

Authorware 课件入门

Authorware 是 Macromedia 公司推出的适合于专业人员和普通用户开发多媒体软件的创作工具,广泛应用于多媒体光盘、多媒体游戏、多媒体课件及其他多媒体演示系统的设计和制作。Authorware 采用面向对象的设计思想,是一种基于图标和流程线的多媒体开发工具。它把众多的多媒体素材交给其他软件处理,主要承担多媒体素材的集成和组织工作。

本章主要内容:

- Authorware 工作环境;
- Authorware 多媒体课件制作流程;
- 认识 Authorware 中的变量和函数;
- 打包和发布 Authorware 课件。

5.1 Authorware 工作环境

在 Windows 操作系统环境下,选择“开始”→“所有程序”→Macromedia→“Macromedia Authorware 7.02 中文版”命令,启动 Authorware,首次启动会出现一个欢迎画面,稍等片刻进入程序,弹出“新建”对话框,如图 5-1 所示。



视频讲解

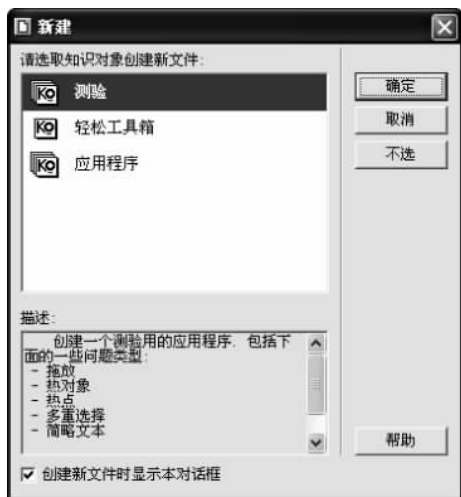


图 5-1 “新建”对话框

专家点拨：Authorware 每次运行或新建文件时都会弹出“新建”对话框，在其中取消对“创建新文件时显示本对话框”复选框的勾选，单击“不选”按钮，下次运行 Authorware 或新建文件时就不再出现这个对话框了。如果想下次运行 Authorware 或新建文件时显示“新建”对话框，可以选择“文件”→“新建”→“方案”命令，进行相应的设置。

单击对话框右侧的“不选”或“取消”按钮，建立一个空白的新程序。打开常用面板后的 Authorware 主界面窗口，如图 5-2 所示。



图 5-2 Authorware 的工作环境

5.1.1 标题栏

作为 Windows 应用程序，Authorware 具有和其他 Windows 应用程序相同的标题栏。在操作区的最上方是标题栏，它由 3 部分组成：左边是 Authorware 的控制图标；中间是软件的名称和程序名称；右边是窗口控制按钮。

单击左边的 Authorware 的控制图标，可以弹出如图 5-3 所示的窗口控制菜单。

各选项的含义如下。

- 还原：选择该选项，可以恢复 Authorware 默认的窗口大小。
- 移动：选择该选项，可以使用键盘上的方向键(上、下、左、右)移动操作窗口。当然此时也可以直接通过移动鼠标来移动操作窗口的位置。
- 大小：选择该选项，同样可以使用键盘上的方向键或移动鼠标来改变操作窗口的大小。



图 5-3 窗口控制菜单



- 最小化：选择该选项，可以使操作窗口变成最小。
- 最大化：选择该选项，可以使操作窗口变成最大。
- 关闭：选择该选项，可以退出 Authorware 并关闭应用程序，其快捷键是 Alt+F4 组合键。

在标题栏的最右边是 3 个窗口控制按钮，其操作方法和 Windows 操作系统的操作方法相同。分别单击 3 个按钮，可以达到使操作窗口最小化、最大化(或在最大化的情况下还原)和关闭退出 Authorware 的目的。

5.1.2 菜单栏

Authorware 的菜单栏如图 5-4 所示，其中文件菜单、编辑菜单、查看菜单和其他的常用软件类似。

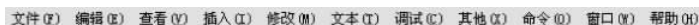


图 5-4 Authorware 的菜单栏

这里主要介绍 Authorware 特有的菜单。

- “插入”菜单：用于引入知识对象、图像和 OLE 对象等。
- “修改”菜单：用于修改图标、图像和文件的属性，组合对象及改变前景和后景的设置等。
- “文本”菜单：提供丰富的文字处理功能，用于设定文字的字体、大小、颜色、风格等。
- “调试”菜单：用于调试程序。
- “其他”菜单：用于库的链接及查找显示图标中文本的拼写错误等。
- “命令”菜单：用于与 Authorware.com 的相关内容，以及 RTF 编辑器和查找 Xtras 等内容。
- “窗口”菜单：用于打开演示窗口、库窗口、计算窗口、变量窗口、函数窗口及知识对象等窗口。
- “帮助”菜单：从中可获得更多有关 Authorware 的信息。

5.1.3 常用工具栏

常用工具栏是 Authorware 窗口的重要组成部分，如图 5-5 所示。其中，每个按钮实质上是菜单栏中的某一个命令，因为使用频率较高，所以放在常用工具栏中，这也是常用工具栏的由来。熟练使用常用工具栏中的按钮，可以事半功倍。

