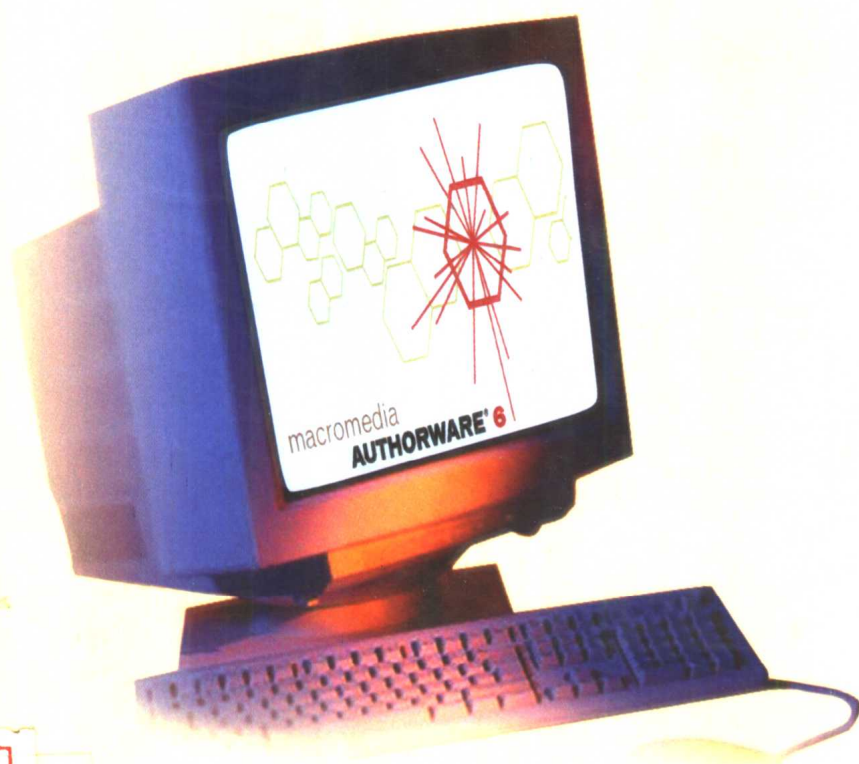


Authorware 6



从入门到精通



Authorware 6简介
 Authorware 6基本操作
 使用KO
 文本和图形图像的操作
 设置显示效果
 多媒体信息的使用
 移动图标
 建立交互
 控制流程及条件分支
 变量和函数
 模块和库
 程序的调试
 使用Xtras和ActiveX
 文件的打包和发布
 精彩实例

航空工业出版社

Authorware 6 从入门到精通



计算机教育图书研究室 编
Computer Education Books

航空工业出版社

内 容 提 要

美国 Macromedia 公司开发的 Authorware 是一个功能强大的多媒体创作工具软件, 该软件基于图标的创建流程, 简单易学, Authorware 6 是其最新版本。本书以通俗易懂的语言系统地介绍了 Authorware 6 的基础知识及使用技巧, 最后一章还列举了一个精彩的实例, 该实例几乎囊括了前面所讲的所有图标的使用。相信读者学习完本书之后, 一定能够使用 Authorware 6 创作出满意的多媒体作品。

本书内容翔实, 图文并茂, 既可以作为对多媒体创作感兴趣的读者的入门教材, 也可以作为专业人士的参考书。

图书在版编目 (CIP) 数据

Authorware 6 从入门到精通 / 计算机教育图书研究室编.

—北京: 航空工业出版社, 2002.3

ISBN 7-80134-962-8

I. A… II. 计… III. 多媒体-软件工具, Authorware 6
IV. TP311.56

中国版本图书馆 CIP 数据核字 (2001) 第 096982 号

航空工业出版社出版发行

(北京市安定门外小关东里 14 号 100029)

北京云浩印刷厂印刷

全国各地新华书店经售

2002 年 3 月第 1 版

2002 年 3 月第 1 次印刷

开本: 787×1092 1/16

印张: 17

字数: 288 千字

印数: 1-6000

定价: 22.80 元

本社图书如有缺页、倒页、脱页、残页等情况, 请与本社发行部联系调换。联系电话: 010-65934239 或 64941995

前 言

随着计算机硬件和软件性能的提高，特别是计算机网络的飞速发展，多媒体技术的发展也越来越受到人们的重视。由美国 Macromedia 公司开发的 Authorware 多媒体创作工具，以其简单易学和强大的功能获得了众多用户的青睐，它是一种基于设计图标和以流程线为结构的编辑平台，所有的制作过程简单明了，特别符合人们流程图式安排事件的习惯，这一点是其他软件所无法比拟的。同时，它还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在一起，简单直观，易于上手。另外，其高效的多媒体集成环境和标准的应用程序接口也使得 Authorware 深受广大用户及专业人士的欢迎。

自 Authorware 发布以来，每次版本的更新都给用户带来了惊喜，而最近推出的 Authorware 6 在易用性和功能上更是大有进步，它将多媒体的开发推上了一个崭新的境界。

