

● 高等学校21世纪计算机教材

中文 Authorware 7.0 应用实例教程

李光明 傅 蓉 杨 谊 编著

● VISUAL
INTERFACE

● VISUAL
FLOWLINE

● IMPORT/EXPORT

● REPORT

冶金工业出版社



高等学校 21 世纪计算机教材

中文 Authorware 7.0 应用 实例教程

李光明 傅 蓉 杨 谊 编著

北 京

冶金工业出版社

2004

内 容 简 介

Authorware 7.0 是 Macromedia 公司推出的多媒体制作软件,由于它具有强大的多媒体编辑创作功能、友好的人机界面和良好的扩展性,因此深受用户的欢迎。它是目前应用最广的多媒体创作工具之一,被广泛应用于教学和商业等各个领域。本书详细介绍了 Authorware 7.0 的基础知识、文本处理、图形图像、音频和视频、动画效果、交互、分支处理、超级链接、Authorware 7.0 编程以及高级设计。最后,本书通过总结前面各章的知识综合介绍了一个实例——《纪念光盘》的制作,详细讲述了进行多媒体创作的基本过程。

本书内容循序渐进、结构合理、实例丰富,既可作为高等学校多媒体程序设计专业的教材,也可作为 Authorware 7.0 初学者和具有一定基础的多媒体程序设计开发人员的学习参考用书。

图书在版编目(CIP)数据

中文 Authorware 7.0 应用实例教程 / 李光明等编著. —北京:

冶金工业出版社, 2004.12

ISBN 7-5024-3663-4

I. 中... II. 李... III. 多媒体—软件工具, Authorware
7.0—教材 IV. TP311.56

中国版本图书馆 CIP 数据核字 (2004) 第 121875 号

出版人 曹胜利 (北京沙滩嵩祝院北巷 39 号, 邮编 100009)

责任编辑 程志宏

佛山市新粤中印刷有限公司印刷; 冶金工业出版社发行; 各地新华书店经销

2004 年 12 月第 1 版, 2004 年 12 月第 1 次印刷

787mm × 1092mm 1/16; 20.5 印张; 2 插页; 471 千字; 318 页

28.00 元

冶金工业出版社发行部 电话: (010) 64044283 传真: (010) 64027893

冶金书店 地址: 北京东四西大街 46 号 (100711) 电话: (010) 65289081

(本社图书如有印装质量问题, 本社发行部负责退换)

