中, 可以加载、调试各种多媒体素材, 制作出多媒体应用软件。

◆图标工具栏的定制

Authorware 6 新增了图标工具栏的定制功能, 允许用户对程序设计图标进行自定义图标工具栏并加载到 Authorware 系统之中, 方法如下。

首先将程序设计图标从图标工具栏拖曳 (Drag and Drop) 至程序流程线上, 然后按常规的设计方法设置图标内容及其属性, 最后再将设置好的图标由流程线拖曳 (Drag and Drop) 回图标工具栏, 此时系统将自动加载该自定义图标。

所有加载的自定义图标将以模组形式存放在 Authorware 系统文件夹 “\Knowledge Objects\Icon Palette Settings” 下, 以 “Display.a6d”、“Sound.a6d” 等名称命名。

以后在程序设计过程中, 从图标工具栏拖曳至流程线上的程序设计图标, 将自动携带自定义的所有图标信息, 除非在拖曳图标时按住键盘 Ctrl 键, 此时加载的是 Authorware 缺省的系统图标。

使用 File\Preferences\Reset Icon Palette 菜单命令, 将清除所有程序设计图标所携带的自定义信息, 复位至系统图标缺省状态。

◆图标标识

Authorware 6 对于图标使用的另一改进, 是当加载程序设计图标时, 若该图标不包含任何信息 (即图标为空), 则流程线上图标显示为灰色; 若该图标包含有信息 (即图标不为空), 则流程线上该图标显示为正常色。

5. 程序设计窗口

设计窗口是程序编制的主要工作区, 参见图 1.3.1。窗口内有一条流程线, 用于组织应用程序。在流程线上加入用户所需图标可以构造程序, 双击图标可以编辑图标内容、设置图标属性, 最终制作出用户希望的多媒体应用程序。

程序设计窗口也有标题栏, 标题栏中缺省显示的文件名为 “Untitled”, 程序存盘后显示为程序文件名。该窗口没有滚动条, 但是可以将鼠标移至其边框及四角, 手工调节它的尺寸。

设计窗口中包含有以下内容。

-  主流程线 (Level 1 级): 一条被两个小矩形框封闭的直线。上端的矩形表示程序的起始点, 下端的矩形表示程序的终止点, 程序将沿着主流程线从起始点向终止点运行。
-  支流程线: Level 2 或其他窗口级别的程序流程线段。
-  程序指针 (Paste Hand): 一只手型指针, 指明程序当前位置, 或指示沿何流向放置程序设计图标。

6. 程序展示窗口

展示窗口用于显示程序的运行结果。单击常用工具栏中的 [Restart] 按钮, 按下数字小键

盘中的[Ins]按键或使用快捷键 Ctrl+I, 均可启动程序。程序运行过程将在程序展示窗口中呈现出来, 参见图 1.3.1。一般在程序展示窗口的上方有一个“File”下拉菜单组, 利用其下拉菜单中的“Quit”命令, 可以退出程序展示窗口。

程序展示窗口的大小、位置及其各种属性均可以通过菜单命令 Modify\File\Properties... 加以设置。

1.4 Authorware 6 的菜单命令

Authorware 6 的菜单是为处理多媒体程序文件的建立、打开、编辑、设置、调试、打印、存储、打包及发行等多方面操作而设立的完整的命令选项。菜单的表现形式及使用方法与 Windows 系统其他应用程序完全相同, 下面将简述每一类菜单命令的具体功能。

1. File 菜单

File 菜单, 如图 1.4.1 所示。

◆New: 新建文件命令。

File: 新建一个程序文件, 文件扩展名为.a6p。

Library: 新建一个库文件, 文件扩展名为.a6l。

Project: 使用“Application”或“Quiz”知识对象新建一个程序文件, 文件扩展名为.a6p。

◆Open: 打开文件命令。

File: 打开一个业已存在的程序文件。由于 Authorware 是基于单文档界面的, 因此如果已经打开了一个程序文件, 则在打开另一个程序文件之前, 系统会询问是否保存原有文件(如果已经进行了修改)并关闭原有文件。

Library: 打开一个业已存在的库文件。

其下方显示的最近打开过的程序文件数, 在 Authorware 6 中可显示最近 10 个。

◆Close: 关闭当前文件窗口。

◆Save: 保存当前激活的文件。

◆Save As: 将当前激活的文件另存。该命令的特点是可以压缩原文件中的无用空间, 使文件尺寸减小。

◆Save and Compact: 以新文件名压缩存储。压缩存储将导致文件尺寸更小, 性能更优化、存取更快捷。系统在打开一个压缩文件时将自动进行解压缩处理。

◆Save All: 一次保存所有打开的程序文件和库文件。

◆Import: 导入文本、图形、声音、动画、数字电影等文件。

◆Export Media: 将程序所嵌入的图片、声音和内部电影输出至外部文件保存, 但不能输出文本信息。

◆Publish: 设置参数且打包或发行作品。

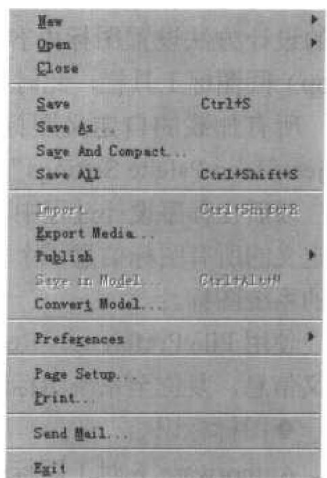


图 1.4.1 File 菜单项

Publish Settings: 对一键发行 (One Button Publishing) 进行参数设置。

Publish: 一键发行作品, 可同时发行该作品的多种格式的版本。

Batch Publish: 一键批量发行作品。

Package: 设置参数并打包作品。

Web Packager: 将打包后的作品 (A6R 文件) 生成 AAM 映像文件和 AAS 段文件, 用于网络播放。

◆ **Save in Model:** 将程序中选中的图标及其相互之间的关系存储为模组文件, 文件扩展名为 .a6d。

◆ **Convert Model:** 将 Authorware 早期版本中建立的模组文件转换为 Authorware 6 格式。

◆ **Preferences:** 定制系统参数。

Video: 选定和设置视频设备参数。

Calculations: 对计算图标窗口进行定制。

Reset Icon Palette: 将图标工具栏复位至系统缺省状态。

◆ **Page Setup:** 用于设置打印页面参数。

◆ **Print:** 打印文件内容。

◆ **Send Mail:** 将 Authorware 程序文件或库文件以邮件附件的形式在网上传送。

◆ **Exit:** 退出 Authorware 运行环境。

2. Edit 菜单

Edit (编辑) 菜单, 如图 1.4.2 所示。

Undo	Ctrl+Z
Cut	Ctrl+X
Copy	Ctrl+C
Paste	Ctrl+V
Paste Special...	
Clear	Del
Select All	Ctrl+A
Change Properties...	
Change Properties Again	Ctrl+Alt+P
Find...	Ctrl+F
Find Again	Ctrl+Alt+F
OLE Object Links...	
OLE Object	▶
Select Icon	Ctrl+Alt+A
Open Icon...	Ctrl+Alt+O
Add to Display	
Paste Hand	▶

图 1.4.2 Edit 菜单项

◆ **Undo:** 撤消最近一次的操作。

◆ **Cut:** 将选中的内容剪切到剪贴板上。

◆ **Copy:** 将选中的内容复制到剪贴板上。

◆ **Paste:** 将剪贴板上的内容粘贴到程序中。

◆ **Paste Special:** 将剪贴板上的内容按选定的格式粘贴到程序中。