



Authorware 6

Authorware 6

多媒体设计基础 与进阶实例教程

乘方工作室
朱仁成 莫培龙 编著



. 56

西安电子科技大学出版社

<http://www.xduph.com>

Authorware 6 多媒体设计基础 与进阶实例教程

乘方工作室 朱仁成 编著
莫培龙



内 容 简 介

Authorware 6 是 Macromedia 公司推出的专业多媒体创作软件, 它被广泛地应用于多媒体课件的制作、电子读物的制作等实际工作中。在多媒体制作领域, Authorware 以其功能强大、使用方便、扩展性强而著称。

本书以软件的知识结构为主线, 结合大量的实例, 对 Authorware 6 的使用方法与技巧进行了详尽的阐述, 主要包括新增功能的介绍, 各种工具图标的使用, 动画与交互的实现, 程序结构的控制, 模组与库的生成及调用, 变量、函数与表达式, 网络应用及程序的打包与发布等技术内容。

本书结构清晰, 语言流畅, 实例丰富, 是一本比较全面的多媒体学习教材, 既可作为自学、社会培训用书, 也可以作为高等院校的教材。

图书在版编目 (CIP) 数据

Authorware 6 多媒体设计基础与进阶实例教程 / 朱仁成等编著.

—西安: 西安电子科技大学出版社, 2002.10

ISBN 7-5606-1178-8

I. A… II. 朱… 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 (2002) 第 072887 号

策划编辑 毛红兵 李惠萍

责任编辑 钟宏萍

出版发行 西安电子科技大学出版社(西安市太白南路 2 号)

电 话 (029)8227828 邮 编 710071

http: //www.xduph.com E-mail: xdupfxb@pub.xaonline.com

经 销 新华书店

印 刷 陕西光大印务有限责任公司

版 次 2002 年 10 月第 1 版 2003 年 3 月第 2 次印刷

开 本 787 毫米×1092 毫米 1/16 印张 15.625

字 数 366 千字

印 数 4 001~10 000 册

定 价 20.00 元

ISBN 7-5606-1178-8/TP·0610

XDUP 1449001-2

*** 如有印装问题可调换 ***

前 言

近些年来，随着计算机硬件技术的发展，多媒体技术也异军突起地发展起来了，其中，Authorware 就是目前非常流行的一款多媒体程序开发软件。

“Authorware 到底能做什么？”这几乎是每一个初学者都要提的一个问题。可以这样说：如果你是教师，它可以帮助你开发多媒体课件；如果你是职员，它可以帮助你制作演讲文稿；如果你是企业员工，它可以帮助你制作企业与产品介绍；如果你是学生，它可以帮助你制作电子简历；如果你是一名电脑爱好者，它可以帮助你制作电子相册、开发小游戏……

本书是一本入门教程，同时也介绍了大量开发技巧及实用功能，在进行知识讲解的同时，穿插了大量的实例、注意事项等内容，覆盖了 Authorware 的常用技术。

本书的具体内容安排如下：

第一章介绍了 Authorware 6 的新功能与工作环境；

第二章介绍了显示图标承载功能；

第三章介绍了显示图标、等待图标、擦除图标的属性与用法；

第四章介绍了声音、动画、数字电影等媒体文件的使用；

第五章介绍了人机交互功能的实现，重点剖析了 11 种交互响应类型的应用；

第六章介绍了程序结构的控制方法，重点学习了导航图标、定向图标、框架图标的

使用；

第七章介绍了 Authorware 6 的变量、函数和表达式；

第八章介绍了库、模组、知识对象等内容；

第九章介绍了程序的网络应用、打包与发布知识。

本书由朱仁成、莫培龙编著，参加编写的人员还有孙爱芳、朱莉、刘曼兰、朱艺、刘继文、车明霞、赵清波、王秀娥、于进训、谭桂爱等。由于作者水平有限，定有不当之处，欢迎您对本书提出批评意见。我们的电子邮件地址是 qdzrc@sina.com。最后，还要特别感谢您选择本书。

