

21世纪高等学校精品教材

多媒体技术及数字图像处理系列

王爱民 郭磊 主编
王天林 王丁磊 副主编

Authorware

多媒体课件制作技术



中国水利水电出版社
www.waterpub.com.cn

21 世纪高等学校精品教材

Authorware 多媒体课件制作技术

王爱民 郭 磊 主 编

王天林 王丁磊 副主编

中国水利水电出版社

内 容 提 要

本书是一书关于 Authorware 7 的多媒体创作技术基础的实用型教程。编写线索主要是以图标为主线,以典型实例制作为辅线,每章均以综合实例制作结束。每个实例均是经过作者的精心挑选与设计实现的,实例采用“任务驱动”的模式,即先讲目的任务,再斜述方法步骤的模式,将理论与实践有机地融为一体。

书中内容除了基本的 Authorware 概述、显示图标、移动图标、外部动画引入、擦除图标、等待图标、计算图标、群组图标、声音图标、数字电影图标与交互图标外,还讲述了 Authorware 的高级应用,如判断、框架与导航图标,库与知识对象,变量、函数与代码编辑,Authorware 与数据库的连接,及全屏显示、右键菜单、多级下拉菜单等特殊功能的实现。附录内容涉及到 Authorware 的系统变量与系统函数,方便读者的查阅与提高。全书内容全面,层次分明,深入浅出,注重理论与实践相结合。

本书的作者都是工作在教学与科研第一线的高校教师,具有丰富的教学与开发经验。本书既可作为高等院校本、专科学生多媒体课件制作的教材,也可作为多媒体软件开发人员的自学参考书。

本书配有电子教案、教学课件、课程辅导网站,需要者可以从中国水利水电出版社网站免费下载,网址为: <http://www.waterpub.com.cn/softdown/>。也可以直接同编者联系,编者的 E-mail 为: wam508@163.com 或 wam508@aynu.edu.cn。

图书在版编目(CIP)数据

Authorware 多媒体课件制作技术 / 王爱民, 郭磊主编.

北京: 中国水利水电出版社, 2007

21 世纪高等学校精品教材

ISBN 978-7-5084-4268-6

I. ①A... II. ①王...②郭... III. 多媒体—计算机
辅助教学—软件工具, Authorware—高等学校—教材
IV. G434

中国版本图书馆 CIP 数据核字 (2006) 第 144182 号

书 名	Authorware 多媒体课件制作技术
作 者	王爱民 郭磊 主 编 王天林 王丁磊 副主编
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
经 售	电话: (010) 63202266 (总机)、68331835 (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
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	787mm×1092mm 16 开本 16 印张 395 千字
版 次	2007 年 2 月第 1 版 2007 年 2 月第 1 次印刷
印 数	0001—4000 册
定 价	25.00 元

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

编 委 会

主 任： 王爱民

副主任： 孙春亮 杨庆川

委 员：（按姓氏笔画排序）

王路群 史富莲 安志远

张浩军 李禹生 沈祥玖

梁建武 雷建军 蔡立军

序

计算机作为现代信息技术的核心，正在对人类社会的发展产生难以估量的深远影响。它带动了全世界的第三次技术革命，对人类征服自然、改造自然、创造有效的社会财富起着基石和栋梁的作用。学会使用计算机，已成为一个现代人必须具备的文化素质，成为衡量人们知识与能力必不可少的重要条件。学习和掌握计算机这个智能工具，会使自己变得更加聪明，使工作更为有效，更能发挥创造性。

随着电子信息技术的飞速发展，特别是在多媒体开发与数字图像处理领域，新技术、新潮流不断涌现。在各类高等学校，多媒体开发技术和数字图像处理技术已经逐渐成为继计算机应用基础之后必须要掌握的热门技术。

新世纪对高素质人才的需求，使大学计算机课程也面临新的机遇和挑战，首先是来自社会和就业市场对人才“知识—能力—素质”要求的挑战，其次是计算机和相关领域技术及应用快速发展带来的冲击。在这样的大背景下，大学计算机课程在“基础—技术—应用”方面呈现出层次性、通用性和专业需求多样化的特点。

中国水利水电出版社多年来对计算机教材的出版颇为关注，最近又以其敏锐的眼光和雄伟的魄力，怀着为计算机教学做出贡献的责任感，遵循国内各高等学校关于计算机教育的理念和教学基本要求，2006年在全国范围内邀请计算机教学一线的教师适时推出了“21世纪高等学校精品教材——多媒体技术及数字图像处理系列”。该系列教材的作者都是高校中从事计算机教学的一线教师，这些教材都是有关高校的“教改优质课程”和“精品课程”，体现了作者对课程和教学的探索与创新。

