

20

TP311.56-43

L32

中文 Authorware 6 标准培训教程

主 编 李建慧



A1021069

上海科学普及出版社

图书在版编目 (CIP) 数据

中文 AUTHORWARE 6 标准培训教程 / 李建慧主编. — 上海: 上海科学普及出版社, 2002. 8

ISBN 7-5427-2245-X

I. 中… II. 李… 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 053121 号

策 划: 铭 政

责任编辑: 徐丽萍

中文 Authorware 6 标准培训教程

主 编: 李建慧

出 版: 上海科学普及出版社 (上海中山北路 832 号 邮政编码 200070)

发 行: 新华书店上海发行所

印 刷: 北京云浩印刷厂印刷

开 本: 787×1092 1/16 印张: 17.5

字 数: 425 千字

版 次: 2002 年 9 月第 1 版 2002 年 9 月第 1 次印刷

印 数: 1-8000 定价: 22.00 元

书 号: ISBN 7-5427-2245-X / TP·406

前 言

Authorware 是 Macromedia 公司推出的一种使用方便、功能强大的多媒体制作工具软件。它采用面向对象的设计思想，以图标为程序的基本组件，用流程线连接各图标构成程序，从而提高了多媒体软件的开发速度与质量，使非专业程序设计员进行多媒体软件开发成为现实。

多媒体软件产品是计算技术中图形、图像、声音和动画等多种媒体的结合，在众多的多媒体创作工具中，Authorware 始终是其中的佼佼者。它在娱乐、课件制作等方面都有着广泛的应用。与其他的多媒体工具相比，它因简单、易学、功能强大而倍受广大非编程人员的喜爱。

但是，Authorware 的英文界面给不少计算机初级用户的学习带来了不便，为了满足广大多媒体爱好者的需要，编者从网上下载了 Authorware 6 的汉化包，从而使 Authorware 6 成了中文界面。

全书共分 12 章：

第 1 章主要介绍了 Authorware 的系统配置和安装，以及 Authorware 6 的新增功能。第 2 章介绍了 Authorware 6 的文件操作和设置，还介绍了 Authorware 流程线的简单操作。第 3 章结合显示图标讲解了文本、图形和层在 Authorware 中的应用，包括创建链接、查找和替换以及显示图标的过渡效果。第 4 章介绍了如何使用移动图标移动对象，然后结合移动图标的各种移动特性，制作一个同时移动多个对象的动画。第 5 章介绍了擦除图标、等待图标、群组图标和计算图标的属性设置和使用。第 6 章介绍了多媒体使用，使用户了解声音图标、数字电影图标和视频图标的应用，以及在多媒体作品中插入声音对象和视频对象的方法。第 7 章介绍了变量、函数和表达式的使用方法。第 8 章介绍了在 Authorware 6 中创建人机交互的基本概念和方法，然后根据交互响应类型，对 11 种人机交互响应制作了实例。第 9 章介绍了决策图标、框架图标和导航图标在流程线上的结构创建，讲解了决策分支程序流程的创建以及如何规划和调试程序流程。第 10 章介绍了 Authorware 6 中库和模块的使用。第 11 章介绍了文件的打包和发布以及多种快速发送设置。第 12 章综合前面所讲的内容，制作了两个完整的实例。

本书由李建慧主编，参加本书编辑、审校、排版的人员还有李晓琴、魏艳梅、井润贞、魏霞等。由于本书编写时间较短，加上编者水平有限，虽然勘误再三仍难免有不足之处，恳请读者批评指正，以便于我们在今后的工作中不断改进。

编 者

2002 年 7 月

目 录

第1章 中文 Authorware 6 入门1

- 1.1 中文 Authorware 6 概述1
 - 1.1.1 Authorware 是什么1
 - 1.1.2 Authorware 的发展1
 - 1.1.3 Authorware 6 的新功能及新内容2
- 1.2 Authorware 6 的系统配置和安装4
 - 1.2.1 Authorware 6 对运行环境的要求4
 - 1.2.2 Authorware 6 的安装5
 - 1.2.3 Authorware 6 的汉化包设置8
- 1.3 启动和退出 Authorware 69
 - 1.3.1 启动 Authorware 69
 - 1.3.2 退出 Authorware 611
- 1.4 Authorware 6 工作环境简介11
 - 1.4.1 标题栏12
 - 1.4.2 常用工具栏13
 - 1.4.3 设计图标栏13
 - 1.4.4 程序设计窗口14
 - 1.4.5 “知识对象”对话框16

