



Adobe中国教育管理中心 主编

职业设计师岗位技能实训教育方案指定教材

智联招聘
zhaopin.com

智联招聘热门岗位入职技能推荐教程

Adobe Authorware

多媒体设计与制作 技能基础教程

刘 辉 马增友 编 著

Adobe Authorware 多媒体设计 与制作技能基础教程

刘 辉 马增友 编著

号 0

卷 第

数 第

号 01106

卷 第

数 第

科 学 出 版 社

(封面设计: 马增友)

内 容 提 要

本书编者在系统总结教学和开发经验的基础上,精心设计了 19 个新颖而有趣的案例。全书采用任务驱动的案例教学方式,以课为单元,按课细化知识点,并结合知识点介绍相关案例,通过案例来学习知识点。每课都由知识点、综合案例和习题 3 部分构成。

全书共 12 章。第 1~10 介绍了 Authorware 基础、Authorware 图标、各种类型移动动画制作方法、各种交互图标的操作方法。在每章中,根据知识点精心设计了 1~2 个新颖有趣的案例,给出了案例的详细操作步骤,每章习题中同样包含一个类似案例,以方便读者练习。第 11~12 章是两个综合性大案例:多媒体课件制作和公司多媒体展示平台,读者可在此基础上将知识点融会贯通。

本书实用性和趣味性相结合,可作为各类院校、培训机构 Authorware 教材,也可作为 Authorware 学习者的入门和参考书籍。

图书在版编目(CIP)数据

Adobe Authorware 多媒体设计与制作技能基础教程/刘辉,
马增友编著. — 北京:科学出版社,2010.8
ISBN 978-7-03-028695-6

I. ①A… II. ①刘… ②马… III. ①多媒体—软件工具,
Authorware 7.0—教材 IV. ①TP311.56

中国版本图书馆CIP数据核字(2010)第164140号

科学出版社出版

北京东黄城根北街16号

邮政编码:100717

<http://www.sciencep.com>

中国科学出版集团新世纪书局策划

北京市艺辉印刷有限公司印刷

中国科学出版集团新世纪书局发行 各地新华书店经销

*

2010年5月第一版

开本:16开

2010年5月第一次印刷

印张:16.25

印数:1—4 000

字数:395 000

定价:29.00元

(如有印装质量问题,我社负责调换)

丛书编委会

编委会主席：张 勇

编委会副主席：陈 旭 方 玺

主编：赵鹏飞

副主编：马增友 何清超

编委：（按照姓氏字母顺序排位）

葛 戡 谷 岳 胡文学 纪春光 孔 维

马 静 牛 超 彭 麒 石 晶 宋 敏

王 静 王 强 王瑞红 韦 佚 杨春浩

杨大伟 严 磊 姚 莹 于佳岐 于俊丽

张洁清 张笠峥 张 燕 赵 昕 钟星翔

周庆磊

中国教育出版

北京出版集团

CEO

(1.0.0.0)

序 1

Adobe公司作为全球最大的软件公司之一，自创建以来，从参与发起桌面出版革命，到提供主流创意软件工具，以其革命性的产品和技术，不断变革和改善着人们思想和交流的方式。今天，无论是在报刊、杂志、广告中看到的，抑或是从电影、电视及其他数字设备中体验到的，几乎所有的图像背后都打着Adobe软件的烙印。

不仅如此，Adobe主张的富媒体互联网应用（Rich Internet Applications，RIA）——以Flash、Flex等产品技术为代表，强调信息丰富的展现方式和用户多维的体验经历——已经成为这个网络信息时代的主旋律。随着像Photoshop、Flash等技术不断从专业应用领域“飞入寻常百姓家”，我们的世界将会更加精彩。

“Adobe中国教育认证计划”是Adobe中国公司面向国内教育市场实施的全方位的数字教育认证项目，旨在满足各个层面的专业教育机构和广大用户对Adobe创意及信息处理工具的教育和培训需求。启动10年来，Adobe公司与国内教育合作伙伴一起，成功地推进了Adobe软件技术在中国各个行业的技术普及，并为整个社会培养了大量的数字艺术人才。

