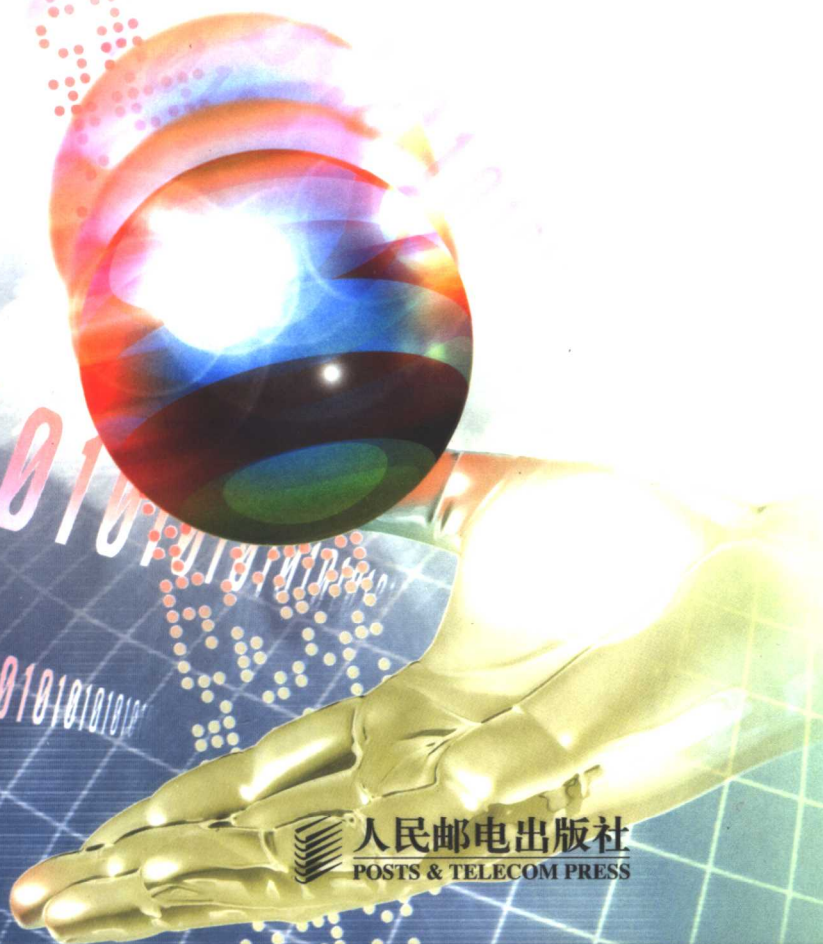




电脑联校培训用书

# Authorware 6.0 课件制作 实用教程

◆ 甘登岱 主编



人民邮电出版社  
POSTS & TELECOM PRESS



电脑联校培训用书

# Authorware 6.0 课件制作 实用教程

甘登岱 主编



人民邮电出版社

## 图书在版编目 (CIP) 数据

Authorware 6.0 课件制作实用教程/甘登岱主编. —北京: 人民邮电出版社, 2003.12  
(电脑联校培训用书)

ISBN 7-115-10771-8

I. A... II. 甘... 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 (2003) 第 103604 号

## 内 容 提 要

本书通过一些典型实例, 采用面向问题的讲述方式, 系统讲解使用 Authorware 6.0 制作课件的方法、步骤和技巧。其内容主要包括: Authorware 6.0 的特点、各功能图标的使用方法、多媒体元素的应用、交互控制的实现和结构化程序设计等。同时, 本书还介绍 Authorware 6.0 的一些高级功能, 如高级程序设计, 知识对象的创建和使用, 程序的调试、打包与发行等。

本书内容详尽、讲解透彻、实例典型, 特别适合培训班作为教材, 同时也可供各类多媒体爱好者及大中专院校教师参阅。

电脑联校培训用书

### Authorware 6.0 课件制作实用教程

- ◆ 主 编 甘登岱  
责任编辑 刘建章  
特约编辑 孙景文
- ◆ 人民邮电出版社出版发行 北京市崇文区夕照寺街 14 号  
邮编 100061 电子函件 315@ptpress.com.cn  
网址 <http://www.ptpress.com.cn>  
读者热线 010-67132692  
北京汉魂图文设计有限公司制作  
北京密云春雷印刷厂印刷  
新华书店总店北京发行所经销
- ◆ 开本: 787×1092 1/16  
印张: 21.25  
字数: 516 千字 2003 年 12 月第 1 版  
印数: 1-6 000 册 2003 年 12 月北京第 1 次印刷

