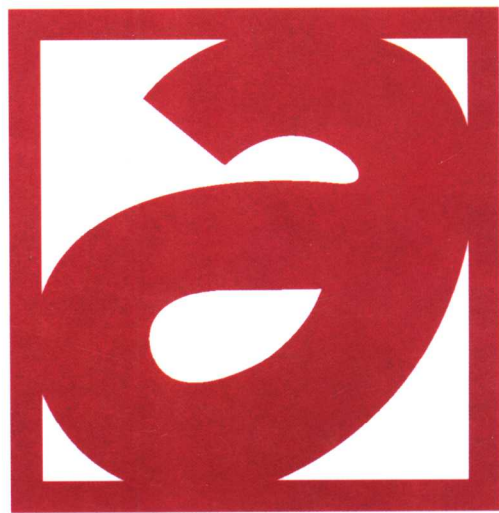


计算机知识与技能型紧缺人才自学与培训丛书

新编

Authorware 6.5 实用教程

欧阳聪 编



兵器工业出版社



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

计算机知识与技能型紧缺人才自学与培训丛书

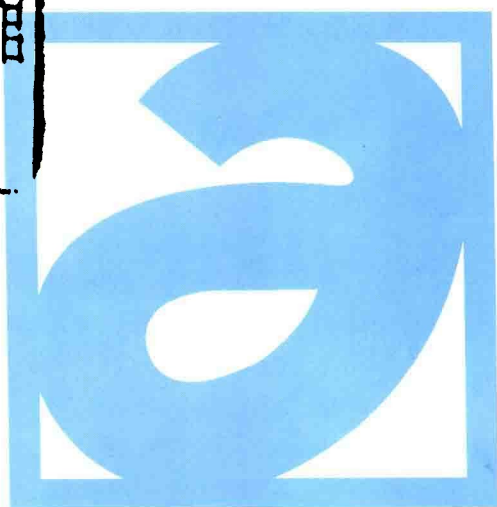
T P36-43
40

新编

Authorware 6.5 实用教程

欧阳聪 编

江苏工业学院图书馆
藏书章



兵器工业出版社



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

内 容 简 介

本书以不同的媒体为主线,使用大量的实例,按照循序渐进的原则由浅入深地介绍了有关 Authorware 6.5 的各方面内容。本书由 16 章和 3 个附录构成,从 Authorware 6.5 的安装、启动和退出,直到多媒体程序的打包发行,本书都做了详尽的说明。在最后一章,本书还给出了开发多媒体软件应该遵循的原则和需要注意的事项。为方便使用 Authorware 6.5,本书的附录中给出了系统变量和函数的功能说明和使用格式。

图书在版编目(CIP)数据

Authorware 6.5 实用教程/欧阳聪编. —北京:
兵器工业出版社;北京希望电子出版社, 2004.5
ISBN 7-80172-168-3

I. A... II. 欧... III. 多媒体—软件工具,
Authorware 6.5—教材 IV. TP311.56

中国版本图书馆 CIP 数据核字(2003)第 119078 号

出 版: 兵器工业出版社 北京希望电子出版社

封面设计: 王 翼

邮编社址: 100089 北京市海淀区车道沟 10 号

责任编辑: 王 强 宋丽华 刘海芳

100080 北京市海淀区知春路甲 63 号卫星大厦 3 层

责任校对: 亚 男

发 行: 北京希望电子出版社

开 本: 787×1092 1/16

电 话: (010) 62520290 (发行) (010) 62532258 (门市)

印 张: 22.5

经 销: 各地新华书店 软件连锁店

印 数: 1-5000

印 刷: 北京双青印刷厂

字 数: 561.6 千字

版 次: 2004 年 5 月第 1 版第 1 次印刷

定 价: 28.00 元

(版权所有 翻印必究 印装有误 负责调换)

前 言

随着科学技术的进步和多媒体计算机的逐渐普及,多媒体已经不断地融合到人们的生活中。使用多媒体技术,综合运用图、文、声、像等媒体素材,教育您的学生、培训您的职工、发布您的成果、处理您的数据、推出您的个人主页……这些工作都可以做到事半功倍。

