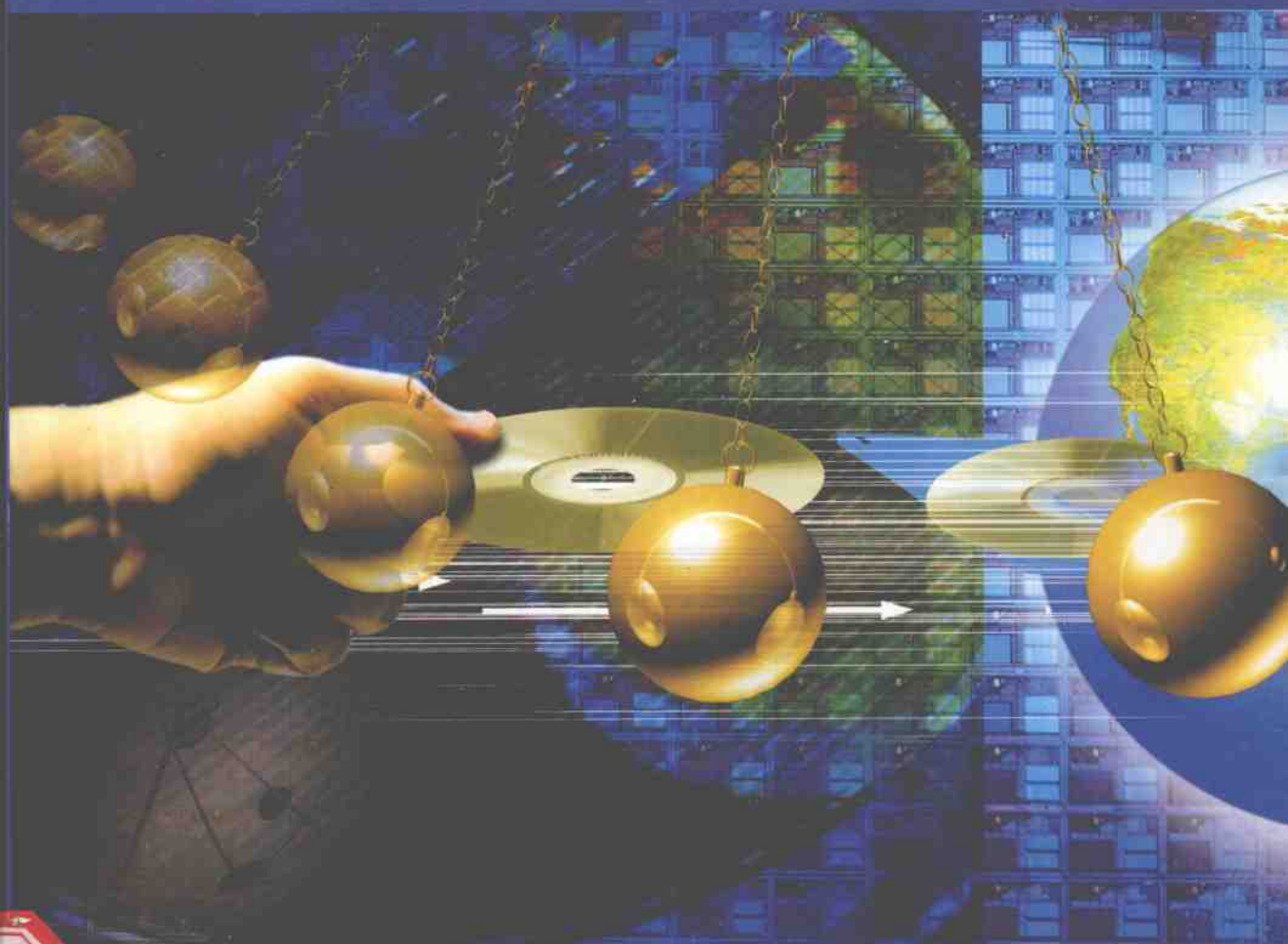


职业技术教育培训教材

中文版 Authorware6.0 学习与应用



■ 张西月 主编

河北科学技术出版社

职业技术教育培训教材

中文版 Authorware6.0

学习与应用

张西月 主编

河北科学技术出版社

主编 张西月
审稿 徐群保
编写 吴超英、张 可、黄四清
高永安、张黎焱、孟航鸿

图书在版编目(CIP)数据

中文版 Authorware 6.0 学习与应用/张西月主编.
石家庄:河北科学技术出版社,2002
职业技术教育教材
ISBN 7-5375-2677-X

I. 中... II. 张... III. 多媒体-软件工具, Authorware 6.0-技术培训-教材 IV. TP311.56

中国版本图书馆 CIP 数据核字(2002)第 056495 号

内 容 提 要

本书从 Authorware6.0 概述、各种图标的功能及属性,到函数、变量的应用、程序设计、课件开发与程序打包发行,较系统地介绍了 Authorware 的理论。本书边讲理论边应用实践,然后总结归纳经验、体会,使读者由浅入深、循序渐进地掌握 Authorware6.0 的主要功能。学完本书后,用户能初步设计出较高水平的多媒体程序。