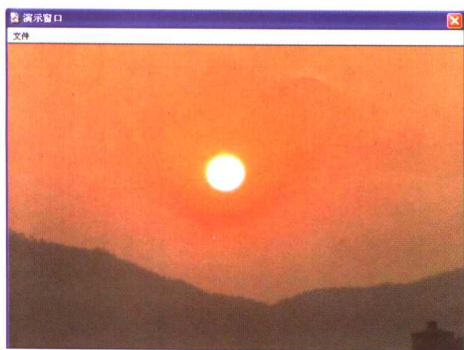


图 1-13 带标题栏和菜单栏的演示窗口

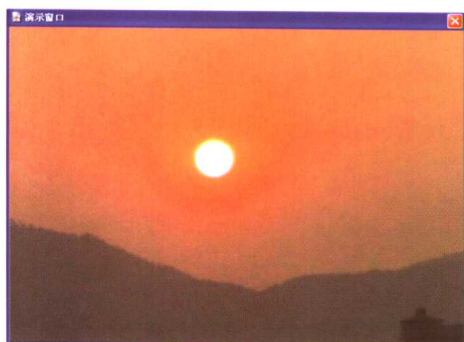


图 1-14 有标题栏无菜单栏的演示窗口

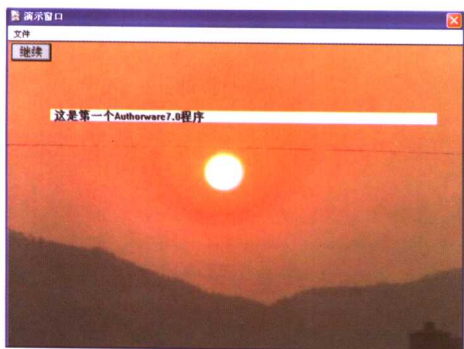


图 1-30 程序的运行结果

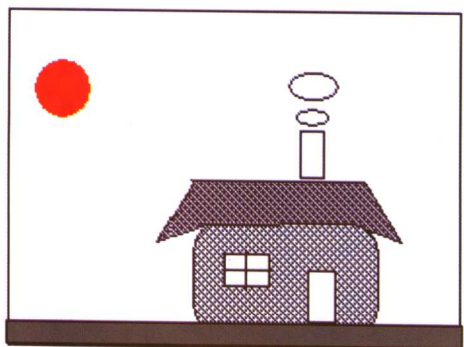


图 3-27 绘制房屋图形

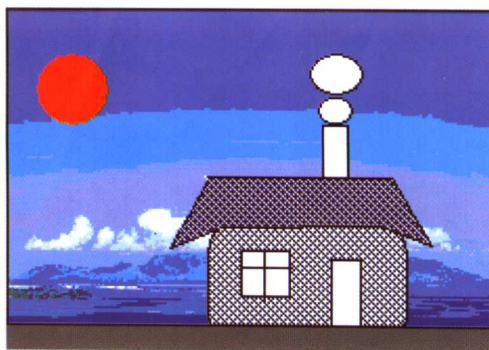


图 3-31 房屋效果



图 4-24 运行 ActiveX 控件



图 4-28 界面



图 4-30 移动文字到窗口上面



图 4-33 程序执行效果



图 6-70 程序执行效果



图 5-72 界面



图 6-78 退出屏幕保护程序



图 6-61 程序界面

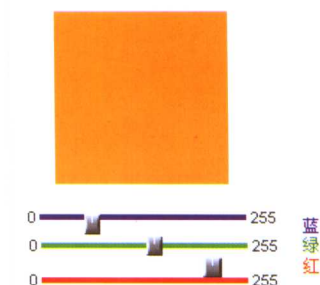


图 7-90 合成的颜色



图 6-68 输入错误密码的结果



图 9-44 显示图片文件



图 9-76 输入运算式



图 9-77 计算结果

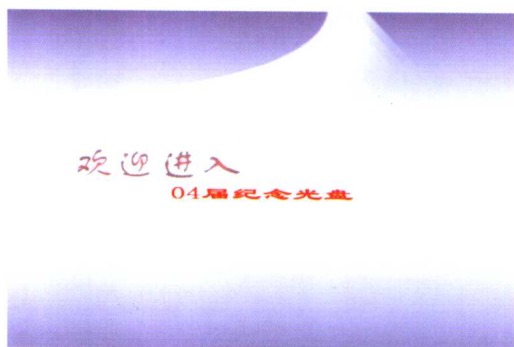


图 11-4 Flash 运行时界面

欢迎进入

图 11-19 颜色渐变

04届纪念光盘

图 11-22 编辑字体



图 11-41 按钮调整



图 11-43 播放首页的效果



图 11-50 运行后效果



图 11-51 “军训”运行后效果



图 11-54 运行后效果



图 11-65 背景图



图 11-56 背景图



图 11-73 电影剪辑



图 11-60 调整图片

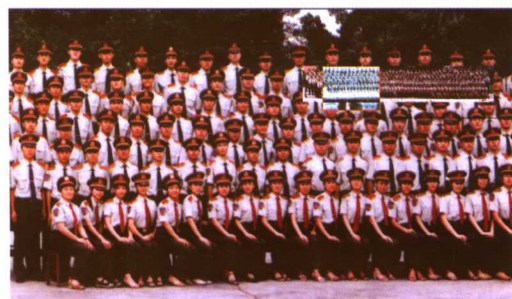


图 11-75 效果图



图 11-63 运行后效果

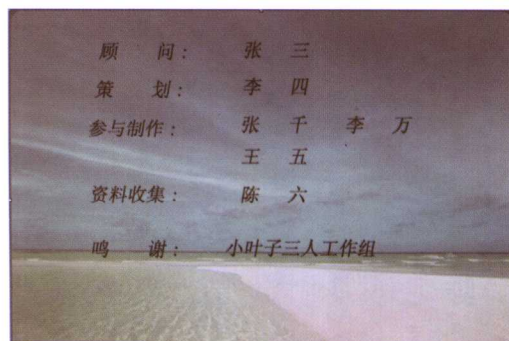


图 11-84 “退出”效果图

前言

一、关于 Authorware 7.0

Authorware 是 Macromedia 公司推出的多媒体软件的创作工具，Macromedia 公司在多媒体创作软件的开发上具有很强的实力，目前在多媒体创作中最为流行的 Director、Flash、FreeHand 等都是该公司的产品。