ISBN 7-115-10771-8/TP·3150

定价: 32.00 元 (附光盘)

本书如有印装质量问题, 请与本社联系 电话: (010) 67129223

# 编者的话

## 背景知识

所谓多媒体作品是指以图、文、声、像等多种方式表现主题，且用户浏览时可进行交互操作的电子作品。例如，教师可通过制作课件向学生形象化地展示化学反应的过程、波的传输等，房屋开发商可利用制作的多媒体展示系统向客户介绍房屋的布局及装饰效果等，公司可利用制作的多媒体展示系统向客人形象地展示公司的组织结构、产品开发进度、销售情况和发展前景等。

目前用于制作多媒体作品的软件有很多，如 PowerPoint、Authorware、Director、ToolBook、Flash 等。在这些软件中，Authorware 易于学习、使用方便、功能强大，因而受到广大多媒体作品开发人员的欢迎。

## 本书内容与特点

本书详细介绍了 Authorware 6.0 的功能、使用方法和操作技巧。全书共分 11 章，其内容主要包括：Authorware 6.0 的特点，各功能图标的使用方法，多媒体元素的应用，交互控制的实现和结构化程序设计，知识对象的创建和使用，程序的调试、打包与发行等。

总的来说，本书主要具有如下几个特色：

- 语言精炼，讲解透彻。例如，对于理解起来有一定难度或者使用较多的命令，正文中均给出了相应的实例。
- 实例典型。由于本书的读者主要集中在教师与多媒体爱好者。因此，本书给出了大量课件制作实例（如数学、英语、化学等），以及个人自荐多媒体作品制作实例等。
- 特别适合培训。为了使本书能够更好地适应培训的需要，每章在介绍完基本知识后，都给出了精心设计的上机实践与思考和练习。

## 读者对象

本书特别适合广大教师阅读，同时可供课件制作培训班作为教材，以及大中专院校学生参阅。

本书由甘登岱主编，此外，参与本书编写的还有白冰、李文、郑克成、柳青、钱向东、何力民、孙家英、赵永红、吕国庆、陈光、朱中元、曹红灿等。

编者

2003 年 10 月

## 附盘内容与使用方法

为了方便读者学习，本书附带了一张光盘，其内容和使用方法如下。

### 1. 附盘内容

本光盘包含了书中制作的全部课件，制作这些课件时使用的全部图片、声音、视频素材，以及课件发布结果。

### 2. 运行环境

操作系统可以是 Windows 98/2000/XP/Me，另需安装 Authorware 6.0 及其汉化文件（由周氏工作室制作的第 3 版汉化文件，网上很多软件下载站点都提供）。

### 3. 使用方法

读者在阅读本书时，完全可以按照书中给出的说明调出相关素材，并一步步进行操作。如果用户的计算机硬盘空间充裕的话，也可将光盘中的内容复制到硬盘上，从而加快操作速度。

### 4. 注意事项与版权说明

请勿将光盘放到 VCD/DVD 机里运行。本书附带的素材图片仅提供读者学习时使用，不能用作其他商业用途，否则责任自负。

# 目 录

<b>第 1 章 Authorware 6.0 入门</b> .....	1
1.1 背景知识.....	1
1.1.1 多媒体创作工具的分类及特点.....	1
1.1.2 Authorware 6.0 的主要功能.....	2
1.1.3 使用 Authorware 制作多媒体课件的基本流程.....	4
1.2 熟悉 Authorware 6.0 工作界面.....	5
1.2.1 标题栏.....	6
1.2.2 菜单栏.....	6
1.2.3 工具栏.....	7
1.2.4 图标栏.....	8
1.2.5 设计窗口.....	8
1.2.6 属性对话框.....	11
1.2.7 演示窗口.....	11
1.2.8 播放与调试.....	14
1.2.9 保存与关闭.....	14
上机实践——制作历史课件.....	15
思考与练习.....	24
<b>第 2 章 使用显示图标</b> .....	27
2.1 应用图形.....	27
2.1.1 绘制图形.....	27
2.1.2 编辑图形.....	30
2.1.3 设置图形颜色和填充模式.....	33
2.1.4 对象的排列与对齐.....	35
2.1.5 图形的叠放.....	37
2.2 应用文本.....	38
2.2.1 输入文本.....	38
2.2.2 导入外部文本.....	39
2.2.3 编辑文本.....	43
2.2.4 设置文本风格.....	45
2.2.5 在文本中插入变量.....	47
2.3 应用图像.....	49
2.3.1 导入外部图像.....	49