近年来，随着中国经济的不断发展，社会对人才的需求数量越来越多，对人才需求的水平也越来越高。国家也调整了教育结构，更加强调职业教育的地位，更加强调学生的实际工作能力的培养，并提出了“以就业为核心”、“以企业的需求为导向”是职业教育的根本出发点的基本思路。全国各级院校也在教育部的指导下，正在全面开展教育模式的改革，因此对教材也提出了新的要求。

为了满足新形势下的教育需求，我们组织了由Adobe技术专家、资深教师、一线设计师以及出版社教材策划人员共同组成的教育专家组负责新模式教材的开发工作。教育专家组做了大量调研工作，走访了全国几十所高校，并与“智联招聘”一起对上百家招聘企业进行了针对性调研，在充分了解企业对招聘人才的核心要求与院校教育的实际特点的基础上，最终形成了一套完整的实训教育思路，并据此开发了“技能实训教材”和“技能基础教材”系列。本系列教材重在系统讲解由“软件技术、专业知识与工作流程”组成的三维知识体系，以帮助学生在掌握软件技能的同时，掌握一线工作需要的实际工作技能，达到企业招聘员工要求的就业水平。

我们希望通过Adobe公司和Adobe中国教育计划的努力，不断提供更多更好的技术产品和教育产品，在推广Adobe软件技术的同时，也推行全新的教育理念，在教育改革中与大家一路同行，共同汇入创意中国腾飞的时代强音之中。

Adobe教育管理中心
北京易纸通慧咨询有限公司
CEO 张勇
(2009.9.1)

序 2

成立于1997年的智联招聘（www.zhaopin.com）是国内最早、最专业的人力资源服务商之一。智联招聘是拥有政府颁发的人才服务许可证和劳务派遣许可证的专业服务机构，面向大型公司和快速发展的中小企业，提供一站式专业人力资源服务，包括网络招聘、报纸招聘、校园招聘、猎头服务、招聘外包、企业培训以及人才测评等。自创建以来，已经为超过199万家客户提供了专业人力资源服务。智联招聘的客户遍及各行各业，尤其在IT、快速消费品、工业制造、医药保健、咨询及金融服务等领域拥有丰富的经验。

智联招聘总部位于北京，在上海、广州、深圳、天津、西安、成都、南京、杭州、武汉、长沙、苏州、沈阳、长春、大连、济南、青岛、郑州、哈尔滨、福州等城市设有分公司，业务遍及全国50多个城市。截至2009年7月，智联招聘网平均日浏览量为6500万，日均在线职位数达220万以上，简历库拥有26 800余万份简历，每日新增简历超过2万份。

每天有数以万计的人才因通过智联招聘找到工作而欣喜，同时诸多企业也为找到合适人才而欣慰。但是，作为人力资源服务平台工作人员的我们，在为招聘成功的企业与个人高兴的同时，也看到还有很多企业为找不到合格人才而苦恼，还有更多人士为找不到栖身之所而困苦。尤其让我们感到困扰的是，在大量高校毕业生找不到工作、毕业即失业的同时，很多企业更因为缺乏理想人才而导致诸多岗位缺员进而发展受阻。

问题出在哪儿呢？

还是教育模式的问题！中国的学历教育模式下培养的学生缺乏实际工作技能已经成为了社会的共识，而我们的工作所见则让我们感受更加深刻。

做好人力资源服务平台之外，我们还能再为社会做些什么呢？

利用我们的“实见”经验，为中国职业教育的改革做些实际的推进工作成为了我们的选择！这次，有幸与中国科学出版集团新世纪书局的编辑老师们一起开发职业技能实训教育方案，正好实现了我们的愿望。