第2章 Authorware 6 文件设置

与基本操作17

- 2.1 文件操作17
 - 2.1.1 打开已存在文件17
 - 2.1.2 创建新文件17
 - 2.1.3 保存文件18
- 2.2 文件设置19
 - 2.2.1 文件属性设置19
 - 2.2.2 设置文件调色板25
 - 2.2.3 系统字体设置25
 - 2.2.4 导航属性设置26
- 2.3 进入流程图编辑27
 - 2.3.1 设计一个小程序27
 - 2.3.2 移动和复制流程线上的图标29
 - 2.3.3 为流程线上的图标着色30

第3章 文本和图形的操作31

- 3.1 输入显示对象31
 - 3.1.1 绘图工具箱31
 - 3.1.2 绘制简单图形32
 - 3.1.3 输入文本33
 - 3.1.4 导入外部对象34
 - 3.1.5 一次导入多个对象35
 - 3.1.6 用剪贴板导入外部对象36
- 3.2 设置文本属性36
 - 3.2.1 调整文本位置37
 - 3.2.2 改变文本字体37
 - 3.2.3 改变文本字体大小38
 - 3.2.4 修改文本风格38
 - 3.2.5 改变文本对齐方式39
 - 3.2.6 滚动显示文本对象39
 - 3.2.7 消除文字边缘锯齿40
 - 3.2.8 改变文本的颜色及背景色41
- 3.3 定义风格类型41
 - 3.3.1 设置文本风格41
 - 3.3.2 应用自定义风格42
- 3.4 创建超级链接43
- 3.5 设置图形属性45
- 3.6 多个对象的编辑50
 - 3.6.1 一次选中多个对象50
 - 3.6.2 组合多个对象51
 - 3.6.3 排列对象51
- 3.7 显示层次设置52
 - 3.7.1 前置和后置52
 - 3.7.2 显示图标的显示层次53
- 3.8 设置显示效果和转换效果54
 - 3.8.1 设置显示效果54
 - 3.8.2 过渡效果56
- 3.9 使用查找 / 替换命令60



第4章 动画设计	61
4.1 “移动”设计图标	61
4.1.1 移动图标	61
4.1.2 移动属性	61
4.1.3 移动类型	62
4.1.4 直接到点	63
4.1.5 直接到线	66
4.1.6 直接到网格	67
4.1.7 移动到路径终点	68
4.1.8 移动到路径上任意点	70
4.2 实例——足球出线了!	71
第5章 擦除、等待和群组图标的使用	74
5.1 擦除图标	74
5.1.1 创建擦除图标	74
5.1.2 擦除图标属性设置对话框	74
5.2 等待图标	76
5.2.1 创建等待图标	76
5.2.2 编辑“等待”按钮	78
5.3 群组图标	79
5.3.1 了解群组图标	79
5.3.2 创建群组图标	79
5.3.3 图标的成组和解组	80
5.3.4 群组图标的属性	81
5.4 计算图标	82
5.4.1 创建计算图标	82
5.4.2 将计算图标附着在其他图标上使用	82
5.4.3 设置“计算”图标窗口	83
5.4.4 “计算”窗口的属性设置	84
第6章 多媒体信息的使用	87
6.1 声音图标的应用	87
6.1.1 声音图标简介	87
6.1.2 导入声音文件	87
6.1.3 数字音频 MP3 与动画的播放	91
6.1.4 媒体同步	92
6.2 使用 VCT Encoder 压缩声音文件	93
6.3 数字电影图标的应用	94
6.3.1 数字电影图标简介	94

6.3.2 数字电影图标的属性设置	95
6.3.3 实例——教授的演讲	100
6.4 视频图标的应用	102
6.4.1 使用视频图标的前期准备	102
6.4.2 控制视频信息的播放	103
6.4.3 设置视频播放区域的位置和大小	106
第7章 变量、函数和表达式	107
7.1 变 量	107
7.1.1 系统变量和自定义变量	107
7.1.2 细分变量类型	108
7.1.3 使用变量	109
7.1.4 使用“变量”对话框创建用户变量	111
7.1.5 实例——进入倒计时	113
7.2 函 数	115
7.2.1 了解函数	116
7.2.2 使用函数	117
7.2.3 自定义函数	119
7.3 运 算 符	120
7.3.1 运算符的类型	120
7.3.2 运算符的优先级	121
7.4 表 达 式	122
7.4.1 使用表达式	123
7.4.2 表达式和程序语句	123
第8章 建立交互	126
8.1 交互响应	126
8.1.1 交互的概念	126
8.1.2 创建交互结构	126
8.2 交互图标	128
8.3 按钮响应	134
8.3.1 创建按钮响应	134
8.3.2 按钮响应的设置	135
8.4 编辑按钮和鼠标样式	138
8.4.1 编辑按钮库中已有的按钮	138
8.4.2 创建自定义按钮	140
8.4.3 鼠标样式的选择和编辑	141
8.5 热区域响应	142
8.5.1 创建热区域响应	142



