

清华
电脑学堂

DVD

超值多媒体光盘

大容量、高品质多媒体教程
语音视频演示讲解
实例素材、效果和模板

- ✓ 总结了作者多年多媒体应用经验和教学心得
- ✓ 系统讲解了Authorware技术的要点和难点
- ✓ 实例众多、图例丰富、实用性强
- ✓ 提供丰富的课堂练习和课后习题
- ✓ 附赠大容量、高品质多媒体语音视频教程光盘



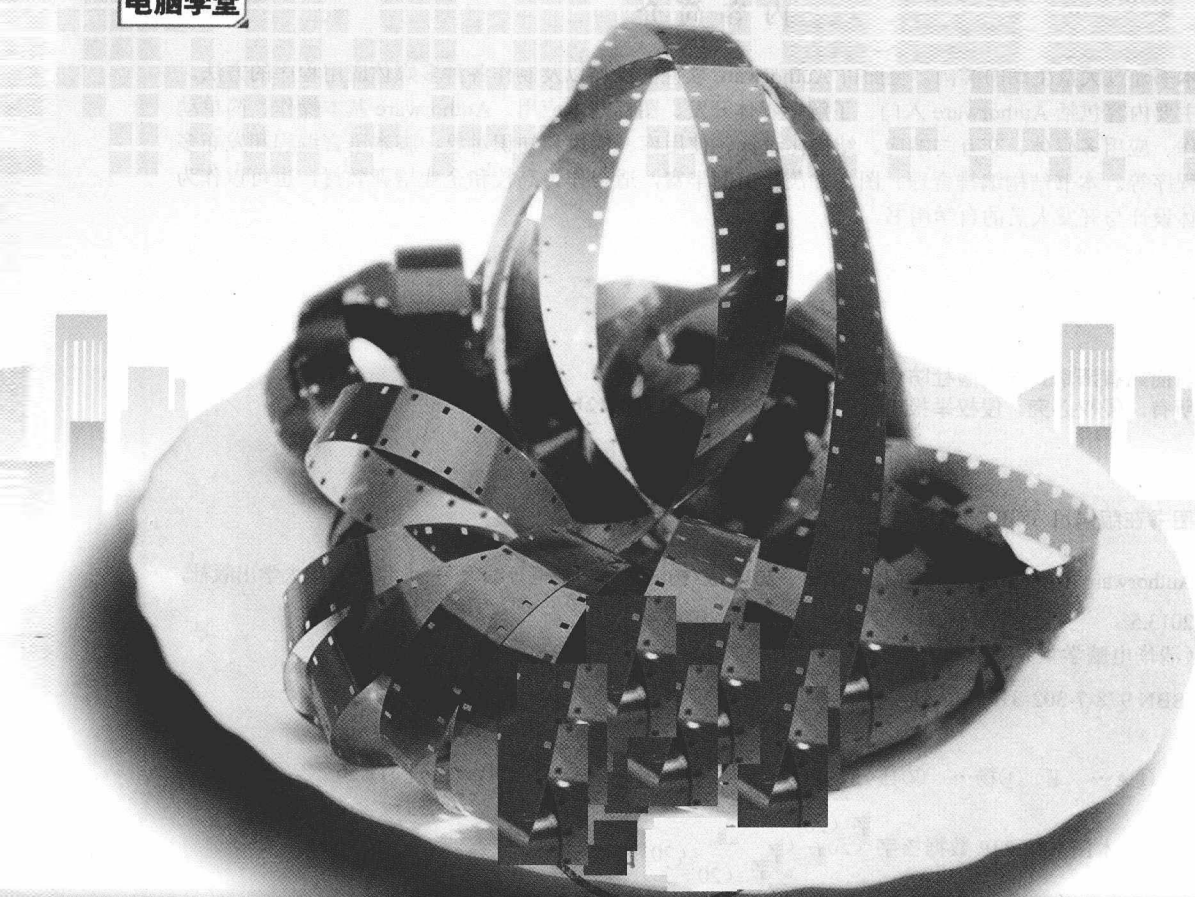
Authorware多媒体制作

标准教程（2013-2015版）

■ 杨继萍 马晓玉 等编著

清华大学出版社

清华
电脑学堂



Authorware多媒体制作 标准教程（2013-2015版）

■ 杨继萍 马晓玉 等编著

清华大学出版社
北 京

内 容 简 介

本书通过大量生动的实例,全面讲 Authorware 软件的操作以及制作各种多媒体应用程序的方法。本书主要内容包括 Authorware 入门、了解多媒体开发、图标基本应用、Authorware 基本操作、简单动画制作、应用多媒体、交互与响应、结构化设计、使用库、模块和知识对象、脚本语言编程和发布多媒体程序等。本书结构编排合理、图文并茂,实例丰富,适合作为高校和企业培训教材,也可以作为多媒体设计与开发人员的自学用书。

本书封面贴有清华大学出版社防伪标签,无标签者不得销售。

版权所有,侵权必究。侵权举报电话:010-62782989 13701121933

图书在版编目(CIP)数据

Authorware 多媒体制作标准教程:2013—2015 版/杨继萍,马晓玉等编著. —北京:清华大学出版社,2013.5

(清华电脑学堂)

ISBN 978-7-302-31659-6

I. ①A… II. ①杨… ②马… III. ①多媒体-软件工具-教材 IV. ①TP311.56

中国版本图书馆 CIP 数据核字(2013)第 040764 号

责任编辑:冯志强

封面设计:柳晓春

责任校对:胡伟民

责任印制:宋 林

出版发行:清华大学出版社

网 址: <http://www.tup.com.cn>, <http://www.wqbook.com>

地 址:北京清华大学学研大厦 A 座 邮 编:100084