“多媒体技术及数字图像处理系列”在知识结构方面力求覆盖计算机多媒体技术、多媒体软件开发技术、数字图像处理技术和动画处理技术四个领域，内容强调概念性基础、技术与方法基础、应用技能三个层次。

本系列教材努力在以下几个方面做出特色：

- (1) 体现课程内容的系统性和基础性，基本概念、基本技术与方法的讲解力求准确明晰。
- (2) 内容能够激发学生的学习兴趣，通俗易懂，理论联系实际，每一门课程都要使学生真正学到有用的知识和技术。
- (3) 保证教材内容的先进性，特别是对于技术性、应用性的内容更是如此。
- (4) 重视教学资源建设，每门课程都提供多媒体教学课件，并针对重点教材建设课程学习网站。

希望这套教材的出版能够有力地推动大学计算机新课程体系的建立与发展，同时也能为高等学校的计算机教育带来与时俱进的活力和生机。

编委会

2007年1月

前 言

随着计算机技术的发展以及计算机使用的普及,多媒体已逐渐应用到各行各业,各种多媒体应用软件的开发工具也因此应运而生。在各种多媒体应用软件的开发工具中,Macromedia 公司(现已与 Adobe 公司合并)推出的多媒体制作软件 Authorware 是一款不可多得优秀开发工具。

Authorware 采用面向对象的设计思想,是一种基于图标(Icon)和流线(Line)的多媒体开发工具。它操作简单,程序流程明了,开发效率高,易学易用,不需大量编程,只需将非常直观的图标拖入到流程线上,再设置一个相关属性即可。使得不具有编程能力的用户也能创作出高水平的多媒体作品。无论对于非专业开发人员,还是专业开发人员,Authorware 都不失为一个很好的多媒体开发工具。

本书的作者们都具有多年的 Authorware 教学经验与开发经历。而本书正是他们多年实践经验的总结。这是一本理论体系完备,知识点讲解透彻,实例制作详细典型的较好的 Authorware 学习用书。

本书内容采用由简到繁,由易到难,逐步提高的编写思路。第 1~8 章为 Authorware 的使用基础内容。主要讲解显示图标、移动图标、外部动画引入、擦除图标、等待图标、计算图标、群组图标、声音图标、数字电影图标与交互图标等。学到这里其实就已经可以制作出较好的多媒体应用“软件”了。第 9~11 章讲述 Authorware 的较高级的应用,如判断、框架与导航图标,变量、函数与代码编辑,库与知识对象等。这使得用户通过这一部分的学习,可以编写出结构较为复杂,思路更加清晰,具有程序代码,更加便于总体控制的多媒体应用“程序”。第 12~13 章主要讲解 Authorware 的高级应用,如,Authorware 与数据库的连接,全屏显示、右键菜单、多级下拉菜单的实现等,这部分可以使用户编写出功能更加强大、Windows 特性更加突出的多媒体应用“系统”。附录部分为习题参考答案、Authorware 常用的系统变量和系统函数。

本书由王爱民、郭磊任主编,王天林、王丁磊任副主编,参加本书编写工作的还有刘伟、朱瑞、何恩贵、杜晓姣、郭鑫、韩姣红、姚亚辉等,全书由王爱民、郭磊统稿。

本书配有电子教案、教学课件、课程辅导网站,需要者可以从中国水利水电出版社网站免费下载,网址为: <http://www.waterpub.com.cn/softdown/>。也可以直接同编者联系,编者的 E-mail 为: wam508@163.com 或 wam508@aynu.edu.cn。