多媒体技术的发展推动了一大批多媒体制作软件的诞生,Authorware 就是这些软件中的佼佼者。Authorware 的最大优点在于它不需要编程过程,大大降低了多媒体软件的制作难度,从而为新手提供了制作高水平多媒体软件的可能性。

Authorware 是 Macromedia 公司推出的功能强大的多媒体制作软件,Authorware 6.5 是迄今为止的最新版本,也是我们向您隆重推荐的软件。

作为 Authorware 的最新版本,Authorware 6.5 以其崭新的特点而倍受广大多媒体开发者的关注: Authorware 6.5 提供了知识对象功能,有利于程序的模块化开发; Authorware 6.5 支持更多种类的媒体类型,并提供更加友好的操作方式; Authorware 6.5 提供了更强大的网络支持,有利于局域网、因特网的在线浏览等。

不管是 Authorware 的新朋友,还是 Authorware 的老用户,本书都会是您在 Authorware 之路上的好帮手。

本书由欧阳聪执笔编写。此外,蓝荣香、王昊亮、喻波、马天一、魏勇、郝荣福、李光龙、孙明、李大宇、武思宇、牟博超、李冰、付鹏程、高翔、朱丽云、崔凌、张巧玲、李辉、李欣、柏宇、郭强、金春范、程梅、黄霆、钟华、高海峰、王建胜、张浩、刘湘和邵蕴秋等同志在整理材料方面给予了编者很大的帮助,在此,编者对他们表示衷心的感谢。

限于作者水平,书中的错误和不足之处在所难免,竭诚欢迎广大读者对本书提出批评和建议。

编 者

目 录

第1章 Authorware 6.5 简介	1	2.6.2 演示窗口	21
1.1 有关多媒体	1	2.6.3 其他对话框	22
1.2 Authorware 的主要功能和特点	1	2.7 本章小结	23
1.3 Authorware 6.5 的安装、启动和退出 ...	2	思考与练习	23
1.3.1 Authorware 6.5 运行的环境		第3章 文本对象的处理	24
要求	2	3.1 认识 Toolbox 工具箱	24
1.3.2 安装 Authorware 6.5	3	3.2 文本的创建和导入	26
1.3.3 Authorware 6.5 的启动和退出	4	3.2.1 文本的创建	26
1.4 Authorware 6.5 的新功能	5	3.2.2 文本的导入	27
1.4.1 新增了 Authorware Application		3.3 文本属性设置	29
Accessibility Kit (AAAK)工具	5	3.3.1 字符格式化	29
1.4.2 新增了大量外部扩展功能	6	3.3.2 文本的段落设置	31
1.4.3 更加简单易用	6	3.3.3 文本的平滑效果设置	33
1.4.4 支持新的媒体类型	6	3.4 查找和替换	34
1.4.5 新增了多个函数	6	3.4.1 查找和替换	34
1.4.6 增强了变量的功能	7	3.4.2 认识 Find 对话框	34
1.4.7 增加了对 Windows 系统控件		3.5 RTF Object Editor	35
的支持	7	3.6 本章小结	35
1.4.8 增强了对 RTF 对象的控制	7	思考与练习	7
1.4.9 修正了 Authoware6.0 中的		第4章 图形和图像对象的处理	37
一些 Bug	7	4.1 图形的创建	37
1.5 本章小结	7	4.1.1 绘制直线	37
思考与练习	7	4.1.2 绘制椭圆	38
第2章 认识 Authorware 6.5	8	4.1.3 绘制矩形	38
2.1 Authorware 6.5 的主窗口	8	4.1.4 绘制圆角矩形	39
2.2 Authorware 6.5 的图标栏	9	4.1.5 绘制多边形	39
2.2.1 图标功能	9	4.2 图形基本属性设置	40
2.2.2 有关图标的操作	11	4.2.1 修改图形的线型	40
2.3 Authorware 6.5 的菜单	12	4.2.2 修改图形颜色	40
2.3.1 菜单特点	12	4.2.3 修改图形填充方式	41
2.3.2 菜单说明	13	4.3 图像的导入	42
2.4 Authorware 6.5 的工具栏	17	4.3.1 从外部文件直接导入图像	42
2.5 Authorware 6.5 的控制面板	19	4.3.2 以粘贴方式导入图像	42
2.6 Authorware 6.5 的常用窗口	20	4.3.3 以拖拉方式导入图像	42
2.6.1 设计窗口	20	4.3.4 导入图像的属性设置	43

