



Authorware 6.0

应用实例教程

李光明 主编
杨谊 傅蓉 副主编

156-43

冶金工业出版社

Authorware 6.0 应用实例教程

李光明 主编

杨谊 傅蓉 副主编

北 京

冶金工业出版社

2002

内容简介

Authorware 6.0 是 Macromedia 公司推出的多媒体制作软件, 由于它具有强大的多媒体编辑创作功能、友好的人机界面和良好的扩展性, 因此深受广大多媒体设计用户的欢迎, 成为目前应用最广的多媒体创作工具, 广泛应用于教学和商业等各领域。

本书详细介绍了 Authorware 6.0 软件的丰富内容: Authorware 基本界面; 制作文本; 绘制图形图像; 导入音频视频; 制作动画效果; 各种类型的交互介绍; 分支处理; 超级链接; 详细的编程知识; 知识对象和外部插件的使用。这些知识是掌握 Authorware 6.0 软件的必须内容, 本书各章不仅介绍了各知识点的理论概念, 而且针对每章的内容还有制作实例, 便于即时消化和理解, 最后通过一个综合实例总结了前面的知识和进行多媒体创作的基本过程。

本书既适合多媒体初学者和多媒体爱好者, 也可供具有一定基础的多媒体设计开发人员使用, 亦可作为大专院校的教材。

图书在版编目 (CIP) 数据

Authorware 6.0 应用实例教程 / 李光明等编著. —北京: 冶金工业出版社, 2002.4

ISBN 7-5024-2985-9

I. A... II. 李... III. 多媒体-软件工具, Authorware 6.0-教材 IV. TP311.56

中国版本图书馆 CIP 数据核字 (2002) 第 013569 号

出版人 曹胜利 (北京沙滩嵩祝院北巷 39 号, 邮编 100009)

责任编辑 程志宏

广东出版技校彩印厂印刷; 冶金工业出版社发行; 各地新华书店经销

2002 年 4 月第 1 版, 2002 年 4 月第 1 次印刷

787mm × 1092mm 1/16; 16.25 印张; 373 千字; 252 页; 1-2500 册

25.00 元

冶金工业出版社发行部 电话: (010) 64044283 传真: (010) 64027893

冶金书店 地址: 北京东四西大街 46 号 (100711) 电话: (010) 65289081

(本社图书如有印装质量问题, 本社发行部负责退换)

前 言

1. 关于 Authorware

Authorware 是由 Macromedia 公司推出的多媒体软件的开发工具，Macromedia 公司在多媒体创作软件的开发工作上具有很强的实力，目前在多媒体创作中最为流行的 Director、Flash、FreeHand 等都是该公司的产品。

Authorware 是一种基于设计图标和流程线为结构的多媒体设计平台，同时 Authorware 还具有丰富的函数和程序控制功能，将编辑系统和编程语言较好的融合到了一起。Macromedia 公司先后推出了 Authorware 2.0、3.0、3.5、4.0、5.0、5.1、5.2 和 6.0 版。Authorware 6.0 是目前最新版本，它能使读者制作的多媒体更加丰富多彩，使多媒体的设计与发布更加得心应手。

2. 本书的特点

1) 组织结构合理。

本书各章不仅介绍了各知识点的理论概念，而且每章还配有实例制作，便于即时消化和理解，最后通过一个综合实例总结了前面的知识和进行多媒体创作的基本过程。

2) 内容循序渐进。

先让读者熟悉 Authorware 6.0 的界面，然后让读者知道如何输入和编辑文本，接着让读者知晓如何绘制图像图形，然后让读者掌握如何导入和制作音频视频，接下来是让读者学会制作动画效果，让读者掌握各种交互类型使其编出的多媒体作品不仅可观赏而且可交互。然后使读者学会编写分支程序和超级链接，接下来是告诉读者详尽的 Authorware 6.0 编程知识。紧接着就是通过知识对象和外部插件的使用，让读者在开发多媒体程序时提高开发效率和拓展多媒体程序功能。最后是综合演练，以制作《有机化学——分子结构》多媒体课件为实例，内容包括多媒体课件的稿本设计、课件的具体制作和课件的打包发布，让读者进行多媒体程序实战练习，设计出高质量的多媒体课件，从而达到一个较高的多媒体编程水准。

3) 部分界面中文化。

由于 Authorware 6.0 是最新版本，国内 Authorware 爱好者对其进行了部分汉化，有些则由于时间关系功能还不是很完善。在读者学习 Authorware 6.0 时，推荐使用 Authorware 6.0 英文版。本书中出现中文界面目的仅为使广大的 Authorware 学习者更快更好地学习和熟悉 Authorware 6.0。

3. 本书的内容结构

第 1 章：Authorware 6.0 基础。本章主要介绍了 Authorware 6.0 的发展过程，新增功能，启动和退出 Authorware 6.0，界面，配置演示窗口，以及创建一个简单的 Authorware 6.0 程序等。