我们与由厂商技术专家、资深教师、一线设计师以及出版社教材策划人员共同组成的教育专家组一起，针对智联招聘网上的招聘企业，按照行业所属与岗位类型进行了分类调研，把一些热门岗位的职业技能需求做了系统的分析与归纳，并在共同策划开发的“技能实训教材”和“技能基础教材”中得以体现，以帮助学员掌握企业所需要的核心技能，帮助学员能够顺利找到理想工作，同时也有利于企业更容易招聘到合格人才！

智联招聘副总裁
陈旭

前言

随着计算机技术的快速发展,多媒体以其融合了各种媒体和交互性的特点,得到了广泛的重视和应用。各行各业的人士都希望能够开发出自己的多媒体作品。多媒体开发软件很多,Authorware以其操作简单,功能强大的特点,成为多媒体开发中使用最广泛的软件之一。

Authorware是一种可视化的基于程序设计流程的工具软件。利用Authorware创作多媒体作品的基本思想是:建立程序流程线,添加图标。流程线和图标是创作多媒体作品的基本元素,前者反映了程序走向,后者则是程序中的基本功能模块,对应于一系列的指令集。正是基于这些特点,Authorware得到了越来越多的多媒体设计人员的青睐。使用Authorware制作多媒体程序交互性强、富有表现力,可广泛应用于产品演示、CAI教学和商业活动等诸多领域,如多媒体演示系统、多媒体电子书系统、多媒体交互式教学系统、多媒体模拟培训系统、多媒体咨询系统和多媒体数据库等。

目前市面上的Authorware相关书籍比较多,但作者发现大部分书籍的实例基本以表达知识点为主要目的,不太追求实例的表现效果,实例比较陈旧,缺乏新意和趣味性,而且常常比较简单,有些还雷同。另外,很多Authorware书籍不注意将基础知识和实例相结合,使读者只知其一不知其二,没有可扩展性;甚至只讲解软件的使用方法或操作步骤,而缺乏对一些关键操作原因的介绍,没有相关行业知识、创意思想和构图的分析,造成实例不实,与实际应用脱节。

兴趣是最好的老师,有兴趣学习往往事半功倍。因此,作者在编写本书时,给本书定位是一本好看的、有趣的Authorware实例教程,注意将实例与知识紧密融合,突出行业知识和创意思想。

本书最大的特点是新颖而有趣的实例。书中凝聚了作者三年多的Authorware教学经验和多媒体开发经验,精心设计了19个新颖而有趣的大实例。全书采用任务驱动的案例教学方式,以课为单元,按课细化知识点,并结合知识点介绍相关案例,通过案例来学习知识点。每课都由知识点、综合案例和习题3部分构成,每个实例均涵盖实例的制作效果、作品特点、学习目的和设计方法。在学习过程中,读者只需按照实例操作步骤,就能够顺利完成实例制作;然后再加上每章习题,就能够熟练掌握Authorware操作方法和初步的多媒体设计。本书是Authorware最好的入门实例教程。

本书通过具体的案例,详细地介绍了Authorware的各种图标、各种类型移动动画、各种交互动画的使用。第1~2章介绍Authorware的基础和基本图标;第3~6章重点介绍移动图标、系统函数、系统变量以及各种类型移动动画的制作;第7~10章重点介绍各种交互类型以及各种交互动画的制作;第11章是一个综合大案例,介绍了一个完整的多媒体课件开发过程,该案例作品曾获得第七届全国多媒体课件大赛三等奖(高职组);第12章是另一个综合大案例——公司对媒体展示平台,介绍了案例制作的完整操作步骤。

