



电力新概念 • 新起点培训教程系列

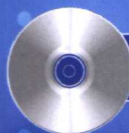
丛书内容由计算机专业培训学校长期试用，并经由专业培训讲师4次修改升级，是自学读者和相关培训学校的理想教程

Authorware 7.0

基础与实例培训教程

于金发 周霞 编著

- ▶ 资深培训专家精心策划
- ▶ 从基础知识和基本操作入手，将 Authorware 7.0 的功能模块分章剖析，明确基本知识与学习重点
- ▶ 实例的选择很有针对性，加之大量的实践经验和技巧的介绍，使本书内容更加详实、丰富
- ▶ 既可以作为自学教程，也可以作为相关培训教材和专业院校的教学参考资料



光盘内含书中精彩范例，并按相应的章节存放，方便您的学习创作



中国电力出版社

www.infopower.com.cn



电力新概念·新起点培训教程系列

Authorware 7.0

基础与实例培训教程

于金发 周霞 编著



中国电力出版社
www.infopower.com.cn

内 容 简 介

Authorware 7.0 是目前最受欢迎的多媒体制作工具。本书共分 10 章, 全面系统地介绍了文本的编辑、图形图像的处理、声音和电影的应用、交互和导航的实现, 以及如何利用函数来增强程序功能。全书知识结构简明清晰、重点突出、图文并茂、操作性强, 加之丰富的实践经验和技巧, 使本书更具可读性。

本书可作为多媒体制作人员的自学教材, 也可作为相关培训班的培训教材, 还可作为高等院校相关专业师生的参考教程。

图书在版编目 (CIP) 数据

Authorware 7.0 基础与实例培训教程 / 于金发, 周霞编著. 北京: 中国电力出版社, 2004
(电力新概念·新起点培训教程系列)
ISBN 7-5083-2751-9

I. A... II. ①于...②周... III. 多媒体—软件工具, Authorware 7.0—技术培训—教材 IV. TP311.56

中国版本图书馆 CIP 数据核字 (2004) 第 110910 号

版权声明

本书由中国电力出版社独家出版。未经出版者书面许可, 任何单位和个人不得以任何形式复制或传播本书的部分或全部内容。

本书内容所提及的公司及个人名称、产品名称、优秀作品及其名称, 均为所属公司或者个人所有, 本书引用仅为宣传之用, 绝无侵权之意, 特此声明。

策 划: 裴红义
责任编辑: 王 晶
责任校对: 崔燕菊
责任印制: 邹树群

丛 书 名: 电力新概念·新起点培训教程系列
书 名: Authorware 7.0 基础与实例培训教程
编 著: 于金发 周霞
出版发行: 中国电力出版社
地址: 北京市三里河路 6 号 邮政编码: 100044
电话: (010) 88515918 传真: (010) 88518169
印 刷: 北京丰源印刷厂
开本尺寸: 185 × 260 印 张: 18.5
书 号: ISBN 7-5083-2751-9
版 次: 2005 年 1 月北京第 1 版
印 次: 2005 年 1 月第 1 次印刷
定 价: 28.00 元 (1CD)

丛书序

软件作为 20 世纪人类文明进步的最伟大成果之一，已经渗透到了各行各业，成为了不可或缺的必需品。套用一句广告语：人类离开软件，世界将会怎样？答案不言而喻。然而学习软件的使用，让它更好地为我们服务，也并不是一件容易的事情。你可能有这样的体会，被软件的帮助文件、书籍搞得“一头雾水”，上机操作时脑子“一片空白”，不知如何下手，最后败下阵来，感叹软件难学。其实掌握软件的使用并不困难，只是应该选择一本好书，让它引领你了解软件的秘密，掌握软件的特点，使之成为你的好帮手。那么这样的好书有吗？这，正是《电力新概念·新起点培训教程系列》丛书力求达到的目标。

点睛工作室推出的《电力新概念·新起点培训教程系列》丛书，针对常用计算机软件，力求在科学性的基础上通俗易懂地介绍软件的使用原理、方法和技术。丛书的作者均为各个领域的专业人士，有着丰富的教学和实践经验。丛书的内容组织以基础知识为主线，以实例操作为指导，使读者边学边用，快速入门，学完全书能够建立基本的知识体系，掌握一定的实践技能。丛书以初学者为对象，以简明实用、方便学习为宗旨，具有以下特点：