4.4 多个图形和图像对象的关系设置	44	播放设置	57
4.4.1 设置图形/图像对象显示模式	45	5.5.5 设置视频对象的播放速度	57
4.4.2 多个图形/图像对象的排列 设置	46	5.5.6 设置视频对象播放范围	58
4.4.3 多个图形/图像对象层次关系 设置	46	5.5.7 停止视频对象的播放	58
4.4.4 多个图形/图像对象之间的 组合	47	5.6 使用 GIF 动画	58
4.5 本章小结	47	5.7 使用 Flash 动画	60
思考与练习	47	5.8 同步媒体播放	62
第 5 章 声音、数字化电影和视频对象的处理	48	5.9 本章小结	63
5.1 声音对象的导入	48	思考与练习	63
5.1.1 从声音图标导入声音文件	48	第 6 章 对象效果的设置	64
5.1.2 以拖拉方式导入声音文件	49	6.1 设置对象的过渡效果	64
5.2 声音对象的属性设置	50	6.2 对象的过渡显示	64
5.2.1 控制声音对象与其他对象 的关系	50	6.3 对象的过渡擦除	65
5.2.2 控制声音对象的播放次数	50	6.4 设置对象的运动效果	66
5.2.3 控制声音对象的播放速度	51	6.4.1 设置“移动”图标属性	66
5.3 数字化电影的导入	51	6.4.2 Direct to Point 运动效果	67
5.3.1 Authorware 6.5 支持的数 字化电影格式	51	6.4.3 Direct to Line 运动效果	67
5.3.2 以“数字化电影”图标导入 数字化电影	51	6.4.4 Direct to Grid 运动效果	68
5.3.3 以拖拉方式导入数字化电影	52	6.4.5 Path to End 运动效果	69
5.4 数字化电影的属性设置	53	6.4.6 Path to Point 运动效果	70
5.4.1 设置数字化电影的显示模式	53	6.5 本章小结	70
5.4.2 设置数字化电影与其他对象 的关系	53	思考与练习	70
5.4.3 控制数字化电影的播放次数、 速度和范围	54	第 7 章 使用交互图标创建人机交互功能	71
5.4.4 设置数字化电影在演示窗口 中的位置	54	7.1 建立交互结构并设置其属性	71
5.5 视频对象的导入和控制	55	7.1.1 建立交互结构	71
5.5.1 设置硬件设备	55	7.1.2 设置交互属性	73
5.5.2 导入视频对象	56	7.2 Authorware 6.5 的交互类型（一）	75
5.5.3 设置视频对象停止播放时 的状态	57	7.2.1 按钮交互	75
5.5.4 设置视频对象的视频、音频		7.2.2 热区交互	79
		7.2.3 热对象交互	82
		7.3 Authorware 6.5 的交互类型（二）	85
		7.3.1 文本交互	85
		7.3.2 按键交互	89
		7.3.3 条件交互	92
		7.4 Authorware 6.5 的交互类型（三）	95
		7.4.1 限次交互	95
		7.4.2 限时交互	98
		7.5 Authorware 6.5 的交互类型（四）	100
		7.5.1 下拉菜单交互	100