本书可用于从事多媒体教学与编辑工作的职业技术教育人员,也可作为大中专学生的学习培训教材。

为了便于读者学习理解本书内容,随书赠送一张光盘。光盘中收录了本书所讲实例的全部源程序(.a6p)、UCD 函数和大量实用素材,包括音乐、音效、图标、鼠标、图片、动画和影像素材等,能为用户学习本书和以后的创作带来一些方便。

中文版 Authorware6.0

学习与应用

张西月 主编

河北科学技术出版社出版发行(石家庄市和平西路新文里 8 号)

河北新华印刷二厂印刷 新华书店经销

787×1092 1/16 24.5 印张 520000 字 2002 年 8 月第 1 版
2002 年 8 月第 1 次印刷 印数:1-3000 定价:39.80 元

(如发现印装质量问题,请寄回我厂调换)

前 言

随着计算机技术的发展,文本、图形、影像、动画和声音等媒体信息,在计算机上得到广泛应用。如何将这些媒体信息有机地整合在一起,已成为一般计算机用户普遍关注的问题。对于从事教育教学工作的人员,更是希望能用一种简单易学、直观方便、交互性能强的多媒体软件,编制出自己的课件。

自1987年美国Macromedia公司推出Authorware多媒体创作工具以来,其市场占有率一直位居第一。2001年8月Macromedia公司又推出了最新版本的Authorware6.0。最近,常州周氏工作室周仲元、朱敏,在网上发布了自己翻译的Authorware6.0简体中文版(第三版),其翻译水平相当高。他们为用户免费提供了全中文的工作界面,解决了英文水平不高者学习Authorware的困难。本书就是以周仲元、朱敏同志的汉化版编写的。

Authorware面向对象、基于图标、流程图的设计方式,使设计环境可见,创作者可以轻松地 将图、文、声、像、动画、视频等各种媒体素材,有机地组织在一起,并可控制各种媒体素材的表现形式。编出的程序紧凑直观,逻辑性强,便于管理。它不仅可以用本系统的函数、变量和图标构建程序,而且还可以用控件、接口和自定义函数,几乎可以实现用户想要完成的一切编程工作。稍有点编程知识的用户,经过学习就可以编制出较好的多媒体程序。

编写《中文版Authorware6.0学习与应用》这本书,目的是想为英文水平不高、又要从事多媒体编辑工作的职业技术教育人员,提供一种全中文化的学习环境。本书采用面向问题的写作思路,将理论、实践与经验融为一体,边讲理论边应用实践,然后总结归纳出自己的经验与体会,使读者能由浅入深、循序渐进地掌握Authorware6.0的主要功能。

为了增加信息量,压缩华而不实的版面,给用户提供更多的实用内容,本书尽量用简明文字叙述清楚操作过程,避免用大幅图片占据空间。为了使叙述的内容直观形象,尽量用图标、符号表述内容和操作方法。如,用“⇨”符号,表示操作步骤的顺序;用“+”符号表示同时按下两个按键;用、图标直接代替“计算图标”、“数字电影”等文字名称。

需要该汉化软件者,可以从“www.Newhua.com/MacromediaAuthorware.htm”下载,或直接通过E-mail“zhou_S_@Sohu.com”与周仲元、朱敏同志联系。

本书共10章,各章主要内容如下:

- (1) Authorware6.0概述,讲述了其功能及特点、工作界面、编程基本知识与技巧。
- (2) 多媒体素材与管理,介绍了与显示内容有关的9种图标及多媒体素材的管理。

(3) 系统变量、函数与表达式，同时介绍了自定义变量、外部函数、程序语句。

(4) 设计演播式程序，介绍了运动、过渡效果、处理对象间的层次关系与同步关系。

(5) 设计交互式程序，讲解了分支结构、交互要素、11种响应类型与永久响应的执行范围。

(6) 控制程序流程，叙述了判断结构的分支形式、框架结构、导航处理与创建超级链接等方面的知识。

(7) 使用数据库与外部资源，重点介绍了如何应用UCD函数，Xtras插件与ActiveX控件方面的技巧。

(8) 为了使用户更好地学习编程技巧，编制了11个有实用价值的应用程序。

(9) 调试与打包程序，讲解了程序出错的原因、调试程序的方法、打包与发布程序。

(10) 制作多媒体课件，介绍了开发多媒体课件的一般流程、规范与方法；并就本书附带光盘的编写程序，作了简单介绍，以期达到抛砖引玉的目的。

本书由中国电教协会理事、职业技术教育专业委员会主任委员、石家庄工程技术学校校长张西月教授任主编，中国电教协会职业技术教育专业委员会秘书长徐群保副教授审稿。参加本书编写工作的有：吴超英、张可、黄四清、高永安、张黎焱、孟航鸿。