编 者

2002 年 6 月

目 录

第一章 Authorware 6 简介	1	第三章 图标的属性设置	43
1.1 Authorware 6 的工作界面	2	3.1 显示图标的属性设置	44
1.1.1 启动 Authorware 6	2	3.1.1 显示图标的属性	44
1.1.2 工作界面元素	4	3.1.2 设置过渡效果	45
1.2 Authorware 6 的新增功能	7	3.1.3 设置图标的层级	47
1.2.1 一键发布功能	7	3.1.4 【版面布局】属性	48
1.2.2 同步媒体播放功能	8	3.2 等待图标的作用和属性	51
1.2.3 RTF 对象编辑器	9	3.2.1 等待图标的作用	51
1.2.4 RTF 知识对象	12	3.2.2 等待图标的属性	52
1.2.5 其它新增功能以及对原有 功能的完善	13	3.2.3 按钮外观的设置	53
1.3 Authorware 基于流程线的设计特色	15	3.3 擦除图标的作用和属性	56
1.3.1 基于流程线的工作原理	15	3.4 实例练习：名画欣赏	57
1.3.2 特殊的图标	19	3.5 本章小结	62
1.4 本章小结	20		
第二章 显示图标的载体功能	21	第四章 声音、动画与其它媒体	63
2.1 文本对象的编辑和处理	22	4.1 声音图标	64
2.1.1 文字工具的使用	22	4.1.1 导入声音文件	64
2.1.2 输入文字并设置文字样式	23	4.1.2 声音图标属性	66
2.1.3 引用外部文本文件	26	4.2 移动图标	67
2.1.4 自定义文本风格	27	4.2.1 使用移动图标制作动画	67
2.1.5 设置文本的排列和显示方式	29	4.2.2 移动图标的属性	68
2.2 图形图像的编辑和处理	31	4.2.3 运动图标中的层	74
2.2.1 绘图工具箱的使用	31	4.2.4 利用变量控制动画	75
2.2.2 图像的处理	33	4.3 数字电影图标	76
2.3 显示图标的高级载体功能	36	4.3.1 导入数字电影	76
2.4 文件属性的设置	39	4.3.2 数字电影图标的属性	76
2.4.1 设置文件属性	39	4.4 GIF 动画	78
2.4.2 满屏窗口的设置	40	4.4.1 导入 GIF 动画	78
2.4.3 任意窗口的设置	42	4.4.2 设置 GIF 动画的属性	80
2.5 本章小结	42	4.5 Flash 动画	81
		4.6 QuickTime 动画	83

4.7 多媒体元素的协同播放	85	6.1.3 随机分支路径	139
4.7.1 声音图标与数字电影图标的协同	85	6.1.4 在未执行过的路径中随机选择	140
4.7.2 声音图标与其它动画媒体的协同	86	6.1.5 计算分支结构	141
4.8 本章小结	86	6.2 判断图标的路径属性	143
第五章 创建人机交互	87	6.3 判断图标实例	143
5.1 认识交互图标与响应类型	88	6.4 定向图标	146
5.1.1 响应类型	88	6.5 框架图标	148
5.1.2 交互响应	89	6.5.1 框架图标的内部结构	148
5.1.3 交互图标属性	89	6.5.2 框架实例	150
5.2 按钮响应	91	6.6 本章小结	152
5.2.1 按钮响应属性	91	第七章 变量、函数和表达式	153
5.2.2 按钮响应实例	93	7.1 Authorware 使用变量和函数的场合	154
5.3 热区域响应	95	7.1.1 在属性对话框中使用变量和函数	154
5.3.1 使用热区域响应	95	7.1.2 在文本对象中使用变量和函数	154
5.3.2 热区域响应属性	96	7.1.3 在计算图标中使用变量和函数	156
5.3.3 热区域响应实例	97	7.2 变量	156
5.4 热对象响应	98	7.2.1 系统变量	156
5.5 目标区响应	100	7.2.2 自定义变量	160
5.5.1 目标区响应实例一	100	7.2.3 使用【变量】对话框	161
5.5.2 目标区响应实例二	107	7.3 函数	162
5.6 下拉菜单响应	110	7.3.1 系统函数	162
5.7 条件响应	114	7.3.2 自定义函数	164
5.8 按键响应	119	7.3.3 使用【函数】对话框	165
5.8.1 按键响应的基本属性	119	7.4 运算符	167
5.8.2 按键响应实例	120	7.4.1 运算符的类型	167
5.9 文本输入响应	122	7.4.2 运算符的优先级	167
5.9.1 文本输入响应的文本输入属性	122	7.5 表达式	168
5.9.2 交互图标中的文本属性	123	7.6 语句结构	169
5.9.3 文本输入响应实例	124	7.6.1 条件语句	169
5.10 重试限制响应和时间限制响应	127	7.6.2 循环语句	169
5.11 事件响应	131	7.7 Xtras 和 ActiveX 控件	170
5.12 本章小结	134	7.7.1 Xtras	170
第六章 程序结构的控制	135	7.7.2 ActiveX	172
6.1 判断图标	136	7.8 综合实例	172
6.1.1 判断图标的属性	136	7.8.1 用绘图函数制作一个调色板	172
6.1.2 顺序分支路径	137	7.8.2 用自定义函数制作“MIDI 音乐播放器”	176