由于时间仓促以及作者水平有限,书中难免有不妥之处,恳请读者与同行批评指正。

编 者

2007 年 1 月

目 录

序

前言

第 1 章 Authorware 使用初步 1	2.3 显示图标属性设置 36
1.1 Authorware 简介 1	2.4 绘图工具箱 37
1.1.1 Authorware 发展史 1	2.4.1 绘图工具箱的介绍 38
1.1.2 Authorware 的特点 2	2.4.2 利用绘图工具箱修改对象属性 39
1.2 Authorware 的安装与卸载 3	2.5 实例制作 41
1.2.1 Authorware 的安装 3	本章小结 42
1.2.2 Authorware 的汉化 6	习题 2 42
1.2.3 Authorware 的卸载 10	第 3 章 移动图标 44
1.2.4 Authorware 的启动与退出 11	3.1 移动图标的属性设置 45
1.3 Authorware 工作界面介绍 13	3.1.1 移动图标介绍 45
1.3.1 菜单栏 13	3.1.2 移动图标属性设置 45
1.3.2 常用工具栏 14	3.2 移动方式 47
1.3.3 图标工具箱 14	3.2.1 移动到直线上一点移动 47
1.3.4 程序设计窗口 15	3.2.2 移动到直线上一点移动 48
1.3.5 属性面板 16	3.2.3 移动到平面内一点移动 49
1.4 Authorware 文件属性设置 16	3.2.4 沿路径移动到终点移动 50
1.5 一个简单的 Authorware 程序 20	3.2.5 沿路径移至任意点移动 52
1.6 作品发布 23	3.3 实例制作 53
1.6.1 打包 23	本章小结 55
1.6.2 一键发布 25	习题 3 55
1.7 实例制作 26	第 4 章 外部动画引入 57
本章小结 27	4.1 Flash 动画的引入 57
习题 1 28	4.1.1 Flash 动画的引入方法 57
第 2 章 显示图标 29	4.1.2 Flash 动画的属性 60
2.1 显示图标的功能与创建 29	4.2 GIF 动画的引入 60
2.1.1 显示图标的功能 29	4.2.1 GIF 动画的引入方法 60
2.1.2 显示图标的创建 30	4.2.2 GIF 动画的属性 62
2.2 导入外部资源 30	4.3 实例制作 62
2.2.1 导入外部图片 30	本章小结 65
2.2.2 导入文本 34	习题 4 65

第5章 擦除图标与等待图标	67	8.1.3 交互图标的属性	98
5.1 擦除图标.....	67	8.2 按钮交互.....	99
5.1.1 擦除图标介绍.....	67	8.2.1 交互属性.....	99
5.1.2 擦除图标的属性设置.....	68	8.2.2 实例制作.....	102
5.2 等待图标.....	69	8.3 热区域交互.....	103
5.2.1 等待图标介绍.....	69	8.3.1 交互属性.....	103
5.2.2 等待图标的属性设置.....	70	8.3.2 实例制作.....	104
5.3 实例制作.....	70	8.4 热对象交互.....	105
本章小结.....	72	8.4.1 交互属性.....	105
习题5.....	72	8.4.2 实例制作.....	106
第6章 计算图标与群组图标	74	8.5 目标区域交互.....	107
6.1 初识计算图标.....	75	8.5.1 交互属性.....	107
6.1.1 计算图标介绍.....	75	8.5.2 实例制作.....	108
6.1.2 计算图标窗口属性设置.....	76	8.6 下拉菜单交互.....	110
6.2 计算图标属性设置.....	77	8.6.1 交互属性.....	110
6.3 附加计算图标.....	77	8.6.2 实例制作.....	111
6.4 群组图标.....	78	8.7 文本输入交互.....	112
6.4.1 群组图标介绍.....	78	8.7.1 交互属性.....	112
6.4.2 群组图标属性设置.....	79	8.7.2 实例制作.....	113
6.5 实例制作.....	80	8.8 按键交互.....	115
本章小结.....	81	8.8.1 交互属性.....	115
习题6.....	81	8.8.2 实例制作.....	115
第7章 声音图标与数字电影图标	83	8.9 条件交互.....	118
7.1 声音图标.....	83	8.9.1 交互属性.....	118
7.1.1 声音图标介绍.....	83	8.9.2 实例制作.....	119
7.1.2 声音图标属性设置.....	84	8.10 重试限制交互.....	120
7.2 实例制作.....	86	8.10.1 交互属性.....	121
7.3 数字电影图标.....	88	8.10.2 实例制作.....	121
7.3.1 数字电影介绍.....	88	8.11 时间限制交互.....	122
7.3.2 数字电影图标属性.....	89	8.11.1 交互属性.....	123
7.4 实例制作.....	92	8.11.2 实例制作.....	123
本章小结.....	94	本章小结.....	124
习题7.....	94	习题8.....	124
第8章 交互图标	96	第9章 判断、框架与导航图标	126
8.1 交互图标概述.....	96	9.1 判断图标.....	126
8.1.1 交互图标的功能.....	97	9.1.1 判断图标介绍.....	126
8.1.2 交互图标的建立.....	97	9.1.2 判断分支.....	127