- 2.3.2 设置图像属性 ..... 50
- 2.3.3 覆盖模式..... 51
- 2.4 设置显示图标属性.....54
  - 2.4.1 “属性：显示图标”对话框 ..... 54
  - 2.4.2 对象在屏幕上移动 ..... 56
  - 2.4.3 对象沿路径移动 ..... 57
  - 2.4.4 对象在区域内移动 ..... 58
  - 2.4.5 设置显示过渡效果 ..... 59
  - 2.4.6 调整显示层次 ..... 62
- 上机实践——制作诗词赏析课件.....63
- 思考与练习.....74

**第 3 章 等待与擦除 ..... 75**

- 3.1 使用等待图标.....75
  - 3.1.1 等待图标的作用 ..... 75
  - 3.1.2 改变按钮设置 ..... 77
- 3.2 使用擦除图标.....78
  - 3.2.1 擦除图标的作用 ..... 79
  - 3.2.2 设置擦除过渡效果 ..... 80
- 上机实践——完善诗词赏析课件.....81
- 思考与练习.....90

**第 4 章 使用声音与动画 ..... 92**

- 4.1 使用声音图标.....92
  - 4.1.1 导入声音文件 ..... 92
  - 4.1.2 播放声音文件 ..... 94
  - 4.1.3 声音文件的压缩 ..... 94
- 4.2 使用数字电影图标.....98
  - 4.2.1 数字电影图标功能 ..... 98
  - 4.2.2 Authorware 支持的数字影像类型 ..... 100
  - 4.2.3 数字影像文件的导入与播放 ..... 101
- 4.3 使声音、动画与其他媒体同步的方法.....102
- 4.4 使用数字影像.....105
  - 4.4.1 使用 GIF 动画 ..... 105
  - 4.4.2 使用 Flash 动画 ..... 108
  - 4.4.3 使用 QuickTime 媒体 ..... 110
  - 4.4.4 使用 QuickTime VR 电影 ..... 110
- 上机实践——制作个人自荐.....115
- 思考与练习.....123



<b>第 5 章 在 Authorware 6.0 中制作动画</b> .....	124
5.1 使用移动图标.....	124
5.1.1 移动图标的作用 .....	124
5.1.2 使用移动图标制作动画 .....	126
5.1.3 移动图标的层属性 .....	127
5.2 动画类型.....	129
5.2.1 终点定位动画 .....	129
5.2.2 直线定位动画 .....	131
5.2.3 平面定位动画 .....	133
5.2.4 路径移动动画 .....	133
5.2.5 路径定位动画 .....	136
上机实践——完善个人自荐.....	136
思考与练习.....	145
<b>第 6 章 群组与交互控制</b> .....	147
6.1 使用群组图标.....	147
6.1.1 群组图标的使用 .....	148
6.1.2 群组图标的属性设置 .....	149
6.2 关于交互性.....	149
6.2.1 什么是交互性 .....	150
6.2.2 交互图标的建立 .....	150
6.2.3 交互结构及组成 .....	151
6.2.4 设置交互图标属性 .....	152
6.2.5 设置交互属性 .....	154
6.3 交互方式.....	155
6.3.1 按钮响应.....	155
6.3.2 热区域响应.....	158
6.3.3 热对象响应.....	162
6.3.4 目标区响应.....	164
6.3.5 下拉菜单响应 .....	166
6.3.6 文本输入响应 .....	169
6.3.7 条件响应.....	173
6.3.8 按键响应.....	175
6.3.9 重试限制响应 .....	177
6.3.10 时间限制响应 .....	178
6.3.11 事件响应.....	179
上机实践——制作地理课件.....	180
思考与练习.....	185