本书既适合作为高职院校教学教材，培训机构选用教材，也适合作为Authorware学习者的入门和参
考用书。

本书若作为教材使用，建议课时安排50课时左右，25课时用于知识点讲解，25课时用于学生实践
练习。

本书在编写过程中得到了李芳芳博士的大力支持，在此深表谢意！

由于时间紧迫，加之作者水平有限，书中难免有疏漏之处，欢迎广大读者和各界朋友批评指正。

编 者

2010年4月

1.1	图标的基本操作	1.1
1.2	图标的类型	1.2
1.3	图标的属性	1.3
1.4	图标的编辑	1.4
1.5	图标的组合	1.5
1.6	图标的复制	1.6
1.7	图标的删除	1.7
1.8	图标的移动	1.8
1.9	图标的缩放	1.9
1.10	图标的旋转	1.10
1.11	图标的对齐	1.11
1.12	图标的层叠	1.12
1.13	图标的锁定	1.13
1.14	图标的解锁	1.14
1.15	图标的隐藏	1.15
1.16	图标的显示	1.16
1.17	图标的命名	1.17
1.18	图标的颜色	1.18
1.19	图标的背景	1.19
1.20	图标的边框	1.20
1.21	图标的填充	1.21
1.22	图标的描边	1.22
1.23	图标的阴影	1.23
1.24	图标的透明度	1.24
1.25	图标的可见性	1.25
1.26	图标的打印	1.26
1.27	图标的导出	1.27
1.28	图标的导入	1.28
1.29	图标的保存	1.29
1.30	图标的打开	1.30
1.31	图标的关闭	1.31
1.32	图标的刷新	1.32
1.33	图标的更新	1.33
1.34	图标的重置	1.34
1.35	图标的恢复	1.35
1.36	图标的撤销	1.36
1.37	图标的重做	1.37
1.38	图标的剪切	1.38
1.39	图标的粘贴	1.39
1.40	图标的复制	1.40
1.41	图标的删除	1.41
1.42	图标的移动	1.42
1.43	图标的缩放	1.43
1.44	图标的旋转	1.44
1.45	图标的对齐	1.45
1.46	图标的层叠	1.46
1.47	图标的锁定	1.47
1.48	图标的解锁	1.48
1.49	图标的隐藏	1.49
1.50	图标的显示	1.50
1.51	图标的命名	1.51
1.52	图标的颜色	1.52
1.53	图标的背景	1.53
1.54	图标的边框	1.54
1.55	图标的填充	1.55
1.56	图标的描边	1.56
1.57	图标的阴影	1.57
1.58	图标的透明度	1.58
1.59	图标的可见性	1.59
1.60	图标的打印	1.60
1.61	图标的导出	1.61
1.62	图标的导入	1.62
1.63	图标的保存	1.63
1.64	图标的打开	1.64
1.65	图标的关闭	1.65
1.66	图标的刷新	1.66
1.67	图标的更新	1.67
1.68	图标的重置	1.68
1.69	图标的恢复	1.69
1.70	图标的撤销	1.70
1.71	图标的重做	1.71
1.72	图标的剪切	1.72
1.73	图标的粘贴	1.73
1.74	图标的复制	1.74
1.75	图标的删除	1.75
1.76	图标的移动	1.76
1.77	图标的缩放	1.77
1.78	图标的旋转	1.78
1.79	图标的对齐	1.79
1.80	图标的层叠	1.80
1.81	图标的锁定	1.81
1.82	图标的解锁	1.82
1.83	图标的隐藏	1.83
1.84	图标的显示	1.84
1.85	图标的命名	1.85
1.86	图标的颜色	1.86
1.87	图标的背景	1.87
1.88	图标的边框	1.88
1.89	图标的填充	1.89
1.90	图标的描边	1.90
1.91	图标的阴影	1.91
1.92	图标的透明度	1.92
1.93	图标的可见性	1.93
1.94	图标的打印	1.94
1.95	图标的导出	1.95
1.96	图标的导入	1.96
1.97	图标的保存	1.97
1.98	图标的打开	1.98
1.99	图标的关闭	1.99
1.100	图标的刷新	1.100

Contents

Chapter 01

Authorware 基础

1.1 Authorware 主要功能	1
1.2 Authorware 主要特点	2
1.3 Authorware 7.0 的安装、启动和退出	2
1.3.1 安装 Authorware 7.0	2
1.3.2 Authorware 7.0 的启动和退出	4
1.4 Authorware 7.0 软件环境	6
1.4.1 菜单栏	6
1.4.2 工具栏	7
1.4.3 Authorware 的核心组件——图标栏	7
1.4.4 设计窗口	9
1.4.5 属性面板	10
1.5 综合案例——B 概念笔记本展示	10
1.6 案例总结	18
1.7 本章习题	18