Authorware 是一种基于设计图标和流程线结构的多媒体设计平台，Authorware 还具有丰富的函数和程序控制功能，将编辑系统和编程语言较好地融合到了一起。Macromedia 公司先后推出了 Authorware 2.0、3.0、3.5、4.0、5.0、5.1、5.2、6.0 和 6.5 等多个版本。Authorware 7.0 增加了 PowerPoint 文件导入、DVD 播放、JavaScript 支持等新的功能，同时更新了以往的操作界面，能够和 Macromedia 公司所发布的 Flash 以及其他多媒体制作软件更好地兼容，使读者制作的多媒体程序更加丰富多彩。

二、本书的内容结构

全书共 11 章，主要内容如下：

第 1 章：Authorware 7.0 基础知识。本章主要介绍了 Authorware 7.0 的发展过程和特点及运行环境、新增功能、Authorware 7.0 的启动、Authorware 7.0 的界面、配置演示窗口以及创建一个简单的 Authorware 7.0 程序等。

第 2 章：文本处理。本章主要介绍了显示图标、绘图工具箱中的文本工具以及文本的输入与编辑等。

第 3 章：图形图像。本章主要介绍了通过图形工具箱绘制图形、图形属性的设置、图片的导入与调整、网格与对齐工具等。

第 4 章：音频和视频。本章主要介绍了声音图标、数字电影图标、DVD 图标、Windows Media Player 控件以及 DirectMediaXtra 播放器等。

第 5 章：动画效果。本章主要介绍了过渡的设置和使用、移动图标的运动方式、层次运动和定位以及 GIF 动画、Flash 动画和导入 PowerPoint 幻灯片等。

第 6 章：交互。本章主要介绍了交互的基本概念、交互图标属性的设定、建立交互的步骤以及 11 种交互的概念和制作过程等。

第 7 章：分支处理。本章主要介绍了判断图标的属性和应用等。

第 8 章：超级链接。本章主要介绍了超文本技术、导航结构的组成、导航图标以及框架图标等。

第 9 章：Authorware 7.0 编程。本章主要介绍了变量、函数、用户自定义函数的应用、运算符与表达式、程序调试与修改、模块和库的使用以及计算图标等。

第 10 章：高级设计。本章主要介绍了多媒体设计中的高级部分，包括：知识对象的使用与创建、外部插件以及数据库等。

第 11 章：综合实例——制作《纪念光盘》。本章主要介绍了《纪念光盘》的设计思路、

片头制作、主要内容的制作以及打包与发布。同时还介绍了通过 Authorware 7.0 来制作光盘的基本连接框架,其中大量的图形、动画、声音均由 Flash、Photoshop 等软件来参与设计制作,使读者可以体验到 Authorware 强大的多媒体制作连接功能。

本书每章附有练习题,以增强读者的实践能力。最后还给出习题解答,以便读者参考使用。

三、本书特点

(1) 实例丰富。

本书各章不仅介绍了各个知识点的相关理论,而且每章(除第 1 章外)还配有丰富的实例制作,便于读者迅速理解与掌握,最后通过综合实例总结了前面的知识,并介绍了多媒体创作的基本过程。