尽管我们在编写过程中，进行了认真细致的审改工作，但由于时间仓促，作者水平所限，难免存在错漏之处，敬请读者斧正。

作者

2002年8月

目 录

第 1 章 Authorware6.0 概述	1
1.1 Authorware6.0 概述	1
1.1.1 功能及特点	1
1.1.2 学习与帮助	6
1.1.3 Authorware 工作界面	7
1.2 编程基本知识	19
1.2.1 如何编制程序	19
1.2.2 编程技巧	27
1.2.3 经常使用快捷键	28
第 2 章 多媒体素材与管理	30
2.1 使用多媒体素材	30
2.1.1 显示对象	30
2.1.2 显示图标	30
2.1.3 文本	33
2.1.4 图像	41
2.1.5 声音	49
2.1.6 数字电影	51
2.1.7 视频对象	56
2.1.8 删除图标	59
2.1.9 等待图标	60
2.1.10 群组图标	61
2.2 管理多媒体素材	61
2.2.1 使用外部媒介浏览器	61
2.2.2 创建与使用库文件	64
2.2.3 编辑与使用库	66
2.3 模块与知识对象	68
2.3.1 模块的创建与使用	68
2.3.2 创建与使用知识对象	71
第 3 章 变量、函数与表达式	79
3.1 变 量	79

3.1.1 变量类型	79
3.1.2 系统变量与自定义变量	80
3.1.3 变量窗口	81
3.2 函 数	82
3.2.1 函数类型	82
3.2.2 语法规则	83
3.2.3 函数窗口	83
3.2.4 加载外部函数	85
3.3 运算符与表达式	85
3.3.1 运算符类型	85
3.3.2 运算符的优先级与结合性	85
3.4 程 序 语 句	86
3.4.1 条件语句	86
3.4.2 循环语句	90
3.5 计 算 图 标	92
3.6 使用变量、函数和表达式	93
3.6.1 嵌入文本对象	93
3.6.2 控制对象属性	94
3.7 使 用 列 表	94
3.7.1 线性列表	94
3.7.2 属性列表	96
3.7.3 多维列表	97
3.8 引用设计图标	98
3.9 制 作 时 钟	99
3.9.1 使用的系统函数及变量	99
3.9.2 时钟指针位置的几何关系	100
3.9.3 制作时钟	101
第4章 设计演播式程序	105
4.1 设计运动效果	105
4.1.1 移动图标与运动路径	105
4.1.2 5种移动方式	106
4.1.3 设计运动效果	111
4.1.4 定位显示	117
4.2 对象间的层次关系	121
4.2.1 层次关系概述	121
4.2.2 层次关系实例	122

4.2.3	制作字幕滚动动画	123
4.3	其他有关技术问题	124
4.3.1	使用过渡效果	124
4.3.2	正确使用文字与图像	125
4.3.3	使用声音的技巧	125
4.3.4	使用数字电影	128
4.3.5	处理同步关系	128
第5章	设计交互式程序	135
5.1	分支结构程序	135
5.1.1	创建分支程序	135
5.1.2	交互式程序执行过程	137
5.2	交互图标	138
5.2.1	交互图标的显示功能	138
5.2.2	交互图标的属性	139
5.2.3	交互响应类型	140
5.2.4	设置响应属性	141
5.3	11种响应类型的特点与用法	143
5.3.1	按钮响应	143
5.3.2	热区域响应	151
5.3.3	热对象响应	158
5.3.4	目标区响应	161
5.3.5	下拉菜单响应	166
5.3.6	条件响应	169
5.3.7	文本输入响应	170
5.3.8	按键响应	174
5.3.9	时间限制响应	176
5.3.10	重试限制响应	178
5.3.11	事件响应	179
5.4	跟踪交互过程	180
5.4.1	相关系统变量	180
5.4.2	知识跟踪	181
5.4.3	跟踪答题过程	182
5.5	永久响应	184
5.5.1	永久响应特点	184
5.5.2	响应过程	185
5.5.3	控制执行范围	187

