

“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

2002 热门软件工具边学边用丛书(2)

再
现“秦
坦
尼
克”



最新

Authorware 6

基础与实例教程

北京希望电子出版社 总策划
王学辉 张增强等 编写







There are much information about Titanic for it's official Web Site .If you want to know ,you can click:

History
some data about Titanic include registered company ,delieverd company' deliever day

Construction
about manufacturer, the length, --and height of object in

历史回眸

HISTORY

Titanic was built in Harland and Wolff Ltd's Queen's Island shipyard in Belfast for the Oceanic Steam Navigation Company, commonly known as the White Star Line. She was registered at 46,320 gross tons with a length of 852.5 feet and at the time was the largest ship ever built. After launch on 31st May 1911, she was completed and delivered on 2nd April 1912 to her owners.



◀
▶

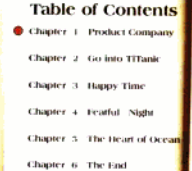


Table of Contents

● Chapter 1: Product Company

Chapter 2: Go into Titanic

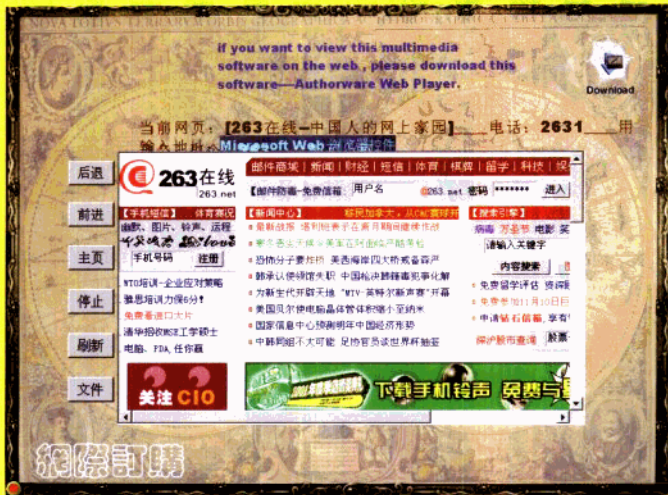
Chapter 3: Happy Time

Chapter 4: Fearful Night

Chapter 5: The Heart of Ocean

Chapter 6: The End





前 言

在即将步入 21 世纪的今天,多媒体电脑的发展日新月异,计算机的多媒体能力已经成为衡量计算机性能的重要标准,进行多媒体程序的设计开发也早已成为计算机领域里最热门的话题之一。什么是多媒体?又如何自己编制出美观的多媒体软件呢?如果大家心中带着这两个问题而来,那么借助本书帮助就可消除疑问,能够开发出自己的多媒体软件并达到发行目的。

Macromedia 公司出品的 Authorware 一直是深受广大多媒体制作者喜爱的多媒体制作利器,并与同一公司出品的 Director 享有“多媒体制作双雄”的盛誉。作为一套功能强大的多媒体编辑系统,它最大的特色是采用了一种基于图标、流程线式的制作方法,并提供了丰富的变量、函数及程序控制功能,制作过程符合人类思维习惯,使不具备编程经验的用户能够快速上手。

本书由浅入深地讲解了使用 Authorware 6.0 最新版制作多媒体的方法、技巧。全书共分为两大部分。第一部分基础篇以 Authorware 6.0 学习入门为主,将 Authorware 6.0 的基本操作方法,知识要点全部扫描一遍,大家可别小看这短短的六章内容,它却足以作为多媒体制作“尖兵”们进行冲锋陷阵的一部指南针,对于初学者而言,只有熟悉了基础篇的内容,学习后面的部分才更有成效,当然,对于有相当基础的中高级用户而言,完全可以跳过基础篇的内容,直接进入后面内容的学习。

第二部分实战篇以精通 Authorware 6.0 为主。通过制作一个具体的教学案例“Titanic 影片介绍”,将第一部分的知识要点前后贯穿起来,力求克服一般性讲解“学后忘前”的弊端。同时,为了适应高级用户的需要,在本书的后半部分,我们还深入讨论了 Authorware 6.0 中的一些高级话题,包括 Xtras 插件,ActiveX 控件的特点及使用方法,如何实现网上发表等内容。