Chapter 02

Authorware 图标

2.1 图标的基本操作	19
2.1.1 打开 Authorware 自带文件	19
2.1.2 选择图标对象和图标着色	20
2.1.3 图标的移动、删除、复制、剪切和粘贴	20
2.2 计算图标和常用函数	21
2.2.1 计算图标	21
2.2.2 常用函数	22
2.3 声音图标和背景音乐循环设置	23
2.3.1 导入声音	23
2.3.2 设置声音属性	24
2.3.3 设置背景音乐循环播放	25
2.4 综合案例——中国民族邮票鉴赏	26
2.5 案例总结	33
2.6 本章习题	33

Chapter 03

指向固定点移动动画

3.1 控制面板	34
3.2 移动图标	35
3.2.1 移动图标属性	35
3.2.2 指向固定点移动类型	36
3.2.3 指向固定直线上的某点移动类型	37
3.2.4 指向固定路径的终点移动类型	38
3.2.5 指向固定路径上的任意点移动类型	39
3.3 动态 GIF 图片的导入和设置	40
3.4 跳跃动画制作	41
3.5 综合案例——郊区踏青旅游宣传	41
3.6 案例总结	46
3.7 本章习题	46

Chapter 04

指向固定路径的 终点移动动画

4.1 PNG 格式图片和制作	47
4.2 指向固定路径的终点移动方式	49
4.3 显示和擦除特效设置	50
4.4 综合案例——故人西辞	54
4.5 案例总结	60
4.6 本章习题	60

Chapter 05

指向固定直线上的 某点移动动画

5.1 系统变量	61
5.1.1 查看系统变量	61
5.1.2 常用系统变量	62
5.2 常用系统函数	64
5.3 综合案例——神箭手	65
5.4 案例总结	73

Contents

5.5 本章习题	74
----------	----

Chapter 06

指向固定区域内的
某点移动动画

6.1 指向固定区域内的某点移动动画	75
6.2 综合案例——游来游去的小鱼	76
6.3 案例总结	82
6.4 本章习题	82

Chapter 07

按键交互

7.1 交互图标的用法	83
7.2 交互图标的属性	84
7.3 交互图标的显示功能	85
7.4 交互图标的附加计算图标	86
7.5 交互图标的创建	86
7.6 按键交互	86
7.6.1 创建按键交互的方法	86
7.6.2 按键交互属性设置	87
7.6.3 “响应”选项卡	88
7.7 综合案例——Pioneer 键盘乐器	90
7.8 案例总结	98
7.9 本章习题	98

Chapter 08

热区域交互

8.1 热区域交互的方法	100
8.1.1 热区域交互的特点	100
8.1.2 创建热区域交互	101
8.2 热区域属性设置	102
8.2.1 “热区域”选项卡	102
8.2.2 “响应”选项卡	102
8.2.3 “返回”分支	103

8.3 热区域重叠处理	103
8.4 热区域的隐藏与擦除	105
8.5 综合案例——神秘视线游戏	105
8.6 案例总结	114
8.7 本章习题	114

Chapter 09

目标区交互和按钮交互

9.1 目标区交互的用法	116
9.1.1 目标区交互的特点	116
9.1.2 创建目标区交互	116
9.2 目标区交互的属性	118
9.3 按钮交互的用法	118
9.4 按钮交互的属性	119
9.5 综合案例——物品归类游戏	120
9.6 案例总结	132
9.7 本章习题	132

Chapter 10

其他交互类型

10.1 热对象交互	133
10.1.1 热对象交互的属性	133
10.1.2 热对象交互注意问题	133
10.2 条件交互	134
10.3 文本输入交互	135
10.3.1 文本输入交互的用法	135
10.3.2 文本输入交互的属性	135
10.3.3 文本输入域属性设置	136
10.4 综合案例 1——彩陶文物鉴赏	137
10.5 综合案例 2——小驴照镜子	148
10.6 案例总结	153
10.7 本章习题	153