9.2 框架图标.....	132	11.1.5 如何使用模块.....	159
9.2.1 框架结构.....	132	11.1.6 模块功能的扩展.....	159
9.2.2 框架图标程序窗口.....	133	11.2 知识对象.....	159
9.3 导航图标.....	134	11.2.1 知识对象简介.....	159
9.4 实例制作.....	135	11.2.2 知识对象的基本应用.....	160
本章小结.....	137	11.2.3 实例制作.....	163
习题 9.....	137	本章小结.....	165
第 10 章 变量、函数与代码编辑.....	139	习题 11.....	165
10.1 概述.....	139	第 12 章 Authorware 7 与数据库.....	167
10.2 变量.....	141	12.1 数据库简介.....	167
10.2.1 变量的类型.....	141	12.1.1 创建 Access 数据库.....	168
10.2.2 系统变量.....	142	12.1.2 配置 ODBC 数据源.....	169
10.2.3 自定义变量.....	143	12.1.3 SQL 语言基础.....	172
10.2.4 变量的使用方法与技巧.....	143	12.2 Authorware 的 ODBC 函数.....	173
10.2.5 实例制作.....	144	12.3 实例制作.....	175
10.3 函数.....	146	本章小结.....	178
10.3.1 系统函数.....	146	习题 12.....	178
10.3.2 自定义函数.....	147	第 13 章 特殊功能实现与综合实例制作.....	180
10.3.3 装载 UCD 中的函数.....	147	13.1 全屏显示.....	180
10.4 表达式.....	148	13.2 右键菜单.....	182
10.4.1 如何使用表达式.....	148	13.3 多级下拉菜单.....	183
10.4.2 运算符的类型.....	149	13.4 综合实例制作.....	186
10.4.3 如何使用条件语句.....	150	13.4.1 用户登录验证部分.....	187
10.4.4 如何使用循环语句.....	151	13.4.2 主窗口部分.....	188
10.5 实例制作.....	152	13.4.3 力学窗口部分.....	189
本章小结.....	154	13.4.4 热学窗口部分.....	190
习题 10.....	155	13.4.5 娱乐部分.....	190
第 11 章 库与知识对象.....	156	本章小结.....	191
11.1 库.....	157	习题 13.....	191
11.1.1 库的简单介绍.....	157	附录 1 部分习题参考答案.....	193
11.1.2 库的基本操作.....	157	附录 2 Authorware 常用系统变量.....	208
11.1.3 库文件的打包.....	158	附录 3 Authorware 常用系统函数.....	228
11.1.4 如何创建模块.....	158	参考文献.....	248

第 1 章 Authorware 使用初步

内容概述

Authorware 是面向对象、基于图标设计方式的多媒体开发软件。作为一种多媒体创作工具，它为创作者提供了一个基于流程图和设计图标的非常直观的创作环境。作为一种应用程序开发工具，它提供了丰富的变量和函数、强大的交互控制功能、多样化的流程控制手段，以及便利的代码调试手段。本章主要介绍 Authorware 的使用基础，并用一个简单的实例程序讲解开发 Authorware 程序的方法与思路。

本章主要内容：

- Authorware 简介
- Authorware 的安装与卸载
- Authorware 工作界面介绍
- Authorware 文件属性设置
- 一个简单的 Authorware 程序
- 作品发布
- 实例制作

教学目标

1. 学会 Authorware 的安装与卸载。
2. 了解 Authorware 的工作界面。
3. 掌握 Authorware 的文件属性设置。
4. 了解一个完整的 Authorware 程序的开发方法。
5. 掌握 Authorware 的作品发布方法。

1.1 Authorware 简介

1.1.1 Authorware 发展史

Authorware 是美国 Macromedia 公司的产品，自 1987 年问世以来，获得的奖项不计其数，其面向对象、基于图标的设计方式，使多媒体开发不再困难。Authorware 成为世界公认领先的开发因特网和教学应用的多媒体创作工具，被誉为“多媒体大师”。

Authorware 的版本不断更新，功能不断增强。Authorware 于 1987 年问世，1992 年推出了 Authorware 2.0 版，已能满足一般多媒体软件的编制要求，但功能有限。1995 年，

Macromedia 公司先后推出了 Authorware 3.0 和 3.5 版, 在函数和变量的使用上做了很大改进, 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, Macromedia 公司推出了 Authorware 4.0, 在编辑系统和编辑环境两个方面都下了很大的功夫, 同时支持 Windows 的 ActiveX 标准, 使得 Authorware 的功能达到了一个新的高度。1998 年 11 月, 在 Authorware 4.0 的坚实基础上, Macromedia 公司又推出了 Authorware 5.0, 其新增的知识对象窗口、对话框等功能, 将多媒体的开发推上了一个崭新的境界。随后, 又相继推出了 6.0、6.5、7.0 等版本。