需要声明的是本书制作的 Titanic 案例属于个人创作,纯属用于 Authorware 6.0 的教学。在制作过程中,笔者融入了自己的编程经验,并结合教学目的尽量做到知识点全面,结合实际应用。另外,案例制作过程从头到尾尽量以屏幕画面来说明讲解,前后连为一体,力求使读者仿佛亲身经历一次完整的多媒体开发过程。

本书主要面向使用 Authorware 6.0 制作多媒体的初中级用户,同时对于一些有着多年编写经验的高级用户也具备一定的参考价值。

本书由王学辉和张增强共同执笔编写。罗芳、唐华、范刚、伍军、李琦、王瑾、吴浩、付鹏程、李光龙、吴少伟、刘荣华、李伟光、金一、李辉、李炎、刘伟,在整理材料方面给予了作者很大的帮助,在此表示衷心感谢。

由于作者水平有限,并且时间仓促,书中出现的不足之处,希望广大读者批评指正。

编 者

目 录

第1章 认识 AUTHORWARE 6.0.....	1	1.5.6 知识对象窗口.....	19
1.1 多媒体惊鸿一瞥.....	1	1.6 小结.....	19
1.1.1 媒体.....	1	1.7 思考题.....	19
1.1.2 多媒体.....	1	第2章 细说图标.....	20
1.1.3 多媒体时代的来临.....	2	2.1 显示与擦除的一般方法.....	20
1.2 认识 Authorware 6.0.....	2	2.1.1 正文对象的创建.....	20
1.3 Authorware 6.0 的新功能.....	3	2.1.2 正文对象的编辑.....	26
1.3.1 增加了对超文本的支持.....	3	2.1.3 显示图标属性的设置.....	31
1.3.2 网络功能的增强.....	4	2.1.4 使用“擦除”图标.....	36
1.3.3 计算图标编辑窗口的增强.....	4	2.2 声音、数字化电影及视频的引入与播放.....	39
1.3.4 增加了对 Windows 界面元素的设计 功能.....	4	2.2.1 “声音”的引入与播放.....	40
1.3.5 新增大量实用的变量和函数.....	4	2.2.2 数字化电影的引入与播放.....	42
1.3.6 新增媒体同步播放功能.....	4	2.2.3 视频的引入和播放.....	47
1.3.7 为图标提供了多种标记颜色.....	5	2.3 群组图标与等待图标.....	51
1.3.8 增加了对 XML 的支持.....	5	2.3.1 群组图标与结构化程序设计的关系.....	52
1.3.9 新增了 Commands 菜单.....	5	2.3.2 群组图标的使用及其属性设置.....	52
1.3.10 新增一次发布功能.....	5	2.3.3 使用等待图标.....	53
1.4 Authorware 6.0 安装与启动.....	5	2.4 动画效果的实现.....	54
1.4.1 开始安装.....	5	2.4.1 移位图标的特点.....	54
1.4.2 启动向导程序.....	6	2.4.2 设置移位属性对话框.....	54
1.4.3 画面.....	6	2.5 实现交互功能.....	58
1.4.4 许可协议.....	7	2.5.1 交互图标的特点.....	58
1.4.5 安装方式选择.....	8	2.5.2 交互图标的属性设置.....	59
1.4.6 显示所有的系统安装配置.....	9	2.5.3 自定义按钮.....	61
1.4.7 拷贝文件.....	9	2.5.4 交互响应方式.....	63
1.4.8 Authorware 的启动.....	10	2.5.5 本节重要内容回顾.....	78
1.5 编辑环境介绍.....	11	2.6 导航图标和框架图标.....	79
1.5.1 标题栏.....	12	2.6.1 导航图标与框架图标的使用特点.....	79
1.5.2 菜单栏.....	13	2.6.2 导航图标的属性设置及使用.....	81
1.5.3 菜单工具栏.....	16	2.6.3 实现超文本链接.....	87
1.5.4 图标工具栏.....	17	2.7 决策图标与计算图标.....	92
1.5.5 设计窗口.....	18	2.7.1 决策图标的使用及其属性设置.....	93