(2) 内容循序渐进、结构合理、层次清晰,且每章末均配有综合练习(除第 11 章外),书末还附有参考答案,以巩固读者所学知识。

四、本书适用对象

本书既可作为高等学校多媒体程序设计专业的教材,也可作为 Authorware 7.0 初学者和具有一定基础的多媒体程序设计开发人员的学习参考用书。

本书主要由李光明、傅蓉、杨谊编写,叶育盛和冯学技也为本书的写作付出了辛勤的劳动。由于软件汉化不完善,书中存在个别英文界面,请各位读者见谅。

由于编者水平有限,时间仓促,书中错误在所难免,敬请读者批评指正。

虽然经过严格的审核、精心的编辑,本书在质量上有了一定的保障,但我们的目标是力求尽善尽美,欢迎广大读者和专家对我们的工作提出宝贵意见和建议,联系方法如下:

电子邮件: service@cnbook.net

网址: www.cnbook.net

此外,本书所需素材和电子教案可在该网站的下载中心免费下载,该网站还有一些其他相关书籍的介绍,可以供读者选购参考。

编 者
2004 年 11 月

目 录

第1章 Authorware 7.0 基础知识	1
1.1 Authorware 简介	1
1.1.1 Authorware 发展过程和特点	1
1.1.2 Authorware 运行环境	2
1.2 Authorware 7.0 新增功能	2
1.3 Authorware 7.0 的启动	3
1.4 Authorware 7.0 的界面	4
1.4.1 标题栏	4
1.4.2 菜单栏	4
1.4.3 工具栏	10
1.4.4 图标栏	11
1.4.5 设计窗口	12
1.4.6 演示窗口	13
1.5 配置演示窗口	13
1.5.1 设置演示窗口的背景颜色	14
1.5.2 设置演示窗口的大小	14
1.5.3 设置演示窗口的选项	15
1.5.4 设置文件交互效果	15
1.6 创建一个简单的 Authorware 7.0 程序	16
1.6.1 新建文件	16
1.6.2 在设计窗口添加图标	17
1.6.3 图标的命名	17
1.6.4 图标的移动	18
1.6.5 图标的着色	18
1.6.6 设置图标属性	19
1.6.7 保存文件	21
1.6.8 运行程序	21
1.7 Authorware 7.0 的退出	22
小结	22
综合练习一	22
一、选择题	22

二、填空题	22
三、思考题	23
四、上机题	23
第2章 文本处理	24
2.1 显示图标	24
2.1.1 图标信息	25
2.1.2 图标属性	25
2.2 绘图工具箱中的文本工具	26
2.3 文本的输入与编辑	27
2.3.1 文本的输入	27
2.3.2 文本的编辑	28
2.4 实例制作	34
2.4.1 实例 2-1: 设置文字格式	34
2.4.2 实例 2-2: 设置自定义文本 风格	35
2.4.3 实例 2-3: 环形文字	37
2.4.4 实例 2-4: 滑块位置	38
2.4.5 实例 2-5: 动态显示文本	41
小结	42
综合练习二	43
一、选择题	43
二、填空题	43
三、思考题	44
四、上机题	44
第3章 图形图像	45
3.1 绘图工具箱简介	45
3.2 绘制图形	46
3.2.1 直线的绘制和调整	46
3.2.2 椭圆与圆的绘制和调整	47
3.2.3 矩形与正方形的绘制和调整	48
3.2.4 圆角矩形的绘制和调整	48

