

calories diet

11lb/21b/31b/41b/51b/61b/71b/81b/91b/101b/111b/121b/131b/141b

beauty
perfection
obsession
physical

中文



计算机教育图书研究室
Computer Education Books

总策划

Authorware 6.x

完全使用手册

本书内容

- ☆ Authorware 6.x 简介
- ☆ Authorware 6.x 的开发环境
- ☆ 显示图标的使用
- ☆ 程序的流程控制
- ☆ 程序中的交互 / 添加多媒体要素
- ☆ 函数和变量的使用 / 知识对象的使用
- ☆ Authorware 6.x 的扩展功能
- ☆ 项目的整合 / 程序调试
- ☆ 文件的打包
- ☆ Authorware 6.x 的网上发布 / 获得帮助

中文Authorware 6.x

完全使用手册



计算机教育图书研究室 总策划
Computer Education Books

主 编 石 磊

编 委 刘 春 苏华业

王 宁 魏 霞

航空工业出版社

内 容 提 要

本书是一本全面介绍 Authorware 6.x 的参考书,采用步步进阶的方式教读者利用 Authorware 6.x 这个强大的多媒体应用程序开发平台来开发项目,具有很强的针对性和实用性。因为本书有其结构上的特殊性,所以对于不同的读者提出不同的阅读建议:

对于初级读者,建议从第一章开始阅读,可以先跳过第二章,因为第二章主要介绍有关 Authorware 6.x 的基本操作,内容比较枯燥,初学者可能较难理解,所以先学习后面有实例的章节,通过实例练习来激发学习的兴趣。

对于中级读者,建议重点学习后面有实例的章节,以丰富自己的实际编程经验。

对于高级读者,建议将本书当作一本参考书,可随时查阅。

只要读者能将本书中的典型实例仔细地按照书中的说明进行制作,一定能对 Authorware 6.x 的使用有更为深入的了解。

图书在版编目(CIP)数据

中文 Authorware 6.x 完全使用手册 / 石磊主编.

—北京: 航空工业出版社, 2002.12

ISBN 7-80183-050-4

I.中… II.石… III.多媒体—软件工具,
Authorware 6.x—手册 IV.TP311.56-62

中国版本图书馆 CIP 数据核字(2002)第 072708 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 12 月第 1 版

2002 年 12 月第 1 次印刷

开本: 787×1092

1/16

印张: 20

字数: 368 千字

印数: 1-8000

定价: 23.80 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

在当今的多媒体制作领域，Authorware 无疑是用户最好的选择之一。自它 1987 年问世以来，获得的奖项不计其数，可以这样说，Authorware 的历史就是成功和荣誉的历史。

Authorware 在同类产品中的市场占有率一直稳居第一位，其中大家比较熟悉的客户主要有：奔驰公司、波音公司、可口可乐公司等。随着 Authorware 版本的不断更新，它的功能也在不断增强。自 Macromedia 公司 1993 年把 Authorware 引入到国内以来，已经经历了 2.0、3.0、3.5、4.0、5.0、5.2 等多个版本，每次更新的版本都能给用户带来惊喜。2001 年 9 月，Authorware 的最新版本 Authorware 6.x 发行了。这是一个划时代的多媒体制作软件，它集传统的多媒体制作软件的优点于一身，还大大地扩展了 Internet 网络方面的应用。毫不夸张地说，利用 Authorware 6.x，用户能够编写出任何类型的多媒体应用软件和大部分的常用工具软件。

本书是一本全面介绍 Authorware 6.x 的参考书，采用步步进阶的方式教读者利用 Authorware 6.x 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。即使是完全不懂 Authorware 6.x 的“门外汉”，相信学完本书之后也可以立即投入到一个大型项目的开发中去，这也体现了本书的针对性和实用性之所在。

本书中的 Authorware 6.x 示例不仅生动活泼、而且实用性很强，相信可以激起初学 Authorware 6.x 编程者的学习兴趣，同时也能激发有一定编程经验的 Authorware 6.x 程序员的灵感。全书以项目为线索，时刻围绕项目编写，使读者很容易明白自己的所需和所学。同时，在每篇的开始都设有导读，明确指明了读者的学习方向和重点，从而大大提高学习效率。

本书首先简要介绍了 Authorware 6.x 的新功能和 Authorware 6.x 编程的特点，接着介绍了 Authorware 6.x 的基本使用，然后围绕本书的项目逐个模块地介绍了多媒体编程的实现方法，最后将各个模块整合成一个应用程序，并且阐述了网络发布的方法。