5.6 灵活的交互方式	188
5.6.1 制作可移动的按钮板	188
5.6.2 制作快捷菜单	189
5.6.3 设计多栏编辑界面	191
5.6.4 利用外部函数实现的响应类型	194
第6章 控制程序流程	199
6.1 判断结构	199
6.1.1 设置判断图标属性	199
6.1.2 设置分支路径属性	201
6.1.3 相关系统变量与函数	202
6.1.4 判断结构的几种分支形式	202
6.2 框架结构与导航管理	208
6.2.1 框架结构概述	209
6.2.2 导航图标	211
6.2.3 框架图标及应用	214
6.2.4 定制导航界面	219
6.2.5 导航过程控制	221
6.3 创建超级链接	222
6.3.1 关键字	222
6.3.2 创建超文本	223
6.3.3 创建超媒体	227
6.4 在不同程序间跳转	228
6.4.1 调用别的 Authorware 文件	228
6.4.2 调用 Windows 应用程序	229
第7章 使用数据库与外部资源	230
7.1 使用数据库	230
7.1.1 建立与访问数据库文件	230
7.1.2 应用 UCD 函数	234
7.1.3 制作数据库管理系统	238
7.1.4 用函数建立数据源	244
7.2 使用外部函数与组件	247
7.2.1 应用 Xtras 插件	247
7.2.2 使用 ActiveX 控件	253
7.2.3 使用其他多媒体素材	258
7.2.4 使用 OLE 技术	268

第 8 章 综合应用实例	271
8.1 输入数字移动游标位置	271
8.1.1 实时锁定游标移动位置	271
8.1.2 输入数值移动游标	274
8.2 放大图片与用滚动条显示图片	276
8.2.1 放大图片	276
8.2.2 用滚动条浏览大图片	279
8.3 设计绘图板	280
8.3.1 本例用到的系统变量与函数	281
8.3.2 设计绘图板	281
8.3.3 制作绘图交互	283
8.3.4 设置填充方式及线型	285
8.3.5 设置退出方式	285
8.4 制作指针式时钟	286
8.4.1 本例用到的系统变量与函数	286
8.4.2 制作数字时钟与日历	286
8.4.3 制作指针钟	287
8.5 制作计算器	293
8.5.1 用到的计算函数	293
8.5.2 建立计算器面板	293
8.5.3 实现计算器功能	294
8.6 指 法 练 习	301
8.6.1 随机产生字符	301
8.6.2 移动炮台并射击	303
8.6.3 统计正确率	306
8.7 制作个人通讯录	308
8.7.1 建立基本画面	309
8.7.2 建立操作菜单	310
8.7.3 添加记录	310
8.7.4 读出记录	312
8.7.5 浏览全部内容	314
8.8 制作 CD 播放器	315
8.8.1 控制 CD 音轨的函数	315
8.8.2 制作 CD 播放器	317
8.8.3 制作按钮提示	321
8.9 制作菜单系统	324

8.9.1	删除系统演示窗口中的“文件”菜单项	324
8.9.2	设计自己的退出程序菜单	324
8.9.3	JumpFileReturn 函数简介	325
8.9.4	调用实例文件的菜单	325
8.10	调用 Windows 系统控制面板	326
8.11	制作 Web 浏览器	327
8.11.1	本例用到的系统变量与函数	327
8.11.2	制作 Web 浏览器	328
第 9 章	调试与打包程序	331
9.1	调试程序	331
9.1.1	使用调试工具	331
9.1.2	防止程序出错	333
9.2	程序打包	336
9.2.1	程序打包须知	336
9.2.2	程序本地打包	337
9.2.3	程序 Web 打包	339
9.3	发布程序	354
9.3.1	打包后可执行文件搜寻的路径	354
9.3.2	发布程序要考虑的问题	354
9.3.3	发布需要的支持文件	355
9.3.4	制作自启动光盘	356
第 10 章	制作多媒体课件	357
10.1	多媒体课件概述	357
10.1.1	多媒体课件	357
10.1.2	多媒体课件的模式分类	358
10.1.3	多媒体课件发展方向	359
10.2	开发多媒体课件	359
10.2.1	开发规范	360
10.2.2	课件开发方法	362
10.2.3	设计多媒体课件	364
10.2.4	设计课件页面	366
10.3	制作本书配套光盘	369
10.3.1	总体结构	369
10.3.2	设计演示程序	370

