

求 职 宝 典

——Authorware 7.0 认证与实战

轻松通过认证 提高应用水平

王晓亮 主编



清华大学出版社

求职宝典

—— Authorware 7.0 认证与实战

王晓亮 主编

清华大学出版社

北 京

内 容 简 介

本书系统、深入地讲解了使用 Authorware 7.0 开发多媒体产品的技术, 基础知识与应用实例相结合, 实用性和针对性强。本书共分为 13 章, 分别介绍了 Authorware 认证与求职应聘, 文本和图像的应用, 动画效果的实现, 人机交互的实现, 多媒体信息的应用, 框架和导航图标的使用, 变量、函数和表达式的使用, 使用决策图标, 库、知识对象和控件的使用, 网络应用, 多媒体作品的最后设置等, 并在最后附加了综合实例以及认证考试题及其解答。

本书结构合理, 实例丰富, 可以使读者在较短的时间内掌握 Authorware 7.0 的基本使用方法和操作技巧。

本书适于从事多媒体创作的 Authorware 7.0 的初、中级用户阅读, 也可作为创意设计工作者的参考书。

版权所有, 翻印必究。

本书封面贴有清华大学出版社激光防伪标签, 无标签者不得销售。

图书在版编目(CIP)数据

求职宝典——Authorware 7.0 认证与实战/王晓亮 主编.—北京: 清华大学出版社, 2003

ISBN 7-302-07712-6

I.求… II.王… III.多媒体—软件工具, Authorware 7.0 IV.TP311.56

中国版本图书馆 CIP 数据核字(2003)第 108658 号

出 版 者: 清华大学出版社 地 址: 北京清华大学学研大厦

<http://www.tup.com.cn> 邮 编: 100084

社 总 机: 010-62770175 客户服务: 010-62776969

组稿编辑: 胡伟卷

文稿编辑: 刘金喜

封面设计: 王 永

版式设计: 康 博

印 刷 者: 世界知识印刷厂

装 订 者: 北京市密云县京文制本装订厂

发 行 者: 新华书店总店北京发行所

开 本: 185 × 260 印张: 23.25 字数: 551 千字

版 次: 2004 年 2 月第 1 版 2004 年 2 月第 1 次印刷

书 号: ISBN 7-302-07712-6/TP · 5647

印 数: 1 ~ 5000

定 价: 33.00 元

本书如存在文字不清、漏印以及缺页、倒页、脱页等印装质量问题, 请与清华大学出版社出版部联系调换。联系电话: (010)62770175-3103 或(010)62795704

前 言

在多媒体技术日新月异的今天,Macromedia 公司又把 Authorware 的版本更新到了 7.0。Authorware 是一个非常优秀的多媒体制作软件。它简单易用、交互性强,而且提供了丰富的系统函数和接口,使开发多媒体软件有了很大的灵活性和可扩展性,因此一直受到广大多媒体用户的好评。

本书由浅入深地向用户介绍了 Authorware 强大的多媒体控制功能。本书内容不仅涉及了最基础的图标介绍,还采用了大量的经典实例,使读者在实践中掌握 Authorware 的使用方法和操作技巧。本书共分为 13 章,内容包括:

- 第 1 章主要介绍了多媒体技术发展的现状和趋势、Authorware 认证要求、求职应聘的实战要求,以及 Authorware 7.0 的新增功能和界面。
- 第 2 章主要介绍了 Authorware 7.0 的工具箱、文本的编辑与处理、绘制图形以及外部图像的处理。
- 第 3 章主要介绍了动画的设计、动画的控制以及多媒体素材的组织。
- 第 4 章主要介绍了交互结构的建立以及各种交互类型。
- 第 5 章主要介绍了声音、数字化电影以及 DVD 图标的应用。
- 第 6 章主要介绍了框架结构及其使用方法。
- 第 7 章主要介绍了系统函数和自定义函数的使用,以及运算符、表达式和语句的使用。
- 第 8 章主要介绍了决策图标及其属性,顺序结构和分支结构的创建。
- 第 9 章主要介绍了库的创建和使用,链接的更新和识别,OLE 对象和 ActiveX 控件的使用。
- 第 10 章主要介绍了 Authorware 7.0 的网络功能以及基于 Web 的 Authorware 程序设计和发布。
- 第 11 章主要介绍了 Authorware 程序的调试、打包以及发布。
- 第 12 章主要介绍了两个实例——教学类课件的设计和光盘的制作。
- 第 13 章给出了认证考试模拟题及参考答案。