7.8.3 用 Xtras 和 ActiveX 控件制作 媒体播放器	178	第九章 网络应用及程序的打包	209
7.9 本章小结	184	9.1 Authorware 的网络应用	210
第八章 库、模组和知识对象	185	9.1.1 Authorware 作品如何应用于网络	210
8.1 库	186	9.1.2 Authorware 的网络变量和函数	215
8.1.1 库的创建	186	9.1.3 Authorware 的 FTP 函数	222
8.1.2 库的操作	189	9.1.4 ActiveX 控件和知识对象	224
8.1.3 库窗口的说明	190	9.1.5 基于网络的程序设计 应注意的问题	225
8.2 模组	191	9.2 程序的调试	225
8.2.1 模组的创建	191	9.2.1 使用开始 / 停止标志	225
8.2.2 模组的使用和转换	192	9.2.2 使用控制面板	226
8.3 知识对象	193	9.3 作品的交付使用	227
8.3.1 【新文件】对话框中的知识对象	193	9.3.1 作品的发布和发布设置	227
8.3.2 知识对象的种类	194	9.3.2 发布、批量发布、打包 和网络发布	236
8.3.3 知识对象的应用实例	195	9.3.3 打包和发布程序需要注意的问题	240
8.4 综合实例	204	9.4 本章小结	241
8.5 本章小结	207		

第一章



Authorware 6 简介

本章内容

- Authorware 6 的工作界面
- Authorware 6 的新增功能
- Authorware 基于流程线的设计特色
- 本章小结

在多媒体制作领域, Authorware 6 是优秀的软件之一, 它是 Macromedia 公司系列软件中较有影响的一款多媒体集成软件。该公司的 Dreamweaver、Flash、Fireworks 号称网页制作“三剑客”, 已为广大网页制作者所接受。其实在“三剑客”成名之前, Authorware 就已经为我国多数多媒体制作者所熟悉了。该软件自发布以来, 功能不断完善, 迄今已经升级到 Authorware 6。由于它简便高效、功能强大、界面友好, 因此迅速在世界各地得到应用和推广, 成为同类产品中的佼佼者。据不完全统计, 全世界 70% 的多媒体产品都是用该软件开发的。

可以说, 在当今的多媒体互动产品领域中 Authorware 独领风骚。由于 Authorware 6 增强了网络方面的应用, 并新增了若干实用的功能, 进一步完善了软件产品, 因此, 无论是新用户还是老用户, 一旦走入 Authorware 世界, 无不被它强大的功能所折服, 被她神奇的魅力所陶醉。

1.1 Authorware 6 的工作界面

为了追求品牌效应, Macromedia 公司开发的产品就整体形象而言有趋同的迹象, 该公司的一系列产品正在向统一的风格迈进。Authorware 6 的 logo 界面较以前显得简洁清新, 图 1-1 所示分别是 Authorware 5.2 和 Authorware 6 的 logo 界面。



图 1-1 Authorware 的 logo 界面

第一次启动 Authorware 6 时, 会自动打开 Web 帮助文档。这些文档涉及到 Authorware 6 的方方面面, 涉及到初学者所要遇到的问题, 方便了用户的使用。

1.1.1 启动 Authorware 6

安装了 Authorware 6 之后, 在桌面上单击【开始】/【程序】/【Macromedia Authorware 6】, 即可出现 Authorware 6 的程序组菜单, 如图 1-2 所示。

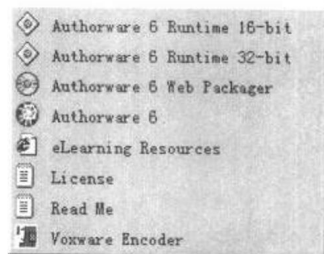


图 1-2 Authorware 6 的程序组菜单

该程序组菜单共有 9 个选项, 各选项的作用如下:

- 【Authorware 6 Runtime 16-bit】和【Authorware 6 Runtime 32-bit】分别用于运行不含 Runtime 驱动程序的打包文件。当打包 Authorware 程序时, 如果选择了【无需 Runtime】时, 则打包后程序的扩展名为“.A6P”, 运行它必须使用上面的两个程序组件。

- **【Authorware 6 Web Packager】**是 Authorware 作品在网络上发布时需要的打包组件，打包后生成“.AAA"格式的文件。
- **【Authorware 6】**用于启动 Authorware 软件。
- **【eLearning Resources】**用于通过网络获取学习信息资源，通过它可以获得在线帮助。
- **【License】**和**【Read Me】**为该软件的使用许可协议和说明的文本文件。
- **【Voxware Encoder】**是 Authorware 自带的一个声音压缩工具，可以把 WAV 格式文件压缩成为 VOX 格式的文件，其压缩率很高。

单击其中的**【Authorware 6】**选项，即可打开 Authorware 的操作窗口。第一次启动 Authorware 时，将出现 Web 格式的欢迎界面，如图 1-3 所示。

