

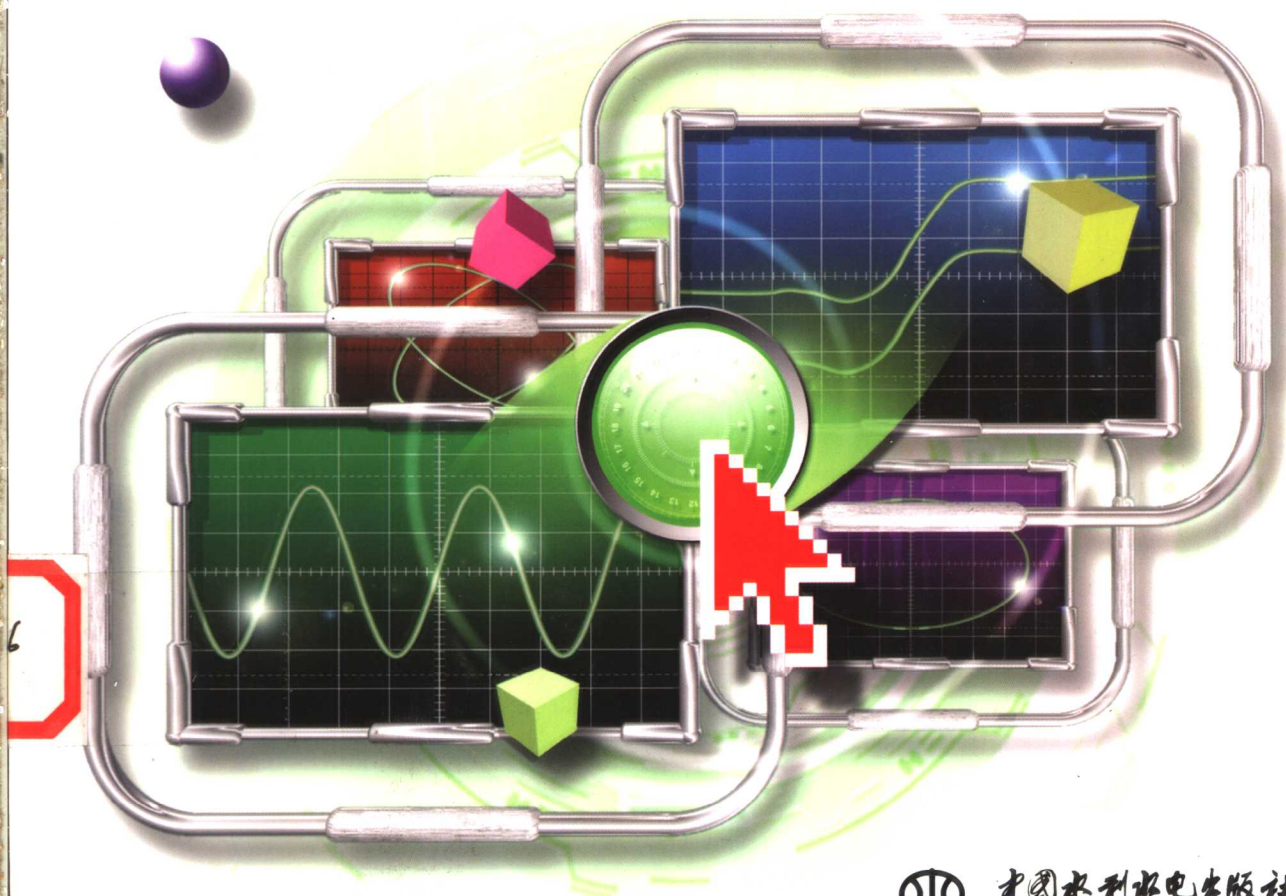


电脑动画与多媒体技术系列

Authorware 6.5

多媒体制作入门与提高

戴 威 等编著



中国水利水电出版社
www.waterpub.com.cn

万水电脑动画与多媒体技术系列

Authorware 6.5 多媒体制作入门与提高

戴威 等编著

中国水利水电出版社

内 容 提 要

本书系统地介绍了 Authorware 6.5 各种功能的使用方法, 内容安排上由浅入深, 使读者可以逐步深入了解 Authorware 6.5。为了配合读者的学习, 在本书重要章节的后面都附有部分实例, 这些实例中包括很多多媒体程序制作的经验和技巧, 在实际应用中可以引导读者灵活运用 Authorware 6.5。