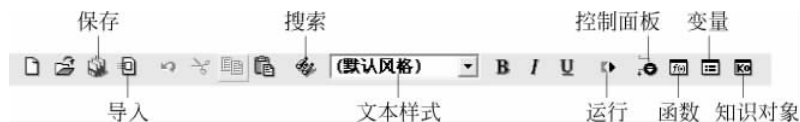


图 5-5 常用工具栏

5.1.4 图标栏

图标栏在 Authorware 窗口中的左侧，如图 5-6 所示，包括 14 个图标、开始旗、结束旗和图标调色板，是 Authorware 最特殊也是最核心的部分。

- “显示”图标：Authorware 中最重要、最基本的图标，用来制作多媒体程序中的静态画面、文字，用来显示变量、函数值的即时变化。
- “移动”图标：与显示图标相配合，可制作出简单的二维动画效果。
- “擦除”图标：用来清除显示画面和对象。
- “等待”图标：其作用是暂停程序的运行，直到用户按键、单击或经过一段时间的等待之后，程序再继续运行。
- “导航”图标：其作用是控制程序从一个图标跳转到另一个图标去执行，常与“框架”图标配合使用。
- “框架”图标：用于建立页面系统、超文本和超媒体。
- “决策”图标：其作用是控制程序流程的走向，完成程序的条件设置、判断处理和循环操作等功能。
- “交互”图标：用于设置交互作用的结构，以达到实现人机交互的目的。
- “计算”图标：用于计算函数、变量和表达式的值以及编写 Authorware 的命令程序，以辅助程序的运行。
- “群组”图标：一个特殊的逻辑功能图标，其作用是将一部分程序图标组合起来，实现模块化子程序的设计。
- “电影”图标：用于加载和播放外部各种不同格式的动画和影片，如用 3ds Max、QuickTime、Microsoft Video for Windows、Animator、MPEG 以及 Director 制作的文件。
- “声音”图标：用于加载和播放音乐及录制的各种外部声音文件。
- DVD 图标：可以在应用程序中整合播放 DVD 视频文件，普通用户很少用该图标。
- “知识对象”图标：实质就是程序设计的向导，它引导用户建立起具有某项功能的程序段。一开始进入 Authorware 出现的“新建”对话框提供的可选取知识对象也属于此范围。
- 开始旗：用于设置调试程序的开始位置。
- 结束旗：用于设置调试程序的结束位置。
- 图标调色板：赋予设计的图标不同颜色，以利于识别。



图 5-6 图标栏

5.1.5 程序设计窗口

程序设计窗口是 Authorware 的设计中心，Authorware 具有对流程可视化编程功能，主要体现在程序设计窗口的风格上。程序设计窗口如图 5-7 所示。

程序设计窗口主要包括以下部分。

- 标题栏：显示被编辑的程序文件名，在未保存之前显示为“未命名”。
- 主流程线：一条被两个小矩形框封闭的直线，用来放置设计图标，程序执行时，沿主流程线依次执行各个设计图标。两个小矩形分别是程序的开始点和结束点，表示程序的开始和结束。

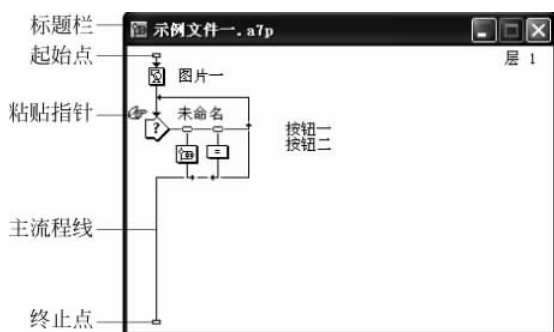


图 5-7 程序设计窗口

- 粘贴指针(手形标志): 形状为一只小手, 指示下一步设计图标在流程线上的位置。单击程序设计窗口的任意空白处, 粘贴指针就会跳至相应的位置。

可以看出, 这种流程图式的程序结构直观生动地反映了程序的执行过程, 可以较好地体现设计思想, 也比较容易学习和掌握。

 **专家点拨:** 在使用 Authorware 过程中, 可能会出现函数、变量、知识对象面板过大的问题, 导致 Authorware 软件无法正常使用。解决方法是下载“Authorware7 面板补丁”软件(下载网址为 <http://www.cai8.net>)。关闭 Authorware, 然后运行该补丁程序, 面板就会正常显示。

5.2 Authorware 多媒体程序制作流程

Authorware 多媒体课件的制作实际上就是一个 Authorware 多媒体程序的制作。本节将介绍使用 Authorware 创建多媒体程序的基础知识, 其中包括新建文件、打开文件、设置文件属性、流程线的编辑方法、保存文件等。

5.2.1 新建和打开文件

1. 新建文件

Authorware 新建一个文件是很简单的。当运行 Authorware 时, 弹出“新建”对话框, 提供了可选取知识对象来新建文件, 单击“不选”按钮后就自动新建了一个文件。

