



计算机教育图书研究室
Computer Education Books

编

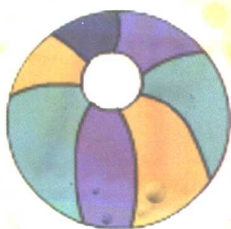
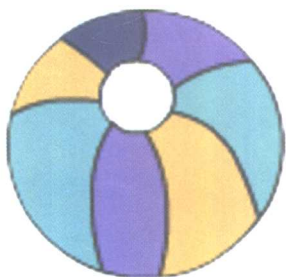


卓越文化
ZHUOYUE WENHUA

中文

Authorware 6.x

精彩效果168例



航空工业出版社

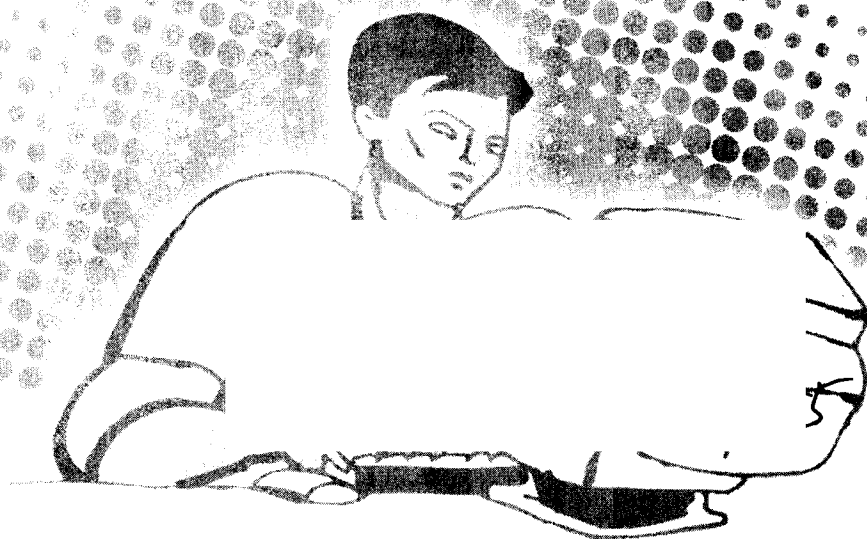
中文

Authorware 6.x 精彩效果168例



计算机教育图书研究室
Computer Education Books

编



航空工业出版社

05
102
-50

内 容 提 要

本书简要介绍了 Authorware 6.x 的新增功能和 Authorware 6.x 的编程特点, 详细介绍了 168 个实例的制作与技巧。书中的众多实例几乎涵盖了多媒体软件开发的各个方面。

全书采用实例与技巧相结合的方式介绍了如何利用 Authorware 这个强大的多媒体应用程序开发平台来开发项目, 因此具有很强的针对性和实用性。

本书将丰富的实例与相关的知识点紧密结合, 内容翔实, 图文并茂。既可作为多媒体爱好者的学习教程, 也可作为大专院校和各类电脑培训班的学习教材。

图书在版编目 (CIP) 数据

中文 Authorware 6.x 精彩效果 168 例 / 计算机教育图书
研究室编. —北京: 航空工业出版社, 2003.5

ISBN 7-80183-124-1

I. 中… II. 计… III. 多媒体—软件工具, Authorware 6.x
IV. TP311.56

中国版本图书馆 CIP 数据核字 (2003) 第 010735 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)

北京云浩印刷有限责任公司印刷 全国各地新华书店经售

2003 年 5 月第 1 版

2003 年 5 月第 1 次印刷

开本: 787×1092 1/16 印张: 33.75 字数: 555 千字

印数: 1—6000

定价: 39.80 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

随着多媒体技术广泛地应用于商业、教育、娱乐、科研等各个领域，制作多媒体软件已成为广大用户迫切的需要。因此，Macromedia 公司推出了多媒体开发工具——Authorware。它是一款非常优秀的多媒体软件开发工具，简单易用、交互性强，并且提供了丰富的系统函数和接口，使得开发多媒体软件具有了很大的灵活性和可扩展性，因此受到了专业程序员和初、高级用户的一致青睐。

Authorware 的最新版本 Authorware 6.5 的发行，又一次给广大用户带来了惊喜。它集传统的多媒体开发软件的优点于一身，不仅更新了工作界面，还大大扩展了在 Internet 领域的应用。利用 Authorware 6.x，用户能够制作出任何类型的多媒体应用软件 and 大部分的常用工具软件。

本书简要介绍了 Authorware 6.x 的新增功能和 Authorware 6.x 的编程特点，详细讲解了 168 个精彩实例的制作过程与操作技巧，书中的实例几乎涵盖了多媒体软件开发的各个方面。本书实例按知识点进行归类划分，循序渐进地讲解各个部分的精华，能使读者对知识点有更深入的理解。在本书中，编者详细介绍了在 Authorware 6.x 中的各种操作，以帮助读者获得更多的 Authorware 6.x 在多媒体开发方面的技巧，并采用实例与技巧相结合的方式教读者如何利用 Authorware 这个强大的多媒体应用程序开发平台来开发项目，因此具有很强的针对性和实用性。

本书在设计上独具匠心，内容由浅及深，语言简洁，图文并茂，实例与技巧紧密结合，使读者在学习完本书之后能对 Authorware 6.x 的各个知识点融会贯通，能够激起 Authorware 初学者的学习兴趣，同时也能给有一定开发经验的中高级用户带来一些灵感。

本书共分为两篇：

第一篇：中文 Authorware 6.x 概述。主要介绍了中文 Authorware 6.x 的编程特点、编程机理及 Authorware 6.x 的安装方法。