Chapter 11

多媒体课件制作

11.1 综合案例——《遥感概论》多媒体课件	154
11.2 案例总结	174
11.3 本章习题	174

Chapter 12

公司多媒体展示平台

12.1 综合案例——公司多媒体展示平台	175
12.2 案例总结	217
12.3 本章习题	217
附录 A Authorware 7.0 系统变量一览表	218
附录 B Authorware 7.0 系统函数一览表	230

Authorware 基础

Authorware 是 Adobe 公司的一款功能强大的多媒体制作软件。它无须用传统的计算机语言编程,只通过编辑一些控制程序走向的活动流程图,将文字、图形、声音、动画、视频等各种多媒体数据汇集在一起,就可实现多媒体作品制作的目的。Authorware 这种基于图标和流程线的特点,使很多非专业人员也能够快速开发出功能强大的多媒体作品。本章主要介绍 Authorware 的基础知识。

学习目标

- 了解 Authorware 软件的特点
- 掌握 Authorware 软件的安装
- 掌握 Authorware 软件的启动与退出
- 熟悉 Authorware 软件的工作界面
- 掌握显示图标、等待图标和擦除图标的使用

1.1 Authorware 主要功能

Authorware 的主要功能有:

- ❖ Authorware 主要用于创作具有交互功能的多媒体程序,具有强大的交互功能,可任意控制程序流程。
- ❖ 在人机对话中, Authorware 提供了按键、按鼠标、限时等多种交互方式。
- ❖ Authorware 提供了许多系统变量和系统函数,可执行许多特定功能。
- ❖ 用 Authorware 创作的程序除了能在其集成环境下运行外,还可以编译成扩展名为 .EXE 的文件,在 Windows 系统下脱离 Authorware 制作环境运行。
- ❖ Authorware 支持导入 Microsoft PowerPoint 文件, Flash、Gif、DVD 等动画视频文件,并支持 XML 的导入和输出,以及 JavaScript 脚本语言。

1.2 Authorware 主要特点

Authorware 是一个优秀的交互式多媒体开发工具，其最大的特点是简单、易上手。它被广泛地应用于多媒体教学领域，目前有很多多媒体教学光盘是用 Authorware 开发的。而商业领域的产品介绍、模拟产品的实际操作过程、设备演示等，也多采用 Authorware 来开发，以求获得良好的企业形象和市场宣传效果。Authorware 主要具有以下特点。

(1) 基于图标流程的创作方式

整个程序是由流程线 and 设计图标组成的。流程线由主流线和支流线组成；设计图标包括 13 种创建工具图标，2 个流程调试图标和 1 个调色板图标。

(2) 提供图、文、动画的直接创作处理能力

Authorware 提供了文本、图片和动画的创建和处理工具。利用文本处理工具，可以在屏幕上定位一个文本对象，并且可以设置其字体、字号及字体颜色等。使用图片处理工具，可以创建简单图形，引入和处理图像。Authorware 提供了 5 种动画类型。

(3) 具有多种交互功能

Authorware 提供了 11 种交互类型，分别对应 11 种交互方式，例如按钮交互、热区域交互、热对象交互、文本输入交互、下拉菜单交互等。

(4) 具有动态链接功能

由于 Authorware 不可能提供满足所有用户的变量和函数，所以它提供了动态链接功能，这样开发者可以将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。