本书实例丰富，内容翔实，涵盖了 Authorware 6.x 编程的各个方面，相信对读者编程能力的提高会有一定的帮助。

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

编 者

2002 年 10 月

目 录

第 1 章 Authorware 6.x 简介..... 1

- 1.1 Authorware 6.x 的特点.....1
- 1.2 Authorware 6.x 的编程特点.....2
 - 1.2.1 Authorware 6.x 的编程特点.....2
 - 1.2.2 Authorware 6.x 的编程机理.....2
- 1.3 Authorware 6.x 的安装.....4
 - 1.3.1 安装环境.....4
 - 1.3.2 安装过程.....4
 - 1.3.3 启动 Authorware 6.x.....6

第 2 章 Authorware 6.x 的开发环境..... 8

- 2.1 菜单栏的使用.....8
 - 2.1.1 “文件”菜单.....8
 - 2.1.2 “编辑”菜单.....16
 - 2.1.3 “查看”菜单.....22
 - 2.1.4 “插入”菜单.....23
 - 2.1.5 “修改”菜单.....25
 - 2.1.6 “文本”菜单.....31
 - 2.1.7 “调试”菜单.....33
 - 2.1.8 Xtras 菜单.....33
 - 2.1.9 “窗口”菜单.....35
 - 2.1.10 “帮助”菜单.....38
 - 2.1.11 “命令”菜单.....38
- 2.2 工具栏的使用.....40
- 2.3 图标栏的使用.....41

第 3 章 显示图标的使用.....43

- 3.1 创建一个显示图标.....43
- 3.2 显示图标中的文本编辑.....43
 - 3.2.1 文本的输入.....43
 - 3.2.2 文本的编辑.....45
- 3.3 显示图标中的图像编辑.....52
 - 3.3.1 图像的引入.....52
 - 3.3.2 绘制图像.....52
- 3.4 对表达窗口中的显示对象

进行操作.....54

3.4.1 对表达窗口中多个显示对象的操作.....54

3.4.2 表达窗口中的对象的显示属性设置.....57

3.4.3 表达窗口中的显示变量的值.....59

第 4 章 程序的流程控制..... 60

- 4.1 等待图标.....60
 - 4.1.1 等待图标的创建.....60
 - 4.1.2 等待图标的属性设置.....60
- 4.2 擦除图标.....62
 - 4.2.1 擦除图标的创建.....62
 - 4.2.2 擦除图标的属性设置.....62
 - 4.2.3 擦除图标的的使用示例.....65
- 4.3 框架和导航图标.....66
 - 4.3.1 框架图标的结构.....66
 - 4.3.2 导航图标.....67
- 4.4 分支图标.....75
 - 4.4.1 分支图标的结构.....75
 - 4.4.2 分支结构的属性设置.....75
 - 4.4.3 随机出题效果.....76

第 5 章 程序中的交互..... 78

- 5.1 交互的建立和结构.....78
 - 5.1.1 交互的建立和结构.....78
 - 5.1.2 交互图标和响应图标的属性设置.....79
- 5.2 实现按钮点选的功能.....84
 - 5.2.1 实现按钮点选功能的方法.....84
 - 5.2.2 剖析“按钮”类型的交互的属性设置.....86
- 5.3 创建对鼠标移动事件的响应.....92
 - 5.3.1 创建对鼠标移动事件的响应.....92
 - 5.3.2 “热区域”类型的交互的属性设置.....92
 - 5.3.3 应用实例.....93

5.4 “热对象”类型的交互	97
5.4.1 “热对象”类型交互的建立	97
5.4.2 “热对象”类型交互的属性设置	97
5.5 “目标区域”类型的交互	98
5.5.1 “目标区域”类型交互的建立	98
5.5.2 “目标区域”类型交互的属性设置	98
5.5.3 设计实例	99
5.6 “下拉菜单”类型的交互	100
5.6.1 “下拉菜单”类型交互的建立	100
5.6.2 “下拉菜单”类型交互的属性设置	100
5.6.3 设计实例	100
5.7 “条件”类型的交互	102
5.7.1 “条件”类型交互的建立	102
5.7.2 “条件”类型交互的属性设置	102
5.7.3 设计实例	102
5.8 “文本输入”类型的交互	104
5.8.1 “文本输入”类型交互的建立	104
5.8.2 “文本输入”类型交互的属性设置	104
5.8.3 设计实例	105
5.9 “按键”类型的交互	105
5.9.1 “按键”类型交互的建立	105
5.9.2 “按键”类型交互的属性设置	105
5.10 “尝试次数限制”类型的交互	105
5.10.1 “尝试次数限制”类型交互的建立	105
5.11 “时间限制”类型的交互	106
5.11.1 “时间限制”类型交互的建立	106
5.11.2 “时间限制”类型交互的属性设置	106