3.3 图形属性设置.....	49	综合练习四.....	72
3.3.1 颜色的设置.....	49	一、选择题.....	72
3.3.2 填充模式的设置.....	50	二、填空题.....	73
3.3.3 绘图模式.....	50	三、思考题.....	73
3.4 图片的导入与调整.....	51	四、上机题.....	73
3.4.1 图片导入的方法.....	51	第5章 动画效果.....	74
3.4.2 图片的调整.....	53	5.1 过渡.....	74
3.5 网格与对齐工具.....	54	5.1.1 显示图标的过渡.....	74
3.6 实例制作.....	54	5.1.2 擦除图标的过渡.....	76
3.6.1 实例 3-1: 设计一个漂亮		5.1.3 框架图标的过渡.....	76
的房子.....	54	5.2 移动图标的运动方式.....	76
3.6.2 实例 3-2: 制作简易图像		5.2.1 指向固定点.....	76
浏览器.....	56	5.2.2 指向固定直线上的某点.....	77
小结.....	58	5.2.3 指向固定区域内的某点.....	78
综合练习三.....	58	5.2.4 指向固定路径的终点.....	79
一、选择题.....	58	5.2.5 指向固定路径上的任意点.....	80
二、填空题.....	58	5.3 层次运动.....	81
三、思考题.....	58	5.4 定位.....	81
四、上机题.....	58	5.4.1 屏幕定位.....	81
第4章 音频和视频.....	59	5.4.2 沿路径定位.....	82
4.1 声音图标.....	59	5.4.3 区域定位.....	82
4.1.1 导入声音.....	59	5.5 GIF 动画.....	83
4.1.2 声音同步.....	61	5.5.1 导入 GIF 动画.....	83
4.1.3 声音处理.....	61	5.5.2 GIF 动画播放的设置.....	84
4.2 数字电影图标.....	62	5.6 Flash 动画.....	85
4.2.1 导入数字电影.....	63	5.6.1 导入 Flash 动画.....	85
4.2.2 数字电影同步.....	64	5.6.2 Flash 动画播放的设置.....	86
4.3 DVD 图标.....	65	5.7 导入 PowerPoint 幻灯片.....	86
4.4 Windows Media Player 控件.....	66	5.8 实例制作.....	88
4.5 DirectMediaXtra 播放器.....	68	5.8.1 实例 5-1: 动态书写	
4.6 实例制作.....	68	汉字“木”.....	88
4.6.1 实例 4-1: 配乐文字.....	68	5.8.2 实例 5-2: 播放幻灯片.....	89
4.6.2 实例 4-2: 播放电影.....	70	5.8.3 实例 5-3: 电子图书.....	90
4.6.3 实例 4-3: 媒体播放器.....	71	5.8.4 实例 5-4: 飞机水平飞行.....	91
小结.....	72	5.8.5 实例 5-5: 子弹射击飞行中	

的飞机	91	6.3.1 热区域交互的制作	117
5.8.6 实例 5-6: 小球的“∞”字 运动	93	6.3.2 热区域交互的属性设置	117
5.8.7 实例 5-7: 小球的循环运动	94	6.4 热对象交互	118
5.8.8 实例 5-8: 小球的来回运动	95	6.4.1 热对象交互的制作	118
5.8.9 实例 5-9: 太阳下山	97	6.4.2 热对象交互的属性设置	119
5.8.10 实例 5-10: 物体的运动	97	6.5 目标区交互	119
5.8.11 实例 5-11: 控制声音播放 的速度	98	6.5.1 目标区交互的制作	119
5.8.12 实例 5-12: 物体的圆形 运动	100	6.5.2 目标区交互的属性设置	120
5.8.13 实例 5-13: 控制 GIF 动画 播放	101	6.6 下拉菜单交互	120
5.8.14 实例 5-14: 控制 Flash 动画 播放	101	6.6.1 下拉菜单交互的制作	120
5.8.15 实例 5-15: 小球的平抛 运动	102	6.6.2 下拉菜单交互的属性设置	121
小结	105	6.7 条件交互	121
综合练习五	105	6.7.1 条件交互的制作	121
一、选择题	105	6.7.2 条件交互的属性设置	122
二、填空题	106	6.8 文本输入交互	122
三、思考题	106	6.8.1 文本输入交互的制作	123
四、上机题	106	6.8.2 文本输入交互的属性设置	123
第 6 章 交互	107	6.8.3 文本输入框的属性设置	124
6.1 交互的基本概念	107	6.9 按键交互	125
6.1.1 交互的组成元素	107	6.9.1 按键交互的制作	125
6.1.2 交互的制作步骤	108	6.9.2 按键交互的属性设置	125
6.1.3 交互的执行	108	6.10 重试限制交互	126
6.1.4 设计交互界面	108	6.10.1 重试限制交互的制作	126
6.1.5 交互流程控制	113	6.10.2 重试限制交互的属性设置	127
6.2 按钮交互	114	6.11 时间限制交互	127
6.2.1 按钮交互的制作	114	6.11.1 时间限制交互的制作	127
6.2.2 按钮交互的属性设置	114	6.11.2 时间限制交互的属性设置	127
6.2.3 创建特殊按钮	116	6.12 事件交互	128
6.3 热区域交互	116	6.12.1 事件交互的制作	128
		6.12.2 事件交互的属性设置	129
		6.13 实例制作	129
		6.13.1 实例 6-1: 自制选择题	129
		6.13.2 实例 6-2: 计算机的文字和 声音介绍	131
		6.13.3 实例 6-3: 儿童辨别图形 游戏	132