2.7.2 利用决策图标实现分支机构.....	94	5.2 设置文件的相关属性.....	165
2.7.3 利用决策图标实现循环机构.....	96	5.3 跟踪与调试的技巧.....	172
2.7.4 计算图标.....	98	5.3.1 跟踪调试的一般方法.....	172
2.8 小结.....	100	5.3.2 跟踪调试方法实例讲解.....	176
2.9 思考题.....	100	5.4 项目文件的最后发行.....	185
第3章 变量与函数.....	101	5.4.1 打包前的准备工作.....	185
3.1 变量和函数的使用方法.....	101	5.4.2 文件的打包.....	186
3.2 常用系统变量介绍.....	105	5.5 小结.....	189
3.2.1 系统变量介绍.....	106	5.6 思考题.....	190
3.3 常用系统函数.....	117	第6章 开始新项目前的准备工作.....	191
3.4 A3wmme.ucd 多媒体扩充函数.....	127	6.1 多媒体创作的基本过程.....	191
3.5 小结.....	129	6.2 脚本创作的一般思路.....	192
3.6 思考题.....	129	6.3 着手编写一个脚本.....	192
第4章 库与知识对象.....	130	6.3.1 脚本要求.....	193
4.1 库的特点.....	130	6.3.2 脚本设计.....	193
4.2 库的创建与使用.....	130	6.4 收集素材.....	196
4.2.1 库的创建.....	131	6.5 构建程序框架.....	196
4.2.2 库文件的使用方法.....	131	6.6 创建新的项目文件 Titanic.a6p.....	197
4.2.3 透视库窗口.....	133	6.6.1 打开一个新项目文件.....	197
4.2.4 库的编辑方法.....	134	6.6.2 在文件属性对话框中设置文件属性.....	198
4.3 链接的识别、更新与修复.....	135	6.7 下拉菜单响应实例.....	198
4.3.1 链接的识别与更新.....	135	6.8 小结.....	203
4.4 透视知识对象.....	139	6.9 思考题.....	203
4.4.1 Knowledge Object 窗口.....	139	第7章 拉开“动感”序幕.....	204
4.4.2 Knowledge Object 类型介绍.....	140	7.1 模块功能与程序流程预览.....	204
4.5 Knowledge Object 应用实例.....	142	7.1.1 功能介绍.....	204
4.5.1 利用 Application 知识对象创建 程序框架.....	142	7.1.2 程序流程.....	205
4.5.2 使用 Message Box 创建标准 Windows 风格的对话框.....	152	7.2 制作一个简单而生动的主题说明.....	206
4.5.3 使用生成自动演示中的鼠标移动 效果.....	161	7.3 添加一个简单的片头动画.....	210
4.6 小结.....	163	7.4 小结.....	217
4.7 思考题.....	164	7.5 思考题.....	217
第5章 程序的调试与最后发行.....	165	第8章 建立“交互”主画面.....	218
5.1 使用 Authorware 构建程序框架的过程.....	165	8.1 如何利用交互界面实现人机交互.....	218
		8.2 灵活运用导航图标、热区、条件交互 响应制作交互界面.....	221
		8.3 深入剖析.....	234

8.4 小结	235	第 11 章 演员登场	299
8.5 思考题	235	11.1 模块功能与结构预览	299
第 9 章 剧情简介	236	11.1.1 功能介绍	299
9.1 程序功能与结构预览	236	11.1.2 程序流程	301
9.1.1 功能介绍	236	11.2 滚动显示演员剧照	302
9.1.2 程序流程	237	11.2.1 利用声音、显示图标制作背景	302
9.2 数字电影的引入与播放控制	238	11.2.2 灵活运用移位图标、热区、条件 响应、系统变量实现滚动显示 剧照	308
9.2.1 制作电影剪辑	238	11.3 制作演员花絮	326
9.2.2 程序模块	238	11.4 深入剖析	333
9.2.3 制作过程	239	11.5 小结	337
9.2.4 深入剖析	244	11.6 思考题	338
9.3 建立一个点击式电影索引	245	第 12 章 历史回眸	339
9.3.1 程序流程	246	12.1 模块功能与流程预览	339
9.3.2 制作过程	246	12.1.1 功能介绍	339
9.3.3 深入剖析	250	12.1.2 程序流程	340
9.4 建立一个按键式电影索引	251	12.2 实现页面系统自动翻页功能	341
9.4.1 程序流程	251	12.2.1 背景设置	341
9.4.2 制作过程	252	12.2.2 实现翻页控制	343
9.4.3 深入剖析	258	12.3 建立超文本链接	355
9.5 小结	259	12.3.1 定义普通文本风格	355
9.6 思考题	259	12.3.2 链接风格	356
第 10 章 金曲回顾	261	12.3.3 应用风格	357
10.1 程序功能与结构预览	261	12.4 深入剖析	358
10.1.1 功能介绍	261	12.5 小结	360
10.1.2 程序流程	263	12.6 思考题	360
10.2 虚拟一个 CD 放盘效果	264	第 13 章 网际订购	361
10.2.1 功能介绍	264	13.1 调用外部程序	361
10.2.2 程序流程	264	13.2 插件 Xtras、控件 ActiveX 与 Authorware	363
10.2.3 制作过程	264	13.2.1 Xtras 插件的分类与作用	363
10.2.4 深入剖析	285	13.2.2 ActiveX 技术	364
10.3 轻松了解音乐制作背景	289	13.3 在 Authorware 中使用 ActiveX	366
10.3.1 功能介绍	289	13.3.1 在 Authorware 中引入 ActiveX 控件	366
10.3.2 程序流程	290	13.3.2 ActiveX 控件的属性	368
10.3.3 制作过程	290		
10.3.4 深入剖析	296		
10.4 小结	297		
10.5 思考题	298		