该欢迎界面介绍了如何学习和使用 Authorware 6 软件，共有三项内容，分别是 Authorware 6 的新特性、Authorware 6 基础和 Authorware 6 漫游。初学者可以通过它学习使用 Authorware 6。如果此时关闭它，则以后再启动 Authorware 6 时将不再出现该欢迎界面。

启动 Authorware 时，将弹出一个**【新文件】**对话框，如图 1-4 所示。



图 1-3 欢迎界面

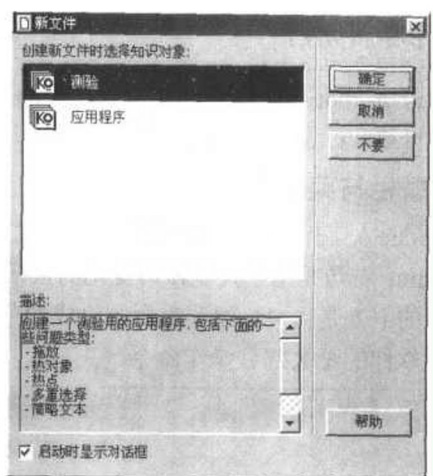


图 1-4 **【新文件】**对话框

❗ 如果用户不希望在启动 Authorware 时出现**【新文件】**对话框，可以取消选择**【启动时显示对话框】**复选框，这样，下次再启动 Authorware 时将不出现该对话框。

该对话框提示用户选择用于创建程序文件的知识对象。知识对象类似于模板，可以使用向导的方式创建程序。关于知识对象的内容将在后面的章节中学习，此处不必理会。单击 **取消** 按钮，就进入了 Authorware 工作环境，如图 1-5 所示。

这是一个标准的 Windows 工作环境，多媒体作品的设计工作就是从这里开始的。由图中可以看出，Authorware 工作界面共包括五部分：菜单栏、常用工具栏、图标栏、设计窗口和**【知识对象】**窗口。

如果要退出 Authorware，可以单击工作界面右上角的 **[X]** 按钮，或者单击**【文件】**菜单中的**【退出】**命令。如果程序文件尚未保存，将出现一个提示对话框，询问用户是否保存作品。

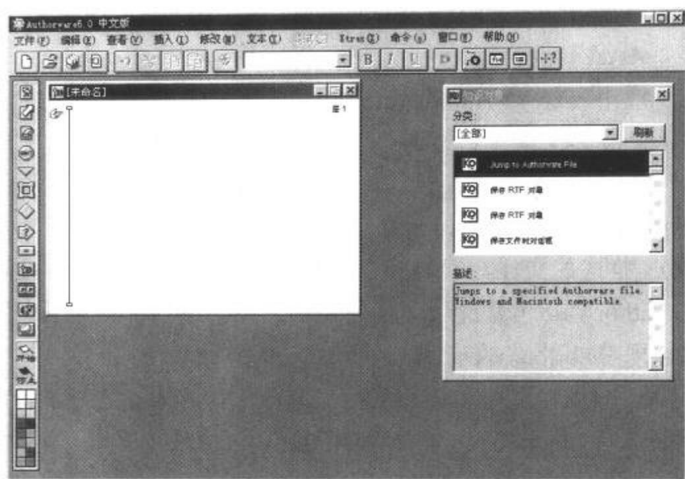


图 1-5 Authorware 的工作界面

1.1.2 工作界面元素

本节将对 Authorware 工作界面组成部分的基本功能作一个综合性的阐述, 为后面的深入学习做好铺垫。

1. 标题栏与菜单栏

Authorware 6 工作界面的最上端是标题栏, 左边是 Authorware 软件的图标与软件名称, 即 Authorware; 右边是用于控制窗口变化的按钮, 其使用方法与其它 Windows 程序的相似。

标题栏的下方是由 11 组菜单命令组成的菜单栏, 如图 1-6 所示, 在菜单栏中集中了 Authorware 软件的绝大部分操作命令。

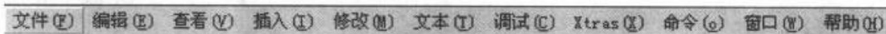


图 1-6 菜单栏

Authorware 菜单的使用方法和规定完全符合 Windows 标准, 单击每一个菜单项, 都会打开一个下拉菜单, 其中包含了若干的菜单命令, 单击其中的菜单命令可以执行相应的操作。

2. 常用工具栏

Authorware 6 的常用工具栏(也称工具栏)中共有 18 种工具按钮, 如图 1-7 所示。它是把一些使用最频繁的菜单命令图形按钮化, 让用户操作起来更直观, 更富有效率。