(1) 精练教学内容，突出软件使用重点、难点，避免说明书式的结构形式，使读者既能尽快掌握使用，又能逐步提高。

(2) 教学重点突出，目的明确，每一章和每一节都具体提出了读者应该掌握的内容，使读者阅读每一部分、制作每一个实例，都能够对自己应该掌握的知识心中有数。

(3) 以教学中明确的知识点划分章节，强调逻辑性和循序渐进，符合读者的思维习惯。每一章的最后都有内容回顾，并配有习题，便于读者复习巩固。

(4) 简单实例与综合性实例结合，读者既能很快体验学习成果，又能将所学知识融会贯通。

为了便于读者学习，丛书中设计了 3 个图标，它们的含义如下：



位于每个实例的开端，用于实例效果的描述。



位于制作步骤的开端，标明制作步骤的开始。



标明提示信息，介绍读者应该注意的问题及一些使用技巧，实现同一功能的不同方法等等。

本丛书名中的“新起点”有两层含义：一是点睛工作室的各位同仁，将由此开始不断为读者奉献新书、好书，为读者当好软件使用的引路人；二是希望读者由此找到软件学习的新途径，并借此踏上工作、学习的新起点，向更高的目标冲刺。愿我们共勉！是为序。

点睛工作室
2004 年 8 月

前 言

特点和内容

本书是《电力新概念·新起点培训教程系列》丛书之一，介绍 Authorware 的最新版 Authorware 7.0。

Authorware 软件是由 Macromedia 公司推出的著名的多媒体制作工具之一，它是一种面向对象的、以图形流程线逻辑编辑为主导、以函数变量为辅助的开发工具。Authorware 7.0 的问世，使得广大非专业人员可以非常快速地掌握和使用这种工具，编制出自己的多媒体软件。

为了让读者从更高层次全面掌握 Authorware 7.0，本书对 Authorware 7.0 进行了全面的剖析，力求简明清晰、重点突出，使读者能够明确基本知识与学习重点。同时，在讲解过程中列举了有针对性的实例，介绍一些实践经验和技巧，以加深读者的理解。多数章节在介绍完基本知识后还举出了一个综合演练的实例，目的是使读者能够将自己所学的知识融会贯通，从而达到自制多媒体软件（课件）的程度。每一章后面都附带了一些针对性很强的习题，通过对这些习题的思考和练习，读者可以对每章所学的知识有更加深刻的认识。

全书共分 10 章，各章的主要内容如下。

第 1 章：介绍 Authorware 7.0 的特点和相关知识，以及基本界面等等。

第 2 章：介绍 Authorware 7.0 的菜单命令，以及图标工具栏、常用工具栏和鼠标左右键的功能。

第 3 章：介绍文本的编辑。

第 4 章：介绍图形、图像的处理。

第 5 章：介绍显示图标、等待图标、擦除图标以及群组图标的属性设置和使用方法。

第 6 章：介绍声音图标、数字化电影图标、电影图标的属性设置和使用方法，同时简单介绍了 GIF 动画、Flash 动画的具体运用。

第 7 章：介绍系统变量、函数，自定义变量、函数以及计算图标的使用方法。

第 8 章：介绍运动图标的使用。

第 9 章：介绍交互图标的使用以及各种交互类型的应用。

第 10 章：介绍导航图标、框架图标和决策图标的使用。

读者对象

本书为那些刚开始学习 Authorware 7.0 的初级读者而编写，主要面向的读者对象为：

- 需要制作多媒体课件的大学或中小学教师。
- 大中专院校的学生。
- 从事广告宣传的制作人员。
- 对多媒体感兴趣的爱好者。

对于已经了解了一些 Authorware 基本知识的读者,本书的相关内容在澄清概念、提高实践技能方面也很有帮助。

本书即可以作为短训班的培训教材,也可以作为专业院校的教学参考资料。

配套光盘的使用方法

光盘带有自动运行程序,通常将光盘放入光驱会自动运行,显示说明页面。读者也可以双击光盘根目录下的“dianjing.exe”文件来显示说明页面。

配套光盘内容简介

为了方便读者的学习,我们将书中实例所用到的素材文件以及相应的项目文件,都收录到本书的配套光盘中,相信会为大家的学习和创作带来帮助。

本书配套光盘中共有 8 个文件夹,按照本书第 3 章~第 10 章的内容进行分类,每个文件夹中分别包含有本章所用到的素材(包括视频、图像、音效等)以及制作好的实例源程序。读者在学习本书的时候可以从各章节对应的文件夹中找到需要的素材。

