

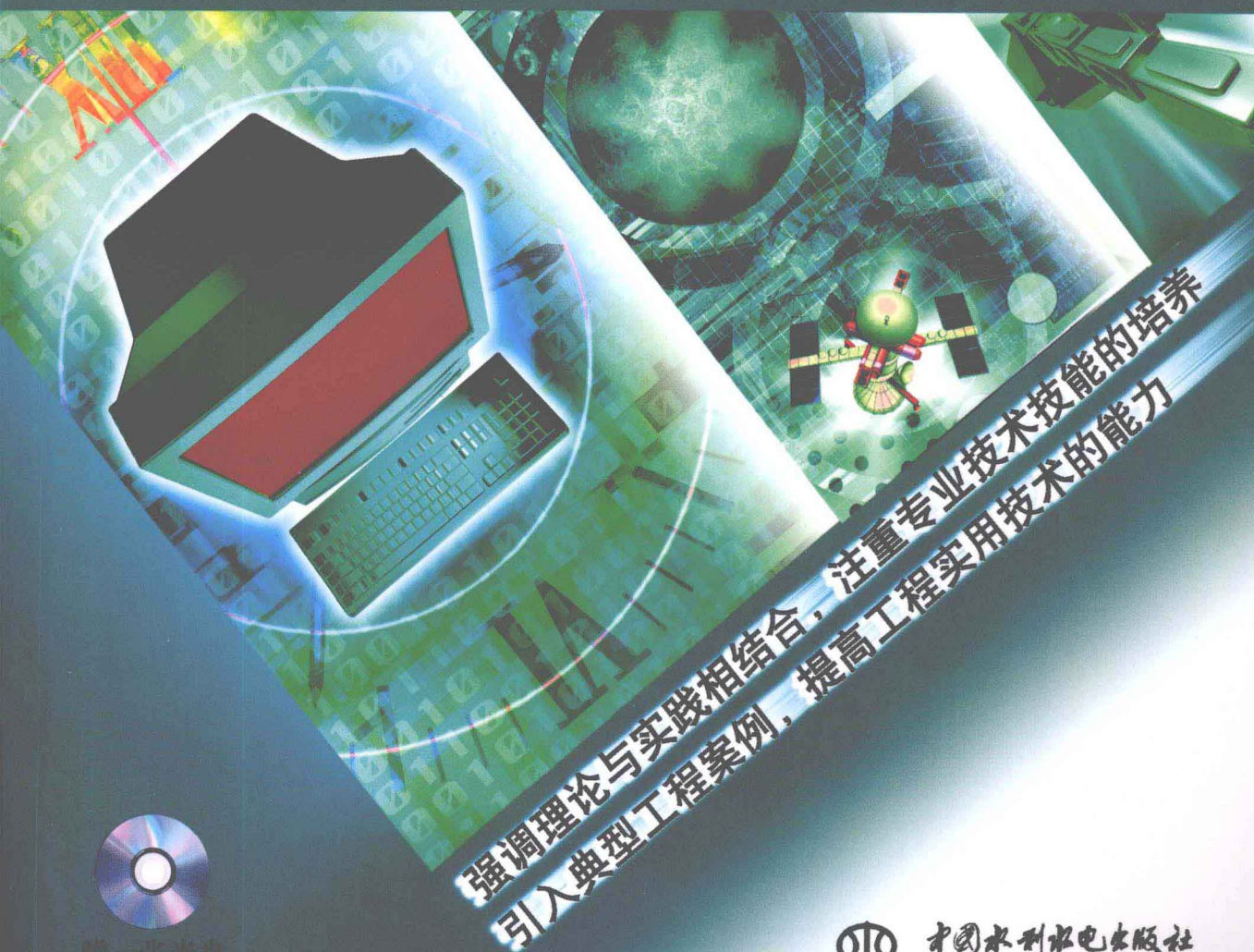


高等院校规划教材

主 编 马宪敏

副主编 杨巍巍 孙菊江 高巍巍

Authorware 7.0 中文版 多媒体制作实用教程



强调理论与实践相结合，注重专业技术技能的培养
引入典型工程案例，提高工程实用技术的能力



中国水利水电出版社
www.waterpub.com.cn

21 世纪高等院校规划教材

Authorware 7.0 中文版

多媒体制作实用教程

主 编 马宪敏

副主编 杨巍巍 孙菊江 高巍巍



中国水利水电出版社
www.waterpub.com.cn

内 容 提 要

本书主要介绍中文 Authorware 7.0 的基础知识、各种图标的应用以及操作方法。书中以具体的实例为线索, 特别注重对例题的分析和对知识点的归纳, 每一章都设置了大量生动典型的实例以及练习题, 便于读者掌握本章的重点及提高实际操作能力。