6.13.4 实例 6-4: 地图的拼接	133	8.1 超文本技术概述	172
6.13.5 实例 6-5: 菜单形式的 幻灯片播放	134	8.2 导航结构的组成	173
6.13.6 实例 6-6: 密码验证	135	8.3 导航图标	173
6.13.7 实例 6-7: 单向选择题 的解答	137	8.3.1 导航图标的缺省信息	173
6.13.8 实例 6-8: 限制输入次数 的密码验证	139	8.3.2 导航图标的属性信息	174
6.13.9 实例 6-9: 限制时间 的密码验证	139	8.4 框架图标	176
6.13.10 实例 6-10: 屏幕保护程序	140	8.4.1 框架图标的缺省信息	176
小结	143	8.4.2 框架图标的图标属性信息	176
综合练习六	143	8.4.3 导航图标的下一层设置	177
一、选择题	143	8.5 实例制作	179
二、填空题	144	8.5.1 实例 8-1: 制作电子 书籍目录	179
三、思考题	144	8.5.2 实例 8-2: 翻页	182
四、上机题	144	8.5.3 实例 8-3: 单击报时	185
第 7 章 分支处理	145	8.5.4 实例 8-4: 超链接帮助	186
7.1 判断图标的属性	145	8.5.5 实例 8-5: 填表	189
7.1.1 判断图标的缺省信息	146	小结	196
7.1.2 判断图标的属性信息	146	综合练习八	196
7.2 实例制作	148	一、选择题	196
7.2.1 实例 7-1: 判断按钮的实现	148	二、填空题	197
7.2.2 实例 7-2: 钟表的制作	151	三、思考题	198
7.2.3 实例 7-3: 巧算 24	154	四、上机题	198
7.2.4 实例 7-4: 滚铁环	163	第 9 章 Authorware 7.0 编程	199
7.2.5 实例 7-5: 调色板	166	9.1 变量	199
小结	169	9.1.1 系统变量	199
综合练习七	169	9.1.2 自定义变量	201
一、选择题	169	9.2 函数	204
二、填空题	170	9.3 用户自定义函数的应用	206
三、思考题	170	9.3.1 什么是用户自定义函数	206
四、上机题	171	9.3.2 如何调用自定义函数	207
第 8 章 超级链接	172	9.3.3 在 Authorware 7.0 中 使用 DLL	209
		9.4 运算符与表达式	210
		9.4.1 运算符	210
		9.4.2 表达式	212