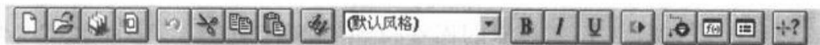


图 1-7 常用工具栏

- 单击  按钮, 可以创建一个新的程序文件。其作用与【文件】菜单中的【新建】命令的作用相同。
- 单击  按钮, 可以打开一个已经存在的程序文件。其作用与【文件】菜单中的【打开】命令的作用相同。
- 单击  按钮, 可以将当前打开的全部文件(包括程序文件和库文件)保存起来。其作用与【文件】菜单中的【全部保存】命令的作用相同。

- 单击  按钮，可以导入外部媒体文件。其作用与【文件】菜单中的【导入】命令的作用相同。
- 单击  按钮，可以撤消上一次操作，如果撤消操作以后又想恢复，再次单击该按钮即可。其作用与【编辑】菜单中的【撤消】命令的作用相同。
- 单击  按钮，可以将当前选择的内容送至 Windows 剪贴板中。其作用与【编辑】菜单中的【剪切】命令的作用相同。
- 单击  按钮，可以将当前选择的内容复制一份送至 Windows 剪贴板中。其作用与【编辑】菜单中的【复制】命令的作用相同。
- 单击  按钮，可以将 Windows 剪贴板中的内容粘贴到当前插入点的位置。其作用与【编辑】菜单中的【粘贴】命令的作用相同。
- 单击  按钮，可以查找指定的对象，还可以将查找到的对象用指定的内容替换。其作用与【编辑】菜单中的【查找】命令的作用相同。
- 单击  按钮，可以将选择的文本设置为粗体样式。其作用与【文本】菜单中的【风格】/【粗体】命令的作用相同。
- 单击  按钮，可以将选择的文本设置为斜体样式。其作用与【文本】菜单中的【风格】/【斜体】命令的作用相同。
- 单击  按钮，可以为选择的文本添加下划线。其作用与【文本】菜单中的【风格】/【下划线】命令的作用相同。
- 单击  按钮，可以运行当前打开的程序，如果流程线上使用了开始标志，则从开始标志位置处开始运行程序。其作用与【调试】菜单中的【播放】命令的作用相同。
- 单击  按钮，可以打开控制面板，用于控制程序的运行，也可以通过【窗口】菜单打开该面板。
- 单击  按钮，可以打开【函数】窗口，也可以通过【窗口】菜单打开该窗口。
- 单击  按钮，可以打开【变量】窗口，也可以通过【窗口】菜单打开该窗口。
- 单击  按钮，光标将变为  形状，在需要帮助的位置处单击鼠标，可以查看到相关的帮助信息。

3. 图标栏

图标栏是 Authorware 特有的工具栏，如图 1-8 所示。它提供了进行多媒体创作的基本单元——图标，其中，每个图标都有丰富而独特的作用，通过简单的拖曳与属性设置就可以完成多媒体程序的设计。

-  显示图标：用于显示文字、图形、静态图像等，这些文字和图像可以从外部引入，也可以直接由 Authorware 提供的工具来创建。
-  移动图标：可以使选定的内容(文字、图片、动画等)实现简单的路径动画，有多种运动方式。
-  擦除图标：用于擦除选定图标中的文字、图片、声音和动画等。
-  等待图标：可以使程序暂停，直到设定的响应条件满足为止。



图 1-8 图标

-  定向图标: 用于建立超级链接, 实现程序的页面管理与超媒体导航。
-  框架图标: 主要与定向图标配合使用, 用于制作翻页结构或超文本文件。
-  判断图标: 用于按照设定的方式确定程序到底沿着哪个分支执行。
-  交互图标: 提供用户响应, 实现人机交互。
-  计算图标: 主要用于承载脚本程序。Authorware 的图标能够实现一些基本的功能, 但要制作比较专业的作品, 就需要借助于程序来进行, 这些程序的载体就是计算图标。在该图标中可以为变量赋值、执行系统函数等。
-  群组图标: 用于把流程线上的多个图标组合在一起, 形成下一级流程, 从而缩短流程线。
-  数字电影图标: 用于播放 AVI、FLI、FLC、MOV 等格式的数字电影和动画。
-  声音图标: 用于播放声音文件, 并且可以对播放方式进行控制。
-  视频图标: 用于控制外接视频播放设备。
-  开始标志: 用于程序的调试, 将该标志添加到流程线上, Authorware 将从小旗所标记的位置开始执行程序。
-  停止标志: 将该标志添加到流程线上, 当执行程序时, 一旦遇到这个标志将立即停止执行。



- 调色板: 用于为图标着色, 以便用户方便地区分各类图标。

4. 程序设计窗口

程序设计窗口是进行程序设计的主要操作窗口, 如图 1-9 所示。

窗口标题栏上显示的是当前程序的文件名, 在未给程序命名保存之前, 缺省名称为“未命名”。

设计窗口左侧的一条贯穿上下的直线叫流程线, 我们对图标的操作必须在流程线上进行。

设计窗口右上角有“层 1”字样, 表明当前设计窗口为一级流程线的设计窗口。如果流程线上有群组图标, 双击群组图标将打开一个新的设计窗口, 其右上角有“层 2”字样, 表明该窗口是二级流程线的设计窗口。依此类推, 可以有三级流程线设计窗口, 四级流程线设计窗口……所谓“嵌套流程线”就是这样由一级流程线派生出来的, 理论上可以一直派生下去, 如图 1-10 所示。