本书参考现在比较热门的“计算机应用技术证书考试(简称 NIT 考试)” Authorware 模块的教学大纲组织编写, 涵盖了 NIT 考试的全部考核点, 对于要参加 NIT 考试的学生有极大的帮助。另外, 本书结构清晰、易教易学、实例丰富、可操作性强、学以致用、注重能力, 对易混淆和实用性强的内容进行了重点提示和讲解。

本书既可作为高等院校相关专业的教材, 也可作为各类培训班的培训教材。此外, 本书也非常适合使用 Authorware 制作多媒体课件的教师及广大专业多媒体设计人员参考阅读。

本书配有光盘, 其中提供本书电子教案及书中实例的相关素材。

图书在版编目(CIP)数据

Authorware 7.0 中文版多媒体制作实用教程 / 马宪敏

主编. —北京: 中国水利水电出版社, 2009

21 世纪高等院校规划教材

ISBN 978-7-5084-6004-8

I. A… II. 马… III. 多媒体—软件工具, Authorware
7.0—高等学校—教材 IV. TP311.56

中国版本图书馆 CIP 数据核字(2008)第 166473 号

书 名	21 世纪高等院校规划教材 Authorware 7.0 中文版多媒体制作实用教程
作 者	主 编 马宪敏 副主编 杨巍巍 孙菊江 高巍巍
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@263.net (万水) sales@waterpub.com.cn 电话: (010) 63202266(总机)、68367658(营销中心)、82562819(万水) 全国各地新华书店和相关出版物销售网点
经 售	
排 版	北京万水电子信息有限公司
印 刷	北京蓝空印刷厂
规 格	184mm×260mm 16 开本 18.75 印张 468 千字
版 次	2009 年 1 月第 1 版 2009 年 1 月第 1 次印刷
印 数	0001—3000 册
定 价	34.00 元(赠 1CD)

凡购买我社图书, 如有缺页、倒页、脱页的, 本社营销中心负责调换

版权所有·侵权必究

序

随着计算机科学与技术的飞速发展,计算机的应用已经渗透到国民经济与人们生活的各个角落,正在日益改变着传统的人类工作方式和生活方式。在我国高等教育逐步实现大众化后,越来越多的高等院校会面向国民经济发展的第一线,为行业、企业培养各级各类高级应用型专门人才。为了大力推广计算机应用技术,更好地适应当前我国高等教育的跨越式发展,满足我国高等院校从精英教育向大众化教育的转变,符合社会对高等院校应用型人才培养的各类要求,我们成立了“21世纪高等院校规划教材编委会”,在明确了高等院校应用型人才培养模式、培养目标、教学内容和课程体系的框架下,组织编写了本套“21世纪高等院校规划教材”。

众所周知,教材建设作为保证和提高教学质量的重要支柱及基础,作为体现教学内容和教学方法的知識载体,在当前培养应用型人才中的作用是显而易见的。探索和建设适应新世纪我国高等院校应用型人才培養体系需要的配套教材已经成为当前我国高等院校教学改革和教材建设工作面临的紧迫任务。因此,编委会经过大量的前期调研和策划,在广泛了解各高等院校的教学现状、市场需求,探讨课程设置、研究课程体系的基础上,组织一批具备较高的学术水平、丰富的教学经验、较强的工程实践能力的学术带头人、科研人员和主要从事该课程教学的骨干教师编写出一批有特色、适用性强的计算机类公共基础课、技术基础课、专业及应用技术课的教材以及相应的教学辅导书,以满足目前高等院校应用型人才培養的需要。本套教材消化和吸收了多年来已有的应用型人才培養的探索与实践成果,紧密结合经济全球化时代高等院校应用型人才培養工作的实际需要,努力实践,大胆创新。教材编写采用整体规划、分步实施、滚动立项的方式,分期分批地启动编写计划,编写大纲的确定以及教材风格的定位均经过编委会多次认真讨论,以确保该套教材的高质量和实用性。

教材编委会分析研究了应用型人才与研究型人才在培养目标、课程体系和内容编排上的区别,分别提出了3个层面上的要求:在专业基础类课程层面上,既要保持学科体系的完整性,使学生打下较为扎实的专业基础,为后续课程的学习做好铺垫,更要突出应用特色,理论联系实际,并与工程实践相结合,适当压缩过多过深的公式推导与原理性分析,兼顾考研学生的需要,以原理和公式结论的应用为突破口,注重它们的应用环境和方法;在程序设计类课程层面上,把握程序设计方法和思路,注重程序设计实践训练,引入典型的程序设计案例,将程序设计类课程的学习融入案例的研究和解决过程中,以学生实际编程解决问题的能力为突破口,注重程序设计的实现;在专业技术应用层面上,积极引入工程案例,以培养学生解决工程实际问题的能力为突破口,加大实践教学内容的比重,增加新技术、新知识、新工艺的内容。