全书共分 15 章：

第 1 章主要介绍了 Authorware 6 的功能、特点、安装、界面组成等内容；

第 2 章主要讲述了如何在 Authorware 6 中对文件进行操作、配置及图标的基本知识；

第 3 章介绍了 Authorware 6 中一个很重要的概念——KO 的相关知识；

第 4 章讲述了 Authorware 6 的文本和图形的操作；

第 5 章讲述了如何设置显示效果，并介绍了如何使用等待图标和擦除图标增强动画效果；

第 6 章介绍了音频、视频等多媒体信息的使用；

第 7 章着重介绍了有关移动图标的基本操作，利用该图标用户可以随心所欲地控制动画的移动；

第 8 章介绍了如何建立交互，交互图标也是 Authorware 6 中一个很重要的图标，其中包括 11 种交互响应，这 11 种响应对动画的最终效果有着至关重要的作用；

第 9 章讲解了框架图标、导航图标及条件分支的用法；

第 10~13 章在前面的基础上学习了 Authorware 6 的变量与函数、模块与库、程序的记录与跟踪以及使用控件的知识，学好这部分知识，用户制作的多媒体作品将具有更强大、更完善的功能；

第 14 章介绍了如何完成作品的打包和发布；

第 15 章列举了一个精彩的实例，从该实例的制作过程中相信用户可以体会到学习 Authorware 6 的无穷乐趣。

本书内容翔实，图文并茂，既可以作为对多媒体创作感兴趣的读者的入门教材，也可以作为专业人士的参考书。

本书由计算机教育图书研究室编，参与本书编写制作的人员还有王静静、李建慧、石娟、吴雨南等，由于编者水平有限，加之时间仓促，书中疏漏之处在所难免，敬请广大读者批评指正。

编 者

2001 年 12 月

目 录

第 1 章 Authorware 6 简介..... 1

- 1.1 Authorware 6 的主要功能及特点..... 1
- 1.2 Authorware 6 的安装..... 3
 - 1.2.1 安装要求..... 3
 - 1.2.2 安装过程..... 3
- 1.3 Authorware 6 简介..... 5
 - 1.3.1 界面概览..... 5
 - 1.3.2 菜单介绍..... 6
 - 1.3.3 工具栏介绍..... 6

第 2 章 Authorware 6 基本操作 ... 8

- 2.1 文件操作..... 8
 - 2.1.1 新建文件..... 8
 - 2.1.2 打开文件..... 9
 - 2.1.3 保存文件..... 9
 - 2.1.4 运行 Authorware 6 作品..... 10
 - 2.1.5 文件的关闭与退出..... 11
- 2.2 文件配置..... 11
 - 2.2.1 设置文件的属性..... 11
 - 2.2.2 设置字型映射及文件调色板..... 15
- 2.3 图标的使用..... 17
 - 2.3.1 Authorware 6 图标介绍..... 17
 - 2.3.2 图标的操作..... 18

第 3 章 使用 KO 21

- 3.1 KO 概述..... 21
- 3.2 KO 的基本操作及属性设置 22
 - 3.2.1 在作品中加入 KO..... 22
 - 3.2.2 KO 的属性设置..... 23
- 3.3 创建并运行 KO 作品 24
 - 3.3.1 创建 KO 作品..... 24

- 3.3.2 运行 KO 作品..... 29

第 4 章 文本及图形图像的操作... 31

- 4.1 显示图标操作技巧..... 31
- 4.2 文本的操作..... 32
 - 4.2.1 文本的创建和集成 32
 - 4.2.2 文本格式的设置 34
- 4.3 图形和图像的使用..... 39
 - 4.3.1 图形的绘制 39
 - 4.3.2 设置图形属性 40
 - 4.3.3 设置对象的显示模式 46
 - 4.3.4 设置图像的布局 49

第 5 章 设置显示效果..... 52

- 5.1 设置显示图标属性..... 52
- 5.2 等待图标的运用..... 56
 - 5.2.1 创建等待图标 56
 - 5.2.2 设置等待图标的属性 57
 - 5.2.3 改变等待按钮的状态 59
- 5.3 使用擦除图标..... 61
 - 5.3.1 创建擦除图标 61
 - 5.3.2 设置擦除图标属性 62

第 6 章 多媒体信息的使用 65

- 6.1 声音图标的使用..... 65
 - 6.1.1 加入 MP3 文件..... 65
 - 6.1.2 设置声音图标属性 67
- 6.2 数字电影图标的使用..... 68
 - 6.2.1 数字电影简介 68
 - 6.2.2 加入数字电影文件 69
 - 6.2.3 设置数字电影图标属性 69
- 6.3 视频图标的使用..... 72
 - 6.3.1 设定使用视频的条件 72