读者通过对这本书循序渐进的学习, 很快就可以掌握 Authorware 6.5 的精髓, 并且通过少量的特效实例指导, 一方面可以了解 Authorware 6.5 各种功能的使用方法, 另一方面也能受到启发, 拓宽思路, 在实际工作中遇到类似的任务时有所借鉴。

本书内容翔实、图文并茂, 是一本很实用的 Authorware 6.5 教程。适合于从事多媒体程序开发的用户, 也可以作为广大 Authorware 6.5 爱好者的辅助教材。

图书在版编目 (CIP) 数据

Authorware 6.5 多媒体制作入门与提高/戴威等编著. —北京: 中国水利水电出版社, 2003

(万水电脑动画与多媒体技术系列)

ISBN 7-5084-1464-0

I. A… II. 戴… III. 多媒体—软件工具, Authorware 6.5 IV. TP311.56

中国版本图书馆 CIP 数据核字 (2003) 第 021995 号

书 名	Authorware 6.5 多媒体制作入门与提高
作 者	戴威 等编著
出版、发行	中国水利水电出版社 (北京市三里河路 6 号 100044) 网址: www.waterpub.com.cn E-mail: mchannel@public3.bta.net.cn (万水) sale@waterpub.com.cn 电话: (010) 63202266 (总机)、68331835 (发行部)、82562819 (万水)
经 售	全国各地新华书店
排 版	北京万水电子信息有限公司
印 刷	北京市天竺颖华印刷厂
规 格	787×1000 毫米 16 开本 23.25 印张 518 千字
版 次	2003 年 5 月第一版 2003 年 5 月北京第一次印刷
印 数	0001—5000 册
定 价	32.00 元

凡购买我社图书, 如有缺页、倒页、脱页的, 本社发行部负责调换

版权所有·侵权必究

前 言

Authorware 是多媒体工具软件供应商 Macromedia 公司的优秀产品, 该软件功能强大, 应用范围涉及教育、娱乐、科学等各个领域。

随着 IT 产业的发展, 计算机已经走进了千家万户, 并且在各个行业中不断地普及, 多媒体也随之成为一个家喻户晓的名词。近几年来, 多媒体技术不断发展和进步, 成为信息传递的重要手段之一, 在教学、科研、电子商务等领域发挥着巨大的作用。由于多媒体具有的众多优势和特点, 使多媒体技术受到了广泛的重视, 随着网络时代的到来, 人们将多媒体技术向网络靠拢, 并产生了超媒体系统。

在这种背景下, 多媒体制作软件如雨后春笋般流行开来, Macromedia 公司的 Authorware 软件则是多媒体制作软件的龙头老大。Authorware 基于图标的流程创作方式使它具有易学易用的特点, 强大的媒体功能使 Authorware 可以将文字、图形、图像、动画、声音、数字电影等媒体综合到一起, 开发出优秀的多媒体作品。Authorware 有出色的人机交互功能, 共有 11 种不同的人机交互方式, 大大增强了多媒体程序的人机交互功能。Authorware 还有很好的网络发布功能, 支持 XML 技术, 可以制作出远程教育的课程。在扩展性方面, Authorware 支持多种 ActiveX 控件, 可以方便地扩展自己的功能, 并且还可以使用其他用户开发出来的 ActiveX 控件。

自从 Authorware 问世以来, 已经出了 6 代产品。Macromedia 公司最新推出的 Authorware 6.5 是 Authorware 的最新版本, 它在以前几版的基础上功能更加完善, 操作更加方便。为了让大家了解 Authorware 6.5 的功能, 学习如何使用 Authorware, 我们编写了本书。