第1章 Authorware6.0 概述

1.1 Authorware6.0 概述

美国 Macromedia 公司 1987 年开发的 Authorware, 经过几年不断更新改版, 2001 年又推出了 Authorware6.0 版。

Authorware 是一种优秀的多媒体创作软件, 与其他同类软件相比, 其市场占有率一直位居第一。它采用面向对象的设计思路, 用窗口式界面、按钮、图标和流程图显示方式, 使设计环境直观、明了。使用者无需掌握高深的编辑语言, 就可制作出一流的多媒体产品。用其设计出的程序紧凑、逻辑性强、便于管理, 减少了开发多媒体产品的劳动量, 缩短了开发周期。它支持当前流行的 ActiveX、ODBC、VR(虚拟现实)及流技术等, 能将图片、动画和声音等信息, 组织成交互式应用程序。

目前 Authorware 已成为国际上课件制作、远程教育、商业广告和网络培训领域中标准的开发工具。与其他计算机管理教学系统相结合, 可以开发出应用于局域网或互联网的在线学习程序。Authorware 能跟踪记录学习过程, 评价学习者的学习情况, 检测教学效果。

1.1.1 功能及特点

1.1.1.1 主要功能

Authorware6.0 的功能十分强大, 主要表现在以下几方面:

(1) 用 13 个图标和流程线, 组织程序整体结构, 很像程序流程图。整个程序逻辑性强, 界面一目了然。要想修改某个对象, 双击它就会显示出编辑工具, 能直接在窗口中编辑, 修改结果可实时反映在输出窗口。用它编辑的交互式应用程序, 可分成几个逻辑模块, 由多人协作完成, 最后合成一个产品。在一个程序中可以使用 500 多个图标, 便于交互操作。

(2) 图形处理功能很强, 用户可以在演示窗口创建图形, 也可以插入其他图片, 并可调整插入图片的位置和大小。文字处理能力强, 可以输入、编辑、排版文字, 设置字体、字号、颜色等。

(3) 提供了三种流程结构、5 种动画设计类型、11 种交互方式, 如文本输入、快捷键、下拉菜单、按钮、热区响应等。其 13 种导航方式及多种反馈类型, 能开发出交互性很强的程序。

(4) 数据处理能力极强, 可以用系统变量、函数响应用户操作, 也可以由用户自己定义 50 多个变量, 实现底层或更高级控制, 还可以使用外部扩展函数。多媒体数据可以保存在程序内, 也可以保存在程序外, 程序中仅保存链接信息。

(5) 在程序中可以增加调试断点, 在变量窗口跟踪和修改变量值, 在控制面板中单步执行程序, 能在程序中加入调试信息等, 调试手段更加完善。

(6) 提供了多种开发向导(知识模块), 用户也可以设计自己的知识模块, 能大幅度提高程序开发效率。

(7) 能将开发成果以图标或模块形式保存, 可反复使用, 便于多人同时工作。

(8) 编制的程序能脱离 Authorware 环境独立运行, 能生成直接在 Windows 下执行的 .exe 文件; 也能生成播放文件, 在 Authorware 提供的播放器中独立运行。

1.1.1.2 Authorware6.0 新增功能

与 Authorware5.2 相比, Authorware6.0 新增了如下功能。

(1) 一键发布(One Button Publishing)。

一键发布功能可以将发布过程中的所有步骤都集成起来并进行自动化处理。这样, 用户只需单击鼠标按键, 就可以基于 Web、CD-ROM 或企业内部网, 发布 Authorware 应用程序。主要功能如下:

① 可以同时将一个多媒体程序, 以多种格式打包和发布。例如, 只需一步就可以将 Authorware 程序打包成 A6R、AAM 和 HTM 这 3 种不同的发布格式。

② 可以定义能够定制的、重复使用的发布设置。

③ 能自动识别并收集被发布程序所需要的许多支持文件, 如 Xtras、DLLs 和 UCDS 等。

④ 对于以 Web 方式发布的应用程序, 可以将文件以 FTP 的方式上传到远端服务器。

如果要同时发布多个 Authorware 程序, 可以用批量发布特性, 同时将多个程序发布成多种不同格式, 并能够对所有发布的程序进行跟踪。

(2) 新增了[命令]菜单。

Authorware6.0 新增了一个[命令]菜单, 其中提供了一些增强功能, 如自动寻找 Xtras 等; 也可以将自己创建的命令增加到[命令]菜单中以便扩展其功能。

(3) 富文本编辑器。

Authorware6.0 支持 RTF(Rich Text File, 富文本)文件, 用户可以使用新的富文本编辑器, 创建丰富的、可重复使用的媒体内容。在 Authorware 6.0 中有以下两种 RTF 组件:

① RTF 对象编辑器, 可以设计自己的屏幕或任意的 RTF 文件。

② RTF 知识对象, 可以用 RTF 知识对象在 Authorware 内部的演示窗口中显示外部的 RTF 文档。可以动态地链接到外部的(如在 RTF 对象编辑器或在 Word 中创建的)RTF 文档, 这样, 当要更新文档内容时, 不必重新在 Authorware 中进行编辑, 而只须修改相应的 RTF 文档即可。