感谢您选择了本书,希望本书能对您的工作和学习起到画龙点睛的作用,也请您把对本书的意见和建议告诉我们。

电子邮件地址: dianjing2004@163.com

作 者
2004 年 8 月

目 录

从书序

前 言

第 1 章 认识 Authorware

1.1 多媒体	1
1.2 Authorware 7.0 的功能和特点	2
1.2.1 Authorware 的功能和特点	2
1.2.2 Authorware 7.0 的新功能	3
1.3 软硬件环境要求	4
1.3.1 硬件要求	4
1.3.2 软件需求	4
1.4 Authorware 7.0 的安装和运行	5
1.4.1 Authorware 7.0 的安装	6
1.4.2 Authorware 7.0 的启动和退出	7
1.4.3 Authorware 7.0 的保存	9
1.5 Authorware 7.0 的主窗口	10
1.6 内容回顾	11
1.7 习题	11

第 2 章 Authorware 7.0 操作界面

2.1 Authorware 7.0 的菜单	13
2.1.1 File (文件) 菜单	13
2.1.2 Edit (编辑) 菜单	15
2.1.3 View (查看) 菜单	16
2.1.4 Insert (插入) 菜单	17
2.1.5 Modify (修改) 菜单	17
2.1.6 Text (文本) 菜单	19
2.1.7 Control (控制) 菜单	20
2.1.8 Xtras (扩展) 菜单	20
2.1.9 Command (命令) 菜单	21
2.1.10 Window (窗口) 菜单	21
2.1.11 Help (帮助) 菜单	23
2.2 Authorware 7.0 常用工具栏	24
2.3 Authorware 7.0 的图标工具栏	25
2.4 Authorware 7.0 的控制面板	27
2.5 Authorware 7.0 的常用窗口	29

2.5.1 流程线窗口	29
2.5.2 演示窗口	31
2.5.3 其他窗口	31
2.6 常用的鼠标右键菜单	32
2.6.1 流程线空白处的右键菜单	32
2.6.2 流程线图标上的右键菜单	32
2.7 内容回顾	33
2.8 习题	33

第 3 章 文本的创建与编辑

3.1 文本的创建	35
3.1.1 内部创建文本	35
3.1.2 外部导入文本	36
3.2 Text 文本编辑菜单	41
3.2.1 字体类型	41
3.2.2 文字的大小	41
3.2.3 文本的风格	41
3.2.4 文本的对齐方式	42
3.2.5 Scrolling: 设置/取消文本垂直滚动条	42
3.2.6 Anti-Aliased: 设置/取消文本的抗锯齿功能	43
3.2.7 Number Format: 设定嵌入式数字格式	43
3.2.8 Apply Styles: 应用设定的文本样式	44
3.2.9 Define Styles: 设定文本样式	44
3.3 文字的编辑	46
3.3.1 改变文字的色彩	46
3.3.2 设置文字透明	48
3.3.3 排列对齐	49
3.4 查找和替换	50
3.5 RTF Objects Editor	53
3.6 XML 文件	54
3.7 Powerpoint 文件	55

3.8 综合演练	56
3.9 内容回顾	58
3.10 习题	58

第4章 图形图像的处理

4.1 Tools 工具箱	61
4.1.1 指针工具	62
4.1.2 文本工具	65
4.1.3 直线工具	66
4.1.4 斜线工具	67
4.1.5 椭圆工具	68
4.1.6 矩形工具	69
4.1.7 圆角矩形工具	70
4.1.8 多边形工具	71
4.1.9 颜色设置	72
4.1.10 线型工具	74
4.1.11 显示模式	74
4.1.12 Fills 填充	80
4.2 图像的导入与处理	81
4.2.1 导入图像	82
4.2.2 媒体输入对话框	84
4.2.3 图像的处理	85
4.3 综合演练	89
4.4 内容回顾	91
4.5 习题	91

第5章 图标的属性

5.1 显示图标	93
5.1.1 显示图标的属性设置	93
5.1.2 显示图标的层次设置	96
5.1.3 图片的过渡效果	99
5.1.4 内容显示的位置	101
5.2 等待图标	106
5.2.1 利用等待图标实现简单交互	106
5.2.2 等待图标的属性设置	107
5.3 擦除图标	108
5.3.1 使用擦除图标	109
5.3.2 擦除图标的属性设置	110
5.4 群组图标	111
5.4.1 群组图标的属性设置	111

5.4.2 使用群组图标组织图标	112
------------------	-----

5.5 综合演练	113
5.6 内容回顾	115
5.7 习题	115

第6章 声音与电影

6.1 声音对象的导入	117
6.1.1 使用声音图标	117
6.1.2 通过其他方式导入	118
6.2 声音对象的属性设置	119
6.3 声音对象的处理	121
6.3.1 Convert WAV to SWA	121
6.3.2 Voxware Encoder 编码器的使用	123
6.4 数字化电影	124
6.4.1 数字电影的分类	125
6.4.2 使用电影图标导入文件	125
6.4.3 通过其他方式导入	126
6.5 电影图标的属性设置	127
6.6 在程序中播放 DVD 视频文件	130
6.7 GIF 动画的使用	132
6.8 使用 Flash 动画	134
6.9 综合演练	136
6.10 内容回顾	140
6.11 习题	140