本书系统地介绍了 Authorware 6.5 各种功能的使用方法, 并对常用的多媒体开发技巧进行了介绍, 使读者在按部就班学习的同时, 也可以了解到常见的多媒体教学程序的制作原理。

参加本书编写工作的除戴威外, 还有张勇、张红中、马健兵、余成武、朱亮、张雷、孙莉、王军平、李毅鹏、肖兵亮、孙仁毅、朱健涛、钱辉、马聪、郭润鸿、郭文斌、鱼颜、魏国梁、黄卓、张雨思、王平、高建中等。

作为本书的作者, 我们希望这本书能给广大的读者带来一定的帮助, 但是因为经验有限, 加上时间仓促, 书中难免会有疏漏之处, 欢迎广大读者批评指正。

作者

2003 年 2 月

目 录

前言

第 1 章 初识 Authorware 6.5	1
1.1 多媒体技术基础	1
1.2 什么是 Authorware	2
1.3 Authorware 的主要功能和特点.....	2
1.4 Authorware 6.5 的新增功能	3
1.5 下载和安装 Authorware 6.5	6
1.5.1 Authorware 6.5 试用版的下载.....	6
1.5.2 Authorware 6.5 的安装.....	7
第 2 章 Authorware 6.5 的操作界面.....	12
2.1 Authorware 6.5 的菜单栏	12
2.2 基本操作工具栏	15
2.3 Authorware 的核心组件——图标栏.....	17
2.4 设计窗口	20
2.5 控制面板	21
2.6 绘图工具箱	22
2.7 常用窗口和面板	24
第 3 章 Authorware 6.5 的基本操作.....	27
3.1 创建一个 Authorware 文件	27
3.2 图标的基本操作	28
3.3 调整设计窗口	34
3.4 程序初始化窗口的设置.....	35
3.5 导入对象	42
3.6 一个简单的多媒体程序.....	45
3.7 保存 Authorware 文件	55
第 4 章 图形和图像对象的处理	56
4.1 基本绘图工具	56
4.1.1 指针工具.....	57
4.1.2 直线工具.....	59

4.1.3	斜线工具.....	59
4.1.4	椭圆工具.....	59
4.1.5	矩形工具.....	60
4.1.6	圆角矩形工具.....	60
4.1.7	多边形工具.....	60
4.1.8	图形的线条、填充和颜色.....	61
4.2	外部图像的导入.....	63
4.2.1	导入图像.....	63
4.2.2	导入图像的属性设置.....	64
4.2.3	处理导入的图片.....	65
4.3	图像的显示模式和层次.....	68
4.3.1	图像的显示层次.....	68
4.3.2	显示模式.....	70
4.3.3	多个图像的对齐.....	72
4.3.4	多个图像的组合.....	73
第 5 章	文本对象的处理.....	74
5.1	创建和导入文本.....	74
5.1.1	在 Authorware 中创建文本.....	74
5.1.2	在 Authorware 中导入文本.....	75
5.2	文本属性的设置.....	75
5.2.1	文本格式的设置.....	75
5.2.2	带有滚动条的文本框.....	79
5.2.3	文本段落格式的设置.....	79
5.2.4	使用文本的平滑效果.....	81
5.3	文本的查找和替换功能.....	81
5.4	使用 RTF 文本编辑器.....	83
5.5	文本特效的实现.....	85
5.5.1	阴影字的制作.....	85
5.5.2	竖排文字的制作.....	86
5.5.3	更多特殊效果的文字.....	88
第 6 章	Authorware 的动态效果.....	89
6.1	Authorware 6.5 中的动画.....	89
6.2	运动动画效果.....	89
6.2.1	显示图标和移动图标.....	90
6.2.2	运动动画的类型.....	92