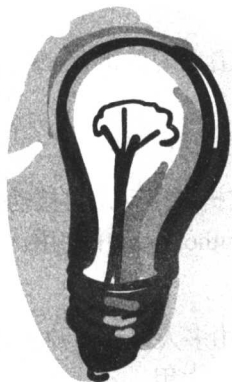
7.5.2 目标区域交互.....	103	10.1.2 系统变量和自定义变量.....	146
7.6 永久交互设置和程序的跳转.....	107	10.1.3 变量的数据类型.....	147
7.6.1 永久交互的设置.....	107	10.1.4 关于函数.....	148
7.6.2 程序的跳转.....	108	10.2 系统变量的使用.....	149
7.6.3 永久交互的关闭.....	109	10.3 自定义变量的使用.....	151
7.7 本章小结.....	110	10.3.1 定义自定义按钮.....	151
思考与练习.....	110	10.3.2 修改自定义按钮.....	152
第8章 使用决策图标创建分支与循环.....	112	10.4 系统函数的使用.....	153
8.1 “决策”图标及其属性.....	112	10.4.1 系统函数的使用.....	153
8.1.1 分支程序浏览.....	112	10.4.2 函数的参数.....	154
8.1.2 设置“决策”图标属性.....	113	10.4.3 返回值.....	155
8.1.3 设置路径属性.....	115	10.5 自定义函数的使用.....	155
8.2 顺序分支结构的创建.....	115	10.5.1 Authorware 能够使用的 自定义函数.....	155
8.3 随机分支结构的创建.....	118	10.5.2 使用自定义函数的实例.....	156
8.4 条件分支结构的创建.....	122	10.6 运算符.....	157
8.5 循环结构的创建.....	124	10.6.1 运算符的类型.....	158
8.6 本章小结.....	126	10.6.2 运算符的优先级.....	158
思考与练习.....	126	10.6.3 运算符的运算结果.....	159
第9章 使用框架和导航图标创建		10.7 表达式和语句.....	160
框架和导航.....	127	10.7.1 表达式的使用.....	160
9.1 关于框架结构.....	127	10.7.2 条件语句与循环语句.....	160
9.1.1 “框架”图标的属性设置.....	127	10.8 增强的运算图标编辑器.....	162
9.1.2 “框架”图标的内部结构.....	128	10.9 本章小结.....	165
9.1.3 “导航”图标的使用.....	130	思考与练习.....	165
9.2 建立框架结构, 完成浏览流程.....	133	第11章 使用 Xtras 和 ActiveX 控件.....	166
9.2.1 修改“框架”图标的结构.....	133	11.1 使用 Xtras 效果.....	166
9.2.2 添加页面以完成浏览流程.....	135	11.1.1 Xtras 的5种类型.....	166
9.3 设计框架结构的一些技巧.....	137	11.1.2 Sprite Xtras.....	167
9.3.1 设计自己的“导航”图标.....	137	11.1.3 Scripting Xtras.....	169
9.3.2 使用程序自动创建页面.....	139	11.1.4 工具 Xtras.....	171
9.3.3 框架结构的嵌套.....	140	11.2 ActiveX 控件.....	172
9.4 使用框架结构管理超级链接.....	140	11.2.1 关于 ActiveX 控件.....	172
9.4.1 定义超级链接文本.....	141	11.2.2 使用 ActiveX 控件创建日历.....	173
9.4.2 实现超级链接.....	142	11.3 Microsoft Agent.....	177
9.5 本章小结.....	143	11.3.1 使用 Microsoft Agent 前的 准备工作.....	177
思考与练习.....	143	11.3.2 制作动画精灵.....	179
第10章 变量、函数和表达式.....	144	11.4 本章小结.....	183
10.1 变量和函数.....	144		
10.1.1 使用变量和函数的场合.....	144		

思考与练习	183	13.2.7 创建 Windows 元素	224
第 12 章 库和模块的使用	184	13.3 本章小结	226
12.1 关于库和模块	184	思考与练习	226
12.1.1 库	184	第 14 章 程序的打包和发行	227
12.1.2 模块	185	14.1 设置文件的搜索路径	227
12.1.3 库与模块的区别	186	14.1.1 Authorware 6.5 默认搜索 路径	227
12.2 库的创建和使用	186	14.1.2 指定程序搜索的路径	228
12.2.1 库的创建	186	14.2 改变用户记录文件的位置	229
12.2.2 认识库设计窗口	187	14.2.1 使用用户记录文件	230
12.2.3 库的使用	189	14.2.2 改变用户记录文件的位置	230
12.2.4 库中图标和操作	189	14.3 文件发行决策	231
12.3 链接的更新和识别	192	14.3.1 发行时需要包含的文件	231
12.3.1 链接的更新	192	14.3.2 选择发行使用的载体	234
12.3.2 链接的识别	192	14.4 文件发布	234
12.3.3 链接的恢复	193	14.4.1 发布的步骤	235
12.4 模块的创建和使用	194	14.4.2 One Button Publish 对话框	236
12.4.1 模块的创建	194	14.5 文件打包	239
12.4.2 模块的使用	194	14.5.1 打包的步骤	239
12.4.3 模块的转换	195	14.5.2 Package File 对话框	240
12.5 本章小结	195	14.6 库文件单独打包	241
思考与练习	195	14.7 本章小结	242
第 13 章 关于 Knowledge Object 功能	197	思考与练习	242
13.1 从 Knowledge Object 功能开始 建立程序	197	第 15 章 Authorware 的网络应用	243
13.1.1 从 Application 创建项目 文件	198	15.1 Authorware 6.5 的网络功能	243
13.1.2 浏览 Application 构建的 程序效果	205	15.2 基于 Web 的 Authorware 程序设计	244
13.1.3 查看 Application 构建的 程序结构	208	15.2.1 基于 Web 的 Authorware 程序的设计思路	244
13.2 使用 Knowledge Object 功能实 现特定功能	211	15.2.2 程序中使用的图片和声音	245
13.2.1 Authorware 6.5 提供的 Knowledge Object	211	15.2.3 访问网络资源	246
13.2.2 Knowledge Object 使用方法	212	15.2.4 用 Send E-mail Knowledge Object 实现 E-mail 的发送	251
13.2.3 获取光驱盘符	213	15.3 基于 Web 的 Authorware 程序实例	254
13.2.4 创建消息框	215	15.3.1 设置程序的总体框架	254
13.2.5 文件保存	219	15.3.2 设计程序的测试部分	256
13.2.6 文件拷贝	222	15.3.3 设计发送 E-mail 部分	256
		15.4 基于 Web 的 Authorware 程序的 网络发行	257
		15.4.1 多媒体程序打包生成 A5R	