<b>第 7 章 判断、链接与导航</b> .....	<b>187</b>
7.1 使用判断图标.....	187
7.1.1 判断图标概述.....	187
7.1.2 判断分支结构的属性.....	187
7.1.3 判断图标的分支方法.....	190
7.2 使用框架图标.....	196
7.2.1 框架图标的内部结构.....	196
7.2.2 框架图标的导航控制.....	197
7.3 使用导航图标.....	200
7.3.1 选择“最近”.....	200
7.3.2 选择“附近”.....	201
7.3.3 选择“查找”.....	202
7.3.4 选择“计算”.....	203
7.3.5 选择“任意位置”.....	204
7.4 使用超文本.....	204
7.4.1 定义超文本风格.....	204
7.4.2 实现超文本链接.....	206
上机实践——制作英文测验课件.....	207
思考与练习.....	211
<b>第 8 章 结构化程序设计</b> .....	<b>212</b>
8.1 使用计算图标.....	212
8.1.1 设置计算窗口属性.....	213
8.1.2 插入符号、分割线和提示框.....	215
8.1.3 设置计算图标属性.....	216
8.2 变量、函数、表达式和脚本语句.....	216
8.2.1 变量、函数的功能.....	216
8.2.2 使用变量、函数、表达式和脚本语句的场合.....	217
8.3 使用变量.....	218
8.3.1 变量分类.....	219
8.3.2 变量的类型.....	220
8.3.3 变量的使用.....	221
8.4 使用函数.....	224
8.4.1 系统函数.....	224
8.4.2 自定义函数.....	225
8.4.3 装载 UCD 中的自定义函数.....	228
8.4.4 装载常规 DLLs 中的自定义函数.....	230
8.4.5 发布 UCDs 和 DLLs.....	231



8.4.6 创建自定义 UCD .....	231
8.5 使用表达式 .....	235
8.5.1 运算符 .....	235
8.5.2 求解表达式的方法 .....	236
8.5.3 使用表达式 .....	237
8.6 脚本语句 .....	237
8.6.1 If...then 语句 .....	238
8.6.2 Repeat 循环语句 .....	239
上机实践——制作物理课件 .....	240
思考与练习 .....	246
<b>第 9 章 高级程序设计 .....</b>	<b>250</b>
9.1 使用 Xtras .....	250
9.1.1 Xtras 概述 .....	250
9.1.2 Xtras 的种类 .....	251
9.1.3 使用 Sprite Xtras .....	252
9.1.4 Scripting (脚本) Xtras .....	255
9.2 使用 ActiveX .....	256
9.2.1 ActiveX 概述 .....	256
9.2.2 安装 ActiveX 控件 .....	257
9.2.3 使用 ActiveX 控件 .....	258
9.2.4 ActiveX 示例 .....	260
9.3 事件响应 .....	263
9.3.1 事件响应概述 .....	263
9.3.2 建立事件响应 .....	263
9.4 使用 Commands 命令 .....	264
9.4.1 默认的 Commands 命令 .....	265
9.4.2 自定义 Commands 命令 .....	267
上机实践——完善物理课件 .....	268
思考与练习 .....	276
<b>第 10 章 使用知识对象 .....</b>	<b>278</b>
10.1 知识对象简介 .....	278
10.1.1 知识对象的特点 .....	278
10.1.2 知识对象的工作过程 .....	279
10.2 使用知识对象 .....	279
10.2.1 在现有文件中添加知识对象 .....	279
10.2.2 为新文件选择知识对象 .....	281
10.2.3 在知识对象窗口中显示知识对象 .....	281



10.3	知识对象图标.....	282
10.3.1	知识对象图标的特点 .....	282
10.3.2	设置知识对象图标 .....	283
10.4	开发知识对象.....	285
10.4.1	开发知识对象的基础知识 .....	285
10.4.2	开发知识对象的具体步骤 .....	290
10.4.3	使用知识对象模板 .....	292
10.5	知识对象使用的系统变量和系统函数.....	296
	上机实践——制作化学课件.....	297
	思考与练习.....	305
<b>第 11 章</b>	<b>程序调试、打包与发行 .....</b>	<b>308</b>
11.1	程序调试技巧.....	308
11.1.1	程序的调试.....	308
11.1.2	错误处理.....	311
11.2	程序的打包.....	315
11.2.1	程序打包须知.....	315
11.2.2	进行本地打包程序.....	316
11.2.3	使用一键发布打包程序.....	318
11.3	程序的发布.....	321
11.3.1	程序发布须知.....	321
11.3.2	程序发布时所需要的文件 .....	322
	上机实践——制作音乐课教学课件.....	323
	思考与练习.....	329