6.2.3	运动速度和运动路径的控制.....	98
6.3	运动动画的使用实例.....	100
6.3.1	滚动字幕.....	100
6.3.2	月份指示牌.....	102
6.3.3	鼠标跟随效果.....	105
6.3.4	旋转加速.....	110
6.3.5	秒表.....	112
6.4	动画制作技巧.....	115
6.4.1	显示过渡效果.....	115
6.4.2	擦除图标与擦除过渡效果.....	117
6.4.3	程序运行的暂停.....	118
第 7 章	复杂多媒体对象的应用.....	120
7.1	声音对象.....	120
7.1.1	导入声音文件.....	120
7.1.2	调整声音对象的播放属性.....	121
7.1.3	声音处理技巧.....	123
7.1.4	声音应用实例.....	124
7.2	数字电影对象.....	126
7.2.1	Authorware 6.5 支持的影片文件格式.....	126
7.2.2	导入数字电影文件.....	127
7.2.3	数字电影对象的属性设置.....	127
7.2.4	数字电影应用实例.....	130
7.3	视频对象.....	131
7.3.1	视频对象简介.....	131
7.3.2	硬件的安装.....	132
7.3.3	设置视频对象的属性.....	132
7.4	Flash 动画、Quicktime 电影和 GIF 动画对象.....	134
7.4.1	Flash 动画.....	134
7.4.2	Quicktime 电影.....	136
7.4.3	GIF 动画对象.....	137
7.5	ActiveX 控件.....	138
7.5.1	ActiveX 控件简介.....	138
7.5.2	ActiveX 控件应用实例.....	138
第 8 章	变量、函数和表达式.....	142
8.1	Authorware 中的变量和函数.....	142

8.1.1	变量和函数的分类.....	142
8.1.2	系统变量和自定义变量.....	143
8.1.3	变量的数据类型.....	145
8.1.4	函数	146
8.2	计算图标编辑窗口.....	148
8.3	变量的使用	155
8.3.1	系统变量的使用.....	155
8.3.2	自定义变量的使用.....	158
8.4	函数的使用	159
8.4.1	系统函数.....	159
8.4.2	自定义函数.....	160
8.5	运算符和表达式	161
8.5.1	运算符的使用.....	161
8.5.2	表达式的使用.....	163
8.6	语句	163
8.6.1	If...Then 条件语句.....	163
8.6.2	循环语句.....	164
第 9 章	用 Authorware 实现多媒体的人机交互	165
9.1	多媒体的交互性	165
9.1.1	什么是交互性.....	165
9.1.2	Authorware 中的人机交互机制.....	165
9.1.3	交互响应的过程.....	166
9.2	交互结构的建立	166
9.2.1	Authorware 的交互响应方式.....	166
9.2.2	使用交互图标创建交互结构.....	167
9.2.3	交互图标属性的设置.....	168
9.2.4	响应的设置.....	171
9.3	Authorware 中的交互响应方式.....	174
9.3.1	Button (按钮响应)	174
9.3.2	Hot Spot (热区域响应)	175
9.3.3	Hot Object (热对象响应)	176
9.3.4	Target Area (目标区域响应)	177
9.3.5	Pull-Down Menu (下拉菜单响应)	179
9.3.6	Conditional (条件响应)	179
9.3.7	Text Entry (文本输入响应)	180

9.3.8	Keypress (按键响应)	181
9.3.9	Time Limit (时间限制响应)	182
9.3.10	Tries Limit (次数限制响应)	183
9.3.11	Event (事件响应)	184
9.4	分支程序的设计	185
9.4.1	判断图标	185
9.4.2	判断图标属性的设置	185
9.4.3	分支路径属性的设置	187
9.5	交互响应与分支程序综合实例	188
9.5.1	按钮和光标的特效	188
9.5.2	世界杯小组赛战绩查询	192
9.5.3	下拉菜单的制作	194
9.5.4	测验题	199
第 10 章	框架和导航	207
10.1	框架图标和导航图标	207
10.1.1	框架图标的属性设置	207
10.1.2	框架图标的内部结构	208
10.1.3	导航图标的使用	209
10.2	翻页跳转结构	216
10.2.1	在多个框架图标之间实现跳转	217
10.2.2	利用导航图标直接跳转	217
10.2.3	设置指向任意页的导航结构	218
10.2.4	框架结构的嵌套	219
10.2.5	页面的自动创建	219
10.3	创建超链接	220
第 11 章	Authorware 的媒体库和模板	223
11.1	媒体库	223
11.1.1	什么是媒体库	223
11.1.2	媒体库的机制	224
11.1.3	媒体库的基本操作	225
11.1.4	库图标的编辑	227
11.1.5	媒体库的更新	230
11.1.6	外部媒体浏览器	231
11.2	模板的使用	232
11.2.1	什么是模板	232