第6章 添加多媒体要素	108
6.1 移动图标	108
6.1.1 “直接到点”方式	109
6.1.2 “直接到线”方式	111
6.1.3 “直接到网格”方式	112
6.1.4 “移动到路径上任意点”方式	113
6.1.5 “移动到路径终点”方式	114
6.1.6 五种运动方式的比较	116
6.2 声音图标	116
6.3 视频图标	119
6.3.1 视频支持的硬件安装和设置	120
6.3.2 加载视频信息	121
6.4 数字电影图标	123
6.4.1 Authorware 6.x 支持的数字电影格式	123
6.4.2 加载数字电影	123
6.5 应用实例和技巧	126
6.5.1 实现声音和视频同时播放的效果	126
6.5.2 退出程序时显示的滚动字幕	126
第7章 函数和变量的使用	127
7.1 函数和变量简介	127
7.1.1 Authorware 6.x 中的函数和变量	127
7.1.2 使用函数和变量的特点	127
7.2 常量、变量、函数和表达式的概念	128
7.2.1 常量	128
7.2.2 变量	128
7.2.3 函数	129
7.2.4 Authorware 6.x 中的运算符和表达式	130
7.3 计算图标的使用	131
7.4 函数的使用方法	132
7.4.1 系统函数的引入、卸载和语法格式	132
7.4.2 自定义函数的编写和使用	

方法	132	9.1.1 OLE 技术简介	186
7.4.3 查看计算图标中变量和函数	138	9.1.2 OLE 技术的使用方法	186
7.4.4 应用实例	138	9.2 Authorware 6.x 和 ODBC 的接口	187
7.4.5 函数和变量应用提高	142	9.2.1 ODBC 简介	187
7.5 变量的使用方法	142	9.2.2 对 ODBC 进行配置	188
7.5.1 自定义变量的使用方法	142	9.2.3 在 Authorware 6.x 中使用 ODBC	189
7.5.2 变量的使用实例	143	9.2.4 应用实例	191
7.6 用内置语言实现循环和分支结构	143	9.3 在 Authorware 6.x 中使用 ActiveX	193
7.6.1 循环结构程序的实现	143	9.3.1 ActiveX 简介	193
7.6.2 程序的分支结构的实现	145	9.3.2 在 Authorware 6.x 中使用 ActiveX	194
7.7 应用实例 MPG 播放窗口的放大	146	9.3.3 ActiveX 的使用实例	205
第 8 章 知识对象的使用	150	第 10 章 项目的整合	208
8.1 知识对象简介	150	10.1 确定软件的流程图结构	208
8.1.1 知识对象的定义	150	10.1.1 程序流程图的结构要求	208
8.1.2 知识对象的特点	150	10.1.2 确定自己程序的流程图	209
8.1.3 知识对象和模块的区别	151	10.2 各个模块之间的整合	209
8.2 如何使用知识对象	151	10.2.1 整合前的准备	209
8.2.1 使用知识对象的方法	151	10.2.2 整合的原则	210
8.2.2 设置 New File (新建文件) 类的知识对象	152	10.2.3 开始具体的整合	210
8.2.3 设置 File (文件) 类的知识对象	160	10.3 软硬件的兼容性问题	215
8.2.4 设置 Interface Components (界面组件) 类的知识对象	166	10.4 应用程序的可扩展性	216
8.2.5 设置 Internet (因特网) 类的知识对象	180	第 11 章 程序调试	217
8.3 分析知识对象的内部结构	182	11.1 Authorware 6.x 提供的强大的调试功能	217
8.4 知识对象和多媒体应用程序的融合	183	11.2 程序调试的方法	219
8.4.1 知识对象和函数的比较	183	11.2.1 使用开始和结束标志旗	219
8.4.2 知识对象和多媒体应用程序的融合	183	11.2.2 使用跟踪窗口	219
		11.2.3 运用跟踪函数	221
		11.3 程序中的差错以及调试的经验 and 技巧	221
		11.3.1 差错的分类及解决方法	221
		11.3.2 程序调试的经验 and 技巧	222
第 9 章 Authorware 6.x 的扩展功能	186	第 12 章 文件的打包	223
9.1 OLE 技术	186	12.1 打包前的准备	223
		12.1.1 图标入库及文件分类	223