13.3.3 ActiveX 控件的方法	369	15.3.4 老用户: 输入密码模块	428
13.3.4 ActiveX 控件的事件	370	15.4 小结	429
13.3.5 安装和注册 ActiveX 控件	372	15.5 思考题	430
13.4 程序功能与流程预览	374	第 16 章 打包项目并发表到因特网上	431
13.4.1 功能介绍	374	16.1 项目文件打包时需考虑的几个问题	431
13.4.2 程序流程	376	16.2 Titanic.a6p 项目文件打包的过程	431
13.5 通过创建 Web 浏览器实现“网际订购” 功能	377	16.3 用 Authorware 6.0 Web Packager 将 A6R 文件打包生成用于网络上分发的 AAM 文件和 AAS 文件	433
13.5.1 背景设置	377	16.4 进一步了解 Authorware Web Packager 的内部语句	436
13.5.2 “下载 Web Player”制作过程	378	16.4.1 ver (版本号)语句	436
13.5.3 Web 浏览器制作	379	16.4.2 get 语句	437
13.5.4 最后发行时注意的问题	383	16.4.3 put 语句	437
13.6 小结	383	16.4.4 seg 语句	438
13.7 思考题	384	16.4.5 bin 语句	438
第 14 章 收尾工作	385	16.5 将程序发布到因特网上要考虑的 几个问题	439
14.1 制作循环滚动字幕	385	16.5.1 考虑大多数因特网用户调制 解调器的数据传输速度	439
14.1.1 功能介绍	385	16.5.2 WWW 浏览器中 Plug-in (插件) 技术的概述	440
14.1.2 程序框架	385	16.5.3 Authorware Web Player 的功能及 安装过程	442
14.1.3 制作过程	386	16.5.4 关于 Authorware Web Player 的 安全性的问题	444
14.2 制作背景音乐库	393	16.6 用 Microsoft Explorer 浏览器浏览 Titanic.a6p 文件生成的 AAM 文件	444
14.3 小结	397	16.7 小结	445
14.4 思考题	397	16.8 思考题	445
第 15 章 完善这个作品—— 加入登录程序	398		
15.1 程序各模块功能总览	398		
15.2 运用按键、文本输入、系统变量、函数 实现登录功能	399		
15.3 深入剖析	424		
15.3.1 获取用户的“姓”程序模块	424		
15.3.2 获取用户“名”的交互模块	425		
15.3.3 新用户设置密码的模块	426		

第1章 认识 Authorware 6.0

本章重点

- 认识 Authorware 6.0
- Authorware 6.0 新增功能
- Authorware 6.0 安装与启动
- Authorware 6.0 编辑环境介绍

学习目的

随着计算机大量进入普通家庭,多媒体应用程序的市场潜力越来越大,Authorware 就是这种需求的产物。通过本章的学习,读者要对多媒体有一个初步的认识;基本了解 Authorware 在多媒体制作中的强大功能及其最新版本的新增功能;同时还要掌握 Authorware 6.0 的安装和启动方法。