第7章 变量和函数

7.1 变量	143
7.1.1 认识变量对话框	143
7.1.2 系统变量的类型	144
7.1.3 系统变量的使用	145
7.1.4 自定义变量的使用	148
7.2 函数	150
7.2.1 认识函数对话框	150
7.2.2 系统函数的类型	151
7.2.3 自定义函数	151
7.3 认识计算图标	152
7.4 综合演练	152
7.5 内容回顾	157
7.6 习题	157

第8章 运动图标

8.1 运动图标的属性设置	159
8.2 Direct to Point 类型	162
8.3 Direct to Line 类型	165
8.4 Direct to Grid 类型	168
8.5 Path to End 类型	171
8.6 Path to Point 类型	174
8.7 综合演练	176
8.8 内容回顾	178
8.9 习题	178

第9章 程序交互的实现

9.1 认识交互图标	179
9.1.1 建立交互结构	179
9.1.2 交互图标的属性设置	182
9.2 按钮交互响应	185
9.2.1 按钮交互的属性设置	186
9.2.2 自定义按钮的制作	188
9.2.3 光标样式的选择	190
9.2.4 按钮交互实例	191
9.3 热区交互响应	194
9.3.1 热区交互的属性设置	194
9.3.2 热区交互实例	195
9.4 热物交互响应	200
9.4.1 热物交互响应的属性设置	201
9.4.2 热物交互实例	201
9.5 目标区域交互响应	206
9.5.1 目标区域交互响应的属性设置	206
9.5.2 目标区域交互实例	207
9.6 下拉菜单交互响应	212
9.6.1 下拉菜单交互响应的属性	

设置	212
----	-----

9.6.2 下拉菜单交互实例	213
9.7 条件交互响应	215
9.7.1 条件交互响应的属性设置	216
9.7.2 条件交互实例	216
9.8 文本输入交互响应	218
9.8.1 文本输入交互响应的属性设置	219
9.8.2 文本输入交互实例	220
9.9 按键交互响应	223
9.9.1 按键交互响应的属性设置	223
9.9.2 按键交互实例	224
9.10 限时交互响应	226
9.10.1 限时交互响应的属性设置	227
9.10.2 限时交互实例	228
9.11 限次交互响应	229
9.11.1 限次交互响应的属性设置	229
9.11.2 限次交互实例	230
9.12 事件交互响应	232
9.12.1 事件交互响应的属性设置	232
9.12.2 事件交互实例	233
9.13 综合演练	235
9.14 内容回顾	257
9.15 习题	257

第10章 框架、导航和决策

10.1 框架图标	259
10.2 导航图标	261
10.3 决策图标	265
10.4 综合演练	269
10.5 内容回顾	281
10.6 习题	282

附录 Authorware 7.0 键盘快捷操作一览表

第 1 章 认识 Authorware

基础知识

- 媒体的基本概念
- 多媒体相关知识
- Authorware 的功能特点
- Authorware 软件运行的基本操作

学习重点

- 安装 Authorware 7.0 软件的方法、步骤
- 利用 Authorware 7.0 软件建立文件并将其保存
- 认识 Authorware 7.0 文件的操作界面

多媒体技术是现代科技发展的最新成就之一，它引导我们进入了一个新的信息时代，在我们的学习、工作和生活中发挥着其独特的作用。作为一种多媒体创作工具，Authorware 具有许多突出的特点。本章我们通过一些基本概念的学习，引导大家来认识它。

1.1 多媒体

主要知识点

- 了解多媒体的概念及其特点
- 了解各种不同形式的媒体名称
- 了解 Authorware 软件的优点

信息的交流在人们的日常生活中是非常重要的，而信息的传递需要载体，这就是所谓的“媒体 (media)”。媒体是传递信息的介质，根据媒体传达方式的不同，可分为文本 (Text)、图形 (Graphics)、声音 (Sound)、图像 (Image)、动画 (Animation) 和电影 (Video) 等不同类型，例如广播电台通过声音媒体来传播信息，电视台使用的媒体是电影，而街道上的广告板则属于文字或图形媒体。各种形式的媒体间并没有互斥性，可以彼此相互结合应用。