通过本书的学习,读者可以在较短的时间内掌握 Authorware 7.0 的基本使用方法,并对其新增功能有一个全面的了解。本书内容丰富、层次清晰、通俗易懂、图文并茂、实例典型、软件功能与实例相结合,易于上手。

本书由王晓亮主编,同时参与编写的还有秦志敏、黄昆等,由于编者水平有限,书中纰漏之处在所难免,敬请广大读者和专家提出宝贵意见。

目 录

第 1 章 Authorware 认证与求职应聘	1
1.1 充满活力的多媒体设计专业	2
1.1.1 多媒体与多媒体技术	2
1.1.2 多媒体发展的现状和趋势	2
1.1.3 多媒体技术的应用前景	3
1.2 Authorware 认证要求	3
1.3 求职应聘的实战要求	4
1.4 Authorware 7.0 简介	4
1.4.1 Authorware 7.0 的特点	5
1.4.2 Authorware 7.0 十大新功能	6
1.4.3 Authorware 7.0 的主窗口	7
1.5 本章小结	18
1.6 认证复习	18
第 2 章 文本和图像的应用	19
2.1 认识 Tool 工具箱	20
2.2 文本的编辑与处理	22
2.2.1 创建文本	22
2.2.2 编辑文本	27
2.2.3 文本的平滑效果设置	35
2.2.4 超级链接文本	36
2.3 绘制图形	39
2.3.1 图形的创建	39
2.3.2 设置图形的属性	42
2.3.3 对象的放置	45
2.4 处理外部图像	49
2.5 本章示例	52
2.5.1 设计方案	53
2.5.2 程序开发	53
2.6 本章小结	56

2.7 认证复习	57
第3章 动画效果的实现	59
3.1 动画的准备工作	60
3.1.1 设置显示图标	60
3.1.2 设置移动图标	61
3.2 动画设计	62
3.2.1 直接移动到终点的动画	62
3.2.2 终点沿直线定位的动画	65
3.2.3 沿平面定位的动画	68
3.2.4 沿路径移动到终点的动画	70
3.2.5 沿路径定位的动画	74
3.2.6 其他动画的应用	75
3.3 暂停运行的画面	76
3.4 使用擦除图标	78
3.5 多媒体素材的组织	81
3.5.1 素材的分类	81
3.5.2 文字素材的准备	81
3.5.3 声音素材的准备	81
3.5.4 图形/图像素材的准备	82
3.5.5 动画素材的准备	83
3.5.6 视频素材的准备	83
3.6 本章示例	84
3.7 本章小结	88
3.8 认证复习	88
第4章 人机交互的实现	91
4.1 建立交互结构并设置其属性	92
4.1.1 建立交互结构	92
4.1.2 设置响应属性	94
4.1.3 设置交互属性	95
4.2 Authorware 7.0 的交互类型(一)	98
4.2.1 按钮交互	98
4.2.2 热区交互	102
4.2.3 热对象交互	105
4.3 Authorware 7.0 的交互类型(二)	107
4.3.1 文本交互	108
4.3.2 按键交互	113

4.3.3 条件交互.....	116
4.4 Authorware 7.0 的交互类型(三).....	120
4.4.1 限次交互.....	120
4.4.2 限时交互.....	123
4.5 Authorware 7.0 的交互类型(四).....	126
4.5.1 下拉菜单交互.....	126
4.5.2 目标区域交互.....	129
4.6 永久交互设置和程序的跳转.....	133
4.6.1 何时使用永久性响应.....	133
4.6.2 程序的跳转.....	134
4.6.3 永久交互的关闭.....	136
4.7 本章示例.....	138
4.8 本章小结.....	139
4.9 认证复习.....	139
第5章 多媒体信息的应用.....	141
5.1 声音图标的应用.....	142
5.1.1 设置声音图标.....	142
5.1.2 媒体同步.....	143
5.1.3 Authorware 支持的声音文件.....	144
5.1.4 加载声音.....	145
5.1.5 控制音乐循环播放.....	146
5.2 数字化电影图标的应用.....	147
5.2.1 设置数字化电影图标.....	148
5.2.2 Authorware 支持的电影类型.....	150
5.2.3 使用电影图标.....	151
5.2.4 电影图标应用示例.....	152
5.3 DVD 图标的应用.....	154
5.4 本章示例.....	155
5.5 本章小结.....	157
5.6 认证复习.....	158
第6章 框架和导航图标的使用.....	159
6.1 框架结构概述.....	160
6.1.1 框架图标概述.....	160
6.1.2 导航图标概述.....	162
6.2 使用框架图标.....	166
6.2.1 创建框架结构.....	166