8.5.2 热区域响应设置	143
8.6 热对象响应	145
8.6.1 关于热对象响应	145
8.6.2 创建热对象响应	146
8.6.3 设置热对象响应属性	147
8.6.4 和热区域响应配合改进程序	148
8.7 目标区域响应	150
8.7.1 创建目标区域响应	150
8.7.2 目标区域响应属性设置	151
8.8 下拉菜单响应	156
8.8.1 下拉菜单响应的创建	156
8.8.2 下拉菜单响应的设置	156
8.8.3 设计“文件”菜单	158
8.9 文本输入响应	159
8.9.1 设置文本输入交互响应属性	162
8.9.2 实例——登录 Windows 98	163
8.10 条件响应	165
8.10.1 条件响应的创建与设置	165
8.10.2 实例——随机数字游戏	167
8.11 按键响应	170
8.11.1 按键响应属性	170
8.11.2 实例——移动的棋子	171
8.12 尝试限制响应	174
8.13 时间限制响应	177
8.14 事件响应	179

第9章 分支、框架和导航

图标的使用

9.1 决策图标	181
9.1.1 创建判定结构	181
9.1.2 决策图标的属性设置	182
9.1.3 判定分支的设置	184
9.2 操作实例分析	185
9.2.1 制作对象闪烁	185
9.2.2 用变量控制闪烁	187
9.3 框 架	189
9.3.1 创建框架结构	189
9.3.2 编辑框架窗口	190
9.3.3 设置框架过渡效果	193
9.3.4 框架的链接效果	193

9.3.5 设置退出画面	194
9.4 导航图标	195
9.4.1 创建导航图标	195
9.4.2 导航图标属性设置	195
9.4.3 实例——制作风景册	201
9.5 程序调试技巧	203
9.5.1 标志旗简介	203
9.5.2 使用标志旗	203
9.5.3 程序调试	204
9.5.4 跟踪窗口简介	204
9.5.5 制作和调试程序快捷键	206
9.5.6 在程序运行过程中修改程序	207

第10章 库和模块的使用

10.1 库	208
10.1.1 库的创建	208
10.1.2 库的编辑	210
10.1.3 使用库	211
10.1.4 更新链接	212
10.1.5 跟踪链接	213
10.1.6 修复链接	213
10.2 模 块	214
10.2.1 创建模块	214
10.2.2 使用模块	215

第11章 文件打包与发布

11.1 文件打包	217
11.2 作品的发布	219
11.2.1 多媒体数据的存放位置	219
11.2.2 准备工具目录	219
11.2.3 发布作品时所包含的文件	220
11.2.4 使用路径	221
11.2.5 一键发布	222
11.2.6 批量发布	232

第12章 综合实例

12.1 拼图游戏	234
12.2 唐诗精品课件测试	247
12.2.1 “填空”题测试	251
12.2.2 “判断”题测试	258
12.2.3 “选择”题测试	263

第 1 章 中文 Authorware 6 入门

在学习使用 Authorware 6 之前,应该首先对该软件的功能及其发展历程有一个大致的了解。如果是第一次接触这个软件,用户一定有诸多问题: Authorware 到底是做什么的?它有哪些强大的功能?

本章主要介绍一些有关 Authorware 6 的背景知识,它的安装环境及安装方法,最后介绍怎样启动和退出 Authorware 6。在本章中,需要初学者关注的是怎样得到 Authorware 6 中文环境的方法。

1.1 中文 Authorware 6 概述

Authorware 是一套多媒体开发工具,它与其他编程工具的不同之处在于它采用基于设计图标和流程图的程序设计方法,具有可以不写程序代码的特色,而且非专业人员也能够使用它创作交互式多媒体程序。

1.1.1 Authorware 是什么

自从“多媒体”一词出现后,计算机世界就变得丰富多彩起来,声音、文字、图像、动画等全方位地出现在人们面前,打动着人们的心。如果自己也能创作出缤纷的多媒体软件,用在自己的工作生活中,那将是十分惬意的!但是,复杂的编程语言令众多非专业人士望而却步。

多媒体创作工具的出现,给人们带来了希望。它不需编程,只要将一些多媒体素材,如声音、动画、图像等,通过一些简单的组合,就可以制作出不亚于专业人士制作的多媒体作品,从而将人们从繁琐复杂的编程工作中解放出来。

在国内外开发的众多多媒体创作工具中,首推美国 Macromedia 公司开发的 Authorware 多媒体制作软件。它是一种基于设计图标和以流程线为结构的编辑平台,采用窗口式界面和按钮显示方式,同时具有丰富的函数和程序控制功能,将编辑系统和编辑语言较好地融合到一起,简单直观,易于上手。它的跨平台体系结构、高效的多媒体集成环境和标准的应用程序接口等也颇具特色。这些特点使得 Authorware 深受广大用户和专业人士的欢迎,大量多媒体光盘都是使用 Authorware 制作完成的。