11.2.2	创建和使用模板.....	232
11.2.3	模板的转换.....	233
第 12 章	Knowledge 对象.....	235
12.1	什么是 Knowledge 对象.....	235
12.1.1	Knowledge 对象的用途.....	235
12.1.2	Knowledge 对象的类型.....	236
12.1.3	Knowledge 对象的工作流程.....	243
12.2	Knowledge 对象的使用方法.....	246
12.3	使用 Knowledge Object 功能实现特定功能.....	254
12.3.1	电影自助餐.....	254
12.3.2	武侠知识小测验.....	260
12.3.3	处理 RTF 文件.....	271
第 13 章	调试与打包.....	276
13.1	调试程序.....	276
13.1.1	良好的设计习惯.....	276
13.1.2	调试工具的使用.....	276
13.2	发布前的准备工作.....	278
13.3	项目的发布.....	279
13.4	文件打包.....	280
13.4.1	文件打包.....	280
13.4.2	媒体库文件单独打包.....	281
第 14 章	Authorware 的网络应用.....	283
14.1	Authorware 6.5 的网络应用.....	283
14.1.1	Authorware 6.5 的网络技术.....	283
14.1.2	Authoreware 6.5 的传输速率.....	283
14.1.3	Authoreware 6.5 的数据流技术.....	284
14.1.4	Authorware Advanced Streamer.....	284
14.2	基于网络的 Authorware 程序设计.....	285
14.2.1	设计思路的变化.....	285
14.2.2	多媒体资源的优化.....	286
14.2.3	在多媒体作品中访问网络资源.....	287
14.2.4	Authorware 网络程序开发实例.....	289
14.3	在网络上发布 Authorware 程序.....	292
附录 A	Authorware 6.5 常用快捷键一览.....	299
附录 B	Authorware 6.5 菜单命令一览.....	300

附录 C Authorware 6.5 常用系统变量	305
附录 D Authorware 6.5 常用系统函数	320
附录 E 常用 Authorware 网上资源	357

第 1 章 初识 Authorware 6.5

1.1 多媒体技术基础

随着 IT 产业的发展, 计算机已经走进了千家万户, 并且在各个行业中不断地普及, 多媒体也随之成为一个家喻户晓的名词。近几年来, 多媒体技术不断发展和进步, 成为信息传递的重要手段之一, 在教学、科研、电子商务等领域发挥着巨大的作用。那么, 到底什么是多媒体呢?

回顾一下上个世纪计算技术发展的历程, 60 年代的计算机仅仅能显示文字, 而到 70 年代, 已经加入了图像和声音, 到了 80 年代电视影像已经进入了计算机, 90 年代计算机开始能够实时地处理大量的声音和影视图像数据信息。这些文字、图形、图像、声音、动画和电影图像等, 就是所谓的“媒体”。可以将媒体理解为信息的一种载体, 这些媒体是人们平时交流思想, 传递信息的重要方式, 电视、报纸等媒体的功能是一样的。

多媒体技术是泛指那些融合了两种或者两种以上媒体的信息交流手段和传播的媒体, 现代的多媒体技术具有人—机交互式媒体的特点。由于计算机和微处理器技术的发展和普及, 使用这些设备可以比较方便地实现人—机交互功能, 具有很强的互动性, 这一点是多媒体技术的优势。这是电视、报纸、杂志等媒体无法达到的。多媒体技术和传统电视播放不同, 即使播放相同的信息和节目, 仍然会表现出很多不同的特性。例如我们现在收看电视节目采用的是线性播放, 影视节目按照固定的顺序从头到尾播放, 在人与电视之间, 人是被动者, 电视是主动者。而多媒体有计算机的参与, 计算机具有较强的交互能力, 我们可以使用键盘、鼠标等设备, 通过计算机去控制各种媒体的播放, 从而在人与计算机之间, 人成为主动者而多媒体成为被动者。