Authorware 能成为多媒体编制的龙头老大, 除了其强大的功能外, 易学易用是其主要优点。有人可能会说用 Director 制作的多媒体更精彩, 但是需要多花几倍的时间才能掌握它, 另外产品制作周期也要成倍增加。可以这样说, 如果学习 Authorware, 只要投入, 完全可以在两个月的时间里拿出自己的多媒体作品。当然, 要做出更具商业价值的产品, 还需更多的投入及掌握相关其他软件。

Authorware 是一套多媒体制作软件, 具有高效的多媒体管理机制和丰富的交互方式, 尤其适合制作多媒体辅助教学 (CAI) 课件。与一般的多媒体制作软件不同的是: 它不用写程序代码, 只需使用流程线以及一些工具图标, 即可完成一些较复杂的功能。此外, 它超强的编辑环境所做的特殊效果, 令人叹为观止。如果再搭配 3ds max、Photoshop 等制作动画、影像的软件, 来制作多媒体产品, 将会使制作出来的作品达到更加完美的效果。

Authorware 的特点是面向对象制作跨平台的体系结构, 它提供了强大的交互功能、丰富的变量和函数, 同时支持网络功能。作为一种多媒体创作工具, 它为创作者提供了一个基于流程图和设计图标的非常直观的创作环境。作为一种应用程序开发工具, 它也提供了丰富的变量和函数、强大的交互控制功能、多样化的流程控制手段, 以及便利的代码调试手段。

1.1.2 Authorware 的特点

Authorware 采用面向对象的设计思想, 是一种基于图标 (Icon) 和流线 (Line) 的多媒体开发工具。它具有如下特点。

1. 面向对象的可视化编程

这是 Authorware 区别于其他软件的一大特色, 它提供直观的图标流程控制界面, 利用对各种图标逻辑结构的布局, 来实现整个应用系统的制作。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。

2. 丰富的人机交互方式

Authorware 为用户提供了 11 种内置的用户交互和响应方式及相关的函数、变量。人机交互是评估课件优劣的重要尺度。

3. 丰富的媒体素材的使用方法

Authorware 具有一定的绘图功能, 能方便地编辑各种图形, 能多样化地处理文字。它为多媒体作品制作提供了集成环境, 能直接使用其他软件制作的文字、图形、图像、声音和数字电影等多媒体信息。对多媒体素材文件的保存采用 3 种方式, 即: 保存在 Authorware

内部文件中；保存在库文件中；保存在外部文件中，以链接或直接调用的方式使用，还可以按指定的 URL 地址进行访问。

4. 强大的数据处理能力

利用系统提供的丰富的函数和变量来实现对用户的响应，允许用户自己定义变量和函数。

Authorware 7 较之版本 6.5 和 6，新增了 Powerpoint 文件导入、JavaScript 支持、增强的 LMS 整合及 MAC OSX 支持等新功能。以下是 Authorware 7 的十大新功能简介：

- 采用 Macromedia 通用用户界面。
- 支持导入 Microsoft Powerpoint 文件。
- 在应用程序中整合播放 DVD 视频文件。
- 通过内容创建导航、文本等功能将更简便、更容易。
- 支持 XML 的导入和输出。
- 支持 JavaScript 脚本。
- 增加学习管理系统知识对象。
- 一键发布的学习管理系统功能。
- 完全的脚本属性支持。
- Authorware 7 创作的内容可在苹果机的 Mac OS X 上兼容播放。

1.2 Authorware 的安装与卸载

1.2.1 Authorware 的安装

Authorware 的安装与其他 Windows 应用软件的安装过程类似，都有 step by step 的安装向导。具体安装步骤如下。

(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中找到即可。

(2) 双击安装程序，则会自动对安装程序进行解压。解压结束后，就会出现欢迎界面，如图 1-1 所示。

(3) 单击 Next 按钮，进入协议询问界面，如图 1-2 所示。该界面给出了使用 Authorware 的用户所应遵循的协议条款。若同意，可继续安装；否则，退出安装向导。

(4) 单击 Yes 按钮，进入安装路径设置界面，如图 1-3 所示。单击 Browse 按钮，打开路径选择对话框，如图 1-4 所示。可将安装路径直接输入 Path 中，也可在 Directories 中找到安装目录，单击它即可，单击“确定”按钮，返回到图 1-3 所示的安装路径设置界面。

(5) 设置完安装路径后，单击 Next 按钮，进入安装前确认界面，如图 1-5 所示。用户可对安装设置信息进行浏览。如果确认无误，可继续安装；否则，单击 Back 按钮，对以前的设置进行重设。