6.3.2 设置视频图标属性.....	73	9.1.2 创建导航图标.....	138
6.3.3 设置色度键效果.....	75	9.2 设置导航图标的属性.....	139
6.3.4 插入视频信息.....	77	9.2.1 导航类型介绍.....	139
第 7 章 移动图标.....	78	9.2.2 自定义导航设置.....	143
7.1 移动图标的特点及形式.....	78	9.3 框架页结构.....	143
7.2 设置移动图标属性.....	79	9.4 制作超文本交互.....	144
7.3 创建移动图标路径.....	82	9.5 建立条件分支.....	147
7.4 常用移动类型的使用.....	84	9.6 设置分支路径的属性.....	148
7.4.1 到固定点的移动.....	84	第 10 章 变量和函数.....	153
7.4.2 到固定直线的移动.....	85	10.1 计算图标.....	153
7.4.3 到栅格上一点的移动.....	89	10.1.1 计算图标的建立.....	153
7.4.4 沿路径至终点的移动.....	90	10.1.2 利用计算图标为其他 图标添加装饰.....	154
7.4.5 沿路径至指定点的移动.....	91	10.1.3 利用计算图标为程序 模块添加说明.....	155
第 8 章 建立交互.....	94	10.2 变量、函数和表达式.....	155
8.1 使用交互图标.....	94	10.2.1 变量的分类.....	155
8.1.1 创建交互图标.....	94	10.2.2 运算符.....	156
8.1.2 交互循环结构的组成.....	95	10.2.3 系统变量和自定义 变量.....	158
8.1.3 设置交互图标属性.....	95	10.2.4 系统函数与自定义 函数.....	163
8.2 交互的基本类型及其使用 设置.....	101	10.2.5 使用表达式.....	169
8.2.1 交互响应的属性设置.....	101	10.3 变量与函数的应用.....	169
8.2.2 按钮响应.....	104	10.3.1 系统变量应用举例.....	169
8.2.3 热区响应.....	113	10.3.2 系统函数应用举例.....	171
8.2.4 热对象响应.....	115	10.3.3 条件判断语句的 应用实例.....	172
8.2.5 目标区域响应.....	117	10.4 常用的系统函数.....	173
8.2.6 下拉菜单响应.....	120	10.5 常用的系统变量.....	183
8.2.7 条件响应.....	122	第 11 章 模块和库.....	194
8.2.8 文本输入响应.....	124	11.1 模块的创建与操作.....	194
8.2.9 按键响应.....	127	11.1.1 模块的创建.....	194
8.2.10 尝试限制响应.....	130	11.1.2 模块的使用.....	195
8.2.11 时间限制响应.....	133	11.1.3 模块的转换.....	197
8.2.12 事件响应.....	135	11.2 库的创建与操作.....	197
第 9 章 控制流程及条件分支.....	137		
9.1 建立框架和导航图标.....	137		
9.1.1 创建框架图标.....	137		

11.2.1 库的创建.....	197
11.2.2 库的保存及打开.....	198
11.2.3 库窗口的控制及库 的编辑.....	199
11.2.4 库图标的属性设置.....	204
11.2.5 查看和跟踪库链接 信息.....	205
第 12 章 程序的调试.....	209
12.1 标志旗的运用.....	209
12.1.1 标志旗简介.....	209
12.1.2 开始和停止标志旗 的应用.....	210
12.2 跟踪窗口的使用.....	211
12.2.1 跟踪窗口简介.....	211
12.2.2 跟踪窗口中的信息.....	212
12.2.3 跟踪窗口的操作.....	213
第 13 章 使用 Xtras 和 ActiveX	217
13.1 Xtras 简介.....	217
13.2 ActiveX 控件.....	219
13.2.1 ActiveX 控件的属性 设置.....	220
13.2.2 ActiveX 控件的方法.....	221
13.2.3 ActiveX 控件的事件.....	222
第 14 章 文件的打包和发布.....	225
14.1 发布决策.....	225
14.1.1 决定发布的文件.....	225
14.1.2 发布媒体的选择.....	226
14.2 作品的打包.....	226
14.3 打包库文件.....	228
14.3.1 在作品内部打包.....	228
14.3.2 将库文件单独打包.....	229
14.4 将网上运行的作品打包.....	230
14.4.1 打包前的准备工作.....	231
14.4.2 在 Authorware Web Packager 中打包作品.....	231
第 15 章 精彩实例.....	233
15.1 实例效果精彩回放.....	233
15.2 实例的制作.....	235
15.2.1 设置文件属性并绘制 主画面.....	235
15.2.2 设置交互图标.....	237
15.2.3 设置“提示链接”图标 及“分类”框架.....	241
15.2.4 完成“卡通”流程.....	245
15.2.5 完成“儿童”流程.....	248
15.2.6 最后的调整.....	251

第 1 章 Authorware 6 简介

Authorware 6 是美国 Macromedia 公司开发的一种可以在 Windows 95/98、Windows NT、Macintosh 等环境下运行的多媒体制作软件系统，是目前国际上流行的一种多媒体创作工具。自 1987 年问世以来，Authorware 在同类产品中的市场占有率一直稳居第一位，为多媒体行业建立了一个很高的标准。

在 Authorware 创作环境中，提供了 13 种表现不同对象的编辑图标和 10 种经常被采用的交互方式，采用流程图的组织形式来设计制作，所有的制作过程简单明晰，特别符合人们流程图式的安排事件的习惯，这一点是其他多媒体制作软件无法相比的。