由于多媒体具有的众多优势和特点, 使多媒体技术受到了广泛的重视, 随着网络时代的到来, 人们将多媒体技术向网络靠拢, 并产生了超媒体系统。多媒体可以看成是超媒体系统的一个子集, 超媒体系统是使用各种超链接构成的信息系统, 使用 HTML 或 VRML 来编写。目前大多数媒体作品以光盘的形式发行, 但是这样体现不出超媒体系统的优势, 并且成本较高。可以预见在不久的将来, 多媒体作品会更多地以网络的形式来传播, 人们表达、获取和使用信息的方式会产生重大变革。

1.2 什么是 Authorware

在多媒体刚刚兴起的时候,大多数多媒体作品是依靠直接编写代码来实现的,这种多媒体创作方式非常麻烦,开发周期很长,对开发者的要求也很高。正是在这种背景下,Authorware 应运而生。

Authorware 是 Macromedia 公司推出的一款优秀多媒体程序开发工具。用 Authorware 制作多媒体的思路非常简单,采用基于图标的流程线设计方式,程序结构清晰,并且各种模块的可重复利用性高。Authorware 采用了流程线设计方式,使用户可以像搭积木一样在设计窗口中用图标组建程序。13 个不同功能的图标可以代替复杂的编程工作,图标中可以添加文字、图像、音乐、动画和视频等多种媒体格式,这使得 Authorware 的用户可以不懂任何编程语言,而迅速开发出高水平的多媒体作品。

自从 Authorware 问世以来,Macromedia 公司不断对其进行改进。Authorware 先后经历了 1.0、2.0、3.0、4.0、5.0、6.0 版本,直至目前的 6.5 版。同以前的版本相比,Authorware 6.5 在以前几版的基础上功能更加完善,操作更加方便,并且增强了交互功能,添加了大量的系统函数和变量。目前 Authorware 已经广泛地应用于多媒体教学领域,市场上大多数多媒体教学光盘都是利用 Authorware 开发的,图 1-1 所示就是个例子。



图 1-1 用 Authorware 开发多媒体教学资料

1.3 Authorware 的主要功能和特点

Authorware 何以能够成为计算机业中炙手可热的软件之一,这是由其本身所固有的特点所决定的,下面就来看一看 Authorware 的主要功能和特点:

- 基于图标的开发方式。Authorware 主程序是由流程线和图标构成的。13 种不同功能的图标，结构简洁清晰地摆在流程线上，既可以轻松地制作多媒体程序，又可以实现复杂的功能。
- 图文处理能力。Authorware 不是专业的文字编辑工具，也不是专门的图像处理工具，制作动画更不是 Authorware 的特长。但是 Authorware 综合了各种工具的最基本的功能，具备了一定的文字、图形、动画处理能力，作为一个多媒体创作工具而言，这已经足够了。
- 强大的人机交互功能。人机交互是现代多媒体技术的特点，Authorware 提供了 11 种交互响应的方式，例如按钮、热区、热物体、文本、下拉菜单等。利用这些交互方式可以很好地实现交互功能，创作出功能完善的多媒体作品。
- 良好的可扩展性。Authorware 提供了良好的可扩展性能。它提供了动态链接功能，这样开发者可以将在任何一种编程语言环境下得到的函数动态链接到 Authorware 中使用。
- 库和模块。Authorware 提供了库和模块功能，可以重复运用多种素材，大大减少系统资源的占用，同时提高开发的效率。
- 兼容性。Authorware 创建出的程序可以在多个系统下运行，甚至在没有安装 Authorware 的平台下，也可以正常运行。
- 提供网络支持。新版的 Authorware 提供了良好的网络支持，用户可以很容易地将作品分段和压缩，制成网络版发布到网络上去。

1.4 Authorware 6.5 的新增功能

Authorware 6.5 继承了 Authorware 早期版本的各种优点，并且在此基础上进行了改进和提高。它的一些新特点极大地增强了 Authorware 的功能，并且其操作性和创造性也得到了较大提高。