第二篇：应用实例。以 168 个实例的形式分门别类地讲解了交互设计、变量和函数、库和插件以及多媒体课件的制作思路和操作技巧。

本书实例贴近生活，理论与实践相结合，淋漓尽致地向读者展现了 Authorware 6.x 的独特魅力，既可作为多媒体爱好者的参考用书，也可作为大专院校和各类电脑培训班的学习教材。

本书由计算机教育图书研究室编著，参与编写的人员有崔慧勇、唐雪强、张宏、任立功、秦志敏、芦淑珍、吴闯、董金波、李建慧、崔伟和魏霞等。由于编者在时间与其他方面的限制，书中难免有疏漏和不足之处，敬请广大读者和专家批评指正。

<http://www.china-ebooks.com>

编 者

2003 年 2 月

05/8/03

目 录

第一篇 中文 Authorware 6.x 概述..... 1

- 1.1 Authorware 6.x 的编程特点..... 1
- 1.2 Authorware 6.x 的编程机理..... 2
- 1.3 中文 Authorware 6.x 的安装..... 5
 - 1.3.1 安装环境..... 5
 - 1.3.2 安装过程..... 5
 - 1.3.3 启动中文 Authorware 6.x..... 6

第二篇 应用实例 8

- 2.1 基础图标实例..... 8
 - 2.1.1 图片过渡效果..... 8
 - 2.1.2 使用外部文本..... 11
 - 2.1.3 彩旗..... 13
 - 2.1.4 层的应用..... 15
 - 2.1.5 立体文字..... 18
 - 2.1.6 图片过渡赏析..... 20
 - 2.1.7 应用文本风格..... 22
 - 2.1.8 电子音乐图书..... 25
 - 2.1.9 电影赏析..... 27
 - 2.1.10 字体闪烁..... 31
 - 2.1.11 滚动字幕..... 34
 - 2.1.12 逐个过渡..... 36
 - 2.1.13 等待图标..... 37
 - 2.1.14 制作小屋..... 39
 - 2.1.15 多个对象的显示模式..... 41
 - 2.1.16 变化的水果..... 43
 - 2.1.17 弹跳的皮球..... 46
 - 2.1.18 太阳运动（一）..... 49
 - 2.1.19 太阳运动（二）..... 52
 - 2.1.20 太阳运动（三）..... 54
 - 2.1.21 太阳运动（四）..... 56
 - 2.1.22 太阳运动（五）..... 59
 - 2.1.23 太阳运动（六）..... 61

- 2.1.24 标题文字风格..... 64
- 2.1.25 产品介绍..... 67
- 2.1.26 台球模拟..... 70
- 2.1.27 模拟电梯..... 73
- 2.1.28 斗转星移..... 76
- 2.1.29 随时停车..... 81
- 2.1.30 逐字动画..... 83
- 2.1.31 赛车..... 88
- 2.1.32 使用外部过渡效果..... 90
- 2.1.33 摇奖机效果..... 92
- 2.2 交互设计实例..... 93
 - 2.2.1 单选题..... 94
 - 2.2.2 看图学字..... 99
 - 2.2.3 创建按钮交互..... 102
 - 2.2.4 创建目标区交互..... 104
 - 2.2.5 下拉菜单交互的创建..... 106
 - 2.2.6 下拉菜单交互的设置..... 107
 - 2.2.7 设计“文件”菜单..... 110
 - 2.2.8 条件交互的应用..... 112
 - 2.2.9 文本输入交互..... 114
 - 2.2.10 重试限制交互..... 120
 - 2.2.11 时间限制交互..... 123
 - 2.2.12 设置退出画面..... 127
 - 2.2.13 变量的显示..... 130
 - 2.2.14 图片浏览器..... 132
 - 2.2.15 制作超文本..... 135
 - 2.2.16 自动导航..... 139
 - 2.2.17 制作菜单..... 140
 - 2.2.18 文本交互..... 144
 - 2.2.19 用左、右键控制图片
显示..... 147
 - 2.2.20 自定义菜单..... 149
 - 2.2.21 限次登录..... 151
 - 2.2.22 限时登录..... 154