1.1 多媒体惊鸿一瞥

在还没有正式介绍 Authorware 6.0 之前,先不妨来了解一下什么是多媒体。因为我们即将学习的 Authorware 6.0 正是制作多媒体的编辑集成软件,如果对要制作的东西有一个清晰的认识,也许会对学习 Authorware 6.0 这套制作工具产生正面影响。

1.1.1 媒体

媒体广义来说是指用来承载和传输信息的大众信息传播工具。它包括传统的以视觉为主的印刷媒体,如书籍、报刊等,以听觉为主的广播电子媒体如收录机等,及兼有视听功能的媒体如电影、电视等。

在计算机科学中媒体有两层含义:一层是信息的物理载体如磁盘、磁带、CD 盘等,另一层含义指信息的表现形式或传播形式,如文本、图形、图像、动画、声音等。多媒体技术中的媒体是指后者。

1.1.2 多媒体

什么是多媒体呢?近年来随着信息技术的蓬勃发展,不仅在各种杂志、影像、报纸,甚至在电视中,多媒体这个字眼不断传入你我的耳际。那么它到底是何方“神圣”、被大家如此广泛的谈论呢?严格说来,多媒体是指将文字、声音、图形、影像、动画、视频等多种孤立媒体集成起来的一种展现和传播信息的全新媒体。如果仅从定义来看,电视似乎也可以算是一种多媒体,然而我们心中很少将电视认为是多媒体,这是为什么呢?其实我们不应该着眼于多媒体的字面意思,现在的电视缺少多媒体的另一项重要特点——交互或交谈。“多媒体”就我们的一般印象来说,除了声音、图像、图片和文字外,更特别的是,由于以电脑为基础而使得接受信息的方式更具有主动性和跳跃性。因此,我们谈起多媒体,很自然地是指电脑上的多媒体。

1.1.3 多媒体时代的来临

在即将步入 21 世纪的今天, 电脑技术一直在以突飞猛进的速度发展, 以前的电脑用户只能看到画面上一行行枯燥乏味的文字, 随着多媒体技术的发展, 使用者开始摆脱这种单一声音、单一画面的难堪处境, 步入了多媒体电脑时代。如今, 大家均热烈地讨论起多媒体, 纷纷被那些精致、迷人的视听效果所震撼。一时之间, 商业简报、展示要用多媒体, 娱乐要用多媒体, 教学、模拟实验也要用多媒体, 人们似乎认为多媒体内部有一种神奇魔力, 可以让观看的人为之动容、深受影响。不少人对于多媒体产生了一种几近梦般的期待。而这似乎足以宣告了一个新的、属于多媒体时代的来临。

眼下, 电脑多媒体以其美妙的声音, 精美绝伦的图形、图像, 动感无比的画面赢得了电脑用户和社会各界的青睐。可以说, 多媒体创造了一种奇迹, 让电脑、光盘驱动器的装机量逐年大幅度提高, 相关的书籍、杂志、以及光盘一批一批地出版。多媒体不再仅仅停留在一种商业展示应用上, 更重要的是多媒体已经改变了人们获取信息与娱乐的方式。多媒体给人们带来的声光之美和多媒体的优点使一般家庭和个人逐渐接受并热爱上了多媒体。当今, 以电脑游戏、电脑辅助教学、播放影音光盘为主要用途, 遨游在多媒体的世界里。

1.2 认识 Authorware 6.0

相信大家对多媒体非常感兴趣, 而对于初次接触多媒体的用户来说, 往往对于多媒体的制作存在着一种“神秘感”, 不知从何入手! 下面就通过对被誉为“多媒体设计大师”的 Authorware 6.0 的介绍来帮助大家揭开这层“神秘”的面纱。

现在多媒体的制作推翻了过去多媒体必须依赖专业程序设计人员的旧观念。以 Macromedia 公司的 Authorware 6.0, Director 为例, 他们最大的特色是代替了令非计算机专业设计人员望而生畏的编程语言, 而采用了比较人性化的方式, 如 Authorware 就属于流程式制作, 设计方式符合人类思维习惯, 一步一步以图标的连接完成。而 Director 则属于脚本式制作方式, 制作者就象是一个电影导演, 安排剧本、角色、布景、场次的设计。