本套规划教材的编写原则是:

在编写中重视基础,循序渐进,内容精炼,重点突出,融入学科方法论内容和科学理念,反映计算机技术发展要求,倡导理论联系实际和科学的思想方法,体现一级学科知识组织的层次结构。主要表现在:以计算机学科的科学体系为依托,明确目标定位,分类组织实施,兼容互补;理论与实践并重,强调理论与实践相结合,突出学科发展特点,体现

学科发展的内在规律；教材内容循序渐进，保证学术深度，减少知识重复，前后相互呼应，内容编排合理，整体结构完整；采取自顶向下设计方法，内涵发展优先，突出学科方法论，强调知识体系可扩展的原则。

本套规划教材的主要特点是：

(1) 面向应用型高等院校，在保证学科体系完整的基础上不过度强调理论的深度和难度，注重应用型人才的专业技能和工程实用技术的培养。在课程体系方面打破传统的研究型人才培养体系，根据社会经济发展对行业、企业的工程技术需要，建立新的课程体系，并在教材中反映出来。

(2) 教材的理论知识包括了高等院校学生必须具备的科学、工程、技术等方面的要求，知识点不要求大而全，但一定要讲透，使学生真正掌握。同时注重理论知识与实践相结合，使学生通过实践深化对理论的理解，学会并掌握理论方法的实际运用。

(3) 在教材中加大能力训练部分的比重，使学生比较熟练地应用计算机知识和技术解决实际问题，既注重培养学生分析问题的能力，也注重培养学生思考问题、解决问题的能力。

(4) 教材采用“任务驱动”的编写方式，以实际问题引出相关原理和概念，在讲述实例的过程中将本章的知识点融入，通过分析归纳，介绍解决工程实际问题的思想和方法，然后进行概括总结，使教材内容层次清晰，脉络分明，可读性、可操作性强。同时，引入案例教学和启发式教学方法，便于激发学习兴趣。

(5) 教材在内容编排上，力求由浅入深，循序渐进，举一反三，突出重点，通俗易懂。采用模块化结构，兼顾不同层次的需求，在具体授课时可根据各校的教学计划在内容上适当加以取舍。此外还注重了配套教材的编写，如课程学习辅导、实验指导、综合实训、课程设计指导等，注重多媒体的教学方式以及配套课件的制作。

(6) 大部分教材配有电子教案，以使教材向多元化、多媒体化发展，满足广大教师进行多媒体教学的需要。电子教案用 PowerPoint 制作，教师可根据授课情况任意修改。相关教案的具体情况请到中国水利水电出版社网站 www.waterpub.com.cn 下载。此外还提供相关教材中所有程序的源代码，方便教师直接切换到系统环境中教学，提高教学效果。

总之，本套规划教材凝聚了众多长期在教学、科研一线工作的教师及科研人员的教学科研经验和智慧，内容新颖，结构完整，概念清晰，深入浅出，通俗易懂，可读性、可操作性和实用性强。本套规划教材适用于应用型高等院校各专业，也可作为本科院校举办的应用技术专业的课程教材，此外还可作为职业技术学院和民办高校、成人教育的教材以及从事工程应用的技术人员的自学参考资料。

我们感谢该套规划教材的各位作者为教材的出版所做出的贡献，也感谢中国水利水电出版社为选题、立项、编审所做出的努力。我们相信，随着我国高等教育的不断发展和高校教学改革的不断深入，具有示范性并适应应用型人才培养的精品课程教材必将进一步促进我国高等院校教学质量的提高。

我们期待广大读者对本套规划教材提出宝贵意见，以便进一步修订，使该套规划教材不断完善。

21 世纪高等院校规划教材编委会

2004 年 8 月

前言

Authorware 是多媒体制作领域的经典软件产品,它是由美国 Macromedia 公司(现为 Adobe 公司)推出的适合于专业人员以及普通用户开发多媒体软件的创作工具。它最初为计算机辅助教学而开发,其面向对象、基于图标的设计方式,甚至几乎完全不用编写程序,就可以制作出完美的作品,这使多媒体开发不再困难,广泛应用于教学、商务、娱乐、科研等各领域,功能越来越强大,应用范围越来越广。

本书将以最新的 Authorware 7.0 中文版为基础,共分 12 章,通过基础知识和实例的讲解,由浅入深、系统全面地介绍了 Authorware 7.0 多媒体制作软件的具体使用方法和操作技巧。