2.2.23	Windows 风格对话框	156	2.4	库和插件实例	257
2.2.24	可移动的 Windows 对话框 (一)	158	2.4.1	创建库	257
2.2.25	可移动的 Windows 对话框 (二)	160	2.4.2	编辑库	259
2.2.26	多项选择题 (一)	163	2.4.3	更新链接	262
2.2.27	多项选择题 (二)	167	2.4.4	跟踪链接	263
2.2.28	声音控制	170	2.4.5	库的使用	264
2.2.29	任意绘图程序	174	2.4.6	媒体播放器	267
2.2.30	智力小测验	176	2.4.7	播放 MIDI 音乐	272
2.2.31	程序波纹	179	2.4.8	启动 Excel	273
2.2.32	奇数页面跳转	182	2.4.9	网页浏览器 (一)	277
2.2.33	浏览大图片	184	2.4.10	网页浏览器 (二)	281
2.2.34	显示当前页码	188	2.4.11	网页浏览器 (三)	282
2.2.35	灌篮高手	190	2.4.12	显示数据库中的数据	284
2.2.36	打小鸟	192	2.4.13	查询数据库中的数据	288
2.2.37	带提示信息的按钮	194	2.4.14	查找数据库中的指定 记录	291
2.2.38	移动的小球	197	2.4.15	播放 GIF 动画	294
2.2.39	自制按钮 (一)	201	2.4.16	播放 Flash 动画	297
2.2.40	自制按钮 (二)	203	2.4.17	MP3 播放器	300
2.3	变量和函数实例	207	2.4.18	小日历	303
2.3.1	系统变量应用实例	207	2.4.19	打开对话框	306
2.3.2	系统函数应用实例	209	2.4.20	不规则窗体 (一)	307
2.3.3	条件判断语句的应用实例	210	2.4.21	不规则窗体 (二)	311
2.3.4	跟踪光标位置	212	2.4.22	动态光标	312
2.3.5	跟踪按键	215	2.5	综合实例	313
2.3.6	随意落洞	218	2.5.1	制作手形鼠标指针	313
2.3.7	电子表	221	2.5.2	屏幕保护	316
2.3.8	简易绘图程序 (一)	223	2.5.3	移动棋子	319
2.3.9	简易绘图程序 (二)	227	2.5.4	打字练习	322
2.3.10	颜色调节器	229	2.5.5	制作和使用模型	325
2.3.11	快捷菜单	233	2.5.6	登录窗口	327
2.3.12	自制对话框	237	2.5.7	多媒体教学系统	330
2.3.13	动态矩形	241	2.5.8	获得光盘所在的盘符	338
2.3.14	自制标尺	243	2.5.9	选择文件路径	340
2.3.15	动态按钮 (一)	246	2.5.10	设置文件属性	343
2.3.16	动态按钮 (二)	250	2.5.11	创建 Windows 标准 对话框	345
2.3.17	打包文件	253	2.5.12	翻译程序	350
2.3.18	动画小人	254	2.5.13	放大图片 (一)	354



2.5.14 放大图片 (二)	356	2.5.36 打飞机 (二)	437
2.5.15 动物世界 (一)	359	2.5.37 打飞机 (三)	440
2.5.16 动物世界 (二)	369	2.5.38 记忆力游戏 (一)	442
2.5.17 动物世界 (三)	372	2.5.39 记忆力游戏 (二)	447
2.5.18 动物世界 (四)	374	2.5.40 拼图游戏 (一)	451
2.5.19 我爱画图 (一)	378	2.5.41 拼图游戏 (二)	456
2.5.20 我爱画图 (二)	388	2.5.42 拼图游戏 (三)	460
2.5.21 我爱画图 (三)	392	2.5.43 CAI 课件	466
2.5.22 记事本 (一)	393	2.5.44 动物识别课件	469
2.5.23 记事本 (二)	396	2.5.45 精彩图片回放课件 (一) ...	477
2.5.24 小时钟的制作 (一)	398	2.5.46 精彩图片回放课件 (二) ...	479
2.5.25 小时钟的制作 (二)	400	2.5.47 精彩图片回放课件 (三) ...	483
2.5.26 算术题 (一)	403	2.5.48 精彩图片回放课件 (四) ...	487
2.5.27 算术题 (二)	405	2.5.49 精彩图片回放课件 (五) ...	489
2.5.28 算术题 (三)	408	2.5.50 精彩图片回放课件 (六) ...	492
2.5.29 计算器 (一)	412	2.5.51 唐诗测试精品课件 (一) ...	497
2.5.30 计算器 (二)	414	2.5.52 唐诗测试精品课件 (二) ...	501
2.5.31 计算器 (三)	419	2.5.53 唐诗测试精品课件 (三) ...	508
2.5.32 打砖块 (一)	425	2.5.54 唐诗测试精品课件 (四) ...	513
2.5.33 打砖块 (二)	428	2.5.55 唐诗测试精品课件 (五) ...	519
2.5.34 打砖块 (三)	432		
2.5.35 打飞机 (一)	434		

第一篇 中文 Authorware 6.x 概述

多媒体制作工具产生的初衷是：为不懂编程的应用人员制作应用软件，提供一种便利的工具。这些应用人员大部分是对自己的专业了如指掌，但对电脑编程却不甚了解。如果他们因工作需要制作如 CAI（计算机辅助教学）类、模拟类、百科类以及电子书类的软件时，就必须请软件编程人员来帮助开发，由于双方存在沟通、理解上的问题，开发出来的产品往往差强人意。为此，需要有这样一种工具，借助它，应用人员不用编程也能做出很优秀的多媒体软件产品，这种工具称之为多媒体制作工具。

本篇将首先向读者介绍有关 Authorware 6.x 的基本知识，包括 Authorware 的发展史、Authorware 的编程机理等，然后简要介绍 Authorware 6.x 的安装过程。

1.1 Authorware 6.x 的编程特点

Macromedia 是世界上最著名的多媒体软件开发商。自 1987 年起，该公司就不断地推出令人兴奋的多媒体制作软件。Macromedia 出品的软件有一个共同的特点：不但继承了可视化集成开发环境的优点，还特别简化了编程的复杂性，采用独创的译码系统，能够将用户组建好的流程图直接编译成标准的程序代码，这大大简化了编程的难度并提高了工作效率，因此，这类软件一经推出就受到了广大用户的热烈欢迎。

Authorware 6.x 是 Macromedia 公司出品的又一个多媒体制作软件，它是 Authorware 家族的最新成员。它在继承了以前版本优点的基础上，又增添了许多新功能，从而使其功能更加完善和强大，用它来编写多媒体应用软件将更加得心应手。

Authorware 6.x 的新增功能主要集中在网络方面。同时，为了增强对程序的控制，Authorware 6.x 还新增了一些函数和变量。Authorware 6.x 的界面比以前的版本有所改进，这些改进既适应了互联网的发展趋势，又照顾了 Authorware 5.0 的老用户，使他们能够很快地熟悉 Authorware 6.x 的开发环境。