# 第 1 章 Authorware 6.0 入门

## 内容提要

- ☆ 背景知识
- ☆ Authorware 6.0 工作界面

## 课前导读

本章简单介绍多媒体作品及主要多媒体创作工具的特点, Authorware 的主要功能, 使用 Authorware 制作多媒体课件的基本流程, Authorware 6.0 的操作环境, 并以制作一个历史课件为例简要介绍使用 Authorware 6.0 制作和发布课件的基本步骤。

## 1.1 背景知识

多媒体作品图文并茂、声像俱佳, 它以易于接受的形式将所反映的内容生动地展现出来, 深受人们的喜爱。随着多媒体技术在教育、新闻、娱乐、旅游、商业及家庭各方面的广泛应用, 各种多媒体创作工具也应运而生。它们的共同特点是: 普遍具有良好的编程环境和超媒体链接功能; 支持多种格式的多媒体文件, 通过将文本、图形、图像、动画、音频、视频等各种媒体素材以数字方式集成在一起, 制成完整的、具有交互功能的应用程序; 能进行应用程序间的动态链接; 具有模块设计和面向对象的制作体系。

### 1.1.1 多媒体创作工具的分类及特点

由于适用范围和应用对象不同, 多媒体创作工具软件在操作形式及可实现的功能上也存在着较大的差异。从创作形式来看, 多媒体创作工具软件大体可分为以下 4 种类型:

第一种是以图标为基础, 把各种媒体数据定制成对象或事件形式, 并依据数据的特性规划设计流程图, 使编制多媒体软件摆脱了繁重的编程劳动。其代表是 Macromedia 公司的 Authorware。

第二种是以书页为基础, 采用传统图书的编辑方式, 其基本单位为页, 每页具有相对的独立性, 并以此为基础结合超文本链接与超媒体链接形成作品。这类工具的代表是 Multimedia 公司的 ToolBook。

第三种以时间为基准, 借鉴影视创作形式, 按照对象的出现时间设计规划作品。其代表是 Macromedia 公司的 Director。

第四种是利用编程设计。传统的多媒体作品大多是使用编程实现的, 如 Microsoft 公司的 Visual Basic 和 Visual C++ 等。这类工具对创作者的要求较高, 随着编程工具逐步向交互式 and 可视化方向发展, 这类工具也正为广大非计算机专业人士所喜爱, 越来越多地用于多媒体创作领域。



## 1.1.2 Authorware 6.0 的主要功能

Authorware 将多种媒体形式集于一身，综合表现视觉信息和听觉信息，并以其在表现、交互性处理和存储多种媒体信息方面的综合能力，以及简单易学和功能强大的特性获得众多用户的青睐，成为目前国际上流行的多媒体创作工具。

Authorware 自 1987 年问世以来，在同类产品中的市场占有率一直稳居第一位，为多媒体业建立了一个很高的标准。

Authorware 采用面向对象的设计思想和直观易用的开发界面，以图标 (Icon) 为基本组件，用流程线连接图标的方式组织程序流程，符合人们安排事件的习惯。用户可通过窗口界面和按钮显示方式控制程序，直观地引入和编辑文本、图形、声音、动画和视频等各种素材，而无需编写程序代码。由于整个程序的结构和设计意图在屏幕上一目了然，制作过程简单明晰，且创作的程序逻辑性强，初学者非常容易上手。即使是非专业人员也能够用它创作出交互式、高水平的多媒体软件作品。

### 1. 图标式的可视化编程

Authorware 把多媒体编程中的每个要素视为一个图标，由这些图标来实现具体的功能，如显示文本、图形，播放程序的流程就是由这些图标和联结图标的流程线组成的。Authorware 6.0 提供了 13 种设计图标、2 种调试图标以及部分使用 Active X 的精灵图标，这些图标几乎涵盖了多媒体编程的所有要素。