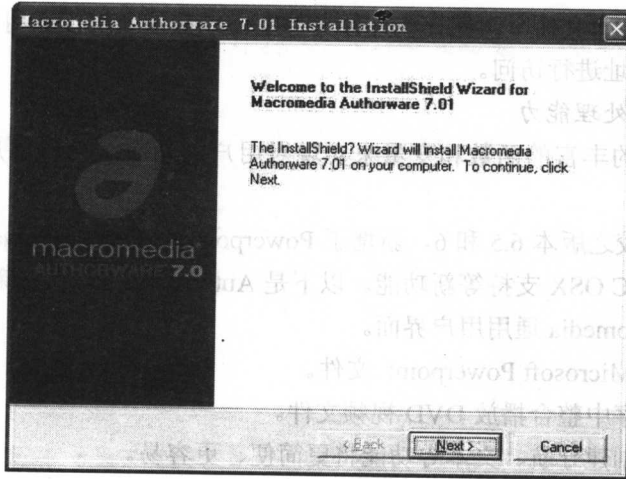


图 1-1 欢迎界面

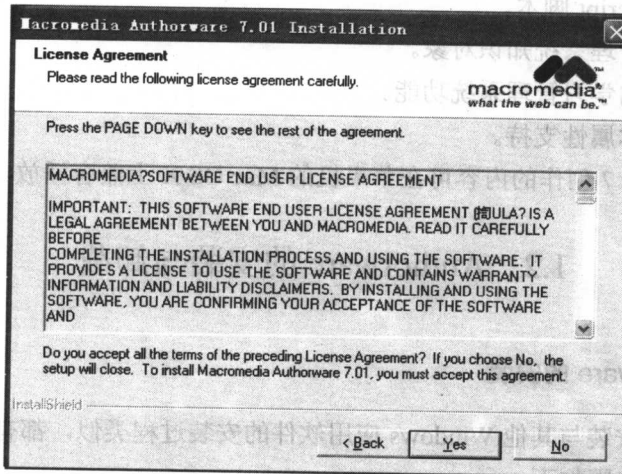


图 1-2 用户使用协议界面

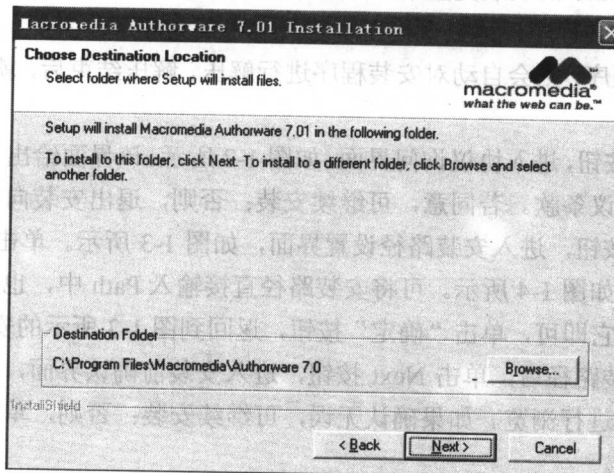


图 1-3 安装路径设置界面

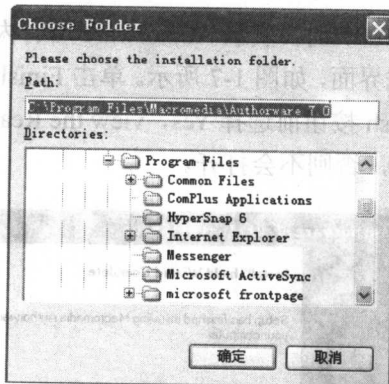


图 1-4 安装路径选择对话框

(6) 单击 Next 按钮，进入安装进度显示界面，如图 1-6 所示。这个过程可能需要的会长一些。若此时不想安装 Authorware，单击 Cancel 按钮，即可退出安装。