Authorware 6.x 的新增功能如下：

1. 用户界面改进

支持直接拖放图标，从而使图标间产生链接关系，例如：

可以把图标拖进群组图标作为下一级图标；使框架页面和导航图标链接（把框架图标拖到导航图标上）；使擦除图标和群组图标链接（包含群组下的所有图标，即全部作为擦除对象）。

2. 增强的媒体支持

Authorware 6.x 开始支持 Macromedia Flash MX 文件和 Windows Media Player 所支持的媒体文件（如 ASF、ASX、WMV、IVF 文件等），所以大家不用再为 Authorware 支持的媒体文件类型发愁了，也不用担心自己会不会使用 Active X 控件来播放媒体文件了，也可

以动态地加载标准 XML 文件中指定的外部文件。

3. Authorware Application Accessibility

使用该项功能可以使程序更加人性化，界面更加友好。它可以用于知识对象、命令和模块等，可以使文本发音，为视频添加标题；创造更友好的用户界面、菜单和测试。它可以自动检测用户系统中是否安装了 TTS (text-to-speech) 引擎，包括 JAWS 和 WindowEyes。

4. 增强的计算图标编辑器

支持动态高亮显示脚本、格式显示等，使用户编写脚本程序时更为方便。

5. 用户自定义脚本函数

用户可以将其他自定义函数保存在 Authorware 内部或者另外保存起来，这将大大方便用户进行函数的管理，也使得 Authorware 的脚本语句变得更为强大。

6. 新添的命令菜单项

新增的命令菜单项可以使用户设计流程时更方便、快捷地使用某项功能，如拼写检查、BUG 跟踪、文件导入等。

7. 新增图标控制属性

新增 35 个图标控制属性，使图标的可控制属性达到 150 个，而且每个属性几乎都可以通过对话框进行设置。扩展性的关键就在于尽可能开放更多的图标属性，这样使得 Authorware 开发者可以开发出更多、更强大的课件。

8. 可扩展的命令菜单

Authorware 6.x 能自动把 Commands 目录下的程序添加为命令菜单中的菜单项。

1.2 Authorware 6.x 的编程机理

Authorware 6.x 中编程的含义和传统意义上的编程概念不同，它是用功能图标来制作程序结构的。

现在，各种开发工具都强调可视化制作，即编程过程中的“所见即所得”，而 Authorware 6.x 目前已达到了程序结构与运行效果两方面均为可视化制作的程度，因此使用它可以快速方便地制作多媒体作品。实际上，这里所说的“无需编程”也是一种编程，只不过它不需要用各种命令、编码的方式进行程序编写，而是用功能图标来编辑制作程序结构。换句话说，在 Authorware 6.x 中，编程的含义已经和传统意义上编程概念不同。因此，Authorware 6.x 的直观性、易用性是很突出的，往往更能被非专业编程人员接受，其制作思路与语言编程的思路大相径庭，即使一个熟练的专业程序人员在刚学习 Authorware 6.x 时可能并不会比一个没有编程经验但努力学习的用户能更快地接受 Authorware 6.x 的编程思路。当然，程序员或中、高级用户在掌握 Authorware 6.x 基本编程思路后，可以很快地深入到 Authorware 6.x 的高级编程中去。

描述 Authorware 6.x 的编程机理是一件比较困难的事, Authorware 6.x 其实是一种独特的基于图标的编程工具。从某种意义上说,有点像 Visual Basic。用户先拖动一些图标到流程线上组成一个应用程序的逻辑结构,或者称为框架,然后用户对某些图标的属性进行修改或者添加一些程序代码,即可完成源程序的编写。从编程的难度上来划分, Authorware 6.x 的编程可以分为三个层次:

1. 适用于普通用户的基本制作方式

Authorware 6.x 的基本制作方式是:以 13 个功能图标为基本制作元素,按照编程的逻辑将图标组织成流程图,并通过菜单、对话框及相应的选项对某一图标进行选项设置,从而构成了“无需编程”的基础。利用基本界面的图标和确定选项方式,即可编制出应用程序,而且完全不需掌握和使用计算机编程语言。这也许是 Authorware 最吸引之处。

例如,如果用户需要编写一个类似电子图书的程序,其基本功能是翻页。大多数软件开发工具采用复杂的源代码来实现这项功能,而使用 Authorware 中的框架与导航图标,即可设定多页结构与页面翻页功能,完成前翻、后翻、查看翻页记录等多项翻页功能,再配合文本的链接,更是能够完成超文本跳转功能,而且界面的设置更加方便,简直就像在使用一个图像编辑软件。若用户能够灵活地使用多个框架图标间的相互作用,还可以方便快捷地实现诸如词汇表、关键字查找等电子图书中必不可少的功能。而上面所讲的这些功能,不用学习编程语言和编写源程序代码,只需用户理解了程序的逻辑结构和 Authorware 6.x 的图标的属性设置后即可完成,因此很适用于非专业编程人员。

又如,应用程序开发完成后,为使程序能够脱离开发环境而独立运行,需要将程序编译成为 EXE 文件,即可执行文件。在传统高级语言开发环境中,需要有复杂的编译过程和大量的编译开关选项,即使对专业程序员来说也不容易完全掌握,更何况普通用户。然而,在 Authorware 6.x 中,以上过程已被简化为从菜单中选择打包命令生成 EXE 文件的操作,十分简单。