Authorware 6.0 还提供了智能化的设计模板，用户可以根据需要套用各种知识对象 (Knowledge Object) 来实现某些固定模式的设计，大大提高了工作效率。

### 2. 高效的多媒体集成环境

制作与加工单个的媒体素材并不是 Authorware 的长处，Authorware 的优势在于对各种多媒体素材所具有的高效的集成能力。它以特有方式将各种媒体素材引入要开发的软件中，通过适当的编辑、控制，使它们协调地展示出来，最终形成一个交互性强、富有表现力的作品。Authorware 在多媒体创作过程中的作用如图 1-1 所示。

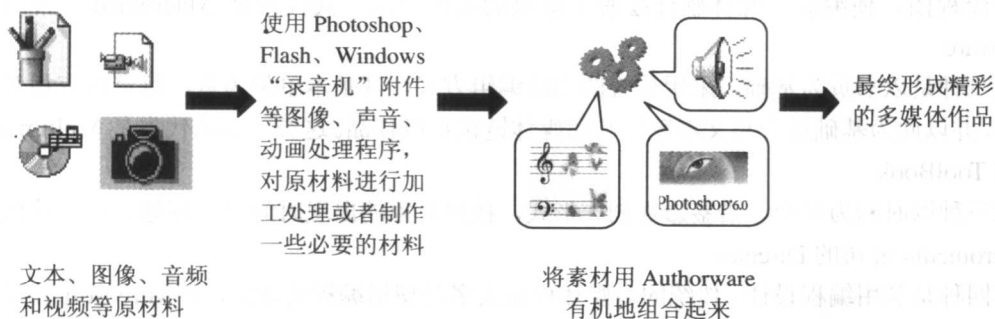


图 1-1 Authorware 在制作多媒体作品过程中的作用



### 3. 多样化的交互手段

信息形式的多样性和传递过程的交互性是多媒体两个基本属性。Authorware 6.0 能提供强有力的交互控制,它将按钮响应、热区响应等 11 种常用的响应方式制作成交互图标,几乎涵盖了所有的交互类型。每种响应类型对用户的输入可做出若干种不同的反馈,可使用菜单、按钮或一个图像、一片区域同用户进行交互。

### 4. 直接创作处理能力

Authorware 不能制作音乐、数字电影,它的字处理和图像处理功能也远远比不上 Word、Photoshop、CorelDraw 等专业软件,但 Authorware 具有对图、文、动画的直接创作和处理能力,如绘制简单图形、缩放图像或通过控制对象的移动方式制作动画效果等。这使得 Authorware 可以不完全依赖文字、图形图像处理等工具进行多媒体素材的制作。利用多样化处理文字的能力,可以在 Authorware 中任意设置其字体、字号及字体颜色,综合利用各种工具,还能对文本对象作出投影、凹凸等效果。

### 5. 提供库和模块功能

Authorware 6.0 拥有一个内容丰富的媒体库,以存放各种素材的链接,需要使用这些外部内容时,可以随时引用,而又不占系统资源。当对外部内容进行更新时,引用外部内容的图标可自动更新。Authorware 6.0 允许将以前的开发成果以库或模块的形式保存下来,要用到相同的素材时,可到库中反复提取,不仅避免了重复性劳动,也大大减少了系统资源的占用。

### 6. 强大的扩展能力

Authorware 6.0 定义了数百个函数和变量,这些系统变量和系统函数可以进行复杂的运算,大大地扩展了图标功能的不足,使多媒体应用程序的功能更加强大。它还支持自定义变量和函数。当自带的图标及函数无法满足需要时,用户可以用高级程序语言编写代码,以实现特殊的功能。Authorware 6.0 中的代码编辑窗口,可与专业代码编辑器媲美,为编写代码提供了极大的方便。此外,Authorware 6.0 还支持 ODBC(开放式数据库链接)、OLE 和 Active X 技术。利用这些技术,用户可方便地访问和处理外部文件和数据库,开发出具有专业水准的应用程序。