Authorware 6 以其简单易学和功能强大的特性获得了众多用户的青睐，在本书后面的内容中，用户可以亲身体会到使用 Authorware 6 的无穷乐趣。

1.1 Authorware 6 的主要功能及特点

迄今为止，Authorware 已经历了 2.0、3.0、3.5、4.0、5.x 共五个版本，随着 Authorware 版本的不断更新，其功能不断增强，最近推出的 Authorware 6 在易用性和功能上更是大有进步。尤其在文本、图像处理方面比以前版本强大了许多。

1. 设计图标提供了全面创作交互式应用程序的能力

设计图标不但可以帮助用户组织程序的整体结构，使得整个程序更有逻辑性，而且每打开一个设计图标，Authorware 都提供一个设置环境或创作工具，使得整个创建过程像在一个平台上工作。

2. 具有强大的图形处理功能

用户可以直接在展示窗中创建图形，也可以将其他图片文件插入到展示窗中，并可以通过鼠标调整其位置和大小。

3. 采用结构化方式设计交互应用程序

整个程序是由主流线和设计图标组成的。在主流线上还可以根据需要进行分支，分支出去的流程称为支流线。

4. 具有强大的数据处理功能

Authorware 6 不但可以利用系统函数和系统变量来回应用户的任何响应，对展示窗内的数据进行操作，而且还允许用户使用自己定义的函数和变量对数据进行计算。

5. 具有动态链接功能

利用这个特征, 可以将用任何一种编程语言编写的程序使用动态链接库插入到 Authorware 6 中使用。

6. 支持多平台

Authorware 6 不像有些多媒体制作工具, 只能在一个平台上编译, 然后在其他平台上运行。Authorware 6 允许用户在一个环境下开始创建, 然后移到另一个平台上继续开发。从这个意义上讲, Authorware 6 是真正的多平台应用程序。

7. 出色的抗锯齿功能

Authorware 6 具有抗锯齿功能, 清晰可读, 提高了应用的档次。由于不用将文字图形化, 减少了作品的大小, 改善了在 Web 上的应用性能, 从而提高了多媒体应用程序开发的效率。

8. 实用的 Alpha 通道

使用 Alpha 通道, 可以使图像依据其灰度不同而具有相应的透明度, 从而达到满意的多层图像混合效果。Authorware 6 支持的具有 Alpha 通道的图像格式包括 TIF、PSD、PNG、LRG 等。

9. 方便地播放 Flash 动画

Flash 是 Internet 上标准的矢量图形和动画制作软件, 现在在 Authorware 6 内可以通过 Xtra 来直接使用 Flash 文件, 无缝集成 Flash 小巧、漂亮、可缩放的矢量图形和动画, 旋转、缩放 Flash 动画而毫不损失质量, 使用起来也十分方便。

10. 直接支持 QuickTime 3.0

Authorware 6 Attain 直接支持 QuickTime 3.0 (Internet 上最新的数字视频标准) 文件, 甚至支持 QuickTime VR (虚拟现实) 文件, 而不像以前版本的 Authorware 6 必须通过 Director 才能支持 VR。使用 QuickTime 3.0 可以在 Authorware 6 内集成新的视频、音频和图形文件格式。

11. 对网络的支持

Authorware 6 支持很多网络功能, 如: 检测网络带宽、检查文件是否存在、跟踪下载进度、下载检错和调用 JavaScript 的能力。高效控制 Authorware 6 文件在浏览器中的表现, 能够很容易地和 Web 服务器端应用进行交互操作。

12. 增强了视觉接口

Authorware 6 接口为创建交互提供了快且容易操作的环境, 集成了声音、图像、动画、文本和视频于多媒体中。并且增强了视觉接口, 使多媒体和事件在时间上更容易一致。现在仅需一个简单的拖放接口即可将其联合起来。

13. 新的媒体同步特征

Authorware 6 的新的媒体同步特征允许在声音或数字电影文件的任意位置基于媒体触发事件。

14. 新的 Command 菜单

这是在 Authorware 6 中新添加的菜单, 利用该菜单, 用户可定制自己所需的命令。

另外, Authorware 6 还为 Web 标准提供了新的文档, 包括 XML、MP3、ActiveX 和允许共享资源的 Web 播放器。

1.2 Authorware 6 的安装

本节我们将向大家介绍 Authorware 6 安装所需的配置、运行环境及安装过程。

1.2.1 安装要求

1. 安装所需配置

要安装 Authorware 6, 计算机配置需满足以下条件:

- 主机板至少应使用时钟频率为 100MHz 以上的 486 主板, 最好用奔腾 200 以上的 586 主板。内存至少在 8MB 以上, 最好使用 32MB 以上内存。
- 硬盘容量至少在 100MB 以上, 在编写较大程序时最好使用 4GB 以上的硬盘。
- 配有 CD-ROM (光盘驱动器)、声卡、显示卡和与之相匹配的显示器。最好使用真彩卡与 SVGA 显示器。

2. 运行 Authorware 6 的软件环境

运行 Authorware 6 的软件环境是: Windows 95、Windows 98、Windows 2000、Windows NT 4.0 以上版本或 Macintosh 平台之上。

1.2.2 安装过程

要安装 Authorware 6, 可按下面的步骤进行操作:

(1) 将 Authorware 6 安装盘放入驱动器中, 从中找到 Authorware 6 的安装程序, 并双击该程序。此时打开对系统安装过程进行检测的对话框, 如图 1-1 所示。

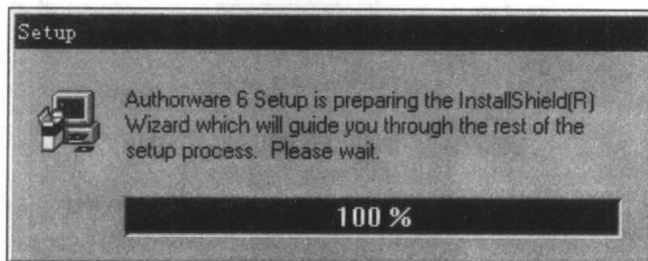


图 1-1 系统安装检测

(2) 在检测完系统没问题后直接弹出如图 1-2 所示的欢迎画面。

单击 Next 按钮, 系统弹出 Software License Agreement 对话框, 在该对话框中显示了软件安装许可协议, 如图 1-3 所示。

(3) 单击 按钮接受该许可协议, 将弹出如图 1-4 所示的 Setup Type 对话框, 在该对话框中提供了三种安装类型: Typical (典型)、Compact (简洁)、Custom (自定义)。

用户可根据需要选择相应安装类型，一般在安装此程序时都选择 Typical 安装。单击 Browse 按钮，可以选择安装该程序的路径，一般以默认的路径安装。

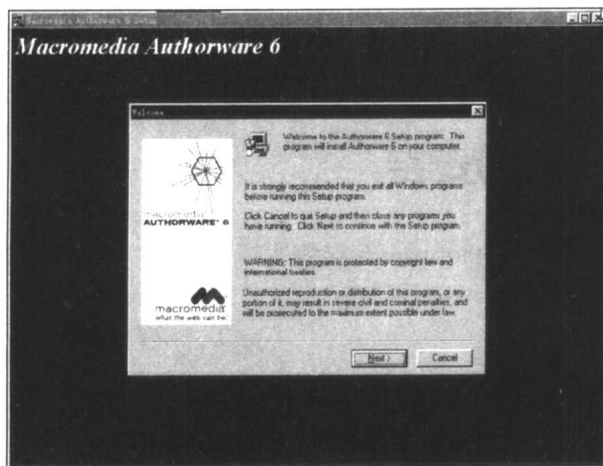


图 1-2 安装 Authorware 6 的欢迎画面

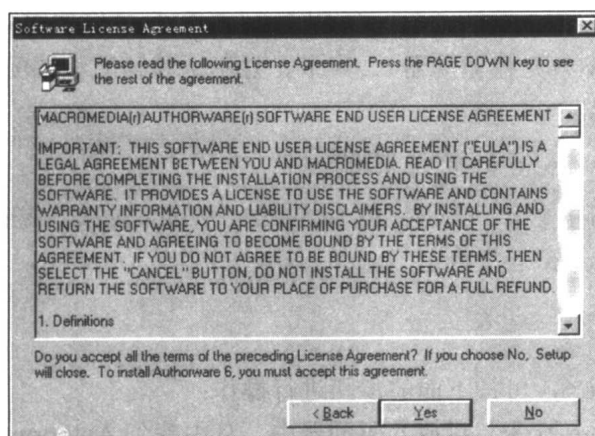


图 1-3 软件安装许可协议

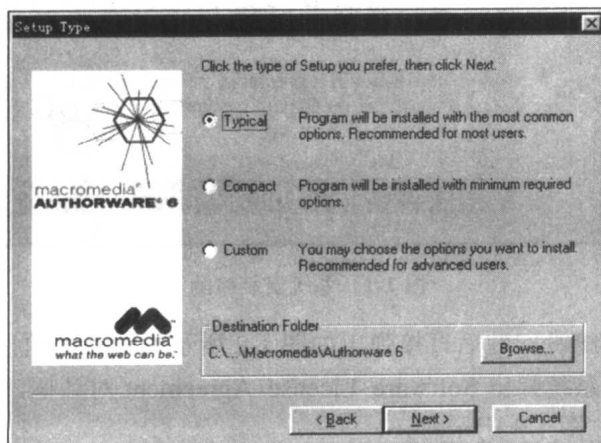


图 1-4 安装方式选择及安装路径选择

(4) 选择完安装方式后, 单击 Next 按钮, 此时将弹出 Select Program Folder 对话框, 用户可以设置程序组, 在这里保持系统缺省设置, 单击 Next 按钮, 从弹出的 Select Copying Files 窗口中单击 Next 按钮, 将出现如图 1-5 所示的正式安装画面。