第 2 章：文本处理。本章主要介绍了显示图标的属性与设置，文本工具的熟悉与使用，文本的输入和编辑，以及自定义风格文本的制作等。

第 3 章：图形图像。本章主要介绍了通过图形工具箱绘制图形，修改图形的颜色和填充模式等属性，以及如何导入图片等。

第4章：音频与视频。本章主要介绍了声音图标、数字电影图标和视频图标的使用，直接导入 MP3 格式的声音文件，声音文件的压缩，以及媒体同步等。

第5章：动画效果。本章主要介绍了过渡效果的概念，移动图标的多种运动方式，层次运动和定位，以及插入 GIF 动画和 Flash 动画等。

第6章：交互控制。本章主要介绍了交互的基本概念，交互图标属性的设定，建立交互的步骤，以及 11 种交互的概念和制作过程等。

第7章：分支处理。本章主要介绍了判断图标的属性和应用。

第8章：超级链接。本章主要介绍了超文本技术，导航结构的组成，定向图标，框架图标，以及利用导航结构和热文本制作超级链接等。

第9章：Authorware 6.0 编程。本章主要介绍了变量和函数的概念和使用，模块和库的使用，以及计算图标的使用等。

第10章：知识对象。本章主要介绍了知识对象基本概念，知识对象的类型，如何使用知识对象进行程序设计，以及如何创建新的知识对象等。

第11章：外部插件。本章主要介绍了 OLE 对象，ActiveX 控件的属性、方法、事件，以及如何在程序中插入 OLE 对象和 ActiveX 控件等。

第12章：综合实例——制作《有机化学分子结构》课件。本章主要介绍了多媒体课件开发模型，如何制作一部优秀高质量的多媒体课件，课件的稿本设计，课件的具体制作，以及课件的打包与发布等。

本书每章附有练习题，以增强读者的实践能力。最后还给出两个附录，以便读者参考使用。

4. 本书的适合对象

本书全面介绍了 Authorware 6.0 软件的丰富内容，不仅适合 Authorware 6.0 的初学者，使之能尽快掌握用 Authorware 6.0 进行基本的多媒体程序设计；而且详细讲述了如何处理过渡效果、对象的多种运动方式、插入 GIF 动画与 Flash 动画、各种交互方式、知识对象和外部插件等知识，也适合具有一定 Authorware 基础的多媒体程序设计开发阅读，亦可作为大专院校的教材。

本书主要由李光明、杨谊、傅蓉编写，参加编写工作的还有范宇、易卫等。由于时间仓促，书中难免有不妥之处，敬请读者指正。

编 者
2002 年 2 月

目 录

第1章 Authorware 6.0 基础知识1	2.3 文本处理25
1.1 Authorware 简介.....1	2.3.1 文本的输入.....25
1.1.1 Authorware 发展过程和特点.....1	2.3.2 文本的编辑.....26
1.1.2 Authorware 运行环境.....2	2.4 实例制作——自定义文本风格.....29
1.2 Authorware 6.0 新增功能.....2	2.5 小结.....31
1.3 Authorware 6.0 的启动.....3	习题二.....31
1.4 Authorware 6.0 的界面.....4	一、选择题.....31
1.4.1 标题栏.....4	二、填空题.....32
1.4.2 菜单栏.....5	三、思考题.....32
1.4.3 工具栏.....10	四、上机题.....32
1.4.4 图标栏.....11	第3章 图形图像33
1.4.5 设计窗口.....12	3.1 图形工具箱简介.....33
1.4.6 演示窗口.....13	3.2 绘制图形.....34
1.5 配置演示窗口.....13	3.2.1 直线的绘制和调整.....34
1.5.1 设置演示窗口的背景颜色.....14	3.2.2 椭圆与圆的绘制和调整.....35
1.5.2 设置演示窗口的大小.....14	3.2.3 矩形与正方形的绘制和调整.....35
1.5.3 设置演示窗口的选项.....15	3.2.4 圆角矩形的绘制和调整.....36
1.5.4 文件交互效果的设置.....16	3.3 图形属性设置.....36
1.6 创建一个简单的 Authorware 6.0 程序.....16	3.3.1 颜色的设置.....37
1.6.1 新建文件.....16	3.3.2 填充模式的设置.....37
1.6.2 在设计窗口添加图标.....17	3.3.3 绘图模式.....38
1.6.3 图标的命名.....17	3.4 图片的导入与调整.....40
1.6.4 图标的移动.....18	3.4.1 图片导入的方法.....40
1.6.5 图标的着色.....18	3.4.2 图片的调整.....41
1.6.6 设置图标属性.....19	3.5 网格与对齐工具.....42
1.6.7 保存文件.....20	3.6 实例制作——设计一个漂亮的房子.....43
1.6.8 运行程序.....20	3.7 小结.....45
1.7 Authorware 6.0 的退出.....21	习题三.....45
1.8 小结.....21	一、选择题.....45
习题一.....21	二、填空题.....46
一、选择题.....21	三、思考题.....46
二、填空题.....22	四、上机题.....46
三、思考题.....22	第4章 音频与视频47
四、上机题.....22	4.1 声音图标.....47
第2章 文本处理23	4.1.1 导入声音.....47
2.1 显示图标.....23	4.1.2 声音同步.....49
2.1.1 图标信息.....24	4.1.3 声音处理.....50
2.1.2 图标属性.....24	4.2 数字电影图标.....52
2.2 绘图工具箱中的文本工具.....25	4.2.1 导入数字电影.....52