(4) 新增了媒体特性。

除支持 RTF 文件外, Authorware6.0 还增加了以下两种媒体新特性:

① 媒体同步, 可以随着时间同步显示文本、图形和其他基于时间的媒体, 包括音频、视频文件等。它能使 Authorware 的声音和数字影像图标, 根据一个声音文件或数字影像文件中的媒体位置, 触发任意事件。

② MP3 流式音频, Authorware6.0 能将窄带宽的 MP3 音频, 加入到程序中。

(5) 增强了界面功能。

Authorware6.0 的界面功能, 在以下几个方面得到增强:

① 用户可以创建定制图标, 并将其保存在图标工具栏中。

② 用户可以从外观上判断流程线上的图标, 是空的还是包含有信息。如果一个图标中没有内容, 则该图标将变为灰色。

③ 图标工具栏中的调色板, 由原来的 6 种颜色, 增加到了 16 种颜色, 扩大了用颜色标示图标的范围。

④ 在【文件⇨打开】子菜单中, 可显示的最近打开文件的个数, 由原来的 6 个增加到了可以同时显示 10 个文件。

⑤ 用户可以随意调整[函数]、[变量]对话框的大小。[计算窗口]中的功能, 进一步得到加强。

⑥ 设计窗口中的右键菜单得到加强, 可以方便地控制设计窗口、图标和群组窗口。

(6) 增强了 Web 技术。

① 增强 ActiveX 支持, 整合了全部 ActiveX 控件的新范围, 增强的通信支持能延伸 ActiveX 控件的属性和方法。

② XML 支持, 利用 XMLParser Xtra 使 Authorware 能读取、解析和使用 XML 文档内容。

③ 减小了网络播放器, Authorware Web 播放器比以前减小了 40%, 配置程序更快。

④ SCO 元数据编辑器, 可生成从标准适应元数据文件到用户的课件, 使课件内容易于管理、再使用和配置。同时增强了对用户数据和程序性能的跟踪能力。

以上只是 Authorware 6.0 新增功能的主要部分, 本书后面将详细介绍这些功能。

1.1.1.3 Authorware6.0 程序安装

Authorware6.0 是一套功能强大的多媒体编辑系统, 因此它的价格也十分昂贵, 正版的大概需要几千美元。为了使广大用户都能体验到 Authorware6.0 的强大功能, Macromedia 公司在其[<http://www.macromedia.com/software/authorware/trial/>]网站上, 提供了该软件的 30 天试用版本, 用户可以下载试用。

1.1.1.3.1 系统需求

表 1-1 列出了编辑和播放 Authorware6.0 文件, 以及需要的最小硬件和软件配置。

表1-1 Authorware6.0 的系统需求

组件	编 辑	播 放
处理器	带浮点协处理器的 Intel 奔腾处理器	486DX/66 或带浮点协处理器的 486SX
内存	最少 16MB, 推荐使用 24MB	最少 8MB, 推荐使用 12MB

表 1-1 续

组件	编 辑	播 放
显示系统	最低分辨率 640×480, 256 色	同左
操作系统	中英文 Windows95/98, Windows Me 或 Windows NT 4.0, Windows2000, WindowsXP	中英文 Windows3.1 以上, 或 Windows NT3.5.1 以上
驱动器	具有 25MB 的剩余磁盘空间及一个 CD-ROM 驱动器	根据播放文件的存储方法来决定
其他	Sounder Blaster 兼容声卡, AVI 及 QuickTime 支持	同左

1.1.1.3.2 英文版 Authorware6.0 的安装步骤

下边以中文版 Windows98 环境为例, 对 Authorware6.0 的安装步骤加以说明:

(1) 把 Authorware6.0 CD 光盘插入 CD-ROM 驱动器中, 运行 Setup.exe 安装程序。如果是从 Macromedia 网站上下载试用版, 则直接运行该文件。

(2) 安装程序先进行解包, 待解包结束后, 出现安装欢迎界面。单击【Next】按钮, 进入 Software License Agreement 对话框。用户必须同意该软件使用协议才能继续安装, 在该对话框中选择【Yes】按钮。

(3) 出现 Setup Type 对话框, 如图 1-1 左所示。有三个选项: Typical、Compact 和 Custom。大多数情况下均选择第一种安装类型。Destination Folder 域决定把 Authorware6.0 安装到哪个目录下, 用户可以单击【Browse】按钮进行修改。