2. 面向中、高级使用人员的函数与变量

Authorware 6.x 中的函数与变量是该软件的核心部分。将函数与变量和图标融合后,一方面可以增强图标的功能,使某些图标无法胜任的工作在图标和函数结合后就能轻松地完成;另一方面,专业程序员开发的 UCD,也必须借助于 Authorware 6.x 自身的系统函数与变量或用户自定义函数与变量来实现链接,所以说,能否熟练掌握 Authorware 6.x 的函数与变量,是用好并最大限度地发挥该软件强大功能的关键。



UCD 是一种用户自定义的能被 Authorware 调用的函数。在 Authorware 中,定义一个函数是困难的,需要专门编写(例如,用 Visual C++ 等开发软件),而且用户必须遵循 UCD 的语法规则。Macromedia 经常在网上发布一些新的 UCD 文件,用户经常留意就会有一些惊奇的发现。U32 和 UCD 是对应的。前者适用于 Windows 95、98 和 NT 等 32 位操作系统;后者适用于 Windows 3.1 这样的 16 位操作系统。

例如, Authorware 自开发之初到现在,计算机辅助教学软件(CAI)一直是其重中之重,其自身的系统函数与变量中就有专门负责对用户的操作进行判断与记录的部分。Authorware 6.x 的这部分功能比以前的版本又有了大幅度的提高;知识跟踪 CMI 集成,可

以很容易地评价培训效果,因为内置的数据跟踪变量可以捕捉学生的学习进度和成绩。这种跟踪既可在文件级实现,也可在单个交互内实现。Authorware 6.x 内置了丰富的跟踪函数和变量,因此可以很容易地进行完整的跟踪,这些变量都会自动更新,因而无需自己编写记录程序。

此外,通过函数、变量与图标的配合,用户还可以完成其他各种工作。例如,可以对外部文档进行读、写、追加操作;完成创建目录、列目录清单、删除文件等文件操作;完成对字符串的各种拼接、查找、取子串等各种字符操作。

使用函数与变量的熟练程度将因人而异,对于没有编程经验的普通用户来说,这一部分的学习需要一定的时间,但对某一用户而言,其应用开发领域是相对固定的,并非要将所有的系统函数与变量熟练掌握,只要能灵活运用其中的相关部分即可,从而大大减少了普通用户学习计算机编程技术所带来的压力。要注意的是,很多函数与变量是配合图标使用的,因而掌握 Authorware 6.x 的基本操作和图标的属性设置等内容是正确使用函数与变量的前提。对于中、高级用户(包括专业程序员),函数与变量的运用是很容易掌握的。实际上,在函数与变量的运用过程中,关键在于如何将它们与图标有机地结合在一起,而且这需要一点一滴地积累经验才能获得。

3. 专业程序员的广阔天地——自定义函数

可以说,一个工具软件是难以 100% 满足用户需求的。Authorware 6.x 内置的功能虽然已基本满足各种设计要求,但也有例外,这就需要用到 Authorware 6.x 的精彩部分——自定义函数。

Authorware 6.x 是高度集成的开放式工具软件,开放是指它提供了一个通用的接口标准,供用户自行给 Authorware 6.x 添加各种功能。例如,前面介绍的 UCD (U32),是对 Authorware 提供的函数库的扩充,能够大大增强 Authorware 的功能。通过 Authorware 调用标准外部链接库的功能,可以提供各种类型的接口,从而满足用户的某些特殊要求。

例如,mp3player 就是一个用来播放 MP3 格式音乐文件的外部函数。用户的应用程序正确地调用该函数后,就能够播放 MP3 音乐了(Authorware 6.x 已不需要这个函数了)。

此外,Authorware 6.x 还可以在多方面进行功能扩充,如读取、生成外部数据库文件,读取、生成自定义格式的二进制文件,实现外部高点阵图的实时漫游与缩放等多方面的功能。可见,Authorware 6.x 在应用程序接口方面对从数值运算、图形处理到数据处理等各种类型的接口,都有很好的支持,并且附有 Visual C++ 与 Borland C++ 接口规范的说明,供专业程序员使用。

Macromedia 公司经常在其主页上发布一些 UCD (U32) 程序,用户可以下载使用。这些 UCD (U32) 都经过了大量测试,使用起来不会出现问题。此外,有些人出于兴趣爱好,自行开发了一些 UCD (U32),用户也可以尝试使用。

综上所述,Authorware 6.x 作为多媒体应用软件的开发利器,开发过程中的三部曲构成了完整的多媒体开发体系,从初级入门,中、高级制作到专业制作,层次分明,不仅满足了一般用户简单易学、易用的基本要求,而且为专业用户提供了可以充分体现使用高级语言编程技巧的广阔空间,极大地扩展了 Authorware 6.x 的功能和应用领域。

1.3 中文 Authorware 6.x 的安装

1.3.1 安装环境

Authorware 6.5 对系统的要求很低。根据用户使用目的的不同，可以分为以下两种情况：

(1) 如果用户只是想运行用 Authorware 6.5 生成的应用程序，则最低配置如下：

- CPU: 486DX/66 或 SX (要求带浮点运算协处理器)。
- 内存: 至少 8M, 推荐 12M 以上。
- 操作系统: Windows 3.1 或 Windows NT 4.0 以上版本。

(2) 如果用户想用 Authorware 6.5 来编写多媒体应用程序，则最低配置如下：

- CPU: 至少是 Pentium 级的 CPU (要求带浮点运算协处理器)。
- 内存: 至少 16M, 推荐 24M 以上。
- 操作系统: Windows 95、Windows 98 或 Windows NT 4.0。
- 驱动器: 至少 25M 剩余硬盘空间，并且要求有 CD-ROM。