多媒体 (Multimedia) 是指文本、图形、声音、影像、动画和电影等媒体元素的统称。如果用户能控制这些多媒体元素，那么这就是交互式的多媒体 (Interactive Multimedia)；如果能提供一个组织这些元素的结构，并且用户可以导航这些元素，则交互式多媒体就成为超媒体 (Hypermedia)。

多媒体技术是计算机综合处理文、图、声信息的技术，它具有集成性和交互性。多媒体技术可以建立多种信息间的逻辑联系，并将其集成为一个系统，这个系统的最大特点是具有交互性。一个典型的多媒体作品可以是文本、图片、动画、声音等的多种形式的组合。交互性是一个不够确定的词，从技术上讲，任何要求你去做某种事情的方式就是交互，甚至请你去吃顿饭。但与多媒体有关的交互是要求某个人或用户通过有意或无意的行为来改变某些音

频或视频元素的特征。它提供用户与电脑之间的相互沟通,用户只需要在多媒体系统的画面上按按钮或输入命令,就可以控制媒体呈现的内容与次序,不再像电影录影带等传统媒体,仅单方面地传递信息给观众。

传统的多媒体经常用在教学上,例如应用电视机、录放机、音响、幻灯机和投影仪等视听媒体设备的教学活动,称为多媒体教学。另外,多媒体简报系统也是过去经常被应用的名词,这种多媒体简报系统是使用三或四台幻灯机、一台音响和一台控制器组合而成。随着计算机多媒体技术的迅猛发展,多媒体技术被广泛地应用于商业教学、产品展示、娱乐和网络。它取代了传统销售展示的方式,原有的幻灯片与投影仪逐渐被计算机演示所代替。另外多媒体在教学领域有非常好的发展前景,生动的教学形式将得到寓教于乐的效果,枯燥无味的教学形式被彻底摒弃。在未来的信息时代里,WWW 作为 Internet 上最活跃的多媒体创作环境,将以它那近乎无限的扩展与分布潜力吸引越来越多的人,而未来多媒体技术必将朝着这个方向发展。除了上述这些领域之外,多媒体技术还可应用于飞行(弹)模拟、武器展示、虚拟作战等军事目的。

Authorware 软件是由 Macromedia 公司推出的著名的多媒体制作工具之一,它是一种面向对象的、以图形流程线逻辑编辑为主导、以函数变量为辅助的开发工具。Authorware 的问世,使得广大非专业人员可以快速地掌握和使用这种工具,编制出自己的多媒体软件。

1.2 Authorware 7.0 的功能和特点

主要知识点

- Authorware 的主要功能和特点
- Authorware 7.0 的改进功能

多媒体的制作相对比较复杂,以往只有依靠编程实现,不是每一个人都能轻易掌握那些复杂的编程语言。现在,有了功能强大的多媒体编辑软件 Authorware,制作自己的多媒体已经不再是梦想。

1.2.1 Authorware 的功能和特点

使用 Authorware 软件之前,应先了解它的功能和特点,这样才能做到知己知彼,运用起来才能更灵活。下面将其功能和特点介绍一下。

1. 可视化编程模式

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。

2. 具有直接创作处理图、文、动画的能力

Authorware 提供了图片、文本和动画的创建和处理工具。利用文本处理工具,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,引入并简单处理图像。利用运动图标可以制作 5 种类型的动画,可以制作简单动画。

3. 具有多种交互类型

Authorware 提供了 11 种交互类型,利用这些交互类型相互组合,可以得到多种交互形式。



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, 这样用户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。对于需要重复运用的素材, 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。可以在不同的系统中使用, 具有良好的拓展性。

7. 提供网络支持

利用 Authorware 提供的“一键发布”技术可以将作品分段并压缩, 并打包为适合在网络环境上运用的应用程序。

以上是 Authorware 软件一些主要的功能特点, 而 Authorware 7.0 软件在此基础上又新添了十大功能。

1.2.2 Authorware 7.0 的新功能

下面将这些新增功能简单介绍一下, 具体知识将在后面各章的学习中详细介绍。

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

通过熟悉的 Macromedia 系列界面缩短学习时间, 加快开发进程。浮动面板可以按需要和 workflow 集合、分散或延伸。

2. Microsoft PowerPoint Import (Microsoft PowerPoint 输入)

导入现有的 PowerPoint 介绍去创造丰富的多媒体 e-learning 内容。

3. DVD Playback (DVD 播放)

Authorware 整合了 DVD 视频播放程序。DVD 视频取代了原有的光碟技术, 成为标准的交互式练习和 kiosk 软件。

4. Accessible Content for People with Disabilities (为残疾用户提供可操作的内容)

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 Import and Export (XML 的输入和输出)