6.2.2	编辑框架结构	170
6.2.3	调整按钮属性	171
6.2.4	替换默认的框架结构	174
6.2.5	自动创建页面	176
6.2.6	框架结构的嵌套	177
6.3	设置页的关键词	177
6.4	本章示例	178
6.5	本章小结	181
6.6	认证复习	182
第7章	变量、函数和表达式	183
7.1	变量和函数	184
7.1.1	系统变量和自定义变量	184
7.1.2	使用变量和函数的场合	185
7.1.3	变量的数据类型	186
7.1.4	关于函数	188
7.2	系统变量	189
7.2.1	计算图标的使用	189
7.2.2	系统变量的使用	190
7.3	自定义变量	192
7.3.1	定义自定义变量	192
7.3.2	修改自定义变量	193
7.3.3	变量使用中的问题	194
7.4	系统函数	194
7.4.1	系统函数的使用	194
7.4.2	函数的参数	197
7.4.3	返回值	198
7.5	自定义函数	198
7.5.1	Authorware 能够使用的自定义函数	198
7.5.2	使用自定义函数的实例	199
7.6	运算符	201
7.6.1	运算符的类型	201
7.6.2	运算符的优先级	202
7.6.3	运算符的运算结果	203
7.7	表达式和语句	205
7.7.1	表达式的使用	205
7.7.2	程序语句	205

7.8	本章示例	207
7.9	本章小结	209
7.10	认证复习	209
第8章	使用决策图标	211
8.1	决策图标及其属性	212
8.1.1	决策分支结构	212
8.1.2	设置决策图标属性	213
8.1.3	设置路径属性	215
8.2	顺序分支结构的创建	215
8.3	随机分支结构的创建	218
8.4	本章示例	220
8.5	本章小结	223
8.6	认证复习	224
第9章	库、知识对象和控件	225
9.1	库的应用	226
9.1.1	库的创建	226
9.1.2	认识库设计窗口	227
9.1.3	库的使用	228
9.1.4	库的编辑	229
9.2	链接的更新和识别	233
9.2.1	链接的更新	233
9.2.2	链接的识别	233
9.2.3	链接的恢复	234
9.3	知识对象	235
9.3.1	模块简介	235
9.3.2	了解知识对象	238
9.3.3	常用知识对象示例	241
9.4	使用 Xtras 效果	254
9.4.1	Xtras 的 5 种类型	254
9.4.2	Xtras 使用方法	256
9.5	OLE 对象与 ActiveX 控件	257
9.5.1	OLE 对象的使用	258
9.5.2	关于 ActiveX 控件	260
9.6	本章示例	264
9.7	本章小结	266
9.8	认证复习	267

第 10 章 网络应用	269
10.1 Authorware 7.0 的网络功能	270
10.2 基于 Web 的 Authorware 程序设计	271
10.2.1 网络发布的途径	271
10.2.2 设计原则	271
10.2.3 访问网络资源	272
10.2.4 实现 E-mail 的发送	277
10.3 基于 Web 的 Authorware 程序的网络发行	279
10.3.1 对片断进行 Web 化打包	279
10.3.2 编辑映像文件	282
10.3.3 修改网页代码	283
10.3.4 网页浏览	284
10.4 本章示例	286
10.5 本章小结	288
10.6 认证复习	288
第 11 章 多媒体作品的最后设置	291
11.1 程序调试	292
11.1.1 调试的方法	292
11.1.2 程序设计技巧	295
11.1.3 调试的常规思路	295
11.2 将程序打包	296
11.2.1 文件打包	296
11.2.2 Package File 对话框设置	297
11.2.3 库文件单独打包	298
11.3 发行前的准备	299
11.3.1 决定多媒体数据的存放位置	300
11.3.2 使用路径	301
11.3.3 设置用户信息记录	304
11.3.4 文件发行决策	305
11.4 文件发布	309
11.4.1 发布的步骤	309
11.4.2 One Button Publishing 对话框	311
11.4.3 批量发布	316
11.5 本章示例	317
11.6 本章小结	319
11.7 认证复习	319