以上便是 Authorware 6.5 要求的系统配置情况。当然，更高的配置将能够大大提高工作效率。

1.3.2 安装过程

Authorware 6.5 的安装和其他软件的安装过程类似，在 Authorware 的安装目录下找到 setup.exe 安装程序，双击它即可开始安装，如图 1-1 所示。单击 按钮，进入下一步。

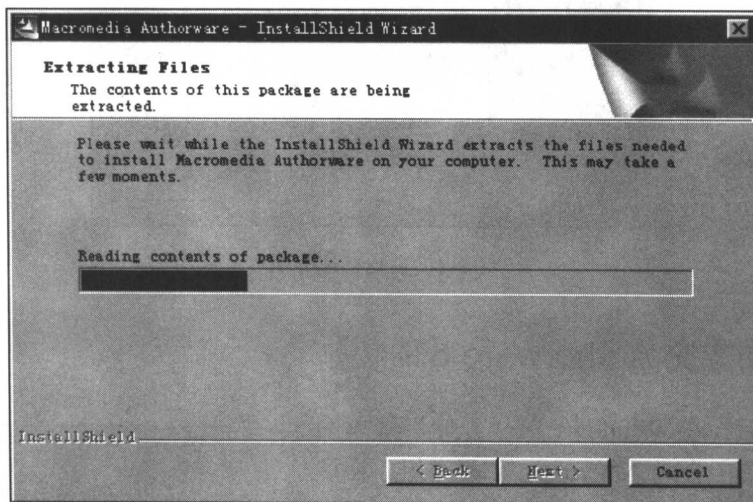


图 1-1 安装 Authorware 6.5 界面 (一)

第二步显示版权信息，单击 按钮进入第三步。

第三步显示协议，单击 按钮进入下一步。

第四步要求用户选择安装的方式和安装的路径，如图 1-2 所示。单击 按钮，可

以选择安装的路径。安装程序默认的路径是：C:\Program Files\Macromedia\。单击 **Next >** 按钮进入下一步，安装程序将自动开始拷贝文件并设置系统，直到完成安装，如图 1-3 所示。

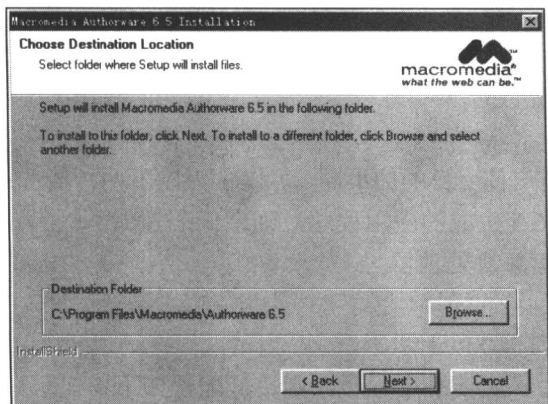


图 1-2 安装 Authorware 6.5 界面（二）

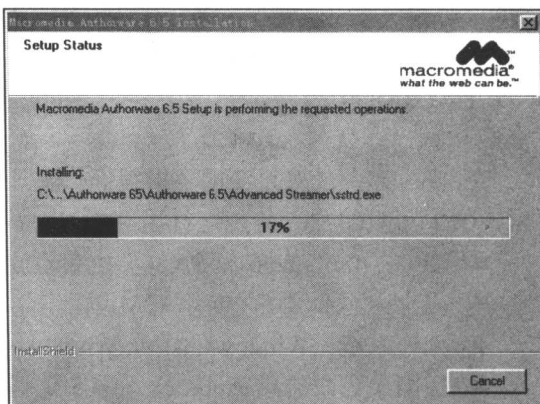


图 1-3 安装 Authorware 6.5 界面（三）

这里使用周氏工作室的专业汉化软件汉化 Authorware 6.5，运行该汉化程序，如图 1-4 所示。按照汉化步骤进行操作，即可完成汉化。

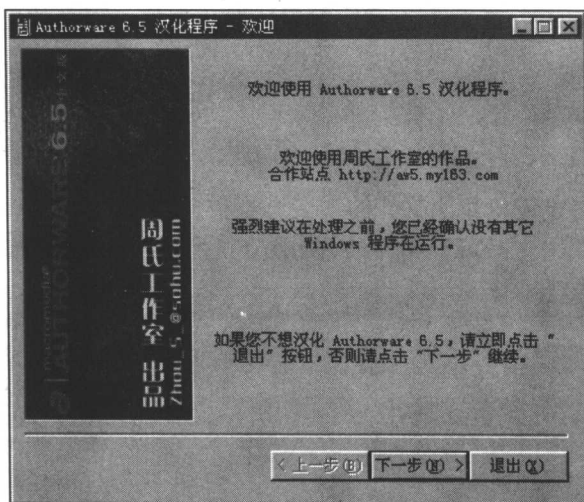


图 1-4 汉化程序界面

1.3.3 启动中文 Authorware 6.x

安装完成后，在 Windows 的“开始”菜单的“程序”子菜单中会有 Macromedia 程序组。在该程序组中选择 Macromedia Authorware 6.5 选项，如图 1-5 所示。