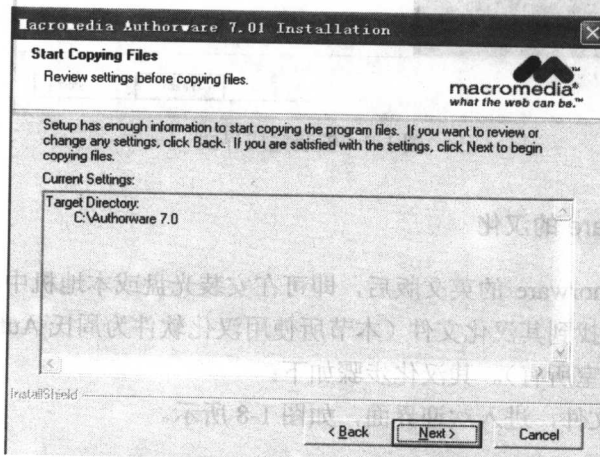


图 1-5 安装前确认界面

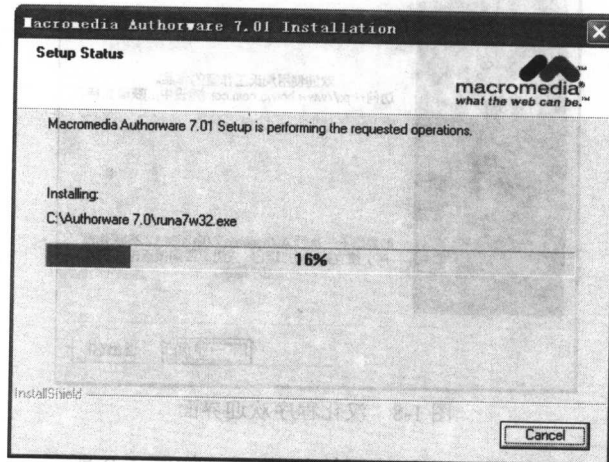


图 1-6 安装进度显示界面

(7) 当安装进度条显示 100%时,表示 Authorware 所有内容已全部安装到本地机。安装向导界面自动进入安装完成界面,如图 1-7 所示。单击 Finish 按钮,完成整个 Authorware 的安装过程。如果在单击 Finish 按钮前选择 Yes, view the Readme file now,则在完成安装后,会自动打开 Readme 文件,否则不会打开。

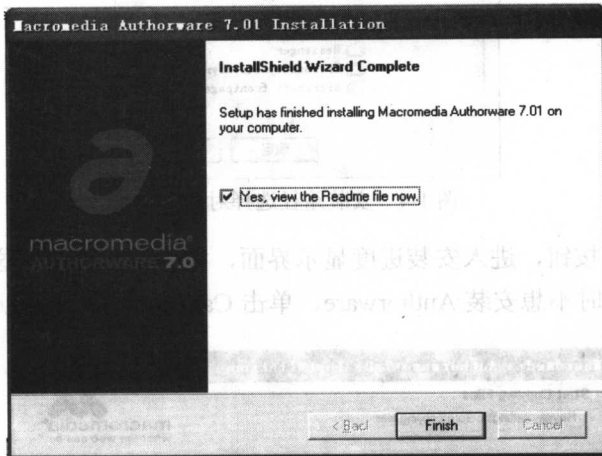


图 1-7 安装完成界面

1.2.2 Authorware 的汉化

在安装完成 Authorware 的英文版后,即可在安装光盘或本地机中与 Authorware 安装文件相同的文件夹中找到其汉化文件(本节所使用汉化软件为周氏 Authorware 汉化包,其汉化版权归周氏工作室所有)。其汉化步骤如下:

(1) 双击汉化文件,进入欢迎界面,如图 1-8 所示。

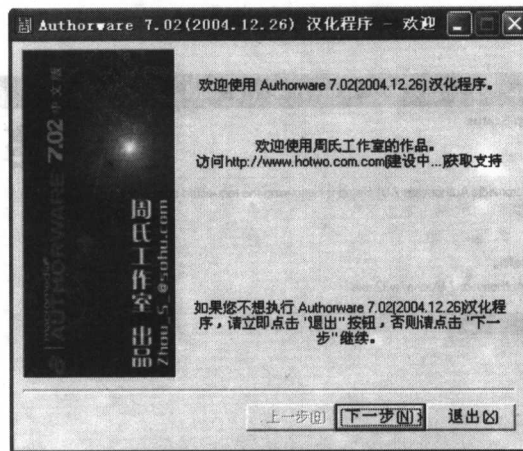


图 1-8 汉化程序欢迎界面

(2) 单击“下一步”按钮,进入使用协议界面,如图 1-9 所示。

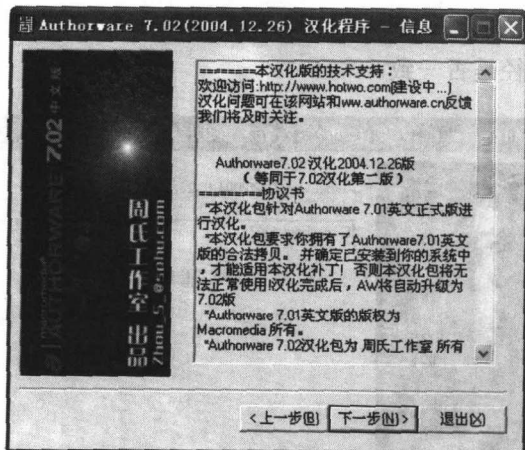


图 1-9 使用协议界面

(3) 单击“下一步”按钮，进入安装路径设置界面，如图 1-10 所示。默认路径为 C:\Program Files\Macromedia\Authorware 7，但需注意的是，汉化包安装路径必须与 Authorware 安装路径一致，否则，汉化过程无法继续。若要改变汉化包的安装路径，单击路径显示文本框右侧的 按钮，将弹出路径选择对话框，如图 1-11 所示。选择过路径后，单击“确定”按钮，返回到图 1-10 所示的安装路径设置界面。

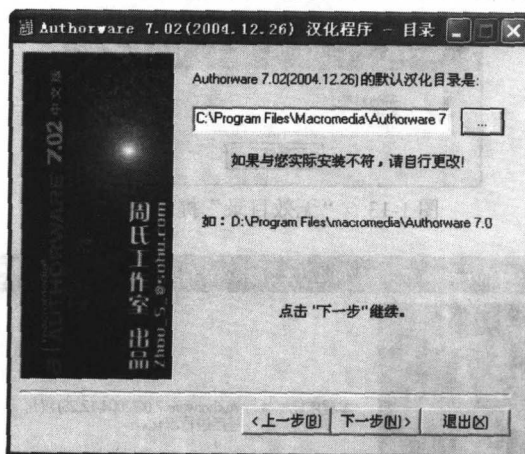


图 1-10 安装路径设置界面



图 1-11 安装路径选择对话框

(4) 单击“下一步”按钮，进入检查界面，如图 1-12 所示。系统检查汉化包安装路径与 Authorware 安装路径是否一致。

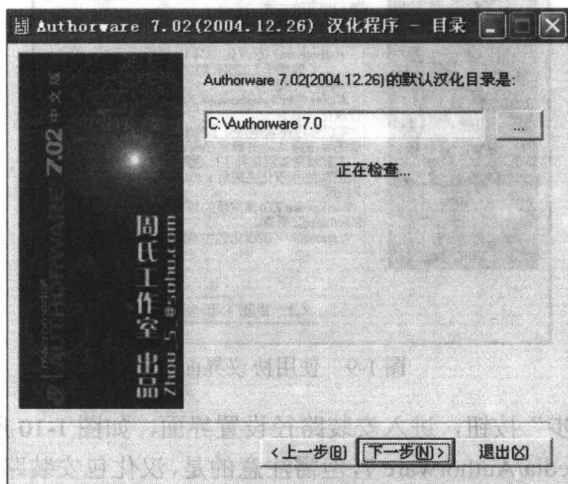


图 1-12 检查界面

(5) 当系统检查完毕，若发现两个安装路径不一致时，会弹出“无效目录”提示界面，如图 1-13 所示；若安装路径一致，则自动进入开始汉化提示界面，如图 1-14 所示。

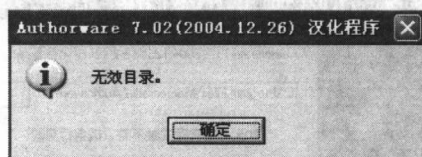


图 1-13 “无效目录”提示界面

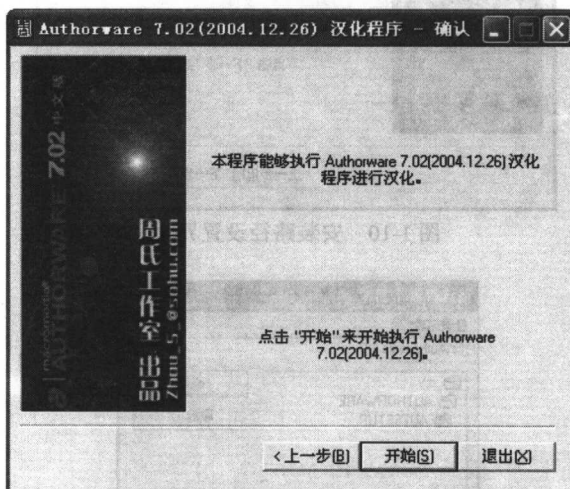


图 1-14 开始汉化提示界面

(6) 单击“开始”按钮，进入汉化过程界面，如图 1-15 所示。汉化过程正式开始。