目 录

4.2.2 数字电影同步.....	53	习题五.....	83
4.3 视频图标.....	54	一、选择题.....	83
4.3.1 设置视频设备.....	54	二、填空题.....	84
4.3.2 设置视频信息的显示区域.....	55	三、思考题.....	84
4.3.3 导入视频.....	55	四、上机题.....	84
4.3.4 建立显示图标与视频图标的关联.....	56	第6章 交互控制.....	85
4.4 实例制作——制作一个简单的 媒体播放器.....	56	6.1 交互控制结构.....	85
4.5 小结.....	58	6.2 交互图标.....	86
习题四.....	58	6.2.1 设置交互作用.....	86
一、选择题.....	58	6.2.2 设置显示.....	87
二、填空题.....	58	6.2.3 设置版面布局.....	88
三、思考题.....	59	6.2.4 设置管理教学.....	89
四、上机题.....	59	6.3 按钮响应.....	90
第5章 动画效果.....	60	6.3.1 按钮响应的制作.....	90
5.1 过渡.....	60	6.3.2 按钮响应属性.....	90
5.1.1 显示图标的过渡.....	61	6.3.3 创建特殊按钮.....	92
5.1.2 擦除图标的过渡.....	62	6.3.4 按钮实例制作.....	92
5.1.3 框架图标的过渡.....	62	6.4 热区域响应.....	94
5.2 移动图标的运动方式.....	63	6.4.1 热区域响应的制作.....	94
5.2.1 指向固定点.....	63	6.4.2 调整热区域的大小和位置.....	94
5.2.2 指向固定直线上的某点.....	65	6.4.3 热区域响应属性.....	95
5.2.3 指向固定区域内的某点.....	67	6.4.4 热区域实例制作.....	95
5.2.4 指向固定路径的终点.....	69	6.5 热对象响应.....	97
5.2.5 指向固定路径上的任意点.....	70	6.5.1 热对象响应的制作.....	97
5.3 层次运动.....	72	6.5.2 设置热对象响应属性.....	97
5.4 定位.....	72	6.5.3 热对象实例制作.....	98
5.4.1 屏幕定位.....	72	6.6 目标区响应.....	98
5.4.2 沿路径定位.....	73	6.6.1 目标区响应的制作.....	98
5.4.3 区域定位.....	75	6.6.2 目标区响应的属性.....	99
5.5 GIF 动画.....	76	6.6.3 目标区响应实例制作.....	100
5.5.1 导入 GIF 动画.....	76	6.7 下拉菜单响应.....	101
5.5.2 播放的设置.....	77	6.7.1 下拉菜单的制作.....	101
5.5.3 GIF 动画实例制作.....	78	6.7.2 下拉菜单属性的设置.....	101
5.6 Flash 动画.....	79	6.7.3 下拉菜单响应实例制作.....	102
5.6.1 导入 Flash 动画.....	79	6.8 条件响应.....	103
5.6.2 控制动画的播放.....	80	6.8.1 条件响应的制作.....	103
5.6.3 Flash 动画实例制作.....	80	6.8.2 条件响应属性的设置.....	104
5.7 实例制作——模拟小球做平抛运动.....	81	6.9 文本输入响应.....	105
5.8 小结.....	83	6.9.1 文本输入响应的制作.....	105
		6.9.2 文本输入响应的属性设置.....	105

目 录

6.9.3 文本输入框的属性设置	106
6.9.4 文本输入响应的实例制作	108
6.10 按钮响应	109
6.10.1 按钮响应的生成步骤	109
6.10.2 按钮响应的属性设置	110
6.10.3 按钮响应的实例制作	111
6.11 重试限制响应	112
6.11.1 重试限制响应的生成步骤	112
6.11.2 重试限制响应的属性设置	113
6.11.3 重试限制响应的实例制作	113
6.12 时间限制响应	114
6.12.1 时间限制响应的生成步骤	114
6.12.2 时间限制响应的属性设置	114
6.12.3 时间限制响应的实例制作	115
6.13 事件响应	116
6.13.1 事件响应的生成步骤	116
6.13.2 事件响应的属性设置	117
6.14 实例制作——制作一个 屏幕保护程序	117
6.15 小结	120
习题六	120
一、选择题	120
二、填空题	121
三、思考题	121
四、上机题	121
第7章 分支处理	122
7.1 判断图标的属性	122
7.1.1 图标信息	122
7.1.2 图标属性	122
7.2 判断图标应用实例——钟表以及 竞赛题的制作	124
7.2.1 钟表的制作	125
7.2.2 竞赛题的制作	127
7.3 小结	131
习题七	131
一、选择题	131
二、填空题	132
三、思考题	132
四、上机题	132

第8章 超级链接	133
8.1 超文本技术概述	133
8.2 导航结构的组成	134
8.3 定向图标	134
8.3.1 图标信息	134
8.3.2 图标属性	135
8.4 框架图标	137
8.4.1 框架图标的属性	137
8.4.2 框架图标的信息	139
8.5 实例制作——制作电子书籍目录	139
8.6 小结	145
习题八	145
一、选择题	145
二、填空题	146
三、思考题	146
四、上机题	146
第9章 Authorware 6.0 编程	147
9.1 变量	147
9.1.1 系统变量	147
9.1.2 自定义变量	149
9.2 函数	149
9.3 动态链接库	151
9.4 运算符与表达式	153
9.4.1 运算符	153
9.4.2 表达式	154
9.5 程序调试与修改	155
9.6 使用模块	157
9.6.1 建立模块	157
9.6.2 载入模块	158
9.6.3 卸载模块	158
9.7 使用库	159
9.7.1 新建库	159
9.7.2 修改库	160
9.7.3 编译库	162
9.7.4 链接库	163
9.8 计算图标	165
9.9 实例制作——加法测验	166
9.10 小结	171
习题九	171