此时，即可看到启动画面和编辑环境，如图 1-6 和图 1-7 所示。



图 1-5 选择 Authorware 6.5 程序组

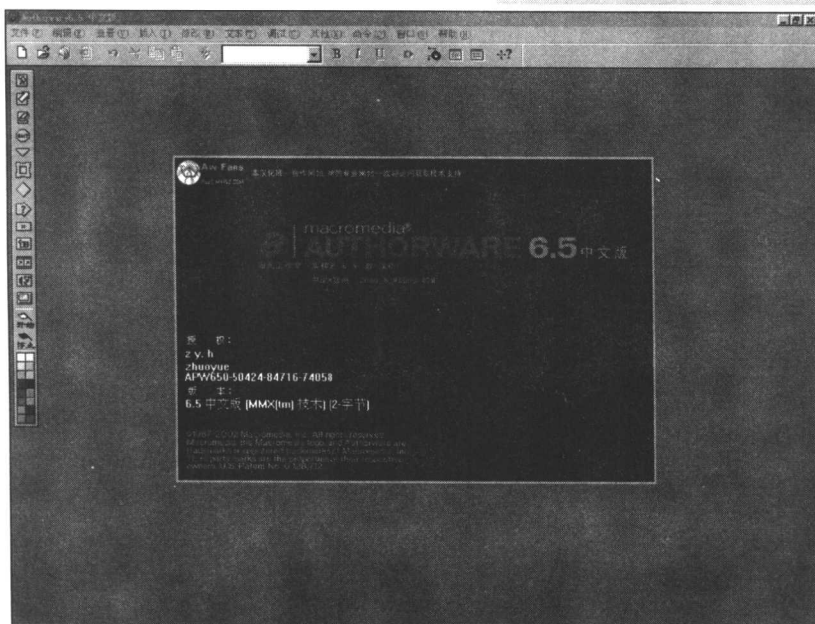


图 1-6 中文 Authorware 6.5 启动画面

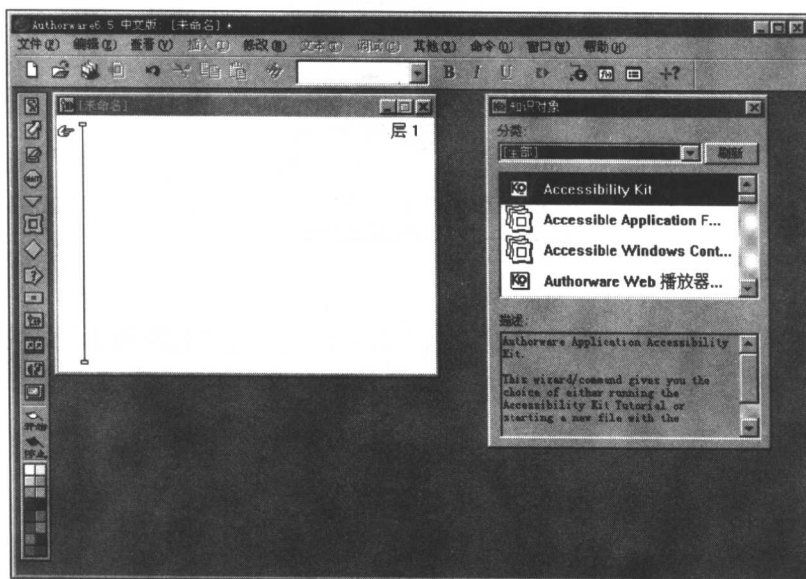


图 1-7 Authorware 6.5 编辑环境

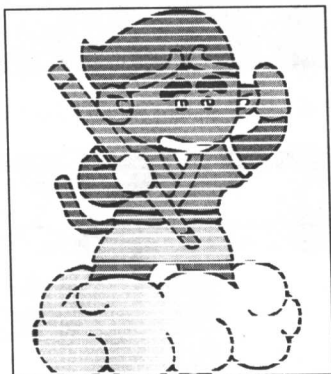
至此，Authorware 6.5 已安装成功，现在用户可以开始多媒体制作了。

第二篇 应用实例

2.1 基础图标实例

本篇将制作一些 Authorware 实例，由易到难讲解这些实例的制作思路及具体实现方法。在制作过程中，使用到 Authorware 中的显示图标、移动图标和交互图标等。

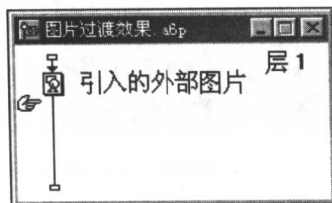
2.1.1 图片过渡效果



制作目的

本实例的最终效果是：一幅图片以“水平百叶窗式”的过渡效果逐渐显现出来。

在实例的制作过程中，先导入一个外部图片，再设置其过渡效果，整个程序的流程如下图所示：



制作要点

导入外部图片的方法；设置图片的特效。

制作步骤

(1) 启动 Authorware，选择“文件”|“新建”|“文件”菜单项，新建一个文件。选择“文件”|“保存”菜单项，以“图片过渡效果”为名进行保存。此时，程序界面如图 2-1-1 所示。