文件.....	257	16.1.5 使用“擦除”图标.....	270
15.4.2 使用 Authorware Web Package		16.1.6 功能完善.....	272
将程序分段.....	257	16.2 向网络上发布程序.....	273
15.4.3 AAM 文件的结构和编辑.....	260	16.2.1 发布可执行文件.....	273
15.4.4 将分段打包的程序添加到		16.2.2 安装 IIS 服务器.....	275
网页中.....	261	16.2.3 配置 IIS 服务器.....	276
15.5 本章小结.....	262	16.2.4 安装 Web Player.....	277
思考与练习.....	262	16.2.5 发布网络文件.....	277
第 16 章 综合开发实例.....	263	16.3 本章小结.....	280
16.1 电影播放器.....	263	思考与练习.....	280
16.1.1 添加背景和过渡效果.....	263	附录 A Authorware 6.5 快捷操作一览表.....	281
16.1.2 使用“等待”图标.....	265	附录 B Authorware 6.5 系统变量一览表.....	285
16.1.3 使用“电影”图标.....	266	附录 C Authorware 6.5 系统函数一览表.....	304
16.1.4 实现用户交互.....	267	参考书目.....	348



第1章 Authorware 6.5 简介



有的多媒体程序不仅有文字，还有图片、数字化电影（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，使用该工具可以制作出性能卓越的多媒体程序。它就是 Authorware 6.5。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，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重要的方式——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，它引导社会进入一个新时代。从多媒体教学、电子游戏、多媒体导控系统、多媒体书籍到网上冲浪、电子商务等，多媒体技术无处不在地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，不是每个人都能轻易掌握复杂的编程语言的。现在，有了致力于多媒体软件开发的 Macromedia 公司推出的功能强大的多媒体编辑软件 Authorware，制作自己的多媒体已经不再是梦想。

Authorware 具有以下功能和特点：

◆ 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线组成；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 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 种交互响应类型，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，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 6.5 的安装、启动和退出

1.3.1 Authorware 6.5 运行的环境要求

由于 Authorware 6.5 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 6.5 运行和播放时的系统资源要求。

表 1-1 Authorware 6.5 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
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 6.5 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 6.5 使用的素材信息，需要以下工具软件支持：

◆ 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 6.5

在使用 Authorware 6.5 之前，必须先安装它，具体的操作步骤如下：

- ☞ 将 Authorware 6.5 的安装光盘放入光驱中。
- ☞ 打开资源管理器，执行光盘中的 Setup.exe（其图标为）文件。
- ☞ 安装程序会显示欢迎画面，并为安装向导做准备，如图 1-1 所示。