可视化的媒体集成制作软件沿袭了 Windows 的传统, 以人性化界面取代程序语言部分, 流程图式的制作方式使初学者更容易上手, 只要依照人类思维的走向, 配合图标的使用, 就能制作出一套精美的作品。

下面具体介绍 Authorware 6.0 都有哪些特点。

(1) 基于图标, 面向对象的创作方式

Authorware 6.0 为设计者提供了直观的图标——流程控制界面, 利用流程线上图标的逻辑布局来反映程序设计者的思维走向, 实现整个应用系统的制作, 并采用鼠标进行操作, 从而取代复杂的编程语言, 并配合灵活方便的菜单指令使多媒体制作更加容易。

(2) 高效的集成环境

Authorware 是集成多项媒体素材的多媒体制作软件。它采用多媒体管理机制, 支持多种文件格式, 提供图文显示和声音播放, 可实现多类型的动画位移, 播放多种格式的外部动画文件和视频文件, 利用这些功能可以制作出高质量的作品。

(3) 丰富的人机交互方式及控制结构

Authorware 提供了 11 种交互响应方式及相关的函数、变量,供开发者选择以适应不同的需要。使用户能够多方面多层次地与机器对话。此外,丰富的系统函数、系统变量使开发者能够最大限度的发挥 Authorware 的潜在功能。

在 Authorware 环境下,可利用鼠标拖动图标来实现分支结构和循环结构,大大减轻了传统逻辑控制结构的实现难度,使开发周期大为缩短。

(4) 支持超文本链接,建立各种媒体的链接关系

通过导航图标与框架图标的配合使用可以制作多层次、多页面的复杂分支结构;通过方便地指定超文本链接可以开发出类似于电子图书式的交互式作品。

(5) 强大的功能扩展特性

- 直接读取 Director 文件。
- 支持 Apple quickDraw3D 实时渲染。
- 在 Authorware 应用环境中,可加入 ActiveX 控件、显示属性控制、过程事件等内容。
- 在流程中可加入 Sprite、Scripting 和 Transition Xtras 等对象作为图标使用,能够实现诸如对外部文件操作等复杂功能。
- 扩展的函数、变量支持多维数组,可用来管理表中的对象,Authorware 应用环境针对使用了 MMX 技术的处理器进行了优化。

1.3 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;对于 Authorware 的新用户,你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。

1.3.1 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 1-1 所示。

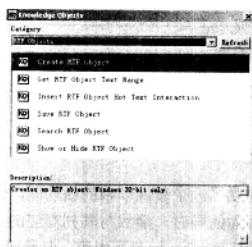


图 1-1 新增的 RTF 知识对象

1.3.2 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。

1.3.3 计算图标编辑窗口的增强

Authorware 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。

1.3.4 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	指定文件夹中的多种文件列表
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

1.3.5 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。

1.3.6 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,可以象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 1-2 所示。

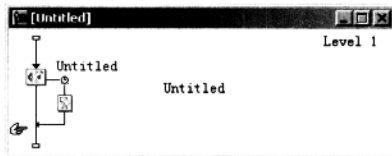


图 1-2 新增的媒体播放同步功能

1.3.7 为图标提供了多种标记颜色

Authorware 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 6.0 提供了 16 种颜色,为程序开发提供了方便。

1.3.8 增加了对 XML 的支持

XML 代表 Extensible Markup Language (Extensible Markup Language 的缩写,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。它也是元标记语言,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 为用户提供了一个 Xtra 对象用以解析 XML 语言。

1.3.9 新增了 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。

1.3.10 新增一次发布功能

Authorware 以前的版本一直使用 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。该功能将在第 14 章详细介绍。

1.4 Authorware 6.0 安装与启动

同大多数 Windows 安装程序一样,Authorware 6.0 的安装程序具有良好的用户界面。如果读者从前已经熟悉了 Windows 应用程序的安装方法或者从前安装过 Authorware 的前期版本 4.0 或 5.0,可以跳过本节,进入本书后面的学习。对于不太熟悉 Windows 安装过程或者是第一次接触 Authorware 的读者,本节将帮助你们顺利地完成任务 Authorware 6.0 的安装和启动。