### 7. 支持网络应用

Authorware 6.0 可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,可以节省大量的下载时间,提高程序运行效率。在线执行的程序内部可以整合高压缩率及低带宽的 MP3 流式音频,以增强声音的表现效果。Authorware 6.0 支持向程序导入基于 XML 的内容,并且完全兼容新的 XML 语法。通过增强与 Active X 控件的通信手段,使多媒体程序可以利用大量 Active X 控件的全部功能。此外,利用 Authorware 6.0 强大的发行功能,可将程序的打包发布和网络发布整合到一起,只需一步操作,即可保存项目,并将项目发送到



Web、CD-ROM、本地硬盘或者局域网。

## 8. 内置的数据跟踪能力

Authorware 6.0 是强有力的在线多媒体教学工具，在国际上已成为课件制作领域的工业标准。它可以迅速创建基于 Web、局域网以及 CD-ROM 的在线多媒体教学软件。由 Authorware 6.0 创建的课件可以使用 SCORM (Shareable Courseware Object Reference Model, 可共享课程对象参照模型) 与广泛的学习管理系统进行沟通，其内置的数据跟踪功能符合 AICC (Aviation Industry CBT Committee 航空工业计算机辅助训练委员会) 标准。

## 9. 提供大量精彩的范例程序

Authorware 6.0 在帮助系统中提供了 90 多个范例程序，这些范例程序加入交互式、多媒体指南，提供了极具价值的示范流程和可重复使用的代码，设计人员可以直接将它们复制到自己的程序中加以利用。由于这些范例程序包含对自身的讲解，也被称为 Show Me 教学程序。

### 1.1.3 使用 Authorware 制作多媒体课件的基本流程

一般来说，使用 Authorware 制作多媒体课件大致要经过分析、设计、开发、评估和发布等几个阶段。下面就来看看这些阶段的主要任务是什么。

#### 1. 分析阶段

要制作多媒体课件，首先应对课件要实现的目标和要求进行具体分析。例如，观看对象是谁？需要运用哪方面的信息和素材？课件观看的环境和播放的硬件条件如何等。

对不同的观看对象、观看环境和播放条件，课件的设计思想、表现手法、素材组织以及技术运用都不尽相同。例如，对不同年龄、不同知识结构的观看对象，课件的制作风格和素材选取可能差别很大。在安静的观看环境下，使用声音、音乐可以更好地表达课件内容，而在吵闹的环境下，使用醒目的标题也许是更好的选择。

一个多媒体课件如果不能按照播放条件制作，即使内容再好，表现形式再丰富，也不能算是成功的作品。

#### 2. 设计阶段

设计阶段主要完成两个方面的任务，一是创建课件纲要、草稿，形成初步的设计方案；二是搜集整理素材。Authorware 的工作就是把素材组织起来，实现设计方案的要求。

纲要和草稿初步勾勒出课件的主要框架，随着设计方案的进一步细化，一些内容还可能要做出相应的调整，因此用户无须花费太多的时间和精力追求草稿的可视化效果。

方案的确定与素材的收集相辅相成。通常，有经验的设计人员会根据方案要求，列出资料或素材清单，如将要使用的声音、图形、动画、文字和视频等。

一个优秀的设计方案，如果没有合适的素材来表达，只能是空中楼阁。而素材没有很好的设计方案来组织，也只能是一盘散沙。



### 3. 开发阶段

开发阶段的主要任务是根据设计方案实现课件的各项功能，其基本过程是：

- 在流程线上放置图标构建作品框架。
- 打开图标，导入和编辑媒体对象的内容，并设置相应的属性。
- 添加交互功能，并对每个分支过程进行测试、修改。

### 4. 评估阶段

对课件进行评估是对课件整体功能和效果的检验，主要工作是课件测试及精加工处理。测试重点是课件的交互性，应尽量保持课件的简洁、流畅，取消那些容易引起歧义的流程。最后还应将制作的课件与当初的设计方案进行对照，检查是否遗漏了重要的内容。

### 5. 发布程序

如果课件用于 Internet 或公司内部的 Intranet，需使用 Authorware Web Packager 工具对课件进行打包处理，然后创建嵌入该课件的 HTML 页面，并把所有需要的文件存放到 Web 服务器上。在确保下载无误的情况下，用户就可以通过客户终端使用浏览器观看课件内容了。如果课件需要在其他计算机上进行演示，进行打包处理后，刻制成光盘即可。