1.1.2 Authorware 的发展

Macromedia 公司在 1992 年到 1998 年间先后推出了 Authorware 2.0、Authorware 3.0、Authorware 3.5、Authorware 4 和 Authorware 5,2001 年年底的时候 Macromedia 公司又推出了 Authorware 6,满足一般多媒体作品的制作要求,Authorware 6 版本比其他版本在函数和变量的使用上进行了很大改进,知识对象窗口也增加了一些知识对象,例如增加了超文本知识对象。将多媒体的开发推上了一个崭新的境界,相信它将使用户制作出更为生气有趣的多媒体软件。

1.1.3 Authorware 6 的新功能及新内容

和以往版本比较, Authorware 6 在开发功能及内容上有了一些加强和改善。该版本与以前的版本相比在很大程度上进行了更新, 下面简单介绍一下 Authorware 6 的新功能。

1. 增加了对超文本的支持

Authorware 6 新增了六个超文本知识对象, 通过它们程序员可以轻易地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。

2. 网络功能的增强

Authorware 6 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 提供了大量 CMI 系统变量和函数, 主要用于开发基于网络的多媒体软件。

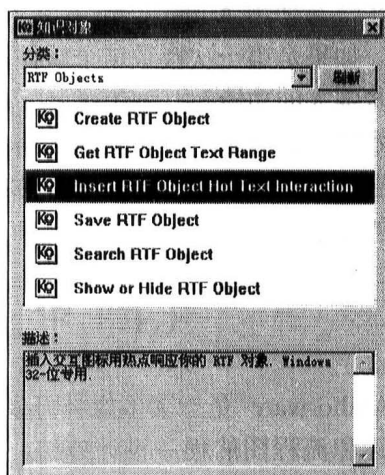


图 1-1 新增的 RTF 知识对象

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。而 Authorware 6 增强了计算图标文本处理能力, 使程序员在编程时的工作量大大减轻。

4. 增加了对 Windows 界面元素的设计功能

Authorware 6 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。各对象的含义如下:

- 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。



5. 新增大量实用的变量和函数

Authorware 6 着重在 CMI 教学、图标控制和网络应用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。

6. 新增媒体同步播放功能

Authorware 6 为程序员提供了一个媒体同步播放的新功能。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。以前要想使多媒体具有这种功能，需要首先在流程线上放置一个声音图标，然后设置其“定时”选项卡中的内容，但是即使这样，也经常由于时间设置不准确而出现错误。

在 Authorware 6 中，可以像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。

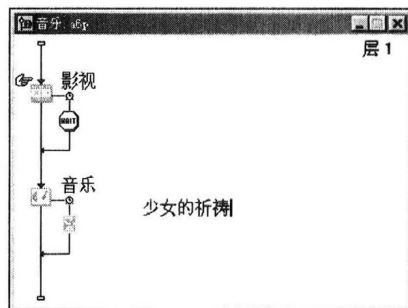


图 1-2 新增的媒体同步播放功能

7. 为图标提供了多种标记颜色

Authorware 以前的版本只有很少的标记颜色，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 提供了多达 16 种颜色，为程序开发提供了方便。

8. 增加了对 XML 的支持

XML 是 Extensible Markup Language 的缩写，意思是可扩展的标记语言。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以对这些部件加以标识。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 为用户提供了一个 Xtra 对象用以解析 XML 语言。

9. 新增了“命令”菜单

Authorware 6 新增了一个“命令”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。

10. 新增了一次发布功能

Authorware 以前的版本一直使用 Package（打包）的方法对文件进行发布，这种方法一次只能发布一个可执行文件，而且需要多个步骤。而 Authorware 6 集成了强大的发行功能，提供了一个“发布”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。

11. 提供了大量精彩的范例程序

Authorware 6 在帮助系统中提供了 90 多个范例程序，这些范例程序提供了极具价值的示范流程和可重用的代码，设计人员可以直接将它们复制到自己的程序中加以利用。因为



Authorware 6 提供的范例程序包含对自身的讲解, 因此也称它们为 Show Me 教学程序。

12. 具备内置的数据跟踪能力

Authorware 是强有力的在线多媒体教学工具, 可以迅速创建基于 Web、局域网以及 CD-ROM 的在线多媒体教学、训练软件, 目前在国际上已成为课件制作软件领域的工业标准。由 Authorware 创建的课件可以与广泛的学习管理系统进行沟通, 其内置的数据跟踪能力符合 AICC 标准。