12.1.2 确定需要带上的外部驱动	223	13.2.7 网上发布注意事项	255
12.2 文件的属性设置	225	第 14 章 获得帮助	256
12.3 “打包”命令的使用	229	14.1 Authorware 帮助页	256
第 13 章 Authorware 6.x 的		14.1.1 SEARCH 方式	257
网上发布	231	14.1.2 INDEX 方式	257
13.1 HTML 和 CGI 简介	231	14.1.3 CONTENT 方式	259
13.1.1 HTML 语言简介	231	14.2 演示	260
13.1.2 CGI 编程简介	240	14.3 网上求助	263
13.2 网上发布	243	14.3.1 网上求助的重要性	263
13.2.1 网上发布的可行性	243	14.3.2 如何进行网上求助	263
13.2.2 网上发布前的准备	243	附 录	265
13.2.3 Authorware Web Packager		Authorware 6.x 新增变量列表	265
的使用	245	Authorware 6.x 新增函数列表	265
13.2.4 将 MAP 文件嵌入 Web		Authorware 先前版本中的函数	270
页面	250	Authorware 先前版本中的变量	291
13.2.5 服务器和客户端的设置	251		
13.2.6 一键发布	252		

第1章 Authorware 6.x 简介

多媒体创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。这类用户的共同特点是：对自己的专业了如指掌，但对电脑编程不甚了解。例如，他们因工作需要，要制作如 CAI 类、模拟类、百科类以及电子书类等软件产品时，就必须请软件编程人员来帮助开发，由于双方存在沟通和理解上的问题，开发出来的产品往往差强人意。为此，需要借助一种工具，使应用人员不用编程也能做出很优秀的多媒体软件产品，这种工具被称为多媒体创作工具。

本章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。

本章要点：

- ❖ Authorware 6.x 的特点
- ❖ Authorware 6.x 的安装过程

1.1 Authorware 6.x 的特点

Macromedia 是世界上最著名的多媒体软件开发商。自从 1987 年起，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：它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。这就大大地简化了编程的难度并提高了工作效率，因此这个软件一经推出就受到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。这是 Authorware 家族的最新版本。它在继承了以前版本优点的基础上，又增添了许多新功能，使得它的功能更加完善和强大。用户用它来编写多媒体应用软件将更加得心应手。

Authorware 6.x 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 的界面和 5.0 版相似，只有一些菜单发生了变化。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 的新增功能表现在以下方面：

(1) “一键发布”功能将原来在 Authorware 5.0 中需要很多步骤才能完成的工作变为只需单击一个按钮即可完成。

(2) 新增了“命令”菜单。

(3) 内建了 RTF 文件编辑工具，可以轻松地制作 RTF 文件。

(4) 可以自定义新的图标。

(5) 增加了对 MP3 文件的支持，大大拓展了声音文件的使用范围。

- (6) 改进了计算图标编辑界面, 使其功能更强大, 使用更方便。
- (7) 增加了新的“知识对象”、“函数”和“变量”, 使编程更容易。

1.2 Authorware 6.x 的编程特点

1.2.1 Authorware 6.x 的编程特点

现在的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应用产品。实际上, 这里所说的“无需编程”也是一种编程, 只不过它不需要采用各种命令、编码的方式进行程序编写, 而是使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的编程概念有着本质的不同。所以, 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所接受, 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 时也可能不会比一个没有编程经验但努力学习用户能更快地接受 Authorware 6.x 的制作思路。当然, 程序员或中、高级用户在掌握 Authorware 6.x 的基本制作思路后, 可以很快地深入到 Authorware 6.x 的高级编程中去。

1.2.2 Authorware 6.x 的编程机理

描述 Authorware 6.0 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, 它有点像 Visual Basic。用户先拖动一些图标到流程上组成一个应用程序的逻辑结构, 或者叫框架, 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 6.0 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, 而且完全不需要掌握和使用计算机编程语言。这也许是 Authorware 6.x 最吸引人之处。

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 6.x 中的框架与导航图标, 即可设定多页结构与页间翻页功能, 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, Authorware 6.x 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独立运行, 需要将程序编译成 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讲也不容易完全掌握，更何况一般的普通用户。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，操作过程十分简单。