能够通过 XML 格式的动态网页, 将数据输入到应用程序, 或输入到其他文档中。

6. JavaScript Support (支持 JavaScript)

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

7. Learning Management System (LMS) Knowledge Objects (学习管理系统知识对象)

创造的课件能连接到 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 wizard 决定获

得或发送信息到 LMS。知识对象处理所有复杂的、与 LMS 的后端通信。LMS Knowledge Objects 能通过 LMS Knowledge Objects 传递信息，和在局域网上一样好。

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

只需一个简单的按钮，就能够将 e-learning 软件发布到 LMS 中，系统会自动完成所有的包装和上传工作。

9. Fully Scriptable Properties（充足的脚本工具）

所有内部工具可以立刻应用。这使高级用户可以方便地编写命令、知识单元和扩展内容。

10. Apple Mac OS X Playback（在苹果机 Mac OS X 上播放）

播放的 Authorware e-learning 软件与 Mac OS X 系统兼容。

只有了解 Authorware 软件的功能特点，才能更好地使用它，在所制作的作品中充分发挥其功能特点，让作品更加完善。

1.3 软硬件环境要求

主要知识点

- Authorware 7.0 运行的软、硬件环境
- 常用的媒体编辑软件

由于利用 Authorware 7.0 制作课件时，需要用到图片、文字、声音、影像等多种文件格式，因此在制作和播放时对计算机的软硬件都有一定的要求。

1.3.1 硬件要求

1. 利用 Authorware 7.0 制作时的系统要求

- CPU 处理器：具有浮点运算的 Pentium300 以上
- 内存：最小 32MB，推荐 64MB
- 系统平台：Windows 98、Windows NT 4.0、Windows XP 或 Macintosh
- 驱动器：200MB 硬盘空间和 CD-ROM

2. 利用 Authorware 7.0 播放时的系统要求

- CPU 处理器：486DX/66 或 SX
- 内存：最小 32MB，推荐 64MB
- 系统平台：Windows 98 及以上版本或 Macintosh
- 驱动器：没有限制

可见，Authorware 7.0 对计算机系统硬件的要求并不高，目前普通的计算机都能够满足这些要求。

1.3.2 软件需求

在制作多媒体软件、课件时，利用 Authorware 本身的程序资源只能实现比较简单的文字



图形的制作,而且也不能实现声音、影像的编辑制作,因此要想制作出精美的作品常常需要其他工具软件的配合使用。下面就将所需要的软件分类介绍如下。

Authorware 的帮助文件采用了 HTML 格式,所以必须安装有 Internet 浏览器。

1. 图像处理软件

利用此类软件可以编辑处理图像,然后导入到 Authorware 软件中,使制作出来的多媒体程序更漂亮。因为利用 Authorware 软件制作的字形和图形都非常难看,所以要想制作更加精美的 Authorware 作品,通常需要图像处理软件的配合使用。常用的图像处理软件有 Photoshop (常用)、Express、Freehand、Firworks MX 等。

2. 二维动画制作软件

利用此类软件可以制作漂亮、丰富的动画,然后导入到 Authorware 软件中,使制作出来的多媒体程序更加具有动感。由于 Authorware 软件本身带有的动画方式太少,所以要想实现一些特殊的动画效果就得依靠此类软件。常用的二维动画制作软件有 Flash MX、Director、Animater studio 等。

3. 三维动画制作软件

利用此类软件可以制作特殊的三维动画,然后导入到 Authorware 软件中。比如制作化学上的分子模型就可以利用这类软件,常用的软件有 3ds max 等。

4. 声音处理软件

利用此类软件可以编辑处理声音,然后导入到 Authorware 软件中。一个经典 Authorware 作品必定要用声音来增强表现力,而利用 Authorware 软件只能进行简单的音乐编辑,把 WAVE 格式的声音文件压缩成 SWA 格式,而对于声音的剪辑就无能为力了,因此就需要一些常用的声音编辑软件进行编辑。例如 WaveEdit、豪杰音频解霸、CD to MP3 等。

5. 数字视频制作软件

利用此类软件可以编辑处理视频文件,然后导入到 Authorware 软件中使用,使制作出来的多媒体程序更加丰富。常用的数字视频制作软件有 Premiere、豪杰解霸等。

6. 抓图软件

利用此类软件可以捕捉屏幕中的图像,然后利用图形编辑软件编辑后导入到 Authorware 软件中,这样可以将别的软件中的精美图片捕捉下来供自己使用,常用的软件有 Hypersnap 等。