13. 对网络应用提供完善的支持

Authorware 通过使用增强的流技术 (Advance Streamer), 极大地提高了网络程序的下载效率, 它通过跟踪和记录用户最常使用的程序内容, 智能化地预测和下载程序片段, 因此可以节省大量的下载时间, 提高了程序运行的效率。在线执行的程序内部现在可以集成 MP3 流式音频, 通过使用高压缩率及低带宽的 MP3 流式音频, 可以提高在线程序的执行速度和增强声音表现效果。Authorware 6 支持向程序中导入基于 XML 的内容, 并且完全兼容目前新的 XML 语法。通过增强与 ActiveX 控件的通信手段, 使多媒体程序可以利用目前大量 ActiveX 控件的全部功能。

1.2 Authorware 6 的系统配置和安装

使用 Authorware, 需要了解它对系统配置的要求。另外, 本书使用的是金山词霸, 所有的对话框全是翻译本, 所以有些地方翻译得不是很好, 请广大用户多谅解。用户只需在安装好了“金山快译”之后, 打开 Authorware 6 直接单击“汉”按钮, 这样就可以把 Authorware 6 汉化为中文界面。

1.2.1 Authorware 6 对运行环境的要求

(1) 硬件环境: 因为 Authorware 6 本身需要较大的空间, 而利用 Authorware 6 制作多媒体软件是一个系统工程, 它综合了图片、声音、动画、文字注释等内容, 需要较大的空间, 所以 Authorware 6 对硬件的要求比较高。同时, 较好的声卡和音箱也是制作多媒体不可缺少的部件。

另外, 为了便于获取素材, 最好配一个扫描仪。Authorware 6 的推荐硬件配置如下:

- CPU 主频 200MHz 以上;
- 声卡;
- 硬盘 2GB 以上;
- 音箱;
- 内存 32MB 以上;
- 扫描仪。

(2) 软件环境: 在软件方面, Authorware 6 是基于 Windows 95/98/NT 工作平台的, 所以这些系统软件是不可少的。另外, 用户应该有一些与 Authorware 6 配套使用的工具软件, 以便对素材进行简单的修改编辑, 有了这些软件的支持, Authorware 6 会如虎添翼, 在合成作品时就可大显身手了。常用推荐软件有:



- Photoshop (静画处理)
- Animator (二维动画处理)
- 3DS MAX (三维动画处理)
- Anipro (二维动画处理)
- WaveEdit (声音处理)

1.2.2 Authorware 6 的安装

Authorware 6 同许多 Windows 应用程序有着类似的安装界面, 它的安装向导会引导用户一步步完成安装。如果用户经常安装一些 Windows 应用程序或曾经安装过 Authorware 的其他版本, 就可以跳过这一部分内容。而对于 Windows 的初级用户, 下面的内容将帮助用户顺利完成 Authorware 的安装和启动。如果从来没有接触过 Authorware, 这将是一个良好的开端。下面将详细介绍 Authorware 6 的安装步骤。



安装 Authorware 6 的操作步骤如下:

- (1) 打开计算机, 进入 Windows 95/98/2000 或 XP 操作系统。
- (2) 将 Authorware 6 的安装光盘放入光驱中, 打开 Windows 的“资源管理器”窗口, 找到 Authorware 6 的安装文件 Setup.exe, 双击该文件, 开始运行安装程序。
- (3) 启动 Authorware 6 安装程序后, 系统会先运行安装向导, 之后由向导引导用户完成下面的安装过程。
- (4) 进入 Authorware 6 安装程序后, 首先看到的是欢迎界面, 如图 1-3 所示。

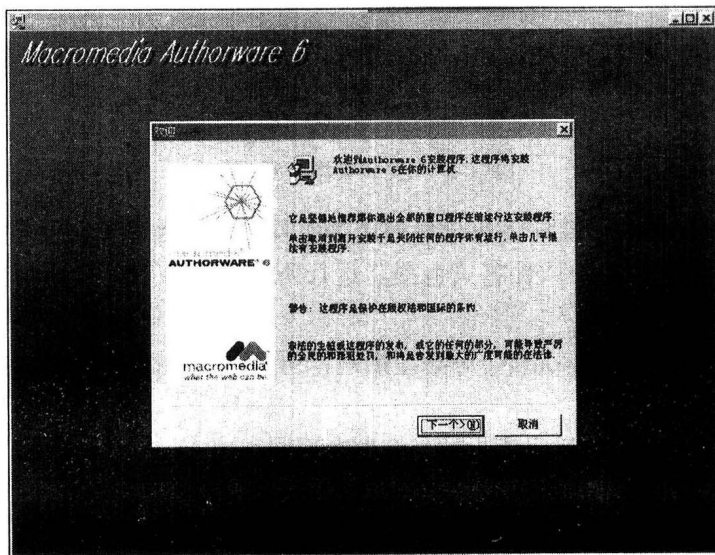


图 1-3 Authorware 安装程序欢迎界面

(5) 单击“下一个”按钮, 弹出“软件许可协议”对话框, 如图 1-4 所示。其中说明了用户的权利和义务。在其后的安装过程中, 用户随时可以用鼠标单击“后面的”按钮返回到前面的修改设置, 也可以单击“没有”按钮放弃安装, 退出安装程序。