另外, 选择“文件”→“新建”→“文件”命令, 或单击“常用工具栏”上的“新建”按钮 , 都可以新建一个文件。

2. 打开文件

如果要打开以前的文件, 可以单击“常用工具栏”上的“打开”按钮 , 弹出“选择文件”对话框, 如图 5-8 所示。选择要打开的文件后, 单击“打开”按钮, 就可以打开该文件进行编辑和修改操作了。

 **专家点拨:** 也可以选择“文件”→“打开”→“文件”命令, 这时可以看到最近打开过的几个文件, 直接选择想打开的文件即可。



视频讲解



图 5-8 “选择文件”对话框

5.2.2 设置文件属性

第一次启动 Authorware 时,打开程序的同时会打开文件的属性面板,位于操作区的正下方,如图 5-9 所示。在以后的操作中如果属性面板没有在操作区的下方出现,可以选择“修改”→“文件”→“属性”命令,调出“属性:文件”面板。在进行具体的多媒体程序制作以前,一般要先设置好文件的属性。



视频讲解



图 5-9 “属性: 文件”面板

专家点拨: 对于一个新建的 Authorware 文件,首先要做的就是对它的文件属性进行设置。一开始打开文件的默认属性设置并不能满足每一个程序的要求,如果这时文件的属性设置不好,在将来的程序设计中会遇到许多麻烦,甚至会导致整个多媒体程序制作失败。

在面板的左边是文件的基本信息,右边最上方的文本框中可以输入文件名称,文件默认的名称是“未命名”,如果想改变文件的标题名称,可以在这里输入文件标题。

每当打开文件的属性面板时,默认打开的选项卡就是“回放”选项卡,它提供的是在程序播放时的一些基本设置,这些设置对于一个程序设计的成功与否非常重要,一般在没有开始设计具体程序之前就应该设置好,“回放”选项卡的面板见图 5-9。

“颜色”选项后面有两个颜色方框,前面一个“背景色”颜色框用来设置整个文件的背景颜色,后面一个“色彩浓度”颜色框很少用到,计算机中已经安装有一块视频卡,并且支持某



种浓度键颜色,则可使视频图像在有浓度键颜色物体的地方播放。

单击“大小”后面的下拉列表框右侧的箭头,可以在下拉列表中选择演示窗口的大小。在设计一个程序前,一定要设置好演示窗口的大小,不然在程序设计完成后,如果发现演示窗口的大小不合适,要进行修改,那么整个程序中所有内容的位置几乎都要调整。

在对话框的右边是一些其他的选项,这里只对其中的几个重要选项进行讲解。

- 显示标题栏:此选项是默认选项,可以决定是否在演示窗口中显示标题栏。
- 显示菜单栏:此选项也是被默认选中的,可以决定是否在演示窗口中显示菜单栏,在关闭该选项时,利用交互方法建立的菜单也不会显示。
- 显示任务栏:此选项决定当 Windows 系统的任务栏在能够遮盖住演示窗口时是否显示该任务栏。
- 屏幕居中:选择此选项可以使演示窗口定位在屏幕中心,否则演示窗口出现的位置不固定。

5.2.3 图标和流程线操作

Authorware 的制作理念是以构建程序的结构和流程线上的图标来实现各项功能,因此在程序设计时,常常在流程线上对图标进行添加、删除等操作,下面介绍具体的操作方法。



视频讲解

1. 图标的添加和删除

在流程线上添加一个图标,可直接从“图标”栏中将图标拖曳到流程线上所需的位置。例如,要在流程线上添加一个“交互”图标,只需从“图标”栏中将“交互”图标拖曳到流程线上即可,如图 5-10 所示。



图 5-10 在流程线上添加一个图标



专家点拨: Authorware 允许将外部的素材(如图片、声音、视频等)文件直接拖曳到流程线上。具体方法是,打开 Windows 资源管理器,然后拖曳 Windows 资源管理器和 Authorware 两个程序窗口使它们变小。在 Windows 资源管理器中找到需添加的媒体文

件,将其拖曳到 Authorware 流程线上,Authorware 会自动生成相应的图标。

要想删除一个流程线上已有的图标,可选择该图标,按 Del 键删除。

2. 图标的命名

图标添加后,会在右侧出现一个默认的名称。为了使多媒体程序中同类图标容易辨认,增强程序的可读性,需要为图标重新命名。在流程线上需重命名的图标上单击,使该图标被选中,此时图标右侧的图标名也被选中,直接输入新的名称即可。这里也可直接由鼠标选择右侧的图标名后再修改。例如,将上面添加的“交互”图标改名为“交互”,如图 5-11 所示。