第 1 章初识 Authorware 7.0,主要包括 Authorware 简介、Authorware 7.0 的工作界面、Authorware 7.0 的基本操作,通过对本章的学习能为后面的多媒体制作奠定基础。

第 2 章绘制图形与外部图像的使用,包括显示图标、图形的绘制、外部图像的使用等,利用这部分知识读者可以设计和制作一个简单的多媒体作品。

第 3 章文本对象的处理和应用,包括如何创建和导入文本、编辑文本和制作各种特效文本,学会使用 RTF 文本编辑器编辑和处理文本的方法。

第 4 章对象的显示和擦除,主要学习“擦除”图标和“等待”图标,通过本章要学会如何将等待、擦除和特效展示有机地结合起来生成连续的过渡效果。

第 5 章创建动画效果,主要介绍“移动”图标的使用及运动动画类型的设置,动画效果可以使多媒体作品更加生动有趣。

第 6 章多媒体素材的使用,主要讲述“数字电影”图标和“声音”图标,以及如何向作品中插入 Flash 动画和 GIF 动画。利用这些图标和动画,多媒体作品都会从呆板的状态下走出来,通过听觉、视觉的全方位作用,给观众以深刻的印象。

第 7 章交互响应的创建与实现,主要介绍多媒体的交互性和各种响应类型,如“按钮响应”、“热区域响应”、“热对象响应”等。通过设置“交互”图标来实现人机对话,使用户能够即时参与到程序中去。

第 8 章分支程序的设计,包括分支结构简介和分支结构的实例制作。

第 9 章框架与导航,学习“框架”图标、“导航”图标及文本的超链接。“框架”图标和“导航”图标相互配合使用,能够形成功能完善的页面管理系统。

第 10 章知识对象,包括知识对象简介、类型和使用方法。知识对象的向导功能和友好界面使用户可以简单快捷地实现原本复杂的开发目标。

第 11 章变量、函数和表达式,介绍了变量、函数、运算符与表达式及基本语句。

第 12 章媒体库、程序的调试和发布,主要介绍了什么是媒体库、如何创建媒体库、程序的设计方法和技巧、文件的打包等知识。

本书内容全面系统,语言通俗易懂,循序渐进,讲解详尽,符合学习者的认知规律。Authorware 是一个强调实践能力的课程,本书突出了应用实例的教学。在讲述基础知识、原理、技术的同时,配合讲解一些有针对性的实例,使读者在实践中掌握 Authorware 制作的技

能，提高动手能力。

本书由马宪敏任主编，杨巍巍、孙菊江、高巍巍任副主编。第 1 章和第 9 章由高巍巍编写，第 2 章和第 3 章由马宪敏编写，第 4 章和第 5 章由孙菊江编写，第 6 章由潘忠立编写，第 7 章和第 8 章由杨巍巍编写，第 10~12 章由侯相茹编写，参加本书部分章节编写的人员还有苍圣、高炜、陈丽等。

在编写过程中，我们力求做到严谨细致、精益求精，但由于时间仓促及作者水平有限，书中缺点和错误之处在所难免，殷切希望广大读者和同行专家批评指正。

编者

2008 年 10 月

目 录

序

前言

第 1 章 初识 Authorware 7.0	1
1.1 Authorware 简介	1
1.1.1 Authorware 的发展	1
1.1.2 Authorware 的功能和特点	1
1.1.3 Authorware 7.0 的安装	2
1.2 Authorware 7.0 的工作界面	5
1.2.1 Authorware 7.0 的启动和退出	5
1.2.2 Authorware 7.0 的菜单栏	6
1.2.3 Authorware 7.0 的工具栏	7
1.2.4 Authorware 7.0 的图标栏	9
1.2.5 设计窗口	10
1.2.6 演示窗口	11
1.2.7 属性面板	12
1.2.8 控制面板	13
1.3 Authorware 7.0 的基本操作	13
1.3.1 创建 Authorware 文件	13
1.3.2 图标的基本操作	14
1.3.3 程序初始化窗口的设置	16
1.3.4 制作一个简单的多媒体程序	18
1.3.5 保存 Authorware 文件	21
本章练习	21
第 2 章 绘制图形与外部图像的使用	23
2.1 显示图标	23
2.1.1 使用显示图标	23
2.1.2 设置显示图标属性	23
2.2 图形的绘制	26
2.2.1 基本绘图工具	26
2.2.2 编辑图形	28
2.3 外部图像的使用	31
2.3.1 常用图像格式	31
2.3.2 图像素材的获取与处理	32
2.3.3 导入外部图像	32
2.3.4 设置图像属性	33