在 Authorware 6.5 中主要新增了以下一些新特点：

- 用户界面的改进。Authorware 6.5 使流程设计更加方便快捷，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，使显示对象和移动图标链接，使擦除图标和群组图标链接。
- 新增图标控制属性。Authorware 6.5 新增 35 个图标的控制属性，现在图标的可控制属性达到 150 个之多，并且每个属性几乎都可以使用对话框来进行设置，无需进行编程控制。
- 新增文本知识对象。在 Authorware 6.5 版本中新增加了 6 个文本类的知识对象，通过这些对象可以制作出丰富多彩的文本效果，这 6 个知识对象如图 1-2 所示。

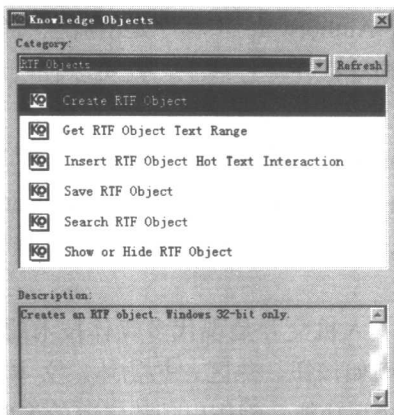


图 1-2 新增的 RTF 知识对象

- 增强的网络功能。Authorware 6.5 版本采用了智能化的流技术，使 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。
- 命令菜单。在 Authorware 6.0 中就已经新增了一个【Commands】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。在 Authorware 6.5 中，又增强了命令菜单的功能，软件会自动把 Authorware 安装路径下的 Commands 目录下的程序添加作为命令菜单的菜单项，同时还新增了几项命令菜单项，如图 1-3 所示。

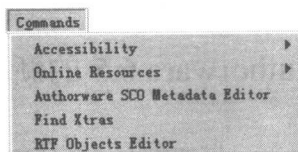


图 1-3 命令菜单

- 自定义脚本函数。在 Authorware 6.5 中，用户可以将其自定义的函数保存在 Authorware 内部或者另外保存起来，这大大方便了用户进行函数的管理，也使得 Aw 的脚本语句变得更强大了。
- 更方便的计算图标编辑窗口。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。为了使编写脚本和程序时更方便，Authorware 6.5 增强了计算图标的文本处理能力，支持动态高亮显示脚本、显示格式等，如图 1-4 所示。
- 新增媒体同步播放功能。Authorware 6.5 为程序员提供了一个非常实用的新功能，即同步媒体播放。以前的设计人员经常发现，在多媒体程序设计中遇到在显示画面的同时，对应的声音播放有很大偏差。现在通过 Authorware 6.5，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 1-5 所示。