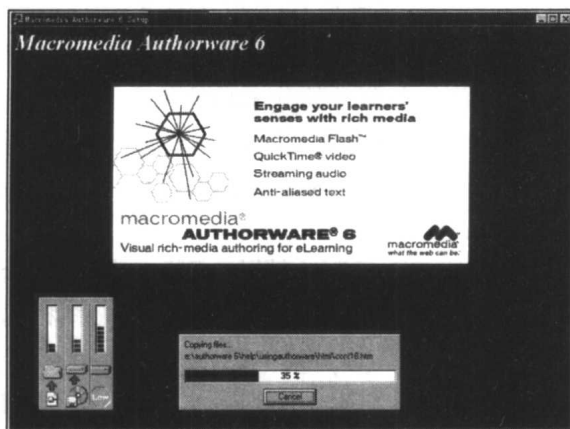


图 1-5 安装过程

(5) 正式安装完成后, 从弹出的 Setup Complete 窗口中单击 Finish 按钮, 即可完成 Authorware 6 的安装。

1.3 Authorware 6 简介

本节将向读者介绍 Authorware 6 的概貌, 使读者了解其界面组成及各部分的功能。对各组成部分有了一定的了解之后, 在学习后面的内容时就容易多了。

如果读者已对其他版本的 Authorware 创作工具有了一定的了解, 对本节的内容可以有选择性地浏览。

1.3.1 界面概览

Authorware 6 的操作界面如图 1-6 所示。可以看出, 该界面包括以下五个主要部分: 菜单栏、工具栏、图标板、设计窗和展示窗。

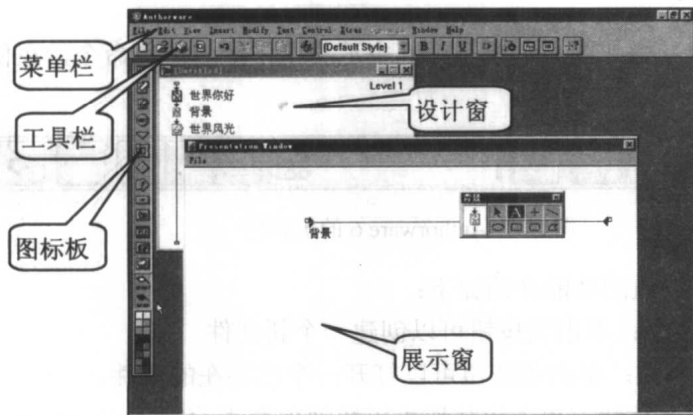


图 1-6 Authorware 6 的操作界面

该对话框中各组成部分的具体内容将在后续章节中依次进行详细介绍，这里不再赘述。

1.3.2 菜单介绍

Authorware 6 的菜单栏包括 File（文件）、Edit（编辑）、View（视图）、Insert（插入）、Modify（修改）、Text（文本）、Control（控制）、Xtras、Commands（命令）、Window（窗口）和 Help（帮助）十一个菜单。各菜单的基本功能如下：

- **File**：用于新建、打开和关闭文件及库，打包文件，导入图形、声音和电影，保存和压缩项目，视频硬件参数设置，媒体输出，模板输出，模板转换，页面设置和打印，发送电子邮件和退出 Authorware 6 等。
- **Edit**：用于对对象进行剪切、复制、粘贴、删除、撤销、查找操作，设置 OLE 嵌入对象的链接并设计 OLE 对象的属性，打开图标并设置选定图标的属性等。
- **View**：用于显示或隐藏当前图标、菜单栏、工具栏、浮动面板、网格及网格捕捉。
- **Insert**：用于插入图像、OLE 对象、KO 图标、ActiveX 控件和 Flash/QuickTime 媒体。
- **Modify**：用于查看和设置文件、图标、图像的属性，将对象组合、对齐分布和放置在前台或后台。
- **Text**：用于设置文本的字体、样式、字号大小和文本框的滚动效果，设置文本的定向功能以及数字的格式。
- **Control**：用于控制播放、停止、复位 Authorware 6 作品，设置进入或跳过 Map 或分支结构内的信息，设置播放的起始点和结束位置。
- **Xtras**：用于库文件链接、拼写检查、图标信息报告以及将 WAV 声音文件转换成压缩数字音频格式的 SWA 文件。
- **Commands**：它是 Authorware 6 新增加的菜单，利用它可以定制自己所需的命令。
- **Window**：用于显示或隐藏设计、演示、控制面板、计算、函数、按钮、光标以及外部媒体浏览器等不同窗口。
- **Help**：用于提供 Authorware 6 的联机帮助和版本信息，并提供相关的 Web 地址链接。

1.3.3 工具栏介绍

Authorware 6 的工具栏如图 1-7 所示，其中汇集了常用的操作命令，在使用时直接单击相应按钮即可。



图 1-7 Authorware 6 的工具栏

现将该工具栏中各按钮的功能介绍如下：

- **New（新建）按钮**：单击该按钮可以创建一个新文件。
- **Open（打开）按钮**：单击该按钮可以打开一个已存在的文件。
- **Save All（保存）按钮**：单击该按钮可以快速保存当前的 Authorware 6 文件。
- **Import（导入）按钮**：单击该按钮可以将外部文件导入到 Authorware 6 程序中。