2.3.5 图像的显示层次和模式	35
本章练习	40
第3章 文本对象的处理和应用	42
3.1 创建和导入文本	42
3.1.1 创建文本	42
3.1.2 导入文本	42
3.2 编辑文本	44
3.2.1 文本的选取、移动、复制、删除和修改	44
3.2.2 文本属性的设置	45
3.2.3 设置文本版面布局	48
3.3 制作特效文本	51
3.3.1 阴影字的制作	51
3.3.2 艺术字	53
3.3.3 制作竖排文字	54
3.3.4 雕刻字	55
3.3.5 空心字	57
3.3.6 文字填充效果	59
3.4 使用 RTF 文本编辑器	62
3.5 实例制作	63
本章练习	66
第4章 对象的显示和擦除	67
4.1 对象的擦除图标和擦除过渡效果	67
4.1.1 擦除图标 	67
4.1.2 擦除图标  的应用	68
4.2 程序运行的暂停	71
4.2.1 等待图标 	71
4.2.2 等待图标  的应用	72
4.3 实例制作	77
本章练习	80
第5章 创建动画效果	82
5.1 Authorware 7.0 中的动画	82
5.2 移动图标	82
5.2.1 移动图标的移动对象	82
5.2.2 移动图标的属性面板	83
5.3 运动动画类型	84
5.3.1 指向固定点	84
5.3.2 指向固定直线上的某点	86
5.3.3 指向固定区域内的某点	87
5.3.4 指向固定路径的终点	90

5.3.5	指向固定路径上的任意点	93
5.4	实例制作	96
	本章练习	98
第6章	多媒体素材的使用	99
6.1	使用声音图标	99
6.1.1	Authorware 支持的声音文件	99
6.1.2	导入声音文件	99
6.1.3	声音图标的属性设置	99
6.1.4	声音文件的处理	100
6.1.5	声音的应用实例	102
6.2	使用数字电影图标	103
6.2.1	Authorware 支持的数字电影文件	103
6.2.2	导入数字电影文件	104
6.2.3	电影图标的属性设置	104
6.3	Flash 动画和 GIF 动画对象的使用	106
6.3.1	使用 Flash 动画	106
6.3.2	使用 GIF 动画	107
6.4	实例制作	108
6.4.1	插入 Flash 动画	108
6.4.2	插入 GIF 动画	109
	本章练习	110
第7章	交互响应的创建与实现	112
7.1	多媒体的交互性	112
7.1.1	交互简介	112
7.1.2	交互结构的建立	112
7.1.3	交互响应的过程	113
7.1.4	交互图标属性的设置	113
7.1.5	交互响应的类型	117
7.2	按钮响应	121
7.2.1	按钮响应的建立	122
7.2.2	设置按钮响应属性	122
7.2.3	按钮响应实例	124
7.3	热区域响应	128
7.3.1	热区域响应的建立	129
7.3.2	设置热区域响应属性	129
7.3.3	热区域响应实例	130
7.4	热对象响应	133
7.4.1	热对象响应的建立	133
7.4.2	设置热对象响应属性	134

7.4.3	热对象响应实例	134
7.5	目标区响应	139
7.5.1	目标区响应的建立	139
7.5.2	设置目标区响应属性	140
7.5.3	目标区响应实例	141
7.6	下拉菜单响应	147
7.6.1	下拉菜单响应的建立	147
7.6.2	设置下拉菜单响应属性	147
7.6.3	擦除文件菜单	148
7.6.4	下拉菜单响应实例	148
7.7	条件响应	152
7.7.1	条件响应的建立	153
7.7.2	设置条件响应属性	153
7.7.3	条件响应实例	154
7.8	文本输入响应	155
7.8.1	文本输入响应的建立	156
7.8.2	设置文本输入响应属性	156
7.8.3	设置文本输入框属性	157
7.8.4	文本输入响应实例	158
7.9	按键响应	161
7.9.1	按键响应的建立	162
7.9.2	设置按键响应属性	162
7.9.3	按键响应实例	162
7.10	重试限制响应	168
7.10.1	重试限制响应的建立	168
7.10.2	设置重试限制响应属性	168
7.10.3	重试限制响应实例	168
7.11	时间限制响应	170
7.11.1	时间限制响应的建立	171
7.11.2	设置时间限制响应属性	171
7.11.3	时间限制响应实例	172
7.12	事件响应	177
	本章练习	177
第8章	分支程序的设计	181
8.1	分支结构简介	181
8.1.1	分支结构的建立	181
8.1.2	判断图标属性的设置	182
8.1.3	分支路径属性的设置	183
8.2	分支结构实例	184