1.4.1 开始安装

如果在光盘上安装,首先打开 Windows 98 的资源管理器,然后在光盘上找到 Authorware

对大多数用户来说,该方式是推荐选项,安装的是最通用的组件。

(2) 压缩安装 (Compact)

选择该方式,软件将只安装运行所需的最少组件。对于硬盘较小的用户来说,这是一个较合适的选择。但是,读者需要注意的是进行多媒体编程,对硬盘有一定的要求。若容量较小,建议再附上一个大硬盘。

(3) 自定义安装 (Custom)

用户可以选择所需要的组件来安装软件,该选项主要是为了高级用户所设置的。

建议一般用户最好使用典型安装方式。

1.4.5 安装方式选择

系统推荐的安装目录是 C:\program file\Macromedia\Authorware 6, 如果读者希望安装到其它目录下,可以单击图 1-7 中的[Browse]命令按钮。

弹出如图 1-8 所示的目录选择对话框,在该对话框中我们可以选择合适的目录。如果读者希望自己创建一个目录,则可以在图中[Path]正文输入读者自己创建的目录。

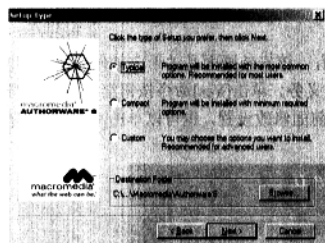


图 1-7 选择安装方式

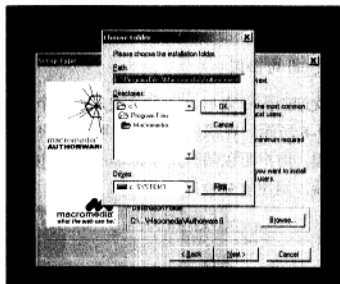


图 1-8 改变默认的安装目录

单击该对话框中的[OK]命令按钮,如果设置的目录在读者的系统上不存在,则安装程序会弹出图 1-9 所示的对话框,让读者来确认要创建新的目录。

单击[是 (Y)] 命令按钮,确认要创建新目录。

完成以上设置后,单击[Next]命令按钮,继续进行安装程序。来选择文件所在的文件夹。Authorware 6.0 默认的文件夹是“Macromedia Authorware 6.0”,如果读者希望建立自己的文件夹,方法如下:

- (1) 读者可以通过对话框中滚动条来选择合适的文件夹。
- (2) 读者还可以在[Programme Folders]正文输入框中输入自己希望建立的文件夹。

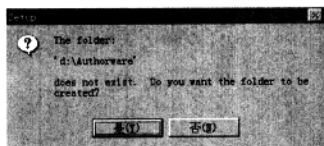


图 1-9 确认创建新目录对话框

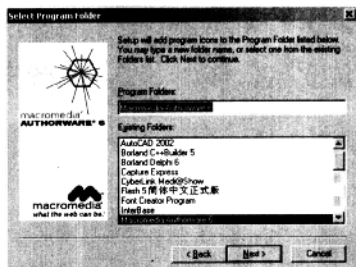


图 1-10 选择文件所在的文件夹

1.4.6 显示所有的系统安装配置

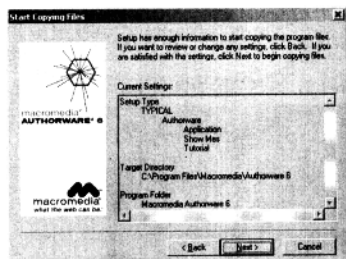


图 1-11 系统安装配置列表

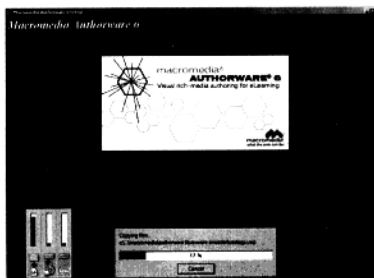


图 1-12 文件拷贝画面

1.4.7 拷贝文件

将文件拷贝到系统中，在安装程序拷贝的过程中，使用状态条来显示安装所进行的程度，并在屏幕上显示所拷贝文件的相关信息。

提示：文件的拷贝时间长短和读者所使用的计算机系统有关。读者在安装过程中，可以随时单击[Cancel]命令按钮来结束软件的安装。

最后是安装的结束画面，可以看到帮助文件，如图 1-13 所示。