目 录

一、选择题.....	171	12.1.4 互助合作小组学习型.....	203
二、填空题.....	171	12.1.5 个别型.....	204
三、思考题.....	172	12.1.6 虚拟仿真型.....	204
四、上机题.....	172	12.1.7 开放学习型.....	204
第 10 章 知识对象.....	173	12.2 制作高质量的多媒体课件.....	204
10.1 知识对象简介.....	173	12.2.1 课件制作的原则.....	204
10.2 使用知识对象.....	175	12.2.2 课件的设计.....	205
10.2.1 “应用程序”知识对象的使用.....	175	12.2.3 课件不同模式制作方法.....	207
10.2.2 “消息框”知识对象的使用.....	180	12.3 《有机化学——分子结构》课件 设计稿本制作.....	213
10.3 实例制作——创建知识对象.....	184	12.4 《有机化学——分子结构》课件 制作的基本过程.....	215
10.4 小结.....	189	12.4.1 素材的准备.....	215
习题十.....	189	12.4.2 制作基本框架.....	218
一、选择题.....	189	12.4.3 开头动画与首页界面的制作.....	220
二、填空题.....	189	12.4.4 主模块的制作（框架的制作）.....	222
三、思考题.....	189	12.4.5 加入多媒体素材.....	223
四、上机题.....	189	12.4.6 导航模块的制作.....	226
第 11 章 外部插件.....	190	12.4.7 综合练习模块的制作.....	227
11.1 OLE 对象.....	190	12.4.8 退出部分的制作.....	233
11.2 ActiveX 控件.....	190	12.5 课件的打包与发布.....	235
11.2.1 ActiveX 控件概述.....	191	12.5.1 程序打包.....	235
11.2.2 ActiveX 控件的插入.....	192	12.5.2 程序发布前的准备工作.....	237
11.2.3 ActiveX 控件的属性.....	193	12.5.3 一键式发布.....	240
11.2.4 ActiveX 控件的方法.....	194	12.6 小结.....	244
11.2.5 ActiveX 控件的事件.....	195	习题十二.....	244
11.3 实例制作——设计简易 Web 浏览器.....	196	一、选择题.....	244
11.4 小结.....	200	二、填空题.....	245
习题十一.....	200	三、思考题.....	245
一、选择题.....	200	四、上机题.....	245
二、填空题.....	200	附录 A Authorware 6.0 系统变量.....	246
三、思考题.....	201	附录 B Authorware 6.0 系统函数.....	249
四、上机题.....	201		
第 12 章 综合实例——制作《有机化学分子结构》 课件.....	202		
12.1 多媒体课件开发模型.....	202		
12.1.1 演示型.....	202		
12.1.2 练习型.....	202		
12.1.3 网络教学型.....	203		

第1章 Authorware 6.0 基础知识

随着多媒体技术的推广和普及,进行多媒体创作的方式日渐多样化,多媒体创作软件的功能越来越强大,使用也越来越简单。本章主要介绍 Macromedia 公司的最新多媒体创作软件 Authorware 6.0,包括:

- 1) Authorware 简介。
- 2) Authorware 6.0 新增功能。
- 3) Authorware 6.0 的启动。
- 4) Authorware 6.0 的界面。
- 5) 配置演示窗口。
- 6) 创建一个简单的 Authorware 6.0 程序。
- 7) Authorware 6.0 的退出。

1.1 Authorware 简介

Authorware 是由 Macromedia 公司推出的适合于专业人员以及普通用户开发多媒体软件的创作工具,Macromedia 公司在多媒体创作软件的开发工作上具有很强的实力,目前国内多媒体创作中非常流行的 Director、Flash、FreeHand 等软件都是该公司的产品。

1.1.1 Authorware 发展过程和特点

Authorware 是一种基于设计图标和流程线为结构的多媒体设计平台,同时 Authorware 还具有丰富的函数和程序控制功能,将编辑系统和编程语言较好的融合到了一起。Macromedia 公司在 1992 年推出了 Authorware 2.0 版,能够进行基本的多媒体软件设计。1995 年,Macromedia 先后推出了 Authorware 3.0 和 Authorware 3.5 版,对函数和变量的使用进行了较大的改进,并增加了框架图标和定向导航图标,使程序的流程控制更加灵活方便,为程序设计的结构化提供了极大的便利。

在此基础上,1997 年推出了 Authorware 4.0 版,它在编辑系统和编程环境两个方面都有明显的改进,同时支持 Windows 的 ActiveX 标准,使得 Authorware 的功能达到了一个新的高度,也为后续版本的发展提供了一个坚实的基础。1998 年以后,Macromedia 公司又先后推出了 Authorware 5.0、Authorware 5.1、Authorware 5.2 版,并且这些版本新增了许多程序功能,包括对图形 Alpha 通道的处理、知识对象(Knowledge Object)、支持 Flash、GIF 动画,使编出的多媒体软件更加丰富多彩。