(4) 当在上一步选择了“Custom”安装类型, 单击【Next】按钮后, 出现 Select Components 对话框, 在此用户可以选择所要安装的组件。单击【Next】按钮, 继续往下安装。

(5) 弹出 Select Program Folder 对话框, 让用户确定程序组的名字, 如图 1-1 右所示。建议使用其默认名字, 单击【Next】按钮继续。

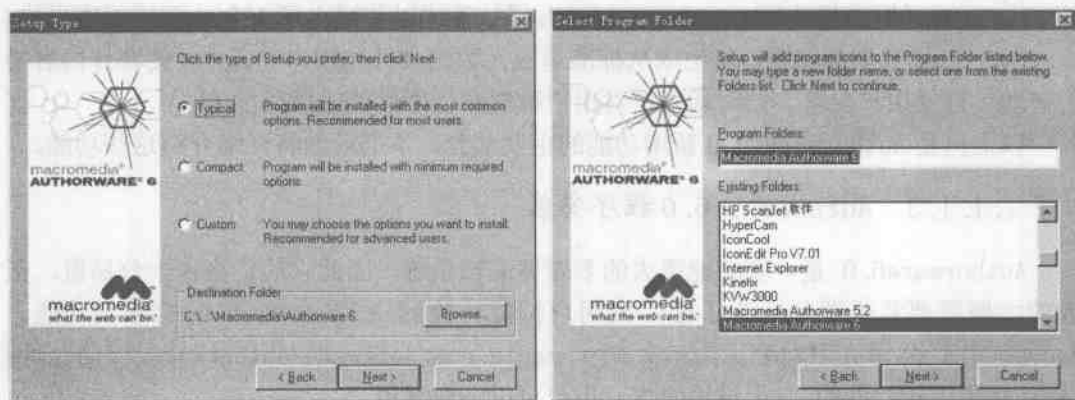


图 1-1 选择安装类型与建立程序组

(6) 出现 Start Copying Files 对话框, 列出了安装信息。单击【Next】按钮, 出现安装界面, 并不断地切换画面, 介绍 Authorware6.0 的特点。

(7) 安装结束, 出现如图 1-2 左所示的对话框。如果单击【Finish】按钮, 将打开 ReadMe 文件。阅读文件后关闭它。

(8) 出现 Macromedia Web Registration 对话框, 单击【Don't Remind Me】按钮。接着系统为 Authorware6.0 创建程序组, 如图 1-2 右所示。至此, Authorware6.0 安装完毕。