9.4.3 条件/循环判断语句结构	212	10.4 实例制作	264
9.5 程序调试与修改	214	10.4.1 实例 10-1: 消息框	264
9.6 使用模块	216	10.4.2 实例 10-2: 设计简易 Web 浏览器	268
9.6.1 建立模块	216	10.4.3 实例 10-3: 从 Access 数据库 中检索数据	272
9.6.2 载入模块	218	小结	274
9.6.3 卸载模块	218	综合练习十	274
9.7 使用库	218	一、选择题	274
9.7.1 新建库	218	二、填空题	275
9.7.2 修改库	220	三、思考题	275
9.7.3 编译库	221	四、上机题	275
9.7.4 链接库	222		
9.8 计算图标	224		
9.9 实例制作	227	第 11 章 综合实例——制作	
9.9.1 实例 9-1: 饼图的绘制	227	《纪念光盘》	276
9.9.2 实例 9-2: 计算器	228	11.1 《纪念光盘》设计思路	276
9.9.3 实例 9-3: 密码输入与显示	234	11.1.1 素材的准备	276
9.9.4 实例 9-4: 留言簿	235	11.1.2 《纪念光盘》制作的基本 过程	278
9.9.5 实例 9-5: 数字与字符	238	11.2 制作《纪念光盘》片头	278
小结	240	11.2.1 光盘片头的设计	278
综合练习九	240	11.2.2 开头 Flash 动画的制作	279
一、选择题	240	11.2.3 动画的导入	284
二、填空题	241	11.3 《纪念光盘》主要内容的制作	285
三、思考题	242	11.3.1 主要框架的制作	285
四、上机题	242	11.3.2 素材的制作	286
第 10 章 高级设计	243	11.3.3 光盘界面的具体制作	289
10.1 知识对象	243	11.3.4 制作“纪念册”	291
10.1.1 知识对象简介	243	11.3.5 制作“荣誉簿”	293
10.1.2 使用知识对象	245	11.3.6 制作“团体活动”	294
10.1.3 创建知识对象	251	11.3.7 制作“专业签名档”	297
10.2 外部插件	255	11.3.8 制作“集体合影”	301
10.2.1 OLE 对象	255	11.3.9 制作“退出”	303
10.2.2 ActiveX 控件	256	11.4 《纪念光盘》的打包与发布	304
10.3 数据库	261	11.4.1 程序打包	304
10.3.1 ODBC 概述	261	11.4.2 程序发布前的准备工作	305
10.3.2 使用 ODBC 进行数据库开发	262		

11.4.3 一键式发布	308	第 4 章	314
小结	312	第 5 章	315
参考答案	313	第 6 章	315
第 1 章	313	第 7 章	316
第 2 章	314	第 8 章	316
第 3 章	314	第 9 章	317
		第 10 章	318

第 1 章 Authorware 7.0 基础知识

随着多媒体技术的推广和普及,进行多媒体创作的方式日渐多样化,多媒体创作软件的功能越来越强大,使用也越来越简单。本章主要介绍 Macromedia 公司推出的最新多媒体创作软件 Authorware 7.0 的基础知识,包括:

- (1) Authorware 简介。
- (2) Authorware 7.0 新增功能。
- (3) Authorware 7.0 的启动。
- (4) Authorware 7.0 的界面。
- (5) 配置演示窗口。
- (6) 创建一个简单的 Authorware 7.0 程序。
- (7) Authorware 7.0 的退出。

1.1 Authorware 简介

Authorware 是 Macromedia 公司推出的适合专业人员或普通用户开发多媒体软件使用的创作工具,Macromedia 公司在多媒体创作软件的开发工作上具有很强的实力,目前国内多媒体创作中非常流行的 Director、Flash、FreeHand 等软件都是该公司的产品。此类产品易于掌握,无须编程或只需少量编程,开发效率高,所以深受广大用户的青睐。

1.1.1 Authorware 发展过程和特点

Authorware 是一种基于设计图标和流程线结构的多媒体设计平台。该软件主要承担多媒体素材的集成和组织工作,它可以将 3ds max、Cool3D、Photoshop、Flash 和 Director 等软件制作的成果集成起来,创作出更具专业水准的多媒体作品。同时 Authorware 还具有丰富的函数和程序控制功能,它将编辑系统和编程语言较好的融合到了一起。