(6) 单击“是”按钮, 弹出“安装类型”对话框, 如图 1-5 所示。在该对话框中有三种安装类型供选择:

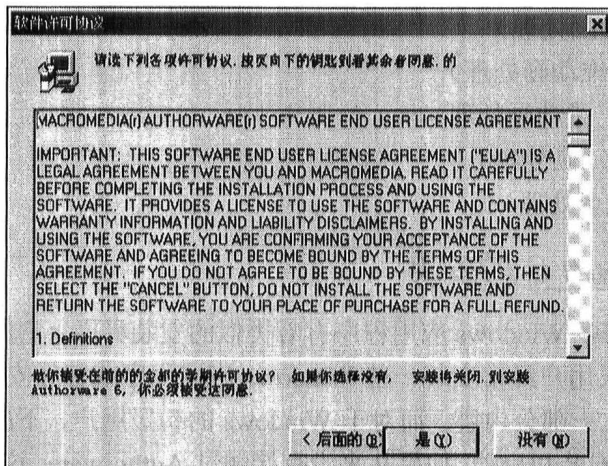


图 1-4 “软件使用许可协议”对话框

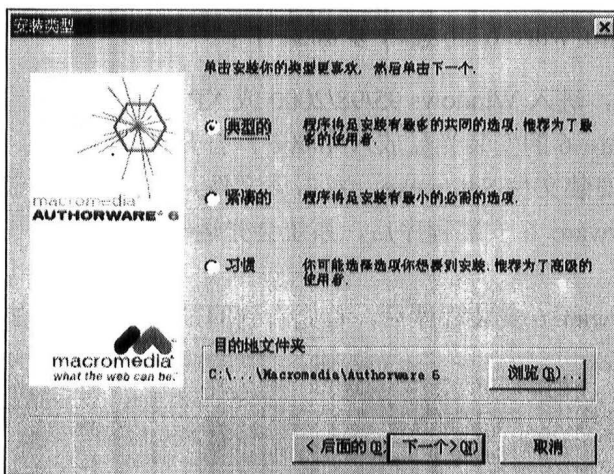


图 1-5 “安装类型”对话框

- 典型的 (Typical): 软件将包含最通用的组件, 这是推荐给大多数用户的选项。
- 紧凑的 (Compact): 软件将只包括其运行所需的最少组件, 适用于硬盘空间较小的用户。
- 习惯 (自定义) (Custom): 对高级用户, 可根据需要选择要安装的组件, 但对初级用户, 建议选择典型安装。

(7) 在“目的地文件夹”文本框中可选择软件的安装目录, 系统推荐的安装目录是 C:\Program Files\Macromedia\Authorware 6。如果想改变安装路径, 则单击右边的“浏览”按钮, 在弹出 Select Directory 对话框中选择合适的目录, 单击“确定”按钮即可。

(8) 选择完安装类型和安装目录后, 单击“下一个”按钮, 弹出“选择程序文件夹”对话框, 如图 1-6 所示。系统推荐的是 Macromedia Authorware 6, 无特殊需要, 最好不要进行修改。

(9) 单击“下一个”按钮, 弹出如图 1-7 所示的对话框, 该对话框中显示了刚才所设置的选项。如果用户有不满意之处, 可单击“后面的”按钮, 返回到前面相应的对话框中进行修改。否则, 单击“下一个”按钮, 开始安装过程的拷贝工作。