第 12 章 综合实例	321
12.1 多媒体软件开发过程	322
12.2 教学类课件设计	323
12.2.1 编写程序	323
12.2.2 打包发布作品	332
12.3 光盘制作	334
12.3.1 编写程序	335
12.3.2 打包与发行	338
12.4 本章小结	340
第 13 章 Authorware7.0 认证考试	341
13.1 认证考试模拟测试题	342
13.2 测试题参考答案	351
附录 认证复习题参考答案	353

Authorware 认证与求职应聘

在多媒体制作领域, Authorware 一直以功能强大、使用方便、可扩展性强而著称。它是一种基于设计图标和流程线的多媒体集成环境, 利用它, 广大非专业人员可以轻易地设计出自己的多媒体软件。在我国, 使用 Authorware 制作多媒体作品的用户越来越多, 为了满足我国用户日益增长的对其产品的培训需求, “Macromedia 中国授权认证培训考试体系”于 2000 年在我国正式推出, 旨在培养更多技术优秀、创意丰富、实践能力强的多媒体教学、互联网、多媒体及电子商务的开发人员。目前, Macromedia 推出了 Authorware 7.0。作为入门教程。下面首先介绍多媒体和认证要求及 Authorware 7.0 的基本知识。



学习目标

掌握 Authorware 7.0 的基本操作



认证要点

- Authorware 7.0 的特点
- 图标面板中各个图标的作用
- 图标的操作

1.1 充满活力的多媒体设计专业

多媒体技术是当前倍受人们关注的热点之一。20 世纪 80 年代以前,信息媒体的交互方式仅限于文字和文本。多媒体技术的出现,从根本上改变了昔日基于字符的各种计算机处理技术。随着网络技术的发展,知识经济的到来,多媒体技术已广泛地应用到社会的各个方面,在全世界已形成了一股开发多媒体技术的热潮。

1.1.1 多媒体与多媒体技术

多媒体是由文字、声音、图像、动画、图形、数字化电影、视频信息等媒体介质与计算机技术融合而形成的交互式信息传播媒体。多媒体技术是把声音、文字、图像与计算机集成在一起并可进行交互的技术。

多媒体涉及的技术广泛,主要特征如下。

- 多媒体是信息交流和传播媒体。从这个意义上说,多媒体和电视、报纸、杂志等媒体在功能上是一样的。
- 多媒体是人-机交互式媒体。这里所指的“机”,目前主要是指计算机,或者由微处理器控制的其他终端设备。因为计算机的一个重要特性是“交互性”,使用它就比较容易实现人-机交互功能。从这个意义上说,多媒体跟目前大家所熟悉的模拟电视、报纸、杂志等媒体是大不相同的。
- 多媒体信息都是以数字的形式而不是以模拟信号的形式存储和传输的。
- 传播信息的媒体的种类很多,如文字、声音、电视图像、图形、图像、动画等。虽然融合任何两种以上的媒体就可以称为多媒体,但通常认为,多媒体中的连续媒体(声音和电视图像)是人与计算机交互的最自然的媒体。

1.1.2 多媒体发展的现状和趋势

近年来,随着处理器技术的发展,硬件质量的不断提高和软件产品的不断升级,多媒体技术正逐步走向成熟。通过网络、只读光盘存储器(Compact Disc Read-Only Memory, CD-ROM)、数字多功能光盘(Digital Versatile Disc, DVD)和多媒体计算机,人们表达、获取和使用信息的方式和方法产生了重大变革。

多媒体信息产业的发展十分迅猛,前景十分乐观,是当今世界竞争的焦点之一。世界各国都投入了大量的人力、物力和财力,用最大的努力发展以多媒体为中心的信息产业,以适应日趋重要的信息革命,占领信息市场。多媒体产业的发展将极大地改变人类社会的工作结构与模式,甚至将对人类社会产生长远和深刻的影响。