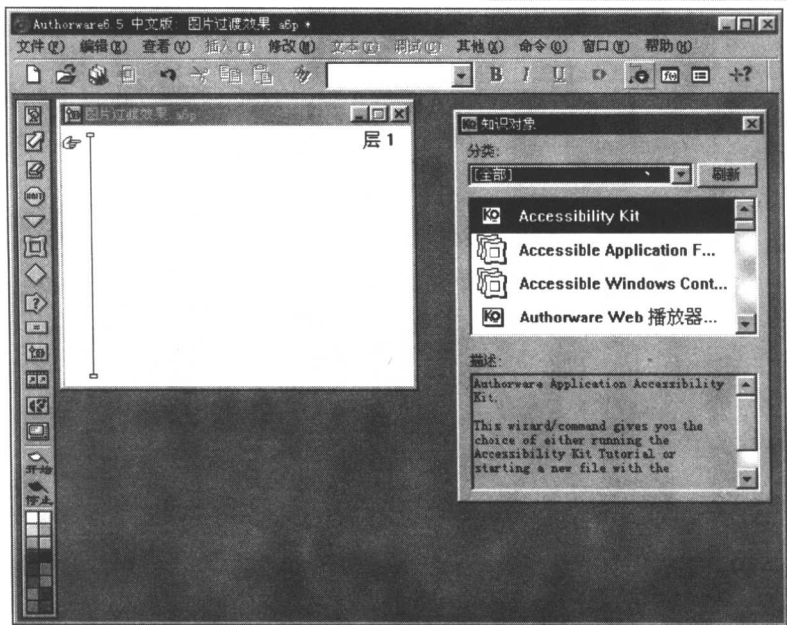


图 2-1-1 中文 Authorware 6.5 的工作界面



启动 Authorware 时将显示“知识对象”窗口，这是 Authorware 继 5.0 版本后出现的新功能，这里不要管它，单击其中的“取消”按钮即可。关于“知识对象”等知识将在后面的章节进行介绍。

(2) 从工具栏中选择显示图标，将其拖动到流程线上，并将其命名为“引入的外部图片”，如图 2-1-2 所示。

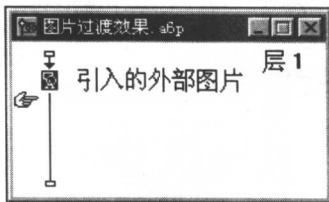


图 2-1-2 向流程线上添加图标

(3) 双击显示图标，打开其演示窗口，单击工具栏中的“导入”按钮，弹出如图 2-1-3 所示的对话框。在该对话框中选择一张图片，然后单击“导入”按钮，此时显示图标演示窗口中出现了刚才被选中的图片，并适当调整图片的大小。

(4) 按住【Ctrl】键，然后双击显示图标，弹出“属性：显示图标”对话框，如图 2-1-4 所示。

(5) 单击图 2-1-4 中的“特效”文本框后面的按钮，此时将弹出如图 2-1-5 所示的“特效方式”对话框。在“分类”列表框中选择“[内部]”选项，然后设置“特效”为“水平百叶窗式”，“周期”为 1 秒，“平滑”为 84，然后单击“确定”按钮。此时，回到如图 2-1-4 所示的对话框，单击“确定”按钮即可完成设置。

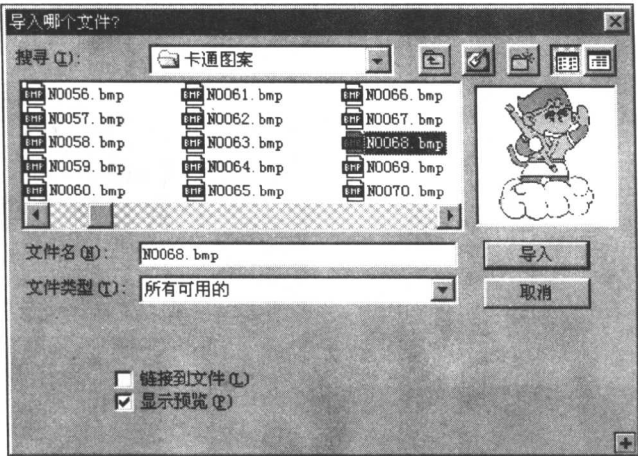


图 2-1-3 “导入哪个文件？”对话框

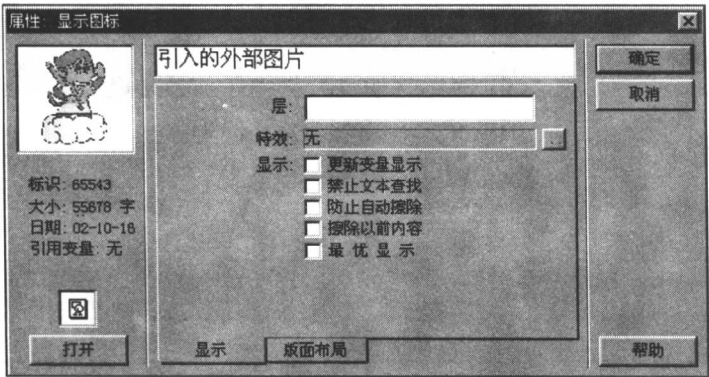


图 2-1-4 “属性：显示图标”对话框

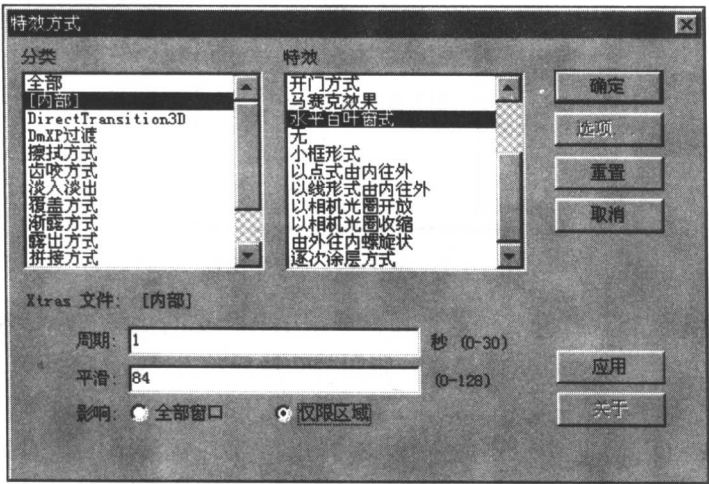


图 2-1-5 “特效方式”对话框

(6) 单击“常用”工具栏中的“运行”按钮，运行程序，此时会看到系统以“水平百叶窗式”效果显示的图片。