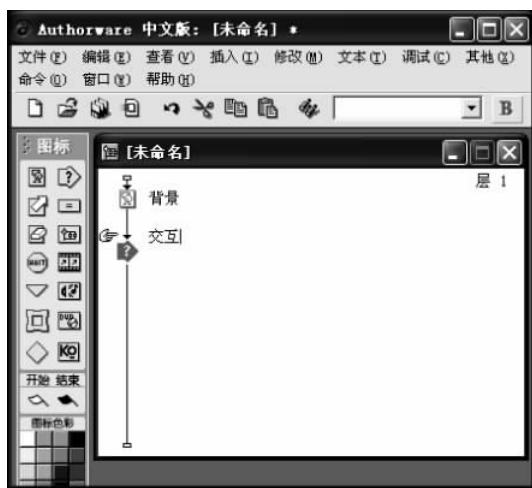


图 5-11 更改“交互”图标的名称

3. 改变图标颜色

对于一个大型多媒体程序来说,流程线上的图标往往很多,为了便于区别,除了给它们命名外,还可给图标添上不同的颜色。在流程线上选择需改变颜色的图标,在“图标”栏下面的“图标颜色”栏中选择需要的颜色单击,即可改变图标的颜色,如图 5-12 所示。

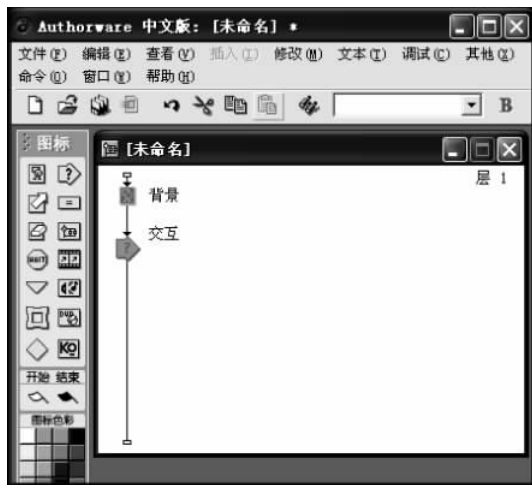


图 5-12 改变流程线上图标的颜色



 **专家点拨：**在流程线上选择连续的多个图标时，也可直接由鼠标拖曳出一个虚线框将需选择的图标框住来实现选择。选择“编辑”→“选择全部”命令，可以选择流程线上的所有图标。

4. 改变图标的位置

要改变图标的位置，可直接用鼠标将图标拖曳到流程线上所需的位置，这种拖曳方式也可实现将图标从一个程序窗口拖曳到另一个程序窗口的流程线上。

当需要改变多个图标的位置时，可按 Shift 键依次选择所需的图标，按 Ctrl+X 组合键剪切这些图标，然后在流程线所需位置单击，按 Ctrl+V 组合键粘贴这些图标即可，这种方法也适用于将一个程序中的图标移动到另一个程序中。

5.2.4 保存文件

多媒体程序制作完成后，当然要将文件保存起来。选择“文件”→“保存”命令，或单击“常用工具栏”上的“保存”按钮，弹出“保存文件为”对话框，如图 5-13 所示。首先定位文件保存的路径，然后在“文件名”文本框中输入要保存的文件名，最后单击“保存”按钮即可。



图 5-13 “保存文件为”对话框

要关闭当前编辑的文件，只要选择“文件”→“关闭”命令即可，或单击程序设计窗口右上方的“关闭”按钮，同样可以关闭当前文件。

5.3 认识 Authorware 中的变量和函数

Authorware 是一个流程式多媒体制作软件。它的程序制作基本上都是使用图标的拖曳来完成的，但只依靠简单的图标拖放制作，很难完成复杂的工作。为此，在 Authorware 中加入了变量和函数的内容，利用变量、函数及编程，可以制作功能更加强大的多媒体程序。本节先简单介绍 Authorware 中的变量和函数。



视频讲解

5.3.1 变量

所谓的变量,顾名思义指的是程序运行时其值可以改变的量。在 Authorware 中,变量包括自定义变量和系统变量。

1. 自定义变量

自定义变量是用户自己定义的变量。相对于其他编程语言,在 Authorware 中使用自定义变量比较简单,用户无须考虑变量是全局变量还是局部变量,也无须考虑变量的数据类型是整数型还是浮点型等。当为一个变量赋值时,变量的类型由所赋予的值的类型决定。自定义变量可以在“计算”图标以及各种属性面板的文本输入框中使用,还可插入到文本对象中使用。下面介绍在“计算”图标中使用自定义变量时变量的定义过程。

(1) 拖曳一个“计算”图标到流程线上,双击流程线上的“计算”图标,打开“计算”图标的代码编辑窗口,在窗口中为自定义变量赋值,其格式如图 5-14 所示。



图 5-14 在“计算”图标的代码编辑窗口中为变量赋值

(2) 关闭“计算”图标编辑窗口完成对变量的定义,此时会弹出一个对话框,提示保存对“计算”图标的修改,如图 5-15 所示。

(3) 单击“确定”按钮关闭对话框,弹出“新建变量”对话框,分别在对话框中的文本框中输入变量名、变量初值和变量说明,如图 5-16 所示,单击“确定”按钮关闭对话框,完成变量的定义。