1.1.3 多媒体技术的应用前景

多媒体技术是一种具有强烈渗透性的高新技术,其应用扩展到各个领域,尤其在教育培训、信息服务、数据通信、娱乐、大众媒体传播、广告等方面显示出强劲的势头。教育领域是多媒体应用的主要领域之一,电子商务、网络教学是当前最流行的话题,人们足不出户就可以签订合约、订购货物,也可以选修世界最知名大学的课程。虚拟现实技术是近几年计算机科学中激动人心的研究课题之一,虚拟现实技术是在计算机系统环境下,集视、听、说、触等多感觉器官的功能于一体的仿真综合体。把虚拟现实技术推广应用到各个领域,可带动各领域实现可视仿真。

1.2 Authorware 认证要求

为了全面、系统地提升开发者的 Authorware 及其他软件的应用水平,Macromedia 公司特别建立了 Macromedia 中国授权认证培训体系,并设立了“Macromedia 中国授权认证培训管理中心”(Macromedia ATMC)、“Macromedia 中国授权认证培训中心”(Macromedia ATC)、“Macromedia 中国授权认证考试管理中心(Macromedia AXMC)”和“Macromedia 中国授权认证考试中心”(Macromedia AXC),向中国提供 Flash、Dreamweaver、Fireworks、Authorware 等课程的认证培训与考试服务,通过认证考试的学员将获得 Macromedia 公司统一颁发的权威认证证书。

欲参加 Macromedia Authorware 设计师认证考试,考生应能熟练地使用计算机,具备一定的程序设计基础,一年以上使用 Authorware 的经验,了解多媒体常识,熟练掌握课件、多媒体教学软件及联机教学程序的制作。

由于 Authorware 7.0 刚刚推出,因此还没有相应的认证考试范围。下面以 6.0 为例介绍参加 Authorware 设计师认证考试应掌握的知识。

- 认识 Authorware 6
- Authorware 6 窗口介绍
- Authorware 6 菜单内容
- Authorware 6 基本图标
- Authorware 6 复合图标
- 引入媒体的图标
- 变量与函数
- 库
- 打包和发行
- 基本程序技巧
- 视频图标

考试题为单项选择题、多项选择题和判断题,满分为 100 分,成绩 60 分以上记为合格。参加 Macromedia Authorware 设计师认证考试的全部费用为全国统一价格——人民币 380 元。所有接受 Macromedia 授权认证培训的学员或爱好者都可以参加“Macromedia 中国授权认证考试中心”的统一考试,成绩合格者可获得由 Macromedia 公司统一颁发的考试合格权威证书。

Macromedia AXP 由 Macromedia 中国授权认证考试管理中心(Macromedia Authorized Examination Management Center, Macromedia AXMC)和 Macromedia 中国授权认证考试中心(Macromedia Authorized Examination Center, Macromedia AXC)组成。读者可以到 Macromedia 的网站上去查询 Macromedia 中国授权认证考试管理中心和考试中心列表及联系方法。

1.3 求职应聘的实战要求

Macromedia 中国授权认证培训认证证书是 Macromedia 公司全球认证的权威证书,授予每一位参加培训并通过考试、认证的 Macromedia 产品专业人士和 Macromedia 产品爱好者。Macromedia 产品技术认证是 Macromedia 公司在软件产品技术应用方面的企业标准,通过认证意味着拥有专业的 Macromedia 产品技术,将得到社会的广泛承认。获得证书的人士可以享受 Macromedia 公司给予的特殊待遇,授权其在宣传资料中使用该证书和 Macromedia 认证标识,并在 Macromedia 及相关网页上公布其个人资料。因此,Authorware 设计师认证对全国高新技术应用人员的择业、流动提供了一个应用水平与能力的标准证明,该资格证书也可作为要求有计算机操作能力并实行岗位准入控制的相应职业的上岗证。