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，专业程序员所开发的 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，是用好并最大限度发挥该软件强大功能的关键。

说明：UCD (User Code File) 是一种用户自定义的能被 Authorware 6.x 调用的函数。在 Authorware 6.x 中，定义一个函数是很困难的，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 6.x 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，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、罗列目录清单、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等。

对于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来建立概念。但对某些用户而言，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有关部分即可，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，因此掌握 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。而实际上，在函数与变量运用中关键在于如何将它与图标有机地结合在一起，这需要一点一滴地经验积累而获得。

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% 的满足用户需求的。Authorware 6.x 内置的功能虽然已能满足各种设计要求，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 6.x 提供的函数库的扩充, 能够大大增强 Authorware 6.x 的功能。通过 Authorware 6.x 调用标准外部链接库的功能, 可以提供各种类型的接口, 从而满足某些特殊要求。

例如, MP3player 就是一个用来播放 MP3 格式的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 (注意: 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, 例如, 读取、生成外部数据库文件 DBF, 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, 以供专业程序员使用。

Macromedia 公司经常在其主页上发布一些 UCD (U32) 程序, 用户可以随时下载使用。这些 UCD (U32) 都是经过了大量测试, 使用起来不会出现问题; 此外, 一些 Authorware 追随者出于兴趣爱好, 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, 而且为专业人员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 Authorware 6.x 的安装

1.3.1 安装环境

Authorware 6.x 对系统的要求很低。根据用户使用目的的不同, 可分为以下两种情况:

(1) 如果用户只想运行用 Authorware 6.x 生成的应用程序, 那么最低配置如下:

- CPU: 486DX/66 或 SX (要求带浮点运算协处理器)。
- 内存: 至少 8MB, 推荐 12MB 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.x 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 16MB, 推荐 24MB 以上。
- 软件操作系统: Windows 95、Windows 98 或 Windows NT 4.0。
- 驱动器: 至少 25MB 剩余硬盘空间, 并且要求有 CD-ROM。

以上便是 Authorware 6.x 要求的系统配置情况。当然, 更高的配置将更能提高其工作效率。

1.3.2 安装过程

Authorware 6.x 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。

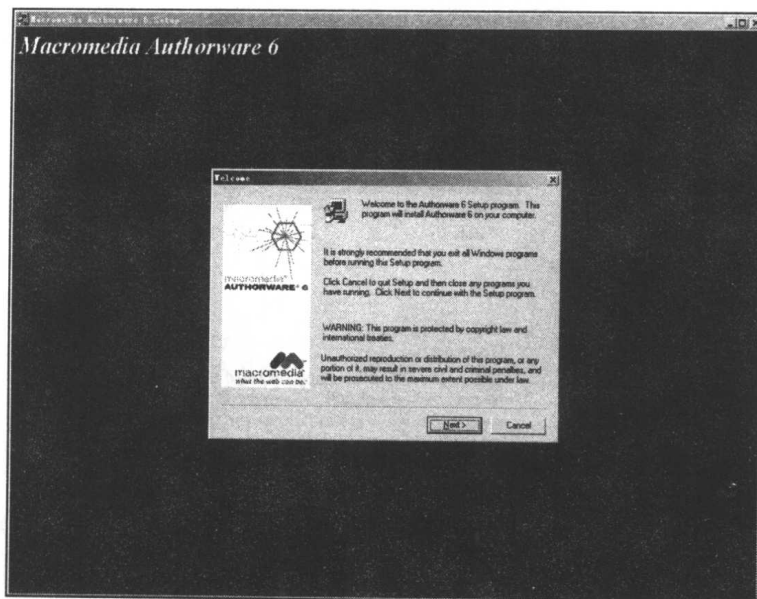


图 1-1 Authorware 6.x 安装的第一步

第二步显示版权信息，单击 按钮进入第三步。

第三步要求用户选择安装方式和安装路径，如图 1-2 所示。单击 按钮，可以选择安装路径。安装程序默认的路径是：C:\Program Files\Macromedia\。安装程序提供了三种安装方式供用户选择，分别是：Typical——典型方式（安装程序安装最常用的组件）、Compact——压缩方式（安装程序只安装必须的组件）、Custom——自定义安装（用户自己定义安装的组件）。若选择前两种安装方式之一，安装程序将自动开始复制文件并设置系统，直至最后完成安装。