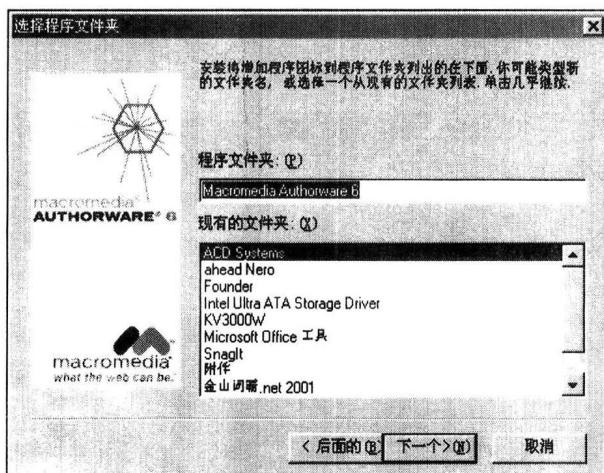


图 1-6 “选择程序文件夹”对话框

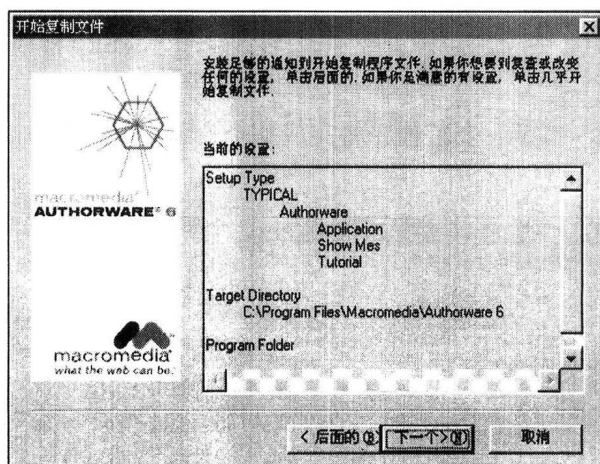


图 1-7 “开始复制文件”对话框

(10) 在下面的一段时间里，安装程序将把软件拷贝至硬盘上指定的目录中，同时用进度条显示已完成的工作量，如图 1-8 所示。在此过程中，用户可随时单击“取消”按钮退出安装程序，放弃安装。

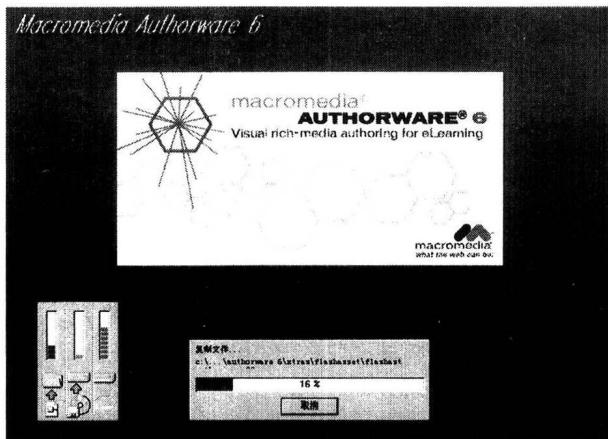


图 1-8 文件拷贝画面



(11) 最后，屏幕上弹出安装程序结束的画面，如图 1-9 所示，用户可以选择是否打开自述文件。

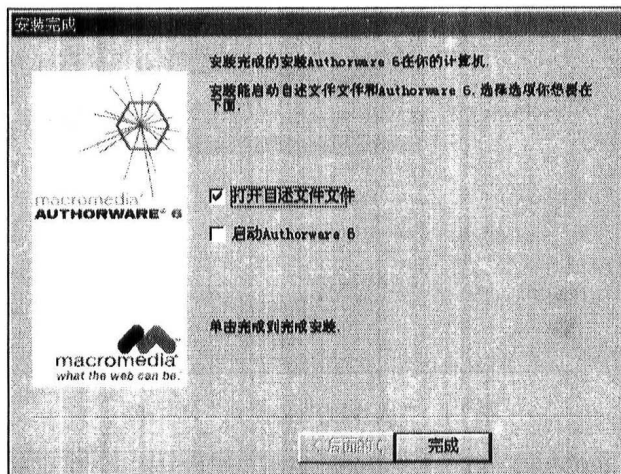


图 1-9 安装程序结束画面

(12) 单击“完成”按钮，安装程序将完成整个安装过程，并自动创建如图 1-10 所示的执行文件文件夹。



图 1-10 执行文件文件夹

1.2.3 Authorware 6 的汉化包设置

当用户按照上面的步骤安装好 Authorware 6 后，还需要将 Authorware 6 的汉化包挂到该软件上。但在汉化之前建议备份原有英文 Authorware 6 安装路径下的文件：

Authorware 6.exe

obb.exe

obp.exe

framewrk.a6d



knowledge objects 文件夹

Voxware Encoder 文件夹

然后将该下载好的目录中的汉化文件拷贝到原有英文 Authorware 6 安装路径下, 并确认原有的文件被覆盖。

经过这些操作, 然后启动 Authorware 6, 将会看到一个纯中文的界面, 这样我们以后学习起来会很直观, 也很容易。

1.3 启动和退出 Authorware 6

对于任何一个软件都有两项最基本的操作: 启动和退出。下面我们将介绍 Authorware 6 的启动与退出。

1.3.1 启动 Authorware 6

当用户的计算机上正确安装了 Authorware 6 程序后, 要使用它, 首先必须启动它。启动 Authorware 6 有以下两种方法:

1. 从“开始”菜单中启动

单击“开始”|“程序”| Macromedia Authorware 6 | Authorware 6 命令, 启动 Authorware 6, 弹出如图 1-11 所示的启动画面。



图 1-11 Authorware 6 的启动画面

在启动画面上单击, 或等待 5 秒后, 启动画面消失, 即可进入 Authorware 6 的应用程序界面, 如图 1-12 所示。

此时首先是知识对象窗口显示在应用程序界面上, 其中有两个选项, 包括两类知识对象: 一类是应用程序类; 另一类是测验类。它们都是用来建立多媒体软件框架的, 如果单击“取消”或“无”按钮, 则表示不使用任何知识对象, 直接进入程序设计窗口, 如图 1-13 所示。

如果单击“确定”按钮, 则会弹出如图 1-14 所示的对话框, 提示用户如果使用知识对象, Authorware 6 就会把与该知识对象相关的内容拷贝到用户应用程序所在的目录, 所以用户应设定应用程序的目录, 以便于相关内容的拷贝。

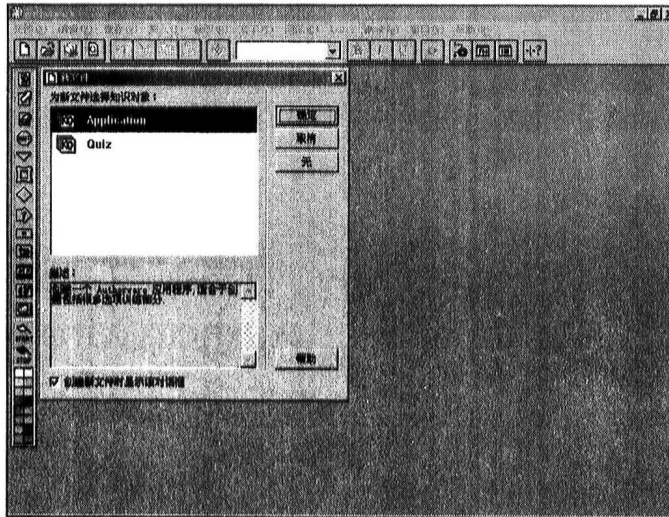


图 1-12 Authorware 6 应用程序界面

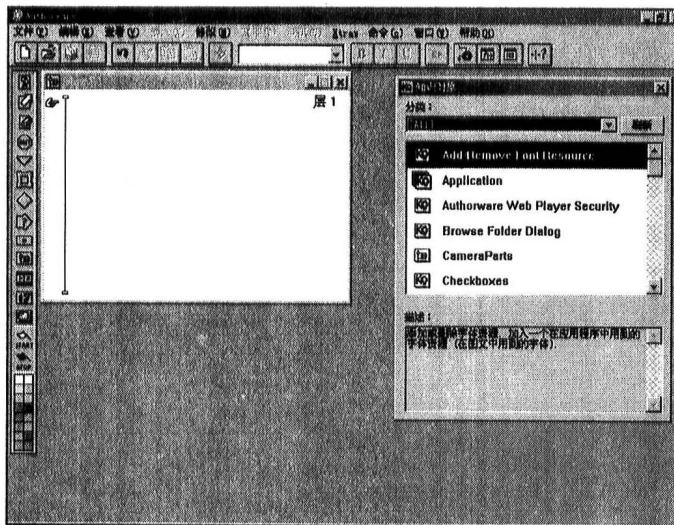


图 1-13 Authorware 6 的程序设计窗口

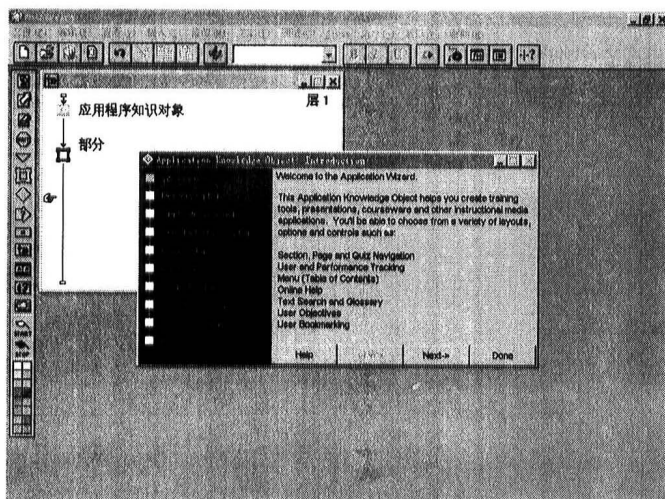


图 1-14 保存文件提示对话框