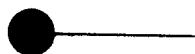
当然,也并不是说必须完全掌握这些软件才能够进行多媒体的设计。大家可以在现有基础上进行多媒体作品的创作,在实际工作中需要什么就学什么。

1.4 Authorware 7.0 的安装和运行

主要知识点

- 掌握安装 Authorware 7.0 软件的方法
- Authorware 7.0 软件的启动、存盘和退出

通过上节知识的介绍,使我们对 Authorware 7.0 软件的功能特点有了一定的了解。下面具体介绍它的安装和使用。



1.4.1 Authorware 7.0 的安装

Authorware 7.0 的安装步骤如下。



例 1-1 安装 Authorware 7.0，安装完成后的界面如图 1.1 所示。

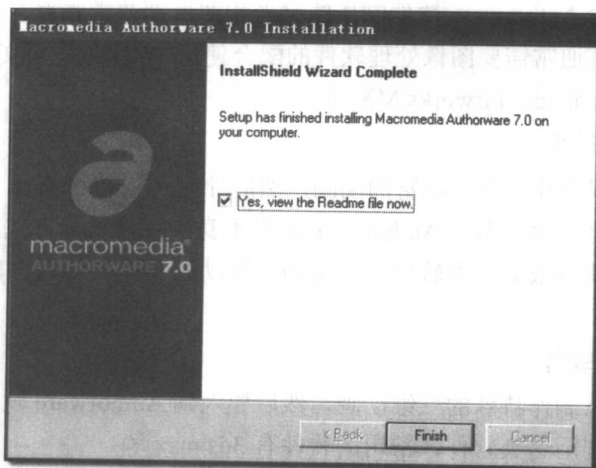


图 1.1 安装成功的界面



制作步骤

- (1) 将 Authorware 7.0 的安装光盘放入光驱中。
- (2) 双击光驱盘符，打开光盘，找到 Authorware 文件夹，执行光盘中的“Setup.exe”文件，安装程序会显示出欢迎画面，如图 1.2 所示。