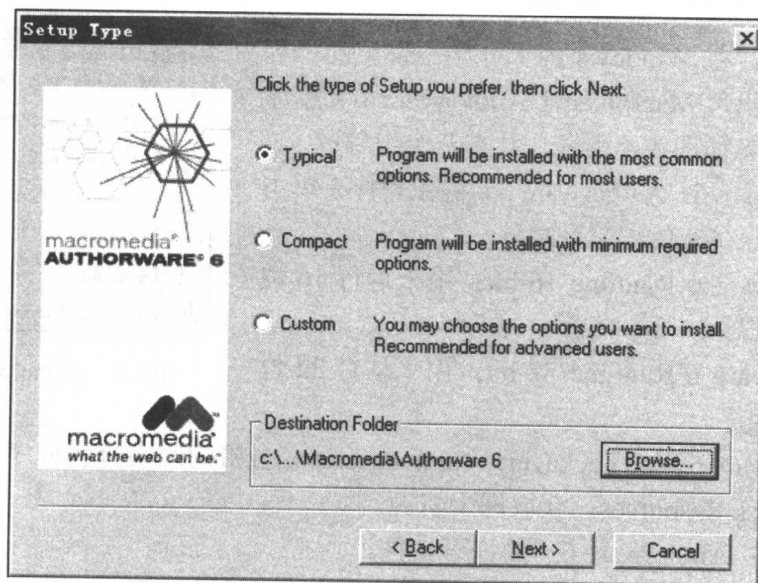


图 1-2 Authorware 6.x 安装的第二步

若选择自定义安装，安装程序还将要求用户选择组件，如图 1-3 所示。Components 选项区左侧显示的是组件，右侧显示的是组件包含的内容。用户可通过选中复选框来选择一个组件。选择一个组件以后，即可选择该组件包含的内容。

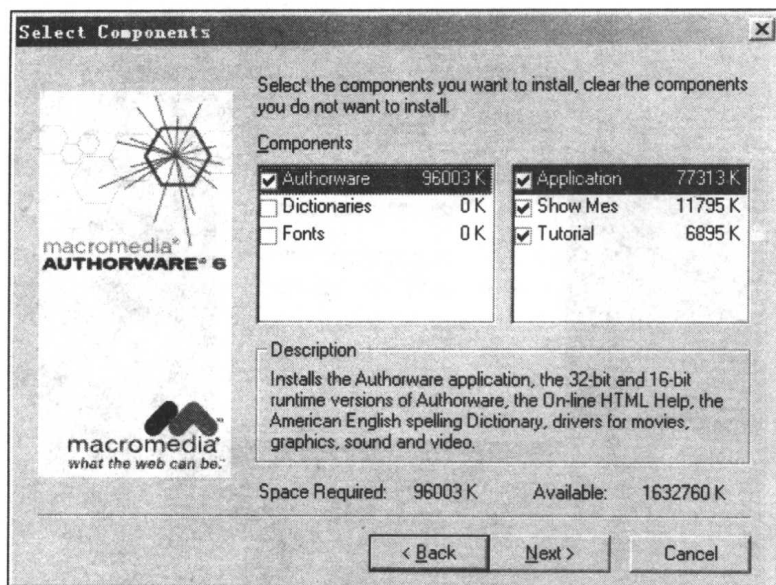


图 1-3 选择安装的组件

下面将介绍每个组件的功能及其包含的内容:

(1) **Authorware:** 该组件包含 **Application** (应用程序)、**Show Mes** (示例文件) 和 **Tutorial** (指南文件), 如图 1-3 所示。其中 **Application** 是必须的, 否则就不能使用 **Authorware 6.x** 了。建议读者选中 **Show Mes** 和 **Tutorial** 复选框。这对于新手上路和编程的参考很有好处。

(2) **Dictionaries:** 该组件包含几个字典文件。

(3) **Fonts:** 该组件包含几个字体文件, 比较有用, 建议读者选择该组件。

1.3.3 启动 Authorware 6.x

安装完成后, 在 Windows 的“开始”菜单的“程序”子菜单中会出现 **Macromedia Authorware 6.x** 程序组。程序组的内容如图 1-4 所示, 共有八个组件:

- **Authorware 6:** **Authorware 6.x** 的主程序, 单击它进入 **Authorware 6.x** 的编辑环境。

- **Authorware 6 Runtime 16-bit:** 用来运行 16 位的 .A6R 文件的程序。

- **Authorware 6 Runtime 32-bit:** 用来运行 32 位的 .A6R 文件的程序。

- **Authorware 6 Web Packager:** **Authorware 6.x** 自带的网络打包程序。

- **eLearning Resources:** 获取网上资源。

- **License:** **Authorware 6.x** 的许可文件。

- **Read Me:** **Authorware 6.x** 的介绍文本。

- **Voxware Encoder:** 音频编码软件, 可以用来压缩音频文件以适应网络发布。

选择其中的 **Authorware 6** 选项, 即可进入 **Authorware 6.x** 编辑环境, 如图 1-5 所示。

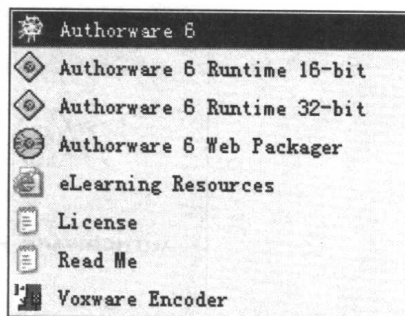


图 1-4 Authorware 6.x 程序组

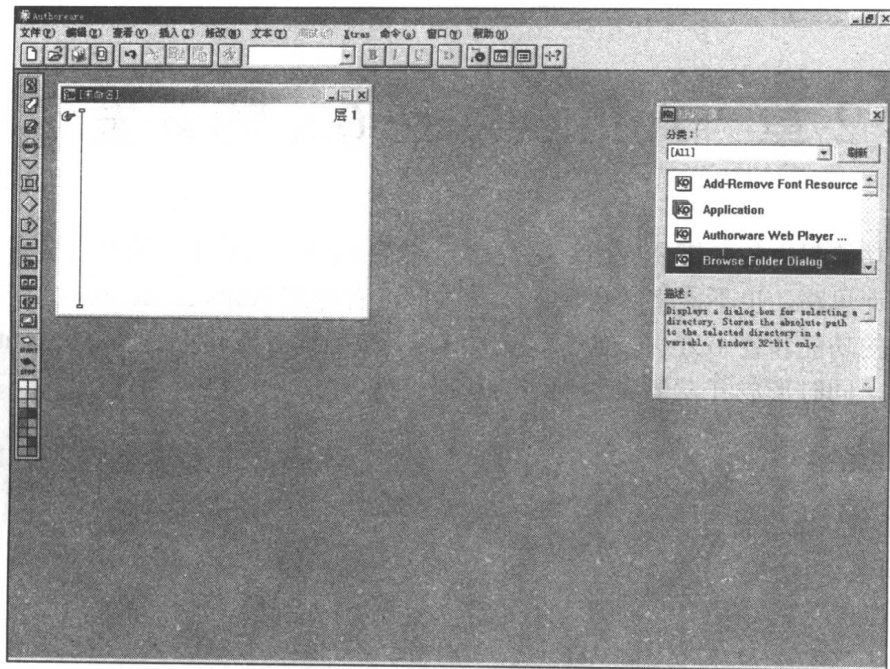


图 1-5 Authorware 6.x 编辑环境

第 2 章 Authorware 6.x 的开发环境

要实现功能强大的多媒体应用，用户必须熟悉 Authorware 6.x 的开发环境，否则即使有很好的设计思路，也不能将其实现。本章将向读者介绍 Authorware 6.x 的菜单栏、工具栏和图标栏的功能和使用方法。通过本章的学习，希望读者能够很好地掌握 Authorware 6.x 的基本操作，同时形成开发多媒体软件的基本思路。

本章要点：

- ❖ 菜单栏的使用
- ❖ 工具栏的使用
- ❖ 图标栏的使用

2.1 菜单栏的使用

Authorware 6.x 的菜单栏包括文件、编辑、查看、插入、修改、文本、调试、Xtras、命令、窗口和帮助这十一个菜单。下面将具体介绍每个菜单中的菜单项及其功能。

2.1.1 “文件”菜单

该菜单被六条分隔线分成七部分，如图 2-1 所示。主要涉及有关文件的操作，下面依次对该菜单中各部分的命令进行介绍。

1. 第一部分

“文件”菜单的第一部分由三个菜单项组成：“新建”、“打开”和“关闭”。

(1) 新建

该子菜单包括“文件”、“库”和“项目”三个菜单项，如图 2-2 所示。单击“文件”菜单项将新建一个后缀名为.a6p 的文件，单击“库”菜单项将新建一个库文件，单击“项目”菜单项将通过知识对象来新建一个多媒体应用。