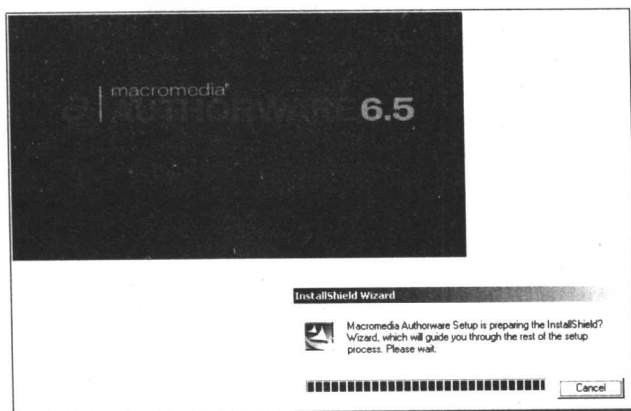


图 1-1 安装程序准备安装向导

- ☞ 向导准备完毕后，可以根据安装向导逐步设置各选项。
- ☞ 设置完毕后，安装程序开始拷贝文件，如图 1-2 所示。
- ☞ 文件拷贝完毕后，Authorware 6.5 安装成功。

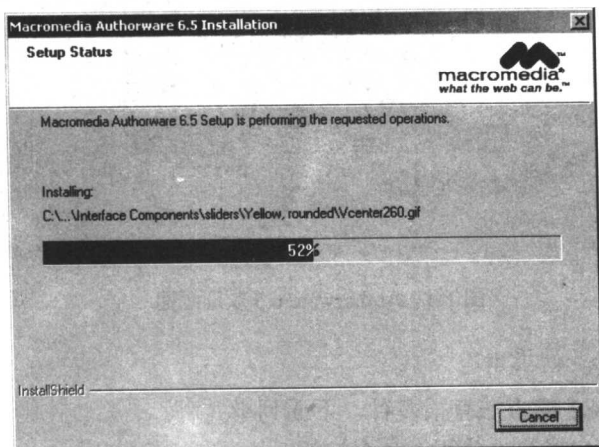


图 1-2 安装程序拷贝文件



◆ Authorware 6.5 的启动

- ☞ 单击 Windows 95/98/2000 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 项，显示出级联菜单。
- ☞ 选中 Macromedia Authorware 6.5 项，如图 1-3 所示，可以打开



启动 Authorware 6.5 后, 屏幕上弹出一个 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。



退出 Authorware 6.5 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。

在退出 Authorware 6.5 之前, 如果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 6.5 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 6.5 将弹出 Authorware 对话框, 如图 1-6 所示, 提示用户保存程序。

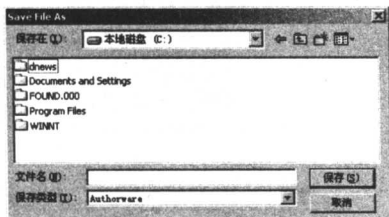


图 1-5 Save File As 对话框

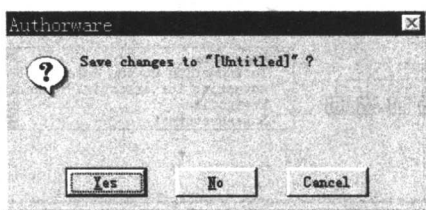


图 1-6 Authorware 对话框

1.4 Authorware 6.5 的新功能

Authorware 6.5 是 Macromedia 公司推出的最新版本, 该版本比以前的 6.0 或 5.x 版本在很大程度上进行了更新。熟悉 Authorware 的用户, 可以参考本节内容快速了解 Authorware 6.5; 如果是 Authorware 的新用户, 不必完全弄懂本节内容, 因为会在后面介绍这些内容。

对于熟悉 Authorware 的用户, 可以参考本节内容快速了解 Authorware 6.5; 如果是 Authorware 的新用户, 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 新增了 Authorware Application Accessibility Kit (AAAK) 工具

使用该工具可以快速创建演示程序。每次启动 Authorware 6.5 时出现的向导窗口中新增了一个 Accessibility Kit 项目, 使用这个向导窗口可以轻松创建出功能强大的多媒体演示程序, 如图 1-7 所示。

选择 Accessibility Kit 后, 单击 OK 按钮, 弹出如图 1-8 所示的窗口, 该窗口给出了关于 Accessibility Kit 的一些提示信息。