8.2.1	顺序分支路径实例	184
8.2.2	随机分支路径实例	191
8.2.3	在未执行过的路径中随机选择实例	195
8.2.4	计算分支路径实例	202
	本章练习	206
第 9 章	框架与导航	208
9.1	框架结构	208
9.1.1	框架结构的建立	208
9.1.2	框架图标的内部结构	209
9.1.3	框架图标属性的设置	211
9.1.4	防止页面回绕	211
9.1.5	框架结构实例	212
9.2	导航图标	216
9.2.1	导航图标简介	216
9.2.2	导航图标属性的设置	217
9.2.3	导航设置	221
9.2.4	框架结构的嵌套	221
9.3	文本超链接	222
9.3.1	定义超文本样式	222
9.3.2	应用超文本风格	224
9.3.3	文本超链接实例	224
	本章练习	228
第 10 章	知识对象	229
10.1	知识对象简介	229
10.1.1	知识对象的特点	229
10.1.2	知识对象的内部结构	229
10.2	知识对象的类型	230
10.3	知识对象的使用	233
	本章练习	241
第 11 章	变量、函数和表达式	242
11.1	变量	242
11.1.1	系统变量与自定义变量	242
11.1.2	变量的类型	243
11.2	函数	245
11.2.1	系统函数与自定义函数	245
11.2.2	函数的参数和返回值	246
11.2.3	变量和函数的使用	246
11.3	运算符与表达式	253
11.3.1	运算符	253

11.3.2	表达式	255
11.4	计算窗口	256
11.4.1	计算图标	256
11.4.2	计算图标编辑窗口	257
11.5	基本语句	258
11.5.1	条件语句	258
11.5.2	循环语句	259
	本章练习	260
第 12 章	媒体库、程序的调试和发布	262
12.1	媒体库	262
12.1.1	什么是媒体库	262
12.1.2	创建媒体库	262
12.1.3	媒体库的基本操作	263
12.2	程序的调试	266
12.2.1	程序调试的方法	266
12.2.2	程序调试的技巧	268
12.3	打包和发布	269
12.3.1	文件打包	269
12.3.2	媒体库文件打包	271
12.3.3	打包的基本操作	271
12.3.4	项目的发布	273
	本章练习	279
附录	部分习题参考答案	281
	参考文献	287

第1章 初识 Authorware 7.0

1.1 Authorware 简介

1.1.1 Authorware 的发展

Authorware 是美国 Macromedia 公司推出的适合于专业人员以及普通用户开发多媒体软件的工具。它最初为计算机辅助教学而开发,其面向对象、基于图标的设计方式使多媒体开发不再困难,经过十多年的发展,已经成为功能强大、使用范围广泛的多媒体制作软件,可以制作资料类、广告类、游戏类、教育类等各种类型的多媒体作品。

Authorware 于 1987 年问世以来,版本不断更新,功能不断增强。1992 年推出 Authorware 2.0 版本,已经满足一般多媒体软件的编制要求,但功能有限。1995 年先后推出 Authorware 3.0 和 3.5 版,在函数和变量的使用上做了很大的改进,并增加了“框架”图标和“导航”图标,使程序的流程控制更加灵活和方便。1997 年推出的 Authorware 4.0,在编辑系统和编辑环境两个方面都有了很大的改进,Authorware 4.0 版曾经是非常流行的多媒体创作软件。但是随着网络的发展,Authorware 4.0 创作的多媒体作品的发行速度和效果受到了网络速度的影响。为此,Macromedia 公司在 1998 年底推出了具有创作网络多媒体学习软件功能的 Authorware 5.0。该版本加强了制作多媒体网络学习软件的功能,同时增加了知识对象窗口、对话框等功能,创作人员可以利用该制作工具提供的向导应用程序来创建基于网络的多媒体学习软件,这样大大提高了网络学习软件的创作速度,降低了软件开发人员的劳动强度。在 Authorware 5.0 的基础上,2001 年 Macromedia 公司又推出了 Authorware 6.0。2002 年发布了 Authorware 6.5 版,产品由原来基本能实现多媒体软件设计的有限功能发展为方便编程、文件兼容、跨平台兼容、文件压缩、变量和函数的使用更加完善、支持更加丰富的媒体的功能更加强大的多媒体制作软件。2003 年 Authorware 7.0 在 6.5 版本短期的过渡基础上快速地完成大量的升级优化,Authorware 7.0 正式出现在大众面前。

1.1.2 Authorware 的功能和特点

Authorware 是多媒体领域的经典软件产品,它与其他多媒体开发软件的不同之处在于它几乎完全不用编写程序,只需使用一些图标就可以制作出完美的作品。

用 Authorware 制作多媒体非常简单,它直接采用面向对象的流程线设计,通过流程线的箭头指向就能了解程序的具体流向。Authorware 具有以下功能和特点:

(1) 面向对象的可视化编程能力。Authorware 程序由图标和流程线组成,它一改传统的编程方式,采用鼠标对图标的拖放来替代复杂的编程语言。在 7.0 版本中它已提供了 14 个图标。这种流程图式的程序直观地表达了程序结构和设计思想,无须编程即可制作出多层次、多页面的复杂的程序结构,整个程序的结构和设计图在屏幕上一目了然。

(2) 优秀的媒体资源整合能力。Authorware 自身并不能完成声音、动画或数字影片的编辑创建,作为专业的多媒体程序开发工具,它只保留基础的图形、文字处理功能,最主要的应用在于将丰富多样的媒体素材整合在一个完整的流程中,以它特有的方式进行合理组织安排,最后形成一个完美的作品。

(3) 强大的人机交互功能。Authorware 有 11 种交互响应方式,每种交互响应方式对用户的输入又可以做出若干种不同的反馈,对流程的控制方便易行,可以创建界面极为友好和人性化的多媒体应用程序。

(4) 提供库和模块功能。提供了“库”和“模块”功能,使用户可以重复运用素材,可以大大降低系统资源的占用率,提高程序开发的效率。同时,这也便于分工合作,避免大量的重复劳动。

(5) 卓越的自我完善能力。Authorware 提供了大量的系统变量和函数,运用这些变量和函数可以进行复杂的运算,并允许用户自定义变量和函数。此外,在 Authorware 中同样支持具有各种主题功能的 Xtras 载入使用,使 Authorware 在进行一些功能复杂的程序开发时变得更加轻松便捷;支持 ODBC (Open Database Connectivity, 开放式数据库通性)、OLE (Object Linking and Embedding, 对象链接与嵌入) 及 ActiveX 技术。利用这些技术,用户可以开发出具有专业水平的应用程序。

Authorware 7.0 不仅继承了先前版本的各种优点,而且在之前版本的基础上对界面、易用性、跨平台设计,以及开发效率、网络应用等方面又有了很大改进。

Authorware 7.0 采用 Macromedia 通用用户界面,增加了属性面板;支持导入 Microsoft PowerPoint 文件;在图标栏中增加了 DVD 图标,在应用程序中整合播放 DVD 视频文件;支持 XML 的导入和输出;支持 JavaScript 脚本;增加了学习管理系统知识对象;一键发布的学习管理系统功能;Authorware 7.0 创作的内容可以在苹果机的 MacOSX 上播放等。

1.1.3 Authorware 7.0 的安装

在安装和使用 Authorware 前应了解该软件对安装环境的要求,由于 Authorware 7.0 需要综合包括图、文、声、像等多种信息,因此它对计算机软硬件的要求比较高。下面列出了运行 Authorware 7.0 的系统基本配置要求。

- CPU: Pentium 166 以上。
- 内存: 48MB 以上。
- 硬盘: 140MB 以上硬盘空间。
- 显示器: 256 色 800×600 以上分辨率的显示器。
- 操作系统: Windows 95 以上或 Macintosh 8.5 以上。

以上是使用 Authorware 7.0 的最低要求,由于多媒体程序的开发是非常耗费系统资源的,为了能够流畅地运行 Authorware 7.0,最好优化机器的配置。

Authorware 7.0 的安装与大多数 Windows 应用程序类似,操作十分简便,其安装的主要步骤如下:

(1) 将 Authorware 的安装光盘放入光驱中,并找到相应的安装程序;如果本地硬盘中有 Authorware 的安装程序,那么直接在本地硬盘上找到即可。

(2) 双击 Authorware 的安装文件 (setup.exe 文件),启动 Authorware 7.0 的安装向导,

则自动对安装程序进行解压。解压后,就会出现安装向导,如图 1-1 所示。



图 1-1 安装向导

(3) 单击“下一步”按钮,进入协议询问界面,仔细阅读 Macromedia 公司关于版权的声明,如果同意,单击“是”按钮,进行下一步安装,如图 1-2 所示。

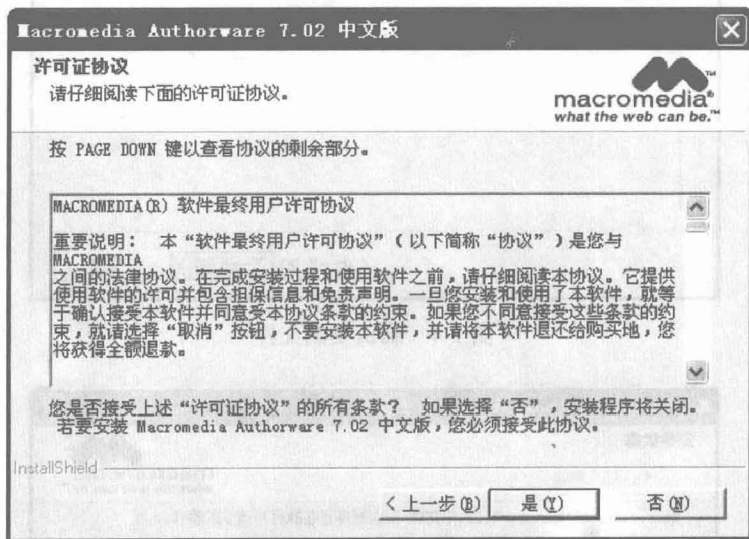


图 1-2 许可证协议

(4) 进入安装路径设置界面,如图 1-3 所示。默认路径为 C:\Program Files\Macromedia\Authorware 7.0。如果想改变安装路径,单击“浏览”按钮,选择自己设定的路径。建议使用默认路径,确定路径后单击“下一步”按钮。

(5) 安装向导会要求用户确认是否开始复制文件,进行安装,如图 1-4 所示,单击“下一步”按钮,继续安装。

(6) 接下来是复制文件过程,如图 1-5 所示,安装程序开始将 Authorware 系统文件复制到指定位置中,并在屏幕上显示当前已复制文件的百分比。

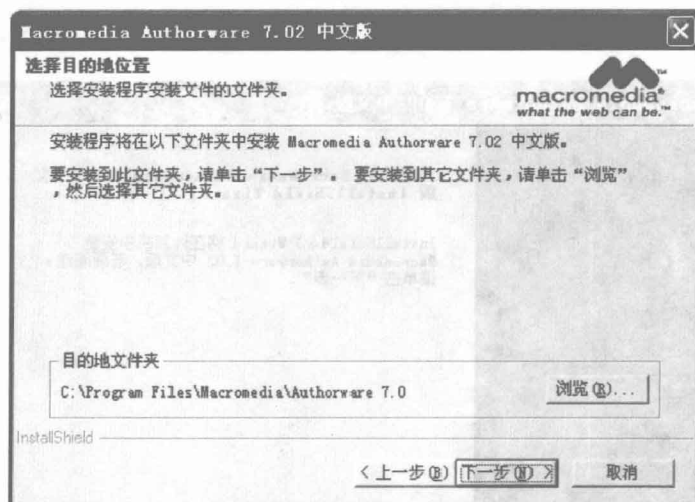


图 1-3 确定安装路径

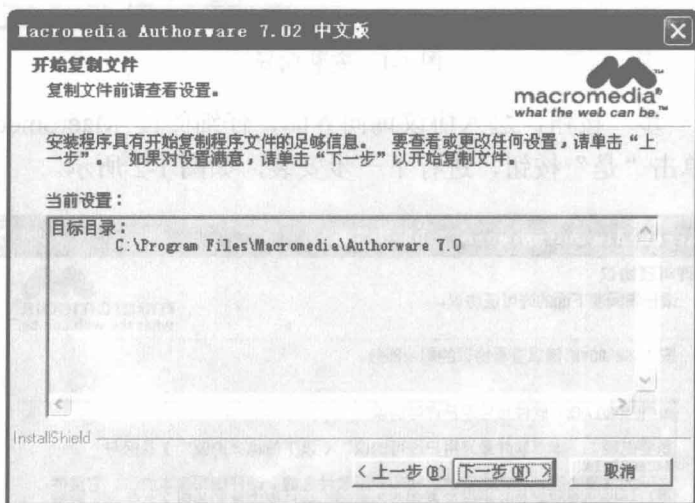


图 1-4 确认复制文件

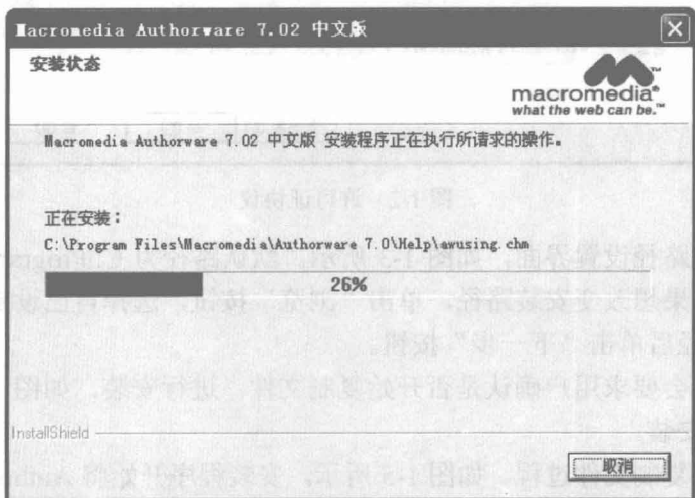


图 1-5 安装进度显示界面