(2) 打开

该子菜单包括“文件”和“库”两个菜单项，如图 2-3 所示。单击它们都将打开一个浏览窗口，用户可从中打开一个已经存在的 A6P 文件或 A6L 文件。该子菜单的下方为最近打开过的文件列表，单击某个文件可立即将其打开。

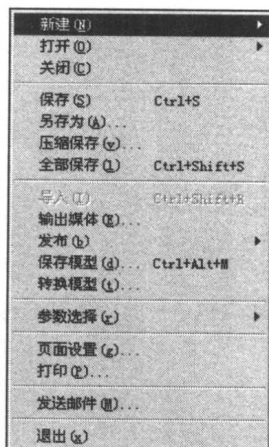


图 2-1 “文件”菜单

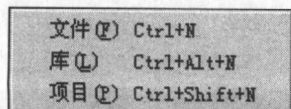


图 2-2 “新建”子菜单

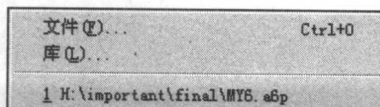


图 2-3 “打开”子菜单

(3) 关闭

选择该菜单项，可以关闭当前的编辑窗口。

说明：有的菜单项有与其相对应的快捷键。例如，“保存”菜单项对应的快捷键是【Ctrl+S】。希望读者能够记住某些常用菜单的快捷键，这样可以提高工作效率。

2. 第二部分

第二部分是关于文件保存的操作，由四个菜单项组成：“保存”、“另存为”、“压缩保存”（保存并压缩）和“全部保存”。

(1) 保存和另存为

它们的使用方法和其他软件类似，这里不再赘述。

(2) 压缩保存

该菜单项是 Authorware 特有的文件存储功能，功能很强大。在保存文件时，Authorware 将文件内的数据进行优化排列，不但减少了存储的空间，还加快了文件被访问时的速度。但需要注意一点：采用这种保存方法将会把当前的文件另存为一个新文件，并且存储的时间也比较长。

(3) 全部保存

该菜单项的功能是将当前所有窗口中编辑的内容同时保存。

说明：希望读者养成及时存盘的好习惯，这将避免因为计算机死机而造成的无法挽回的损失。

3. 第三部分

第三部分由五个菜单项组成：“导入”、“输出媒体”、“发布”、“保存模型”和“转换模型”。

(1) 导入

该菜单项的功能是导入一个已经存在的能被 Authorware 导入的文件。选择“导入”菜单项，弹出如图 2-4 所示的对话框。导入文件的方法和其他的软件是类似的。

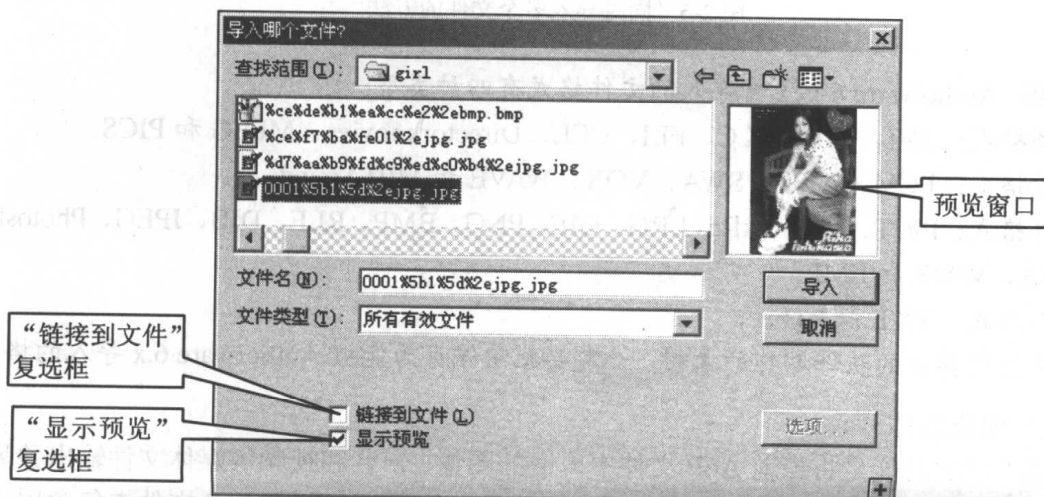


图 2-4 “导入哪个文件？”对话框