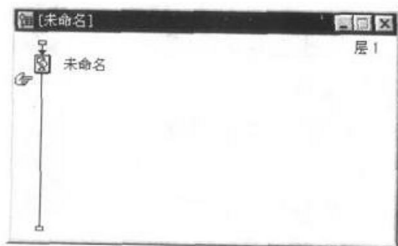


图 1-9 程序设计窗口

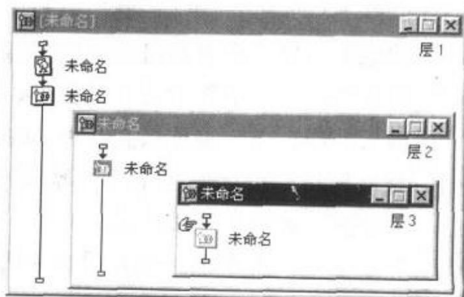


图 1-10 嵌套流程线

在 Authorware 中, 设计窗口的大小和位置可以进行调整: 将光标指向设计窗口上方的标题栏上, 按住鼠标左键拖曳, 可以调整窗口的位置; 将光标指向窗口边缘, 当光标变为双向箭头时拖曳鼠标, 可以改变窗口的大小。

5. 【知识对象】窗口

【知识对象】窗口是 Authorware 提供的功能模块, 使用它就像使用其它工具图标一样, 直接将其拖曳至流程线上, 释放鼠标后将出现向导程序对话框, 在向导程序对话框的提示下可以完成程序的设计, 使用知识对象可以大大提高工作效率。如图 1-11 所示为 Authorware 6 的【知识对象】窗口。

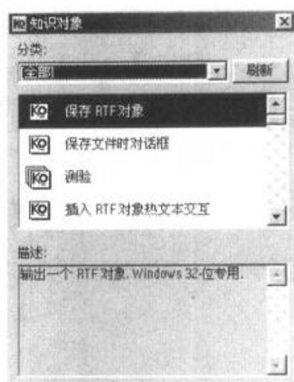


图 1-11 【知识对象】窗口

1.2 Authorware 6 的新增功能

与以前的版本相比, Authorware 6 的新增功能主要体现在四个方面, 如图 1-12 所示, 第一次启动 Authorware 时将出现这个画面。

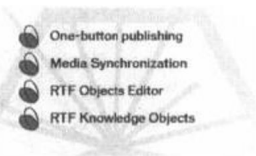


图 1-12 Authorware 6 的新增功能

- **【One-button publishing】:** 一键发布功能。
- **【Media Synchronization】:** 同步媒体播放功能。
- **【RTF Objects Editor】:** RTF 对象编辑器。
- **【RTF Knowledge Objects】:** RTF 知识对象。

除了这四个方面的功能外, Authorware 6 还有其它一些新增的功能, 下面简单介绍这些功能, 其具体的使用方法将在后面的章节中详细介绍。

1.2.1 一键发布功能

在以前版本的 Authorware 中, 只有两种发布方式, 即打包和网络打包。Authorware 6 进一步增强了发布功能, 如新增加了发布设置、一键发布和批量发布功能。

1. 发布设置

在 Authorware 6 工作环境中, 单击菜单栏中的【文件】/【发布】命令, 可以看到所有用于发布操作的命令, 如图 1-13 所示。

所谓一键发布, 就是可以一次性发布多种格式的文件, 并且可以对每种格式的文件进行属性设置, 这些格式的文件如下:

- **【.aam】:** 基于 Authorware Web Player 插件的 Web 浏览器运行的文件。
- **【.aas】:** 基于 Authorware Web Player 插件的 Web 浏览器运行的“.aam”文件的片段文件。
- **【.a6r】:** 以不含 Runtime 驱动程序方式打包的可执行文件。
- **【.htm】:** 用于普通 Web 浏览器的标准 html 格式文件。
- **【.txt】:** 用于记录一键发布文件列表的纯文本文件。

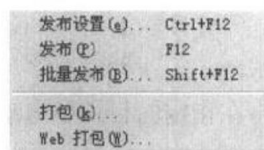


图 1-13 发布操作命令

- **【.log】**: 用于保存发布日志。
- **【.reg】**: 用于存储的注册表文件。

单击**【发布设置】**命令,即可打开**【One Button Publishing(一键发布)】**对话框,如图 1-14 所示。在该对话框中设置各选项后单击 **Publish** 按钮,就可以完成一键发布。