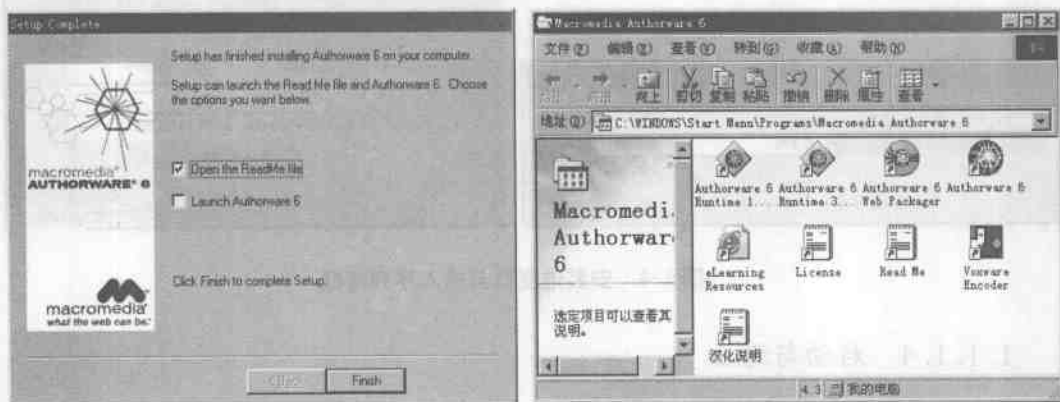


图 1-2 安装结束与建立的 Authorware6.0 程序组

1.1.1.3.3 安装 Authorware6.0 汉化补丁

(1) 运行周仲元、朱敏翻译的汉化文件“汉化 aw6.exe”, 则出现接受协议和说明窗口如图 1-3 左所示。

(2) 单击【确定】按钮, 出现选择“安装目录”框, 如图 1-3 右所示。该目录必须是安装英文版 Authorware6.0 的目录。

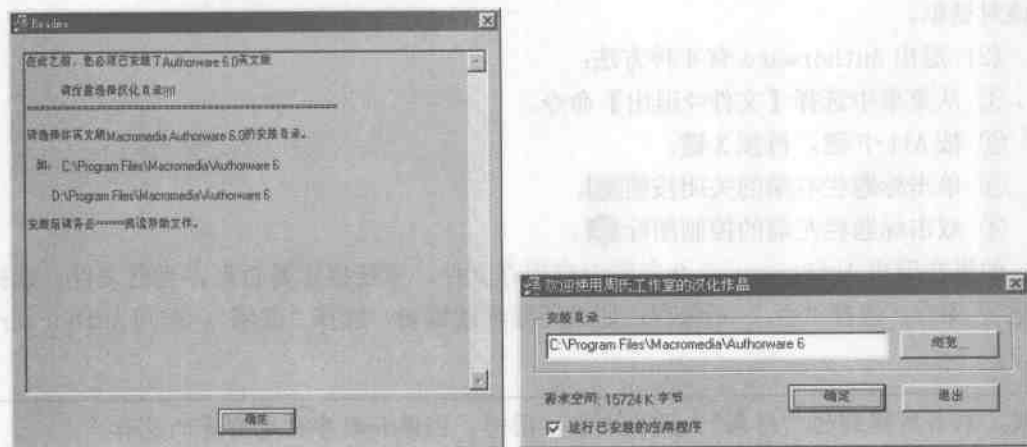


图 1-3 说明界面与选择安装目录框

(3) 单击【确定】按钮, 出现“安装进度”框, 如图 1-4 左所示。

(4) 出现“欢迎来到 Authorware”对话框, 如图 1-4 右所示。输入用户的姓名、单位和序列号, 单击【确定】按钮继续安装。下边出现“网上注册”对话框, 可以当时注册, 也可以后注册。

(5) 安装完后直接进入 Authorware6.0 编辑界面, 系统自动在默认浏览器中打开帮助页面, 同时也打开 AW Welcome 欢迎窗口。

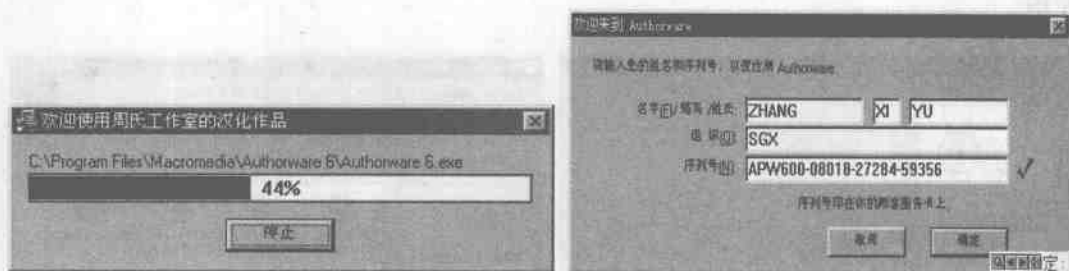


图 1-4 安装进度框与输入序列号框

1.1.1.4 启动与退出

(1) 启动 Authorware6.0 有两种方法:

① 当安装 Authorware6.0 后, 系统自动在 Windows 桌面上建立了快捷图标 。直接在桌面上双击  图标, 即可启动 Authorware6.0。

② 在 Windows 窗口中选择 **开始** ⇒ 程序 ⇒ Macromedia Authorware6.0 ⇒ Authorware6.0 命令, 呈现主窗口。如果第一次运行 Authorware, 自动打开知识对象窗口, 左边列出了两种知识模块。右边有“确定”、“取消”、“不选”和“帮助”四个按钮, 可以决定是否用系统提供的知识模块创建程序。单击“取消”按钮或按 Esc 键, 关闭该窗口。如果在关闭窗口之前, 不勾选(启动时显示本对话框)复选框, 下次启动时不再显示该对话框。

(2) 退出 Authorware 有 4 种方法:

- ① 从菜单中选择【文件⇒退出】命令。
- ② 按 Alt+F 键, 再按 X 键。
- ③ 单击标题栏右端的关闭按钮 .
- ④ 双击标题栏左端的控制图标 .

如果在退出 Authorware6.0 之前没有保存文件, 系统提示是否保存当前文件。选择“是”, 保存; 选择“否”, 不保存; 如果还要继续编辑, 选择“取消”, 返回 Authorware 窗口。

注意: 本书所提到的“对象”, 是指文本、图形、图像和数字化电影等的总称。

1.1.2 学习与帮助

Authorware6.0 功能强大且易学易用, 下边介绍学习 Authorware6.0 的方法。

(1) 使用 Authorware6.0 帮助。从菜单中选择【帮助⇒Authorware 帮助页】, 打开 Authorware6.0 帮助网页, 详细描述 Authorware6.0 基础、函数、变量和其他参考信息。