Macromedia 公司在 1992 年推出了 Authorware 2.0 版,它能够进行基本的多媒体软件设计。1995 年,Macromedia 公司先后又推出了 Authorware 3.0 和 Authorware 3.5 版,这两个版本对函数和变量的使用进行了较大的改进,并增加了框架图标和定向导航图标,使程序的流程控制更加灵活方便,为程序设计的结构化提供了极大地便利。

在此基础上,1997 年推出了 Authorware 4.0,它在编辑系统和编程环境两个方面都有明显的改进,同时支持 Windows 的 ActiveX 标准,使得 Authorware 的功能达到了一个新的高度,也为后续版本的发展提供了一个坚实的基础。1998 年以后,Macromedia 公司又先后推出了 Authorware 5.0、Authorware 5.1 和 Authorware 5.2,这些版本新增了许多程序功能,包括对图形 Alpha 通道的处理、知识对象(Knowledge Object)、支持 Flash、GIF 动画等,从而使制作的多媒体软件更加丰富多彩。

2001 年以后,Macromedia 公司又相继推出了 Authorware 6.0、Authorware 6.5,其最大的特点是在原来的基础上增加了一键式发布、MP3 音频支持、XML 支持、增强的 ActiveX 支持,使用户对多媒体软件的设计与发布更加得心应手。

最近公司又推出 Authorware 软件的最新版——Authorware 7.0。它采用所见即所得的设计界面和流程图式的设计方式，使创作的程序不但逻辑性强，而且便于组织管理，整个程序也显得更加紧凑。与先前的版本相比，它新增了 PowerPoint 文件导入、JavaScript 支持、增强的 LMS 整合及 MAC OSX 支持等新功能。

总的来说，Authorware 具有高效的多媒体管理机制和丰富的交互方式，尤其适合于制作多媒体辅助教学和培训演示课件。

1.1.2 Authorware 运行环境

运行 Authorware 7.0，对系统有如下需求：

处理器：Intel Pentium II 或更高档次。

内存：至少 32MB 内存，推荐使用 128MB 内存。

硬盘：120MB 空闲空间。

显示：800 × 600 像素，推荐使用更高分辨率。

操作系统：Windows 98SE/2000/XP/2003，首选 Windows XP/2003。

播放（运行）时 Authorware 7.0 应用程序对计算机系统的最低要求如下：

处理器：Intel Pentium II 或更高档次。

内存：16MB 可用内存（Microsoft Windows），24MB 可用内存（Mac）。

操作系统：Windows 98SE/ME/NT4.0/2000/XP/2003，MacOS 8.1 through OSX。

浏览器：Microsoft Internet Explorer 4.0 以上或 Netscape 4.0 以上。

从以上数据可以看出 Authorware 7.0 对计算机的软硬件环境要求并不太高，一般目前常用的计算机都可以满足此要求。

1.2 Authorware 7.0 新增功能

Authorware 7.0 是目前 Macromedia 公司推出的新版本，该版本与以前版本相比，有了很大的更新，增加了 PowerPoint 文件导入、JavaScript 支持、增强的 LMS 整合及 Mac OSX 支持等新功能。下面是 Authorware 7.0 的十大新功能：

（1）Common Macromedia User Interface。采用 Macromedia 通用用户界面。

（2）Microsoft PowerPoint Import。支持导入 Microsoft PowerPoint 文件。

（3）DVD Playback。支持在应用程序中整合播放 DVD 视频文件。

（4）Accessible Content for People with Disabilities。通过内容创建导航、文本等功能将更简便容易，为身体有缺陷者提供可操作的内容。

（5）XML Import and Export。支持 XML 的导入和输出。

（6）JavaScript Support。支持 JavaScript 脚本。

（7）Learning Management System (LMS) Knowledge Objects。增加了学习管理系统知识对象。

（8）One-Button Publishing to Learning Management Systems。支持一键发布的学习管理系统功能。

（9）Fully Scriptable Properties。完全的脚本属性支持。用户可以通过脚本进行 Commands 命令、Knowledge Objects（知识对象）以及延伸内容的高级开发。