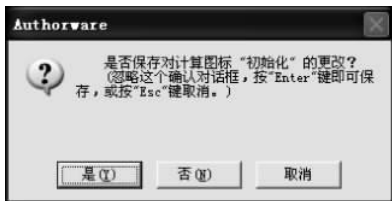


图 5-15 提示保存对“计算”图标的修改



图 5-16 在“新建变量”对话框中完成变量的定义

 **专家点拨:** 在 Authorware 中根据变量存储的数据类型,可分为以下 4 种类型。

- 数值型变量: 用于存储具体的数字。
- 字符型变量: 用于存储字符串。
- 逻辑型变量: 用于存储 True 和 False 这两个逻辑值。



- 列表型变量：用于存储一组数据或变量。

2. 系统变量

系统变量是指 Authorware 已定义的变量,常用来记录系统内部图标、对象、响应关系和状态,在程序中可以被直接调用。系统变量和自定义变量一样,可在“计算”图标和各种属性对话框的文本输入框中使用,还可插入到文本对象中使用。下面以在“计算”图标中使用为例介绍系统变量的使用。

(1) 在流程线上双击“计算”图标,打开代码编辑窗口,单击工具栏中的  (即“变量”按钮)(或选择“窗口”→“面板”→“变量”命令),打开“变量”面板,如图 5-17 所示。

在“变量”面板的“分类”列表中列出了 12 种系统变量,选择一种系统变量在其下方的列表框中会显示该类的所有系统变量。“初始值”和“变量”文本框显示变量的初值和当前值。“参考”框中显示当前使用该变量图标的名称。“描述”框中显示对该变量的说明。

(2) 选择需要的系统变量双击(或选择后单击“粘贴”按钮),即可将系统变量复制到代码需要的地方。例如,这里的“计算”图标的代码编辑窗口,如图 5-18 所示。



图 5-17 “变量”面板



图 5-18 在“计算”图标的代码编辑窗口中添加系统变量

5.3.2 函数

函数一般指的是提供某种特殊功能的子程序。Authorware 自带了大量的系统函数,能够直接调用。当系统函数无法满足要求时,Authorware 也允许自定义函数并使用它。

1. 系统函数

在 Authorware 中提供了丰富的系统函数,使用系统函数可以完成许多高级的扩展功能。系统函数可以使用键盘输入到任何需要的地方,也可使用“函数”面板来进行输入。

单击工具栏中的  (即“函数”按钮)或选择“窗口”→“面板”→“函数”命令,打开“函数”面板,如图 5-19 所示。

 **专家点拨：** Authorware 中的系统函数按其用途被分为不同类型。其中,“字符”类用于对字符和字符串的操作;“绘图”类用于演示窗口中绘制图形;“跳转”类用于实现图标间的跳转和跳转到外部文件;“数学”类用于复杂的数学运算;“时间”类可处理与时间有关的操作。

面板中各选项栏的用途与“变量”面板类似。选择需要的函数后双击(或单击“粘贴”按钮)可将函数添加到需要的位置(如“计算”图标中),如图 5-20 所示。



图 5-19 “函数”面板



图 5-20 在“计算”图标的代码编辑窗口中添加系统函数

2. 自定义函数

Authorware 中自定义函数有两种文件格式,其一为 DLL(dynamic link file)文件格式。熟悉 Windows 编程的朋友都知道,DLL 文件即为动态链接库文件,它是 Windows 的重要组成部分,使用 Windows 的开发工具,如 Visual Basic、Visual C 等均能开发出功能强大的 DLL 文件。

DLL 文件功能虽然强大,但要正确地使用它必须对 Windows 的程序设计有深入的了解,这显然不是一般用户所能做到的。为此,Authorware 提供了自定义函数的第二种文件格式,即 UCD(user code file)文件格式。UCD 格式的文件是按照 Authorware 函数格式开发的自定义函数库,加载后会增加一个函数类,该类中有多个自定义函数供使用。

5.4 打包和发布 Authorware 课件

完成一个 Authorware 多媒体课件的制作,并对程序进行较为安全的测试,通过之后,应当将多媒体课件打包交付给用户。Authorware 能将多媒体课件打包成能够脱离 Authorware 编辑环境,且独立运行的可执行程序。

5.4.1 一键发布

将可编辑的源文件变为能直接运行的可执行文件,使它能够完全脱离 Authorware 独立运行,这个过程就是程序的发布。由于在课件的制作中经常使用特效和视频文件、音频文件等,因此发布时必须携带相应的支持文件。在 Authorware 早期版本中,支持文件的携带全靠用户来选择,往往会出现由于遗漏了某些支持文件而造成课件无法顺利播放的情况。从 Authorware 6 开始,Authorware 提供了一键发布功能,源程序的发布和支持文件的携带完全由系统自动完成,从而使程序的发布变得十分便捷。下面介绍 Authorware 一键发布功能的使用方法。

在使用一键发布时,需先进行发布的设置。选择“文件”→“发布”→“发布设置”命令,弹



视频讲解



出“一键发布”对话框,使用该对话框进行一键发布的各项设置。

1. “格式”选项的设置

打开“一键发布”对话框,如图 5-21 所示。对话框中默认打开的是“格式”选项卡,该选项卡用于指定课件发布的格式和存放的位置。在该选项卡中可通过勾选相应的复选框将课件源文件发布为 a7r(或 exe)文件,适用于网络播放的 AAM 文件或 HTML 文件,并指定打包发布文件的存放位置和打包后的文件名。