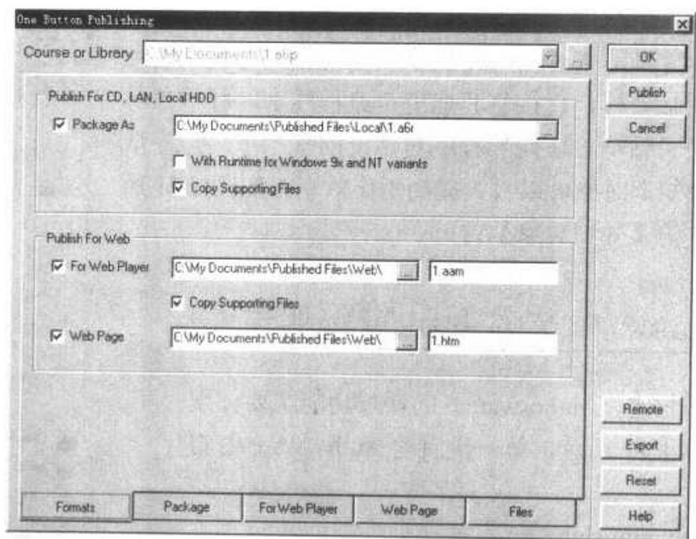


图 1-14 **【One Button Publishing(一键发布)】**对话框

2. 批量发布

批量发布就是一次性发布多个 Authorware 程序文件。单击**【批量发布】**命令,可以打开**【Batch Publish(批量发布)】**对话框,如图 1-15 所示。单击 **Add** 按钮,将需要同时发布的程序文件添加到列表框中,然后单击 **Publish** 按钮就可以完成批量发布。

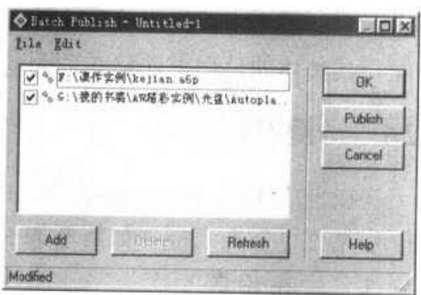


图 1-15 **【Batch Publish(批量发布)】**对话框

3. 发布

【发布】命令的作用是在默认的**【发布设置】**基础上一次性发布多种格式的文件。使用该命令时,将在指定的目录下自动建立供本地计算机和网络应用的文件夹,存放发布后的文件。

1.2.2 同步媒体播放功能

同步媒体播放是针对声音图标和数字电影图标而增加的功能,即在播放声音或者电影时可以同步执行其它图标中的内容,并且可以进行基于时间的控制。该功能的优点是:在播放数字电影的过程中,可以控制画面内容与外部配音或字幕同步。

向流程线上添加一个声音图标或数字电影图标,再向其右侧添加其它图标,即可自动建立一个同步媒体播放的分支结构,它十分类似于交互结构,如图 1-16 所示。

双击媒体同步结构中的☉符号,可以打开**【属性:媒体同步】**对话框,如图 1-17 所示。

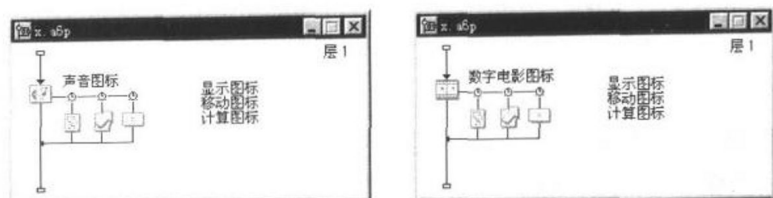


图 1-16 基于声音图标和数字电影图标的媒体同步播放

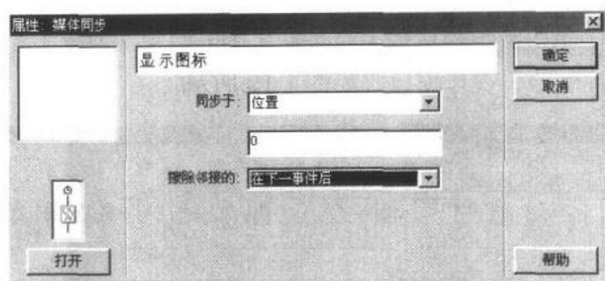


图 1-17 【属性: 媒体同步】对话框

其中,【同步于】选项中有两个选择参数:

- **【位置】:** 根据媒体播放位置决定同步图标的播放时机,此时,必须在其下方的文本框中输入代表媒体播放位置的数值或表达式。声音图标的播放位置以毫秒(ms)为单位,数字电影图标则以帧为单位。
- **【秒】:** 根据媒体播放时间决定同步图标的播放时机,此时,必须在其下方的文本框中输入代表媒体播放时间的数值或表达式。声音图标播放位置以秒为单位,如输入“5”,表示在声音图标播放声音 5 秒后开始执行其对应的媒体同步图标。