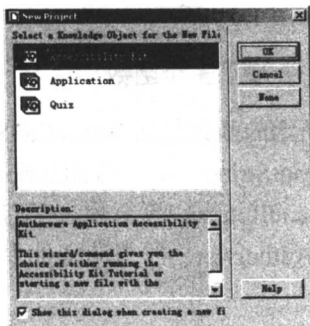


图 1-7 向导窗口

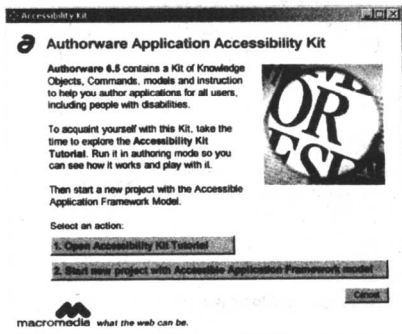


图 1-8 提示窗口



双击图 1-8 中的 Open Accessibility Kit Tutorial 按钮,将会出现 Macromedia 公司制作的演示程序,程序的运行效果如图 1-9 所示。其中提供了一个多媒体程序的全部内容。用户只需要将其中的内容稍作修改就可以使用。运行程序,将会看到如图 1-10 所示的效果。

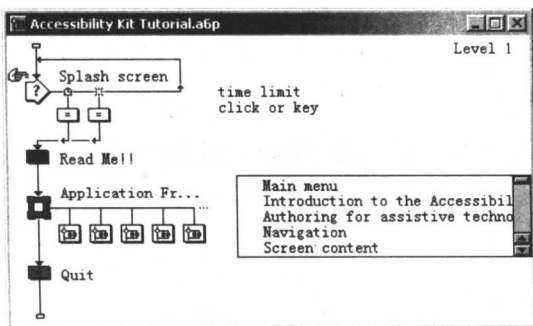


图 1-9 程序的框架

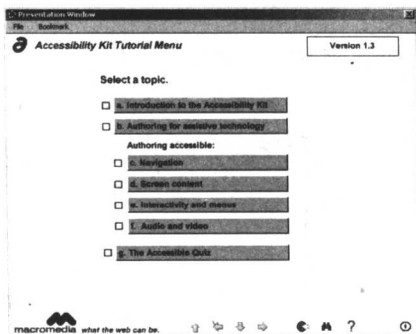


图 1-10 程序的运行效果

1.4.2 新增了大量外部扩展功能

为各个图标新增了多个属性,用来实现对它们的控制;可以使用知识对象开发工具 Knowledge Object Software Development Kit (KOSDK) for Borland Delphi 制作出功能更加强大的外部函数库;新增的 SetTargetModal 函数可以对外部命令进行模态和非模态之间的转换。

1.4.3 更加简单易用

Authorware 6.5 在各方面进行了改进。增强了“计算”设计图标的功能;提供了 CallScriptString 函数用来将字符串作为函数使用,使用方法如下:

```
script := "repeat with i := 1 to 10" ^ Return
script := script ^ "Beep()" ^ Return
script := script ^ "end repeat" ^ Return
CallScriptString(script)
```

1.4.4 支持新的媒体类型

Authorware 6.5 支持新的 Flash MX Xtra 和 The XML Parser。同时“电影”设计图标支持 Windows Media Player 支持的所有类型,如图 1-11 所示。



图 1-11 新支持的媒体类型

1.4.5 新增了多个函数

新增的函数包括 Beep, CallScriptFile, CallScriptString, CallScriptIcon, CommandRefresh 等函数,它们的具体用法在 Authorware 的帮助文件中有详细说明。



1.4.6 增强了变量的功能

可以在图标名称中使用各种系统变量和系统函数。比如在按钮响应中，可以通过设定 Button 标签页的 Label 属性，为按钮指定名称。

1.4.7 增加了对 Windows 系统控件的支持

包括对颜色对话框的使用，以及对 ListBox 控件、TreeView 控件功能的增强。同时增加了对 Windows 系统菜单的支持。

1.4.8 增强了对 RTF 对象的控制

Authorware 提供了一个 rtfCreate 函数，使用该函数可以生成一个 RTF 文件；使用 rtfUpdate 函数可以更新 RTF 文件；同时还可以通过代码设置 RTF 文件的显示格式，比如：