## 1.2 熟悉 Authorware 6.0 工作界面

安装好 Authorware 6.0 后，单击“开始”按钮，选择“程序”|“Macromedia Authorware 6.0”|“Authorware 6.0”菜单项，即可启动 Authorware 6.0（以下简称 Authorware）进入其主窗口。如图 1-2 所示。Authorware 的主窗口由标题栏、菜单栏、工具栏、图标栏和设计窗口等 5 部分组成。

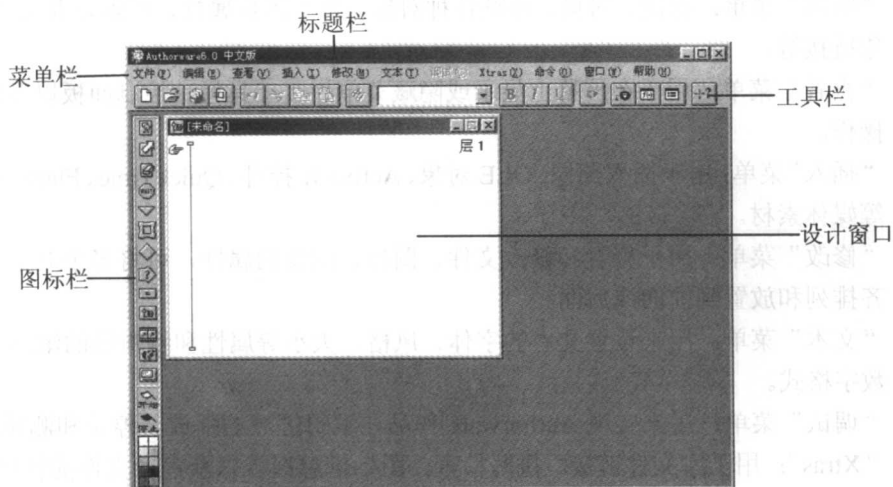


图 1-2 Authorware 的主窗口





每次进入 Authorware，或单击工具栏上的“新建”按钮，系统会打开一个“新建”对话框，提示用户为新建立的文件选择一个知识对象（将在后面的章节中详细介绍什么是知识对象），单击“新建”对话框中的“取消”或“不选”按钮，可关闭“新建”对话框。如果不希望每次启动时都弹出“新建”对话框，可去掉对话框中“启动时显示本对话框”复选框的选中标记。

### 1.2.1 标题栏

和其他标准 Windows 应用程序一样，Authorware 的标题栏包括当前应用程序的标志、软件名称、版本以及 3 个窗口控制按钮，如图 1-3 所示：



图 1-3 标题栏

### 1.2.2 菜单栏

Authorware 的菜单栏中共有 11 个菜单组，如图 1-4 所示。下面我们对各菜单的基本功能进行简单介绍。

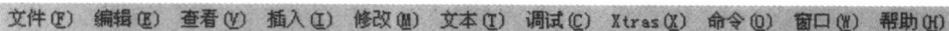


图 1-4 菜单栏

- “文件”菜单：打开、保存和关闭文件及库，导入、输出媒体素材，打印或发送电子邮件等。
- “编辑”菜单：剪切、拷贝、粘贴各种对象，修改图标属性、搜索以及完成 OLE 对象链接等。
- “查看”菜单：用于在屏幕上显示或隐藏菜单栏、工具栏、控制面板以及网格线的操作。
- “插入”菜单：用于插入图像、OLE 对象、Active X 控件、QuickTime、Flash、WebXtras 等媒体素材。
- “修改”菜单：用于查看和修改文件、图标、图像的属性，可将多个对象组合、对齐排列和放置到前面或后面。
- “文本”菜单：用来设置文本的字体、风格、大小等属性和编辑框的滚动效果以及数字格式。
- “调试”菜单：用来实现 Authorware 作品在编辑区域的播放、停止和测试等控制。
- “Xtras”：用于库文件链接、拼写检查、图标信息报告以及声音文件的转换与压缩。
- “命令”菜单：包含汉化及教育站点、在线资源、SCO 编辑器、查找 Xtras 文件等内置命令。