图 5-21 “一键发布(周氏汉化)”对话框

1) “发布到 CD,局域网,本地硬盘”选项组

- “打包为”复选框:选中该复选框,将会在一键发布时进行 CD、局域网和本地硬盘的打包。右侧文本框中输入打包文件的存放路径,也可以单击右侧的 [...] 按钮,弹出“打包文件为”对话框,选择一个存放路径。
- “集成支持 Windows 98, Me, NT, 2000, 或 XP 的 Runtime 文件”复选框:选中该复选框,则打包的文件扩展名是 exe;否则将打包成扩展名为 a7r 的文件,必须将 Authorware 目录下的 runa7w32.exe(播放器)一同发布,才可以播放。
- “复制支持文件”复选框:选中该复选框,则 Authorware 在打包时会自动将各种支持文件、扩展插件文件等复制到与多媒体程序同一目录中。

2) “发布为 Web”选项组

- “Web 播放器”复选框:选中该复选框,则会在一键发布时进行网络发布的打包。网络发布将会产生可由 Authorware 网络播放器运行的扩展名为 AAM 的映射文件及扩展名为 AAS 的程序分段文件。要播放网络打包的多媒体程序,必须安装 Authorware 网络器,该插件可到 <http://www.adobe.com/support/authorware/download.html> 下载。打包后将文件上传至网络服务器,然后就可以通过网络浏览器进行播放。
- “Web 页”复选框:选中该复选框,则在网络打包时会产生标准的 HTML 网页文件。以上两个选项右侧的文本框用于输入打包文件的存放路径,也可单击 [...] 按钮,弹出“浏览文件夹”对话框,设置一个存放文件夹,最右侧文本框输入打包之后的文件名。

2. “打包”选项的设置

单击“一键发布”对话框上的“打包”选项卡,在选项卡中可设置源文件打包的属性,如图 5-22 所示。



图 5-22 “打包”选项卡

- “打包所有库在内”复选框：选中该复选框,则会将库文件打包到程序文件内部。
- “打包外部媒体在内”复选框：选中该复选框,则会将程序中引用的所有外部媒体文件打包到程序文件内部。
- “仅引用图标”复选框：选中该复选框,与程序关联的库文件中的设计图标被引用,将其打包到扩展名为 a7e 的库文件打包文件中,否则库文件中的设计图标全部会被打包。该复选框只针对库文件有效。
- “重组在 Runtime 断开的链接”复选框：选中该复选框,当程序运行时会检查断开的链接并自动修复。

3. “用于 Web 播放器”选项的设置

单击“一键发布”对话框上的“用于 Web 播放器”选项卡,如图 5-23 所示,该选项卡用于网络打包的设置。

1) “映射文件”选项组

- “片段前缀名”文本框：用于输入片段文件的前缀名。“片段大小”下拉列表框用于设置适于用何种网络设置连接的播放速率,这样产生的片段文件将为适应相应设备下载的速度进行分割,也可以自定义每个片段文件的大小。右侧文本框可以显示当前片段文件的大小,如果在“片段大小”下拉列表框中选择了 Custom 选项,则可以通过右侧文本框中的微调按钮进行手动设置。
- “安全:显示安全对话”复选框：选中该复选框,用户可在信任模式下运行,当产生危险时将弹出安全警告对话框。

2) “高级横幅”选项组

- “使用高级横幅框”复选框：选中该复选框,则将使用该项改善下载性能的技术。
- CGI-BIN URL 文本框：用于输入本地服务器 CGI 运行目录地址。



图 5-23 “用于 Web 播放器”选项卡

4. “Web 页”选项的设置

单击“一键发布”对话框上的“Web 页”选项卡,如图 5-24 所示,该选项卡仅当选中了“格式”选项卡中的“Web 页”复选框才能被显示,其作用是对网络打包中产生的标准 HTML 网页文件进行设置。



图 5-24 “Web 页”选项卡

5. “文件”选项的设置

单击“一键发布”对话框上的“文件”选项卡,如图 5-25 所示,该选项卡将对程序发布时的支持文件进行管理。

这里列出了当前源文件全部的将被打包发布的文件。选择列表中的一个文件,在下方的“本地”及“Web”选项卡中将会显示出该文件的详细信息。在完成课件发布的设置时,这里一般不需要修改。



图 5-25 “文件”选项卡

6. 打包发布

完成对一键发布的设置后,单击对话框右侧的“发布”按钮,即可开始对文件的打包发布。完成打包后,出现发布完毕提示对话框,如图 5-26 所示。单击 OK 按钮关闭对话框完成发布。若单击 Preview 按钮可预览发布的程序。单击 Details 按钮可显示程序发布的详细信息。

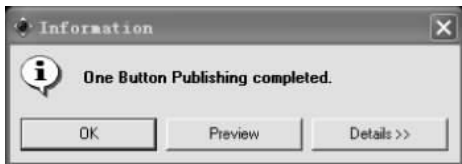


图 5-26 发布完毕提示对话框

如果完成设置后不立刻进行程序发布,可在“一键发布”对话框中单击“确定”按钮关闭“一键发布”对话框,以后再打包发布程序时,只需按 F12 键即可根据设置直接完成程序的发布。