- 将文字加粗显示：{font-b}...{/font-b}
- 将文字倾斜显示：{font-i}...{/font-i}
- 为文字加下划线：{font-u}...{/font-u}
- 设定文字的大小：{font-size=18}...{/font-size}
- 设置文字颜色：{font-color=red}...{/font-color}
- 设置字体：{font-face=Arial}...{/font-face}

1.4.9 修正了 Authorware 6.0 中的一些 Bug

Authorware 6.5 更正了 RTF 对象文字的透明效果错误，LoadMovie 和 LoadMovieNum 的失效错误，以及对 Windows 控件进行操作的一些错误。

1.5 本章小结

本章主要介绍了有关多媒体的基础知识、Authorware 的功能和特点、Authorware 6.5 的安装、启动和退出以及 Authorware 6.5 的新功能。

多媒体集中了多种媒体形式：文本、声音、图片/图像、动画等媒体形式。Authorware 的推出大大降低了多媒体软件的制作难度，从而让每个人都可以轻松制作自己的多媒体文件。Authorware 6.5 的安装非常简单，只要执行安装光盘上的 Setup.exe 文件即可。Authorware 6.5 具有很多新增的功能，例如媒体处理能力的增强、Knowledge Object 对象、输出内部媒体对象、将外部文件打包到文件内部以及强大的网络应用功能等。

读完本章之后，您一定会对 Authorware 产生浓厚的兴趣。当然，如果是一个新手，可能会是一头雾水，那就赶快进入下面的章节吧！

思考与练习

- (1) Authorware 6.5 有什么功能和特点，适合哪些方面的开发？
- (2) Authorware 6.5 提供了多少种交互图标，能够完成什么功能？
- (3) 新增的 AAK 工具的功能是什么？
- (4) 退出 Authorware 6.5 有 4 种方法，请一一列举。



第2章 认识 Authorware 6.5



Authorware 6.5 是美国 Macromedia 公司自 1991 年推出 Authorware 以来推出的最新版本。作为一个取代编程制作多媒体的工具, Authorware 提供了自动生成多媒体源程序代码的环境, 设计者可以在这个环境中对多媒体素材——文字、图片、图像、声音和动画等媒体对象进行处理和使用。

2.1 Authorware 6.5 的主窗口

启动 Authorware 6.5 后, 进入工作界面, 如图 2-1 所示。程序要求在 New File 对话框中确认是否需要选用一个知识对象, 这方面的内容会在以后讲解。单击 Cancel 按钮, 进入 Authorware 6.5 的主窗口, 如图 2-2 所示。

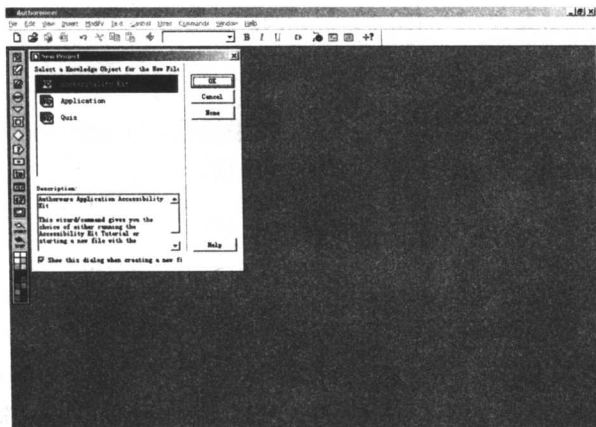


图 2-1 Authorware 6.5 工作界面

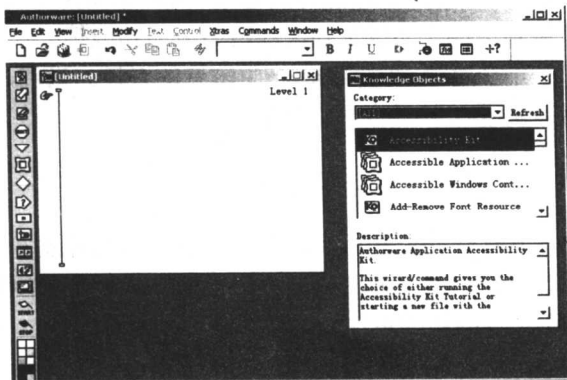


图 2-2 Authorware 6.5 主窗口