【擦除邻接的】: 用于设置是否擦除媒体同步图标中的内容,共有 4 个选项:

- **【在下一事件后】:** 在程序执行到媒体同步分支时擦除当前媒体同步分支的所有内容。在程序执行到下一个媒体同步分支之前,当前媒体同步分支的所有内容将一直保留在演示窗口中。
- **【在下一事件前】:** 在程序执行完当前媒体同步分支时立即擦除当前媒体同步分支中的全部内容。
- **【在退出前】:** 在程序执行完所有媒体同步分支后再擦除当前媒体同步分支中的内容。
- **【不擦除】:** 保持当前媒体同步分支中的所有内容不被擦除,此时只能使用擦除图标进行擦除。

在以前的版本中,声音图标和数字电影图标可以成为交互图标的响应对象,也可以被拖放到判断图标的右侧,但在 Authorware 6 中这一功能消失,要达到这个目的,需要借助于群组图标。

1.2.3 RTF 对象编辑器

RTF 是“Rich Text Format(多信息文本格式)”的缩写。RTF 对象编辑器是编辑 RTF 文档(扩展名为.rtf)的编辑器,RTF 格式的文档是一种被普遍使用的文档,利用 Word 就可以进行创建和编辑。RTF 对象编辑器可以创建多信息文本文件,并提供高级排版功能,在一定

程度上弥补了 Authorware 绘图工具箱中文本工具过于简单的缺陷。

RTF 对象编辑器具有以下功能：

- 嵌入图形、图像、符号和链接外部文件。
- 控制文本格式，包括对字体、字号、缩进、对齐和行间距的控制。
- 插入包括变量或函数的 Authorware 表达式。
- 创建具有丰富格式的文本文件，并且允许程序运行时通过链接方式使用。
- 进行排版设置和打印输出。

在 Authorware 中，单击菜单栏中的【命令】/【RTF 对象编辑器】命令，即可打开【RTF Objects Editor-Documet1.rtf】操作窗口，如图 1-18 所示。

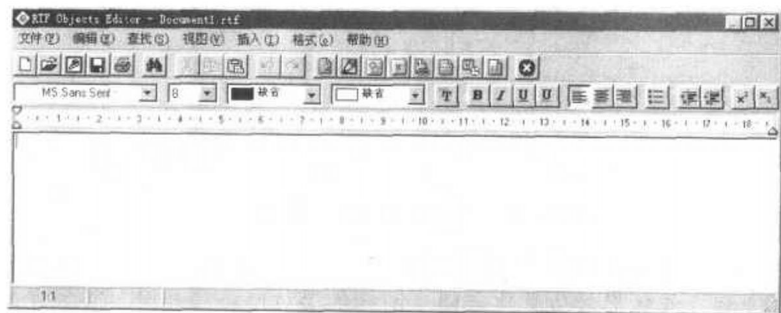


图 1-18 【RTF Objects Editor-Documet1.rtf】操作窗口

RTF 对象编辑器的选项设置和使用方法与一般的字处理软件(如 Word)类似，菜单栏中提供了基本操作和命令，最常用的菜单命令被放置在常用工具栏中。其中：

- 打开数据库按钮：用于打开 MDB(Microsoft Access Database)数据库文件，向当前文件中插入数据库中的 MEMO 字段内容。
- 插入文件按钮：用于在当前文件中插入外部文本文件。单击该按钮可以打开【Insert File】对话框，如图 1-19 所示。在该对话框中可以选择 RTF 文件或 TXT 文件将其导入到当前文档中。导入方式有两种：选择【导入文件】选项可以将外部文件直接导入到当前文档中；选择【Link File】选项可以将外部文件以链接方式导入，同时，【文件名】选项中的两个选项被激活，可以选择链接的路径，其中【Absolute(Full Path)】为绝对路径，【Relative to File Location】为相对路径。

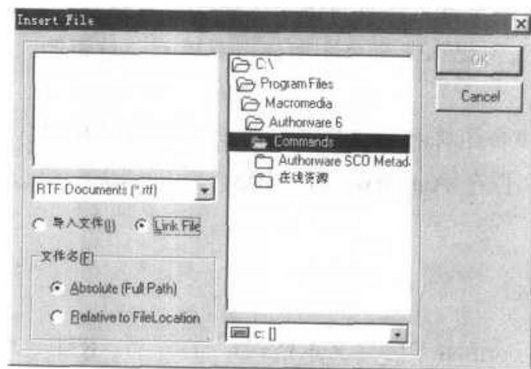


图 1-19 【Insert File】对话框