最近,Macromedia 公司又推出了 Authorware 6.0,其最大的特点是在原来的基础上增加了一键式发布、MP3 音频支持、XML 支持、增强的 ActiveX 支持,使多媒体软件的设计与发布更加得心应手。

Authorware 具有高效的多媒体管理机制和丰富的交互方式,尤其适合制作多媒体辅助教学和培训演示课件。

1.1.2 Authorware 运行环境

运行 Authorware 6.0, 对系统有如下需求:

处理器: 带浮点运算协处理器的 Pentium 系列或其他相应层次的处理器。

内存: 至少 16MB 内存, 推荐使用 24MB 以上内存。

操作系统: Windows 95、Windows 98、Windows ME、Windows NT 4.0、Windows 2000、Windows XP。

磁盘空间: 至少需要 25M。

1.2 Authorware 6.0 新增功能

Authorware 6.0 是目前 Macromedia 公司推出的最新版本, 该版本与以前版本相比较有了很大的更新, 分别简述如下:

1. 一键式发布 (One Button Publishing)

Authorware 6.0 以前的版本使用打包的方法对文件进行发布, 它只能一次发布一个可执行文件, 而且步骤比较繁琐。Authorware 6.0 新增的一键式发布把所有发布的步骤整合在一起, 只须按一个键就可以把应用程序发布到 Web、CD-ROM 或企业内部网上。

1) 可以同时把一个源程序发布成多种格式。

比如, 只要一步就可以发布出不带播放器的 A6R 文件、使用网络播放器的 AAM 文件和网页形式的 HTM 文件。

2) 自定可重复使用的发布设置。

3) 自动识别和收集发布一个文件所需的支持文件, 比如 Xtra、DLL 或 UCD。

4) 自动通过 FTP 将文件传送到远程服务器。

2. MP3 流式音频

将 MP3 音频加入到 eLearning 中为 Intranet 和 Web 而设计的应用程序中。在 Authorware 6.0 中, 可以像导入 wave 声音一样直接导入 MP3 音频, 而且可以选择是否加入程序内部, 大大方便了网络发布。

3. 媒体同步

多媒体程序经常需要在显示画面的同时同步播放相应的声音, 以前需要在流程线上放置声音图标, 然后设置其相应属性, 同步的效果并不好。

Authorware 6.0 新增的媒体同步功能把显示图标和其他一些基于时间的媒体通过时间事件整合在一起。媒体同步使 Authorware 的声音或数字电影图标由声音和视频的位置来触发任何事件。

4. 丰富的媒体编辑

Authorware 6.0 增加了一个 RTF 对象编辑器, 通过它, 可以设计独特的 RTF 文档, 在这里可以处理文字、图像、图形, Authorware 变量、表达式和热字。

5. 支持 RTF 文本

Authorware 6.0 增加了一组 RTF 知识对象, 通过它可以在 Authorware 演示窗口中显示外部的 RTF 文档。通过 RTF 知识对象动态地连接的 RTF 文本可以非常方便地更新, 而不用重新编辑 Authorware 程序。

6. XML 支持

XML 是 Extensible Markup Language 的缩写,它是一种可扩展标记语言,它在许多领域有广泛的应用。Authorware 6.0 新增的 XML Parser Xtra 相关函数允许 Authorware 程序读取、分析和使用 XML 文档。通过引入存储在标准 Web 上的外部数据可以创建动态的数据驱动的应用程序。

7. 新增了命令 (Command) 菜单

Authorware 6.0 新增了命令 (Command) 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 Xtras 对象等,可以创建和添加自定义的命令到新的可扩展的命令菜单中。所要做的就是将开发的 EXE 文件或 A6R 文件拷贝到安装 Authorware 6.0 的子目录 Commands 下,然后打开 Authorware 6.0,就可在命令菜单中调用。

8. 增强 ActiveX 支持

整合了全部的 ActiveX 控制的新范围,通过增强的通信支持以延伸 ActiveX 控制的属性和方法来扩展应用程序。

9. 更小的网络播放器

Authorware 6.0 采用智能流技术改进了 Authorware 的网络应用,用于 Authorware 网络播放器的网上内容比以前小 40%,可以大大减少播放器下载的时间,使 Authorware 6.0 更适用于网络发布。

1.3 Authorware 6.0 的启动

Authorware 6.0 的启动方法有两种:从“开始”按钮启动和从桌面上的 Authorware 6.0 快捷方式图标启动。

方法一:从“开始”按钮启动。

单击“开始”按钮,在弹出的“开始”菜单中选“程序”,在弹出的下层菜单中选“Macromedia Authorware 6”,再选下层菜单“Authorware 6”并单击,如图 1-1 所示。