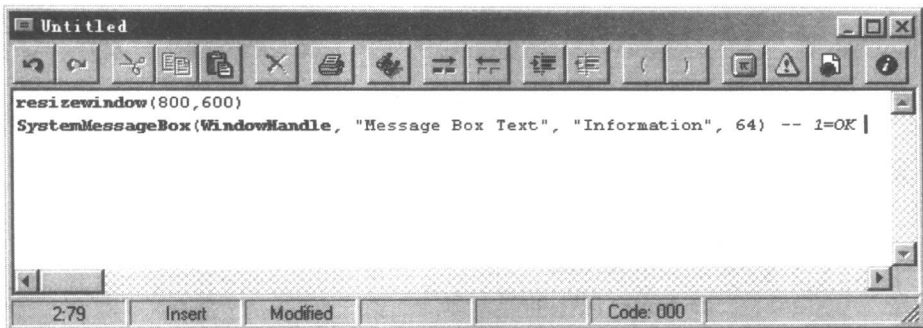


图 1-4 计算图标编辑窗口

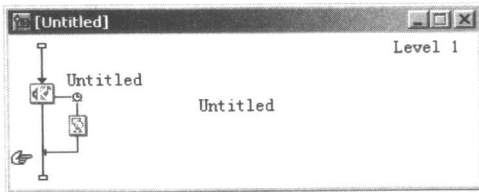


图 1-5 媒体播放同步功能

- 为图标提供了多种标记颜色。Authorware 以前的版本只有 6 种标记颜色, 当制作大型复杂的程序时, 经常出现颜色不够用的现象。现在 Authorware 6.5 提供了 16 种颜色, 为程序开发提供了方便。
- 发布功能增强。Authorware 的以前版本一直使用 Package 的方法对文件进行发布, 这种方法只能一次发布为一个可执行文件, 而且需要多个步骤。Authorware 6.5 新提供了一个 Publish 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。
- 增强的媒体支持。Authorware 6.5 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 等, 这样大家不用再为 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 ActiveX 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。
- 支持 Macromedia Flash MX 文件。以前的版本同样支持 Flash 文件。但是 Flash 已经升级到了 MX 版本。Authorware 6.5 现在支持 Flash 的最高版本, 同时向下兼容。
- 支持 XML。在 Authorware 6.0 中已经开始支持 XML, 但在 Authorware 6.5 中更新了 XML parser, 支持大的 XML 文件以及与 XML 文件进行交互。

1.5 下载和安装 Authorware 6.5

Authorware 具有 Macromedia 公司产品一贯的作风, 其安装界面十分友好, 安装起来方便简单。首先确定你的计算机具备以下条件:

CPU	Pentium 166 以上
操作系统	Windows 95 以上或 Macintosh 8.5 以上
内存	64MB 以上
硬盘	140MB 以上硬盘空间
显示器	256 色 800×600 以上的显示器

以上只是使用 Authorware 6.5 的最低要求, 多媒体的开发是非常耗费机器资源的, 等到用户实际操作以后, 就会发现这一点。为了实际上能够流畅地运行 Authorware 6.5, 最好能有 Pentium III 以上等级的 CPU 和 128MB 以上的内存, 硬盘空间越大越好。

1.5.1 Authorware 6.5 试用版的下载

要使用 Authorware 6.5, 首先要购买 Authorware 6.5 的软件。如果你还不是很熟悉 Authorware 6.5, 仅仅是想了解一下, 那么在 Macromedia 公司的网站上提供了 Authorware 6.5 试用版, 你可以通过试用版了解 Authorware 6.5 的各项功能和优点, 再决定是否购买。

下面来看看如何下载 Authorware 6.5 试用版。首先打开一个浏览器, 如 Internet Explorer, 然后在地址栏键入 http://www.macromedia.com/go/authorware_trial_download, 然后敲下回车键, 会弹出一个“文件下载”对话框, 如图 1-6 所示。

单击“保存”按钮, 确定保存文件。弹出“另存为”对话框, 选择一个文件夹, 单击“保存”按钮, 保存文件。这时会弹出下载文件的对话框, 如图 1-7 所示。

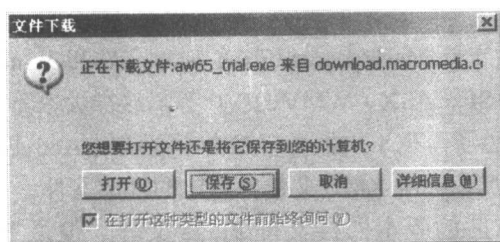


图 1-6 文件下载

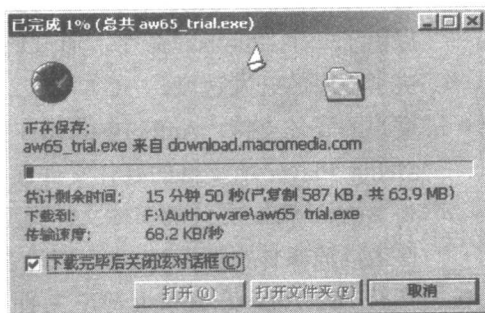


图 1-7 下载文件的过程

这里需要提醒读者, Authorware 6.5 的安装文件很大, 有 63.9MB, 如果用普通的拨号上网方式, 需要很长时间才能下载完毕, 使用 56Kb 的调制解调器下载大概需要 3 小时的时间。