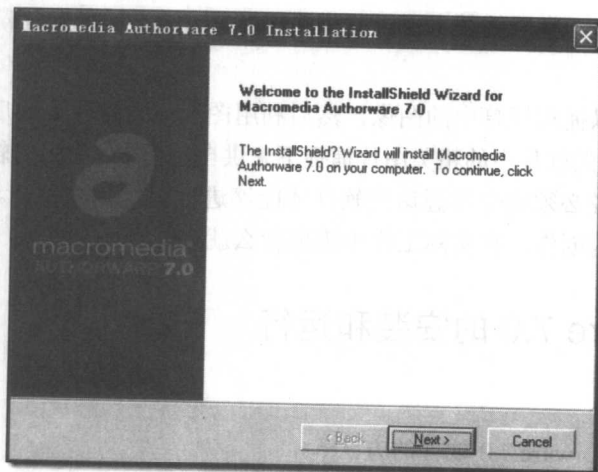


图 1.2 安装程序的欢迎界面

- (3) 向导准备完毕后，用户可以根据安装向导逐步设置各选项（默认按钮是  ）。



(4) 设置完毕后, 安装程序开始拷贝文件, 如图 1.3 所示。

(5) 文件拷贝完毕后, 显示 Authorware 7.0 安装成功, 如图 1.1 所示。单击 **Finish** 按钮结束安装。

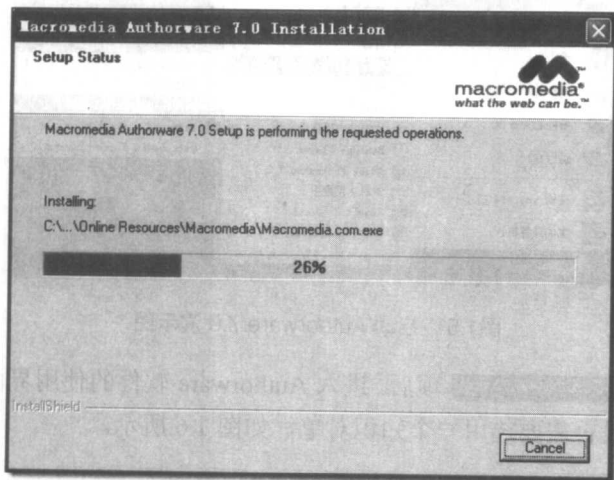


图1.3 拷贝文件的界面

1.4.2 Authorware 7.0 的启动和退出

Authorware 7.0 安装完成后, 接下来就是熟悉它的启动、保存和退出, 这是初学者必须掌握的知识。下面先熟悉其启动过程, 操作步骤如下。



例 1-2 启动 Authorware 7.0, 启动后的界面如图 1.4 所示。

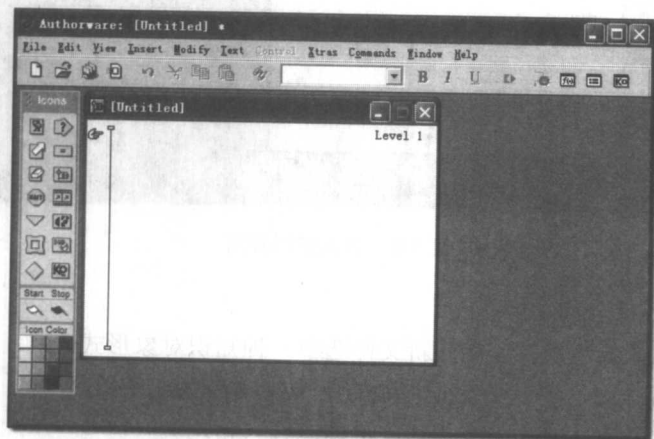


图1.4 启动后的 Authorware 7.0



制作步骤

(1) 单击系统左下角 **开始** 菜单按钮, 将鼠标指针移动到弹出的 **开始** 菜单中的 **程序** 项, 显示级联菜单。

(2) 将鼠标指针移至级联菜单中的 **Macromedia** 选项。找到 **Macromedia Authorware 7.0** 项单击鼠标左键，如图 1.5 所示。

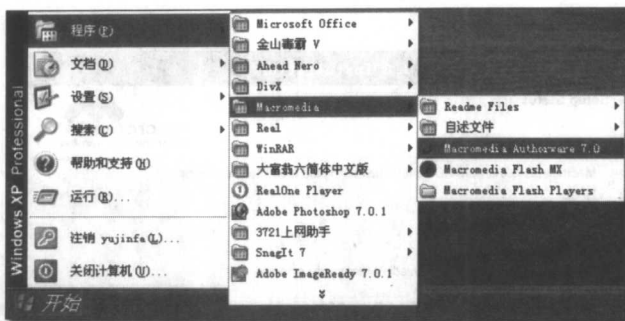


图1.5 启动 Authorware 7.0 演示图

(3) 单击 **Macromedia Authorware 7.0** 项后，进入 Authorware 软件的使用界面，程序要求在 New Project 对话框中确认是否需要选用一个知识对象，如图 1.6 所示。

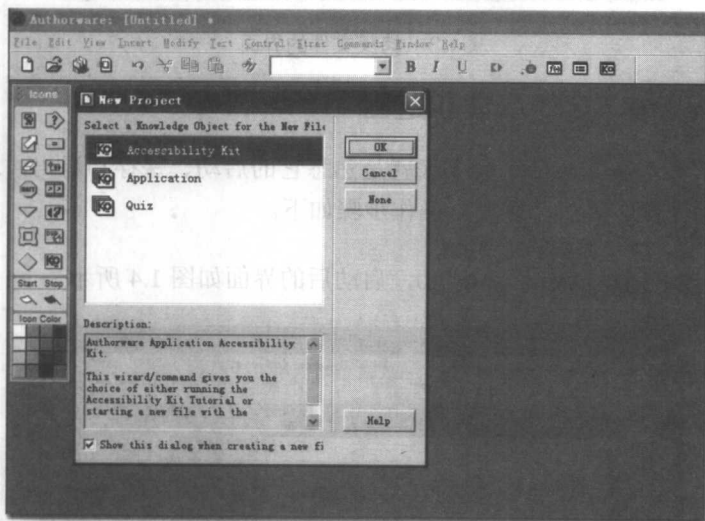


图1.6 进入使用界面

下面分别介绍各部分的功能。

- 1) 单击 **OK** 键，则为建立的新文件选中一种知识对象形式。
- 2) 单击 **Cancel** 键，建立无知识对象的新文件（常用）。
- 3) 单击 **None** 键，建立无知识对象的新文件（常用）。

4) 将 **Show this dialog when cteating new file** 复选框设为选中状态 ☒，此状态说明下次新建文件时将继续出现此对话框；将 **Show this dialog when cteating new file** 设为未选中状态 ☐，此状态说明下次新建文件时将不再出现此对话框（常用）。

- 5) 单击 **Help** 键，则打开 Authorware 7.0 帮助文件，以便用户使用此软件。

(4) 单击 **Cancel** 键或者 **None** 键，进入 Authorware 7.0 编辑界面，如图 1.7 所示。