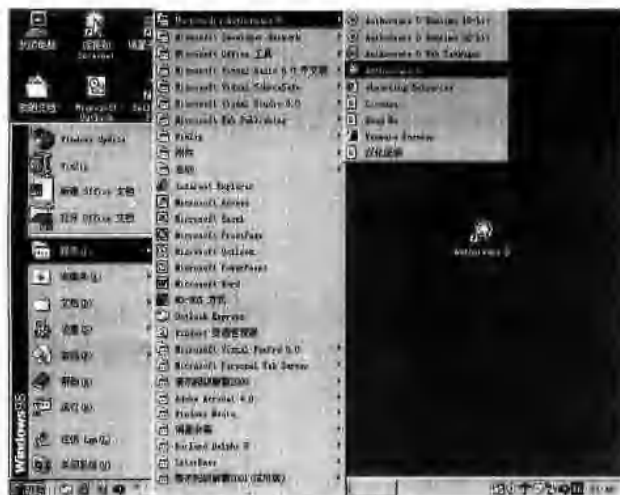


图 1-1 从“开始”按钮启动 Authorware 6.0



图 1-2 “新文件”对话框

方法二:从桌面上的 Authorware 6.0 快捷方式图标启动。

一般情况下,安装 Authorware 6.0 中文版后,会自动在桌面上创建一个 Authorware 6.0 快捷方式图标。用鼠标左键双击该图标也可以启动 Authorware 6.0。

Authorware 6.0 中文版启动后,会自动弹出“新文件”对话框,让用户决定在创建新文件时是否选择知识对象,如图 1-2 所示。

知识对象是程序设计的向导,它引导用户建立起具有某项功能的程序段,关于知识对象的详细介绍参见本书第 10 章。在图 1-2 所示的“新文件”对话框中单击“不要”按钮后,进入到 Authorware 6.0 界面。

1.4 Authorware 6.0 的界面

学习 Authorware 6.0 首先应该熟悉它的界面,Authorware 6.0 的界面具有一般 Windows 应用程序的风格界面,包含标题栏、菜单栏、工具栏等。同时,Authorware 6.0 也具有自己特色的界面,包括设计窗口、图标栏等,如图 1-3 所示。

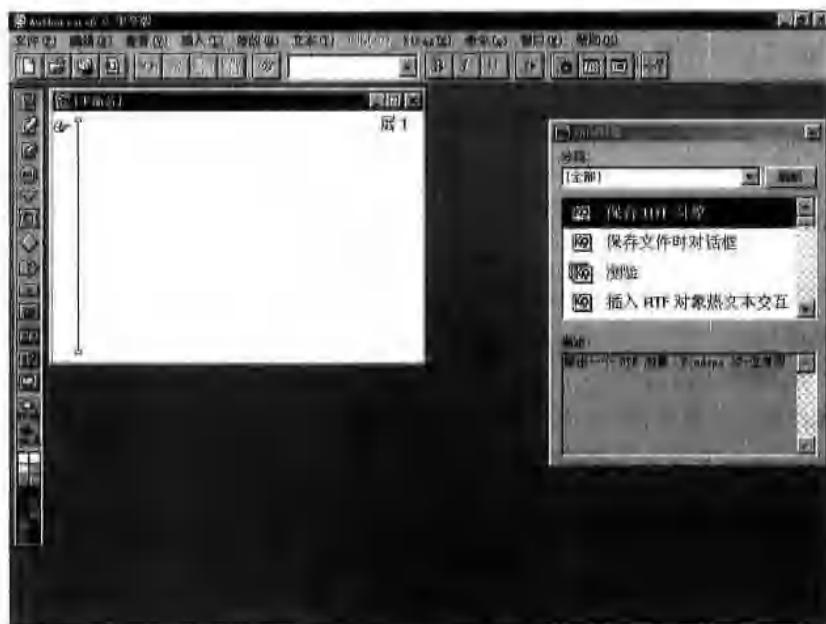


图 1-3 Authorware 6.0 的界面

1.4.1 标题栏

Authorware 6.0 的标题栏位于其界面最上方,标题栏的最左边的图标为 Authorware 6.0 的球形标志。用鼠标单击该标志,弹出 Authorware 6.0 的控制菜单框,控制菜单框的各项分别介绍如下:

“恢复”:恢复 Authorware 6.0 默认窗口大小。

“移动”:选择该命令,使用鼠标可以移动 Authorware 6.0 窗口的位置,也可以用鼠标拖动标题栏来移动 Authorware 6.0 窗口。

“大小”:调整 Authorware 6.0 窗口的大小。

“最小化”：将 Authorware 6.0 窗口最小化，放置到任务栏中。

“最大化”：将 Authorware 6.0 窗口变成最大，充满整个屏幕。

“关闭”：退出 Authorware 6.0 应用程序。

标题栏中 Authorware 6.0 的球形标志右边是软件的名称“Authorware 6.0 中文版”。

标题栏的最右边是窗口控制按钮，分别是最小化按钮、还原按钮/最大化按钮和关闭按钮，用户可以使用这些按钮来控制 Authorware 6.0 窗口的大小和关闭 Authorware 6.0 应用程序。