- Undo (撤销) 按钮: 单击该按钮可以取消最近一次操作。
- Cut (剪切) 按钮: 单击该按钮将当前屏幕上选中的内容移到剪贴板上暂时保存。
- Copy (复制) 按钮: 单击该按钮可以将当前屏幕上选中的内容复制一份到剪贴板上暂时保存。
- Paste (粘贴) 按钮: 利用该按钮将剪切或复制的内容粘贴到当前的插入点。
- Find (查找) 按钮: 利用该按钮可查找一个指定的对象, 并根据用户需要将查找的对象用另一个指定的对象进行替换。
- Text Style (文本风格) 下拉列表框: 单击该下拉列表框右侧的下拉按钮, 从打开的下拉列表中可选择一种以前已经定义过的文本风格并应用到当前程序中。
- Bold (粗体) 按钮: 单击该按钮后, 所选中的文本对象将呈粗体显示。
- Italic (斜体) 按钮: 单击该按钮后, 所选中的文本对象将呈斜体显示。
- Underline (下划线) 按钮: 单击该按钮后, 在选中的文本对象的下方会出现下划线。
- Restart (运行程序) 按钮: 单击该按钮, 将从程序的起始点开始运行程序。
- Control panel (控制面板) 按钮: 单击该按钮将弹出一个控制面板。
- Functions Window (函数窗口) 按钮: 单击该按钮将弹出一个函数窗口, 从中可以方便地选取系统函数或定义新函数。
- Variables Window (变量窗口): 单击该按钮将弹出一个变量窗口, 从中可以快捷地选取系统变量或定义新变量。
- Help (帮助) 按钮: 单击该按钮可以帮助用户解决在 Authorware 6 系统中所遇到的问题。



注意: 通过单击 View 菜单中的 ToolBar 命令, 或者使用快捷键【Ctrl+Shift+T】, 可以使工具栏在显示和隐藏之间切换。

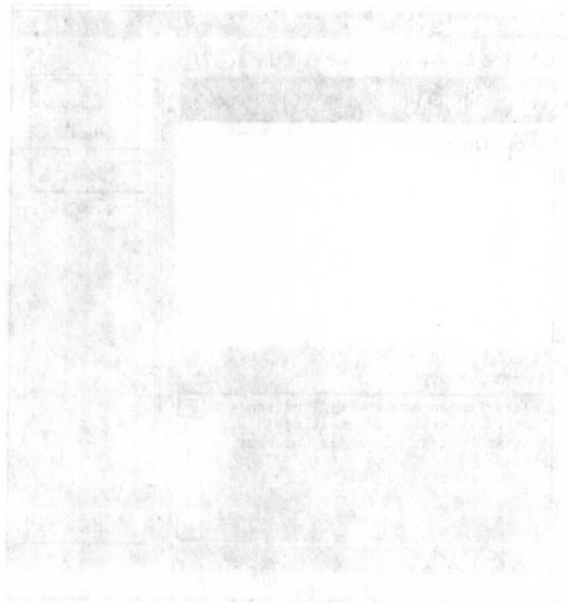


图 1-1-1 单击 View 菜单中的 ToolBar 命令

第 2 章 Authorware 6 基本操作

Authorware 6 中创作多媒体作品的过程，也是对文件操作的过程。其中涉及到文件的新建、打开、保存、关闭和程序的退出等。另外，创作 Authorware 6 作品之前，首先需要对文件的使用环境进行一定的配置。

2.1 文件操作

在对一个 Authorware 6 文件操作时，一般都会有文件的新建、打开、保存、运行、关闭及退出等操作，下面我们就简单地介绍一下其操作步骤。

2.1.1 新建文件

新建 Authorware 6 文件的操作步骤如下：

- (1) 单击 File | New | File 命令，也可单击工具栏中的按钮，或按快捷键【Ctrl+N】。
- (2) 在打开的如图 2-1 所示的“新项目”对话框中，选择想要使用的 Knowledge Object (知识对象，KO)。

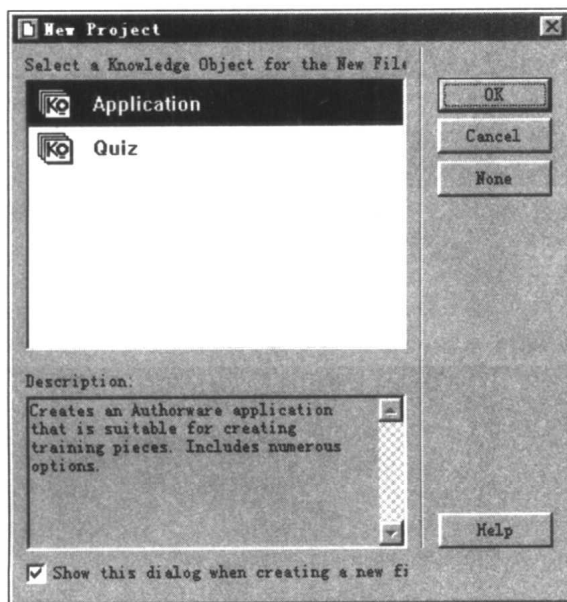


图 2-1 “新项目”对话框



注意: 如果不想在下次新建文件时打开这个对话框, 可以取消选择 Show this dialog when creating a new file 复选框。

(3) 选择好需加入的知识对象后, 单击 OK 按钮 (如果不需要使用 KO, 也可直接单击 None 按钮), 然后将其保存, 并在 Wizard 引导下完成设置, 最后单击 Done 按钮, KO 就自动加入到新文件中了。