(5) 提供库和模块功能

对于一个多媒体作品，Authorware 允许将它分割成多个部分，由多人或者多种工具进行编辑。对于需要重复使用的素材，建立库可以大大减少系统资源的占用。

(6) 提供多平台支持

不管是 Authorware 本身还是它开发出的应用程序，都是多平台应用程序。

(7) 提供网络支持

利用 Authorware 提供的 ShockWave 技术，可以将作品分段和压缩，这样就可以将作品发布到网络上去。

1.3 Authorware 7.0 的安装、启动和退出

1.3.1 安装 Authorware 7.0

安装 Authorware 7.0 操作步骤如下：

 将 Authorware 7.0 的安装光盘放入光驱中。

- 02 打开资源管理器，双击光盘驱动器，打开光盘，双击光盘中的 Setup.exe（其图标为）文件。



注意

如果已经在硬盘上下载有安装程序，则直接双击 Setup.exe 文件。

- 03 安装程序会显示出欢迎画面，并为安装向导做准备，如图 1-1 所示。



图 1-1 准备安装向导

- 04 向导准备完毕后，用户可以根据安装向导逐步设置各选项。

- 05 设置完毕后，安装程序开始复制文件，如图 1-2 所示。

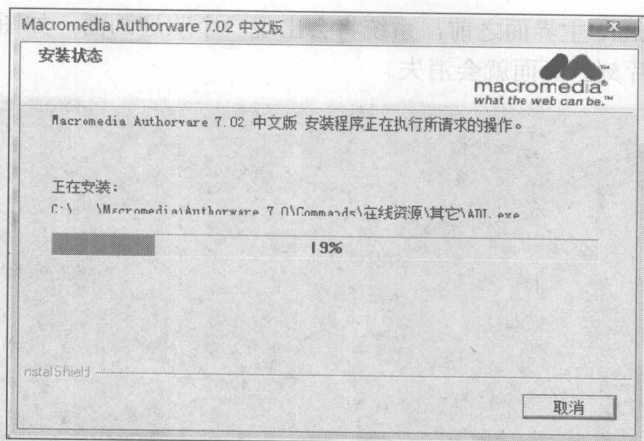


图 1-2 安装程序复制文件

- 06 文件复制完毕后，Authorware 7.0 安装成功。

1.3.2 Authorware 7.0 的启动和退出

1. Authorware 7.0 的启动

启动 Authorware 7.0 的方法有两种：

- ❖ 双击桌面上的 Authorware 图标。
- ❖ 选择“开始”>“程序”>“Macromedia”>“Macromedia Authorware 7.02 中文版”命令，如图 1-3 所示。

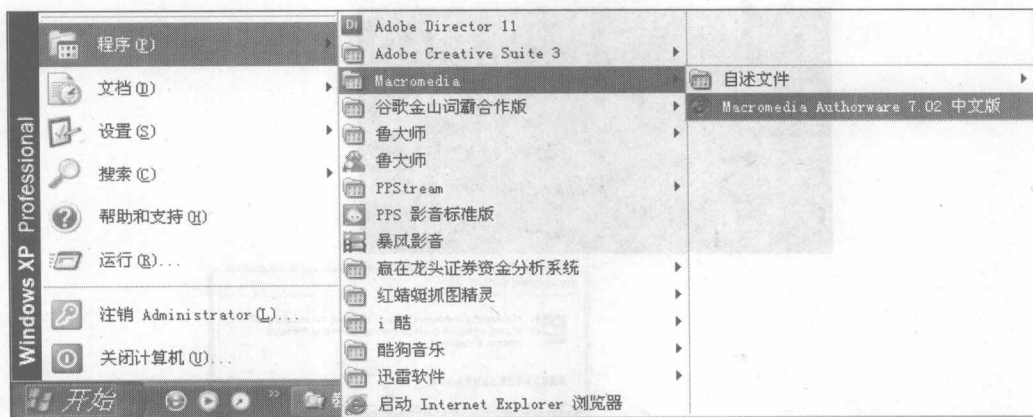


图 1-3 启动 Authorware 7.0



注意

方法二中“程序”可能为“所有程序”，“Macromedia Authorware 7.02 中文版”可能为“Macromedia Authorware 7.0 中文版”，这主要与个人系统和安装的软件版本有关。图 1-3 为 Windows XP 系统下的截图，Vista 系统下略有不同。

在进入 Authorware 主界面之前，系统将会出现一个欢迎画面，如图 1-4 所示。只要单击一下鼠标或稍等片刻，画面就会消失。



图 1-4 Authorware 欢迎画面