5.4.2 课件的打包

将 Authorware 源程序变为 a7r 格式的播放文件或者直接运行的 .exe 文件可以使用 Authorware 提供的直接打包功能。

1. 直接打包课件

打开需打包的源程序,选择“文件”→“发布”→“打包”命令,弹出“打包文件”对话框,如图 5-27 所示。使用该对话框可对源文件的打包进行设置,这里的设置比一键发布的设置简单得多。



视频讲解



图 5-27 “打包文件”对话框



(1) “打包文件”下拉列表框,设置打包文件的类型,共两个选项。

- 无须 Runtime: 文件将被发布成扩展名为 a7r 的程序,要运行该程序,需要将 runa7w32.exe 文件一并发布。
- 应用平台 Windows XP,NT 和 98 不同: 打包文件包含播放器,发布成扩展名为 exe 的可执行程序。

(2) “运行时重组无效的连接”复选框: 选中该复选框,当用户运行程序时 Authorware 将自动修复断开的链接,这些断开的链接是由于对流程上的图标进行剪切、粘贴操作造成的。尽管处理这一过程要花费额外时间,但一般在打包时应将其选中以免出现错误。

(3) “打包时包含全部内部库”复选框: 选中该复选框,则将链接的库文件中的图标打包到程序内部,避免为每一个单独的库文件进行打包,减少发布文件的数量,但将增大程序文件的长度。

(4) “打包时包含外部之媒体”复选框: 选中该复选框,则在程序打包时将原本以链接方式引用到设计图标中的外部媒体文件转变成直接插入到程序内部的方式,这将增加程序文件的长度。

(5) “打包时使用默认文件名”复选框: 选中该复选框,Authorware 在打包时将自动建立一个与程序文件名同名的应用程序文件名,如果不勾选该复选框,则在单击“保存文件并打包”按钮后会弹出如图 5-28 所示的“打包文件为”对话框,用于重新命名应用程序名称。



图 5-28 “打包文件为”对话框

(6) “保存文件并打包”按钮: 单击该按钮将根据设置对当前的文件进行打包。如果当前文件关联库文件,而未选中“打包时包含全部内部库”复选框,则会弹出如图 5-29 所示的“打包库”对话框。

- “合并打包”单选按钮: 选中该单选按钮,与选中“打开文件”对话框中的“打包时包含全部内部库”复选框作用相同,将该库文件打包到应用程序内部。

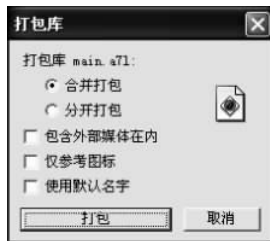


图 5-29 “打包库”对话框

- “分开打包”单选按钮：选中该单选按钮，在打包程序文件时并不对库文件进行打包，需先对关联的库文件进行打包。

2. 整理文件

将课件打包为 exe 文件后，如果只将打包后获得的 exe 文件刻录到光盘上或转移到其他计算机中，并不能保证程序的正常运行，这是因为 Authorware 程序的运行需要一些相关文件的支持。

首先建立一个多媒体课件的目录，然后在目录中建立多个子目录，分门别类地对各类文件进行存放，如图 5-30 所示。



视频讲解



图 5-30 多媒体课件的目录结构

- Lib 目录：一般用于存放库文件。
- Movie 目录：用于存放动画、视频等文件。
- Pic 目录：用于存放各类图片文件。
- Sound 目录：用于存放各类声音文件。
- Text 目录：用于存放各类文本文件和 Word 文件，如果使用到了网页，也可以存放在该目录内部。
- Xtras 目录：用于存放支持文件。

这样做的目的在于，可以很好地管理多媒体课件中使用到的素材，并且不会因为找不到素材而使多媒体课件的播放受到影响。

3. 复制文件

除了扩展媒体文件应当在制作之前或制作过程中就放到相应的子目录中之外，其他文件可以在多媒体程序制作完成之后再复制。例如，对于支持文件，应当在多媒体程序制作完成后复制到相应的目录中。Authorware 应用程序会按以下所述对其所用到的文件进行搜索。



视频讲解

- 设计期间会搜索 Authorware 源程序所在的文件夹。这一步将不会应用于已经打包后的文件中。
- 由 SearchPath 系统变量指定的文件夹。要设置 SearchPath 系统变量，可以选择“修改”→“文件”→“属性”命令，调出“属性：文件”面板，单击“交互作用”选项卡，其中“搜索路径”文本框中输入需要搜索的路径，路径之间用分号“；”分隔，如图 5-31 所示。
- 当前 Authorware 应用程序所在的文件夹。
- Authorware 应用程序文件夹。



图 5-31 “属性：文件”面板“交互作用”选项卡

- Windows 系统文件夹和 Windows 中的 System(Windows 98 操作系统)或 System32 (Windows 2000/XP 操作系统)文件夹。

如果 Authorware 应用程序未在以上搜索的路径中发现需要的文件,就会报错。如果是外部媒体文件(如视频或数字电影文件),还会弹出一个对话框,让最终用户进行重新定位。一般不希望出现此问题,因此最好将所需文件事先复制到相应的文件夹。