但是,要想从事多媒体产品策划、制作,仅仅靠 Authorware 设计师证书是不够的。人才市场中,对多媒体产品策划人员要求比较高,不但要求应聘者具有一般策划人员的素质,善于沟通、善于介绍自己构想好的产品并保证其可行性,而且还要适应多媒体产品策划的特点,具有商业基础、专利背景知识及技术底子。换句话说,多媒体产品策划人员必须兼具策划、美术、程序设计等多种才能。就多媒体产品策划而言,其涉及的专业知识面包括工程、美术、教学、音乐、心理学等诸多领域。因此,人才市场中的应聘者惟有具备了较全面的知识背景,才有可能找到“高薪”职位。

1.4 Authorware 7.0 简介

Authorware 7.0 是美国 Macromedia 公司于 2003 年 7 月推出的 Authorware 的最新版本。Authorware 是 Macromedia 最老的几套产品之一。作为一个取代编程制作多媒体的工具,Authorware 提供了自动生成多媒体源程序代码的环境,设计者可以在这个环境中对多媒体素材——文字、图形、图像、声音和动画等媒体对象进行处理和使用。

1.4.1 Authorware 7.0 的特点

Authorware 不但为专业人员提供了有力的多媒体制作工具,也使得许多非专业用户创作多媒体程序成为可能,这完全是由其易用性决定的。其功能与特点主要体现在以下几个方面。

1. 独特的开发方式

使用 Authorware 开发程序完全是在可视化的环境下进行的,特别是程序流程是可视的,这是比较独特的一面。整个程序都是由流程线 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 14 种创建工具图标、2 个流程调试图标和 1 个调色板图标。只要合理地分配与布置,并且设置好各个图标的基本属性,就可以形成多媒体程序。

2. 集成功能

Authorware 具有极强的集成能力,可以把文字、声音、图像、动画和数字电影等多媒体信息集于一体。

3. 图、文、动画的直接创作处理能力

Authorware 提供了文本、图片、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,并且可以任意设置其字体、字号及字体颜色等特征。使用图片处理工具可以创建简单图形,引入并处理图像。Authorware 提供了 5 种动画设计类型,用于制作简单动画。

4. 多种交互功能

Authorware 提供了 11 种交互响应类型,利用这些响应类型或者它们的组合,可以得到多种交互方式,例如,按钮、热区、热对象、文本、下拉菜单等。另外,Authorware 还提供了判断图标及导航图标等用于控制程序的结构分支。

5. 具有动态链接功能

由于 Authorware 不可能提供满足所有使用者的变量和函数,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。

6. 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。对于需要重复运用的素材,建立库可以大大减少系统资源的占用。

7. 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。

1.4.2 Authorware 7.0 十大新功能

Authorware 7.0 新增了 PowerPoint 文件导入、JavaScript 支持、增强的 LMS 整合及 Mac OS X 支持等功能。下面简单介绍 Authorware 7.0 的 10 大新功能。

1. 共同的 Macromedia 用户界面

Macromedia Authorware 7.0 应用可视界面，保持了 Macromedia MX 产品的特点，可视化的编辑流程和拖动功能。通过熟悉的 Macromedia 系列界面可以缩短读者的学习时间，加快开发进程。Dockable 面板可以按需要和工作流程集合在一起，分散或延伸。

2. Microsoft PowerPoint 输入

用户可在 Authorware 7.0 导入现有的 PowerPoint 文件去创造丰富的多媒体 e-learning 内容。Authorware 7.0 除了对原有的部件进行功能的加强以外，最引人注目的新功能是它可以导入微软 PowerPoint 软件制作的文件以制作交互式文件。目前许多电子交互式教育软件的模块是使用 PowerPoint 制作的幻灯片。

3. DVD 播放

Authorware 整合了 DVD 视频播放程序。

4. 为身体有缺陷者提供可操作的内容

Authorware 7.0 能够生成标签导航和标题，并将文字转成语音以符合软件可操作性的相关法律(美国有为残疾人使用软件的开发规范和法律)。

5. XML 的输入和输出

通过输入输出标准网页 XML 文件到其他软件，来创造动态、数据驱动(data-driven)应用程序。

6. 支持 JavaScript

Authorware 使用的是跟 Macromedia Dreamweaver MX 和 Macromedia Flash MX 相同的 JavaScript 构造的。

7. Learning Management System(LMS)知识对象

创建的课件能连接到 LMS 系统并符合 Aviation Industry CBT Committee (AICC)或 ADL Shareable Courseware Object Reference Model (SCORM)标准。用户通过向导决定获得或发送