1.4.2 菜单栏

Authorware 6.0 的菜单栏分为 11 个菜单，它们是文件、编辑、查看、插入、修改、文本、调试、Xtras、命令、窗口和帮助。

1. 文件 (File) 菜单

1) “新建” (New) 菜单项：建立一个新的文件，它有三个子菜单项：

① “文件”：建立一个新的未命名的程序文件，扩展文件名为 .a6p。

② “库”：建立一个新的库文件，扩展名为 .a6l。若此前未打开或建立任何程序文件，则此命令还同时建立一个新的未命名的程序文件。

③ “工程”：建立一个新的未命名的工程文件，扩展文件名为 .a6p。

2) “打开” (Open) 菜单项：打开一个已存在的文件，它有两个子菜单项：

① “文件”：打开一个已存在的 .a6p 程序文件。单击此菜单项打开“选择文件”对话框，用户可以选择希望打开的 .a6p 文件。

② “库”：打开一个已存在的 .a6l 库文件，单击此菜单项打开“选择文件”对话框，用户可以选择希望打开的 .a6l 文件。

除上述两个子菜单项之外，在其下面还列有最近编辑的文件。用户可在这儿选择某一个文件直接打开。

3) “关闭” (Close) 菜单项：关闭打开的文件或窗口。

4) “保存” (Save) 菜单项：保存编辑好的 Authorware 文件。当打开或编辑的文件未保存时，会弹出一个文件保存对话框，在文件保存对话框输入文件位置和文件名就可将文件保存。

5) “另存为” (Save as...) 菜单项：将当前文件以另外的文件位置或文件名保存。

6) “压缩保存” (Save And Compact...) 菜单项：以紧凑格式保存文件。用此菜单项保存文件时，系统会对要保存的文件进行优化、压缩尺寸，以提高访问速度。但是这种方式保存时速度会慢些。

7) “全部保存” (Save All) 菜单项：保存所有文件。

8) “导入” (Import...) 菜单项：导入外部文件。利用它可导入外部已存在的文本、图片、声音、动画等外部媒体文件。可以采用链接到文件的方式导入，这样外部文件并没有放到 Authorware 的程序中。

9) “输出媒体” (Export Media) 菜单项：输出媒体到文件。

10) “发布” (Publish) 菜单项：将制作好的文件打包发布。

11) “保存模型”(Save In Modal)菜单项: 保存到模块文件。选择该菜单命令后, 将弹出一个模块保存对话框。

12) “转换模型”(Convert Modal)菜单项: 将 Authorware 以前版本的模块文件转换为 Authorware 6.0 格式的模块文件。

13) “参数选择”(Preferences)菜单项: 外部视频设置。设置诸如影碟机的型号, 与计算机相连的串行通讯口等参数。

14) “页面设置”(Page Setup...)菜单项: 弹出 Windows 标准的打印设置对话框, 设置打印机的纸张大小、打印质量等打印有关参数。

15) “打印”(Print...)菜单项: 打印文件属性、设计窗口及各图标选项的属性设置, 还可以打印索引。

16) “发送邮件”(Send Mail...)菜单项: 将 Authorware 文件或库文件作为电子邮件发送。

17) “退出”(Exit)菜单项: 关闭所有文件和窗口, 退出 Authorware 6.0。

2. 编辑(Edit)菜单

1) “撤销”(Undo)菜单项: 取消最近一次操作。

2) “剪切”(Cut)菜单项: 将选择内容删除并存放到 Windows 剪贴板。

3) “复制”(Copy)菜单项: 将选择内容复制到 Windows 剪贴板。

4) “粘贴”(Paste)菜单项: 将 Windows 剪贴板中的内容复制到当前位置。

5) “选择性粘贴”(Paste Special...)菜单项: 与“粘贴”菜单项的功能类似, 不同的是粘贴时可以选择粘贴内容的格式。

6) “清除”(Clear)菜单项: 将选择的内容删除。

7) “选择全部”(Select All)菜单项: 选择所有对象。

8) “改变属性”(Change Properties ...)菜单项: 改变一个或多个选择图标的属性。

9) “重改属性”(Change Properties Again)菜单项: 重新改变属性。与上一菜单项类似。

10) “查找”(Find...)菜单项: 在指定范围查找给定的字符的位置, 并可以对查找的字符实施替换。

11) “继续查找”(Find Again)菜单项: 再一次执行查找。

12) “OLE 对象链接”(OLE Object Links...)菜单项: 显示当前连接的 OLE 对象, 并可对这些对象进行打开源文件编辑或中断连接等操作。

13) “OLE 对象”(OLE Object)菜单项: 它可对 OLE 对象进行属性设置和修改等操作。

14) “选择图标”(Select Icon)菜单项: 用于选定图标。

15) “打开图标”(Open Icon...)菜单项: 打开与选择的图标相关联的窗口或属性对话框。

16) “增加显示”(Add to Display)菜单项: 将选定图标的内容添加到“演示窗口”中。

17) “粘贴指针”(Paste Hand)菜单项: 粘贴手状指针到相应位置。

3. 查看(View)菜单

1) “当前图标”(Current Icon): 显示与打开的“演示窗口”对应的图标。

2) “菜单栏”(Menu Bar)菜单项: 显示或隐藏菜单栏。

3) “工具栏”(Toolbar)菜单项:显示或隐藏工具栏。

4) “浮动面板”(Floating Panels)菜单项:显示或隐藏浮动面板。

5) “网格”(Grid)菜单项:在“演示窗口”中显示或隐藏网格。

6) “对齐格线”(Snap To Grid)菜单项:控制光标在“演示窗口”内运动时,是否受网格的控制。当该菜单选定后,鼠标在“演示窗口”的所有运动都定位在网格线上,与之相关的各种操作特别是绘图、拖放操作都以网格为准,它有利于对象的对齐。