需要复制的支持文件一般包括以下几种类型。

1) UCD 文件

程序中使用了外部扩展 UCD,则应将其复制到多媒体程序目录。

2) Xtras 扩展插件

一种最傻瓜化的复制方法是 将 Authorware 安装文件夹下的 Xtras 子目录全部复制到多媒体程序所在的文件夹中,但这样会增大发布文件的容量,也可以通过“命令”→“查找 Xtras”命令,弹出 Find Xtras 对话框,单击“查找”按钮,Authorware 将当前程序所用到的 Xtras 查找出来,如图 5-32 所示。



图 5-32 Find Xtras 对话框

然后单击“复制”按钮,弹出“浏览文件夹”对话框,如图 5-33 所示,只要在该对话框中选择需要复制的文件夹,一般为多媒体程序目录。

其实如果使用一键发布,则可以省去这一步,因为 Authorware 在发布时会自动搜索并复制 Xtras 文件到多媒体程序目录里。

3) runa7w32.exe 播放器

如果将程序文件打包成 a7r 这类不包括播放器的文件,则需要在发布时带上播放器。该播放器位于 Authorware 安装目录里。



图 5-33 “浏览文件夹”对话框

4) 其他支持文件

除了以上这些支持文件是播放多媒体程序必不可少的文件之外,一些经常要带上的支持文件如表 5-1 所示。

表 5-1 常用的支持文件

文件 名	说 明
a7mpeg32. xmo	播放 MPEG 视频的支持文件
a7vfw32. xmo	播放 AVI 视频的支持文件
VCT32161. dll	播放声音的支持文件
AWIML32. dll	播放 GIF 图片的支持文件
js32. dll	Authorware 7. x 支持 JavaScript 语言,该文件是此语言的支持文件

5) 控件

控件一般是扩展名为 OCX 的文件,如果程序中使用了第三方控件,则也应将其提供给最终用户,使用控件之前要先注册控件,因此最好能写明注册控件的方法。注册控件一般可单击 Windows 操作的“开始”按钮,然后选择“运行”命令,在弹出的对话框中输入“regsvr32. exe 控件文件名”,如图 5-34 所示。



图 5-34 “运行”对话框用于注册控件

6) 视频类播放插件

例如,多媒体课件中使用了 MPEG-4 格式的视频,考虑到最终用户的计算机不一定装有该插件,那么应当将该插件一并提供给用户,以便安装。这些插件一般包括视频插件、PDF 文本阅读器、QuickTime 动画插件等。

5.5 本章习题

1. 选择题

- (1) 同时选择流程线上多个图标,可执行()操作。
A. 按住 Shift 键单击需选择的图标
B. 按住 Ctrl 键单击需选择的图标
C. 按住 Alt 键单击需选择的图标
D. 依次单击需选择的图标进行选择
- (2) 在代码编辑窗口中进行程序编写时,需添加注释文字,则()。
A. 在作为注释的文字前添加“//”
B. 在作为注释的文字前添加“; ”



C. 在注释文字前添加“——”

D. 将注释文字放在“ ”中

(3) () 包括 14 个图标、开始旗、结束旗和图标调色板,是 Authorware 最特殊也是最核心的部分。

A. 常用工具栏

B. 菜单栏

C. 图标栏

D. 属性面板

(4) 对文件打包时,如果选择 Without Runtime,则生成一个扩展名为()的文件。

A. a7r

B. a7l

C. a7p

D. a7e

2. 填空题

(1) 要想删除一个流程线上已有的图标,可选择该图标,按_____键删除。

(2) 将系统变量添加到代码编辑窗口中,除了可直接输入外,还可以在“变量”面板中选择该变量后_____将其添加到代码编辑窗口。

(3) 欲使程序运行时演示窗口的大小为 640 像素×400 像素,可选择_____命令打开文件“属性”面板,在_____选项卡的_____下拉列表中进行选择设置。

(4) Authorware 的一键发布功能,可一次发布为_____ (或 a7r) 文件、_____ 文件 (适用于网络播放) 以及_____ 文件等。

5.6 上机练习

练习 5-1 图标的基本操作

根据 5.2.3 节介绍的操作方法进行流程线上图标的添加、删除、上色、分组等基本操作练习。

主要制作步骤:

(1) 添加和删除图标。

(2) 对图标进行命名。

(3) 改变图标颜色。

(4) 改变图标位置。

练习 5-2 Authorware 文件的基本操作

根据 5.2 节介绍的操作方法进行 Authorware 文件的基本操作练习。具体内容是,用“显示”图标尝试插入一个图片素材,练习新建、打开、保存 Authorware 文件的操作。

主要制作步骤:

(1) 新建一个 Authorware 文件。

(2) 在“属性”面板中设置文件的属性,这里设置演示窗口的大小为 640 像素×400 像素。

(3) 将“显示”图标拖曳到流程线上。然后双击“显示”图标打开演示窗口,单击工具栏中的“导入”按钮 ,将外部图片文件导入到显示窗口中。

(4) 保存 Authorware 文件。