2.1.2 打开文件

打开 Authorware 6 文件的操作步骤如下:

- (1) 单击 File | Open | File 命令, 或单击工具栏上的  按钮, 或按快捷键【Ctrl+O】。
- (2) 从弹出的如图 2-2 所示的对话框中选择要打开的文件。

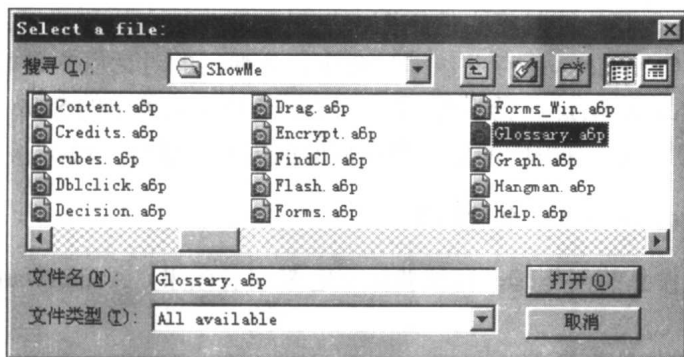


图 2-2 Select a file 对话框

- (3) 单击“打开”按钮即可将其打开。



注意: 在 Authorware 6 中, 每次只能打开一个文件, 如果已经打开了一个文件, Authorware 6 将会在打开另一个文件之前关闭它。当然, 如果对该文件进行过改动的话, 在关闭之前会询问是否需要保存。

在 File 菜单的 Open 子菜单中提供了一个最近使用过的文件的列表, 单击相应文件名, 也可以打开相应的文件。

2.1.3 保存文件

Authorware 6 文件的保存有以下几种情况:

(1) 要保存现有文件, 可直接单击 File 菜单中的 Save 命令, 或单击工具栏中的保存按钮, 如果文件是第一次保存, 则在执行上述操作时将弹出一个对话框, 从该对话框中指定文件的位置和文件名, 然后单击“保存”按钮即可。

(2) 要将修改后的文件存为另外一个文件, 可按以下步骤进行操作:

- ① 单击 File 菜单中的 Save As 命令, 此时将打开如图 2-3 所示的对话框。
- ② 在该对话框中选择要保存到的文件夹。

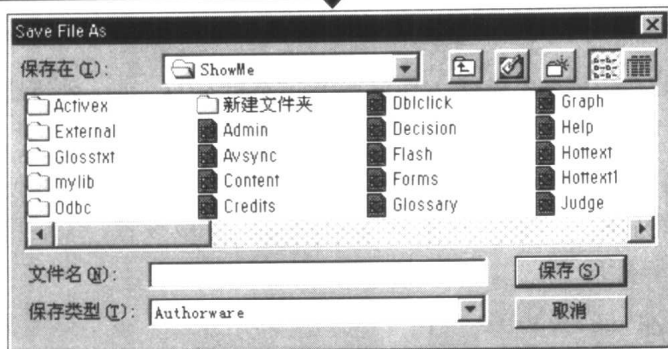


图 2-3 “另存为”对话框

③ 在“文件名”文本框中键入要保存的文件名。

④ 单击“保存”按钮即可。

(3) 如果要在保存的同时将文件压缩，以尽可能少地占用磁盘空间，可以单击 File 菜单中的 Save and Compact（保存并压缩）命令，从弹出的对话框中进行相应设置即可。

(4) 要保存 Authorware 6 的文件和库，可单击 File 菜单中的 Save All 命令，或单击工具栏中的  按钮，有关库的操作将在后面的内容中进行介绍。

2.1.4 运行 Authorware 6 作品

当完成一件新作品的创作时，往往要运行它来观看效果，Authorware 6 作品的运行包括以下两种情况：

(1) 直接运行整件作品

可执行下列操作之一：

- 单击 Control 菜单中的 Restart 命令。
- 按下数字区小键盘的【1】键（此时【NumLock】指示灯亮）。
- 按快捷键【Ctrl+R】。
- 单击工具栏上的  按钮。

(2) 只运行作品的一部分

可按照下面的步骤进行操作：

- ① 将开始标志旗  拖放到起始图标处。
- ② 将结束标志旗  拖放到要运行作品的结束图标处。
- ③ 单击 Control 菜单中的 Restart from Flag 命令，或者按下数字区小键盘的【4】键。

在运行过程中如果需要暂停，可以单击 Control 菜单中的 Pause 命令，或按下数字区小键盘的【2】键；如果需要停止运行，则可以单击 Control 菜单中的 Stop 命令，或按快捷键【Ctrl+Q】。

在控制一件 Authorware 6 作品的运行时，可以使用如图 2-4 所示的 Control Panel（控制面板）。控制面板的打开和关闭可以通过单击工具栏上的  按钮，或单击 Window 菜单中的 Control Panel 命令来实现，其快捷键为【Ctrl+2】。使用控制面板可以很方便地控制作品的运行、暂停、停止和复位。