4. 插入(Insert)菜单

1) “图标”(Icon)菜单项:在“流程线”的当前位置插入一个图标。

2) “图像”(Image...)菜单项:在“流程线”的当前位置插入一个图片对象。

3) “OLE 对象”(OLE Object...)菜单项:在“流程线”的当前位置插入一个 OLE 对象。

4) “Control”(Control)菜单项:在“流程线”的当前位置插入 ActiveX 控件。

5) “Media”(Media)菜单项:在“流程线”的当前位置插入 GIF 动画文件、Flash 动画文件和 QuickTime 对象。

6) “Media 控件”(Media Control)菜单项:在“流程线”的当前位置插入 DirectMedia Xtras 控件。

5. 修改(Modify)菜单

1) “图像属性”(Image Properties...)菜单项:设置图片的显示大小、显示位置、显示模式等属性。

2) “图标”(Icon)菜单项:设置选定图标的属性,它包含以下子菜单项:

① “属性”:打开图标相应的属性对话框,进行属性设置。

② “路径”:仅对“判断”图标下挂的图标有效,设置这些图标的擦除、暂停等属性。

③ “响应”:仅对“交互”图标的下挂图标有效,设置这些图标相应的交互属性。

④ “计算”:为选择的图标打开一个附属的计算窗口。

⑤ “转换”:打开过渡效果对话框,选择一个过渡效果。

⑥ “关键字”:为图标设置一个查找关键字。

⑦ “描述”:为指定图标增加或编辑文字说明,用来说明诸如图标的作用、开发信息等有关内容。

⑧ “链接”:查看所选图标与其他图标之间的连接关系,这对于不在“流程线”上的连接很有用,如超文本、表达式连接等。

⑨ “库链接”:查看所选图标与库的连接关系。

3) “文件”(File)菜单项:设置当前程序的有关属性,它包含四个子菜单项:

① “属性”:设置当前程序的属性,如演示窗口的大小、背景颜色、是否显示菜单栏与标题栏等信息。

② “字体映射”:加载和保存*.TXT 格式的字体映射文件。

③ “调色板”:加载一个外部的调色板。

④ “定向设置”:设置“定向”定向图标的特性。

4) “排列”(Align...)菜单项:显示或隐藏“对象排列”浮动面板。

5) “群组”(Group)菜单项:将选择的一个或多个图标合并到一个“组”图标之中。

具体方法是在设计窗口中按住鼠标左键并拖动鼠标,在设计窗口内画一个矩形虚框后松开鼠标左键,选中要合并成组的图标,然后单击此菜单项,可将包围在虚框内的图标放到一个“组”图标中。

6) “取消群组”(Ungroup)菜单项:将“组”图标内的图标恢复原状。

7) “置于上层”(Bring to Front)菜单项:在“演示窗口”内将选择的对象,放到其他对象的上层。

8) “置于下层”(Send to Back)菜单项:在“演示窗口”内将选择的对象,放到其他对象的下层。

6. 文本(Text)菜单

1) “字体”(Font)菜单项:为当前选定的文字对象或“计算”窗口选择显示字体。

2) “大小”(Size)菜单项:设置当前选定文字对象或“计算”窗口的文字的字号大小。

3) “风格”(Style)菜单项:设置或消除文字的风格,包括:正常、粗体、斜体、下划线、上标和下标。

4) “对齐”(Alignment)菜单项:设置文字的对齐方式,包括:左对齐、居中、右对齐、常规。

5) “滚动文本”(Scrolling)菜单项:把选择的文字对象置于一有滚动条的显示窗口之中。当文字对象行数较多,一屏或一定范围内显示不下时,利用滚动条来控制窗口内显示的文字,以达到浏览所有文字对象的目的。

6) “消除锯齿”(Anti-Aliased)菜单项:用来消除因文字较大时而引起的边缘锯齿现象,提高文字的清晰程度。

7) “保护原始分行”(Preserve Line Breaks)菜单项:防止调试好的程序因在其他机器上运行时,重新定义文字格式而改变行的长度,造成断行。

8) “数字格式”(Number Format)菜单项:设置嵌入到文字对象中的数字型变量的显示格式。

9) “导航”(Navigation)菜单项:确定热字交互响应的程序流向。

10) “应用风格”(Apply Styles...)菜单项:把选定的文字与已定义好的某种热字风格建立联系,使选择的文字具有交互的能力。

11) “定义风格”(Define Styles...)菜单项:定义或修改默认的文字字体、字号、颜色等文字风格,还可以设置热字风格,即设置热字的字体、字号、颜色、触发方式和程序流向等相关属性。

7. 调试(Control)菜单

1) “重新开始”(Restart)菜单项:从“流程线”上第一级设计窗口的第一个图标重新开始执行。

2) “停止”(Stop)菜单项:终止程序的运行。

3) “播放”(Play)菜单项:如果程序曾经由“停止”终止过,选择该项,程序将接着上次的断点继续执行。否则,程序从头执行。

4) “重放”(Reset)菜单项:清除跟踪信息,从头执行。

5) “调试窗口”(Step Info)菜单项:查看调试过程中的信息。

6) “单步调试”(Step Over)菜单项:程序单步执行,每选择该菜单项一次,程序就