社总机:010-62770175

邮 购:010-62786544

投稿与读者服务:010-62776969, c-service@tup.tsinghua.edu.cn

质 量 反 馈:010-62772015, zhiliang@tup.tsinghua.edu.cn

印 刷 者:清华大学印刷厂

装 订 者:北京市密云县京文制本装订厂

经 销:全国新华书店

开 本:185mm×260mm 印 张:20.5 插 页:2 字 数:520 千字
(附光盘 1 张)

版 次:2013 年 5 月第 1 版

印 次:2013 年 5 月第 1 次印刷

印 数:1~5000

定 价:39.80 元

产品编号:049865-01

前言

随着计算机的普及和发展,办公自动化、教学电子化等新的技术走向了更多的企业与事业机构。无论在教学、培训,还是产品的演示等业务方面,都已经逐渐信息化。

多媒体演示程序的开发成为很多教师、培训师和产品推广师所必需掌握的技能。而 Authorware 可以通过可视化的界面,以非常简单的操作开发出功能强大、效果丰富的多媒体应用程序。

本书主要内容:

本书详细介绍 Authorware 软件的操作,以及制作各种多媒体演示应用程序的方法。全书共分为 11 章,各章的内容概括如下。

第 1 章介绍 Authorware 入门内容,详细介绍 Authorware 概述、安装及配置 Authorware、Authorware 工作界面、Authorware 基本操作等内容。

第 2 章详细介绍多媒体技术理论、多媒体应用开发流程、图形图像基础、与其相关协同软件等内容。

第 3 章介绍图标的基本应用内容,详细介绍用【显示】图标、【显示】图标的属性、导入外部素材、使用【等待】图标、使用【擦除】图标等内容。

第 4 章介绍 Authorware 基本操作内容,详细介绍绘制工具箱、创建图形对象、编辑文本对象、应用文本样式等内容。

第 5 章介绍简单动画制作,详细介绍动画基础知识、Authorware 动画、创建定位动画、创建路径动画等内容。

第 6 章介绍应用多媒体,详细介绍【声音】图标、【数字电影】图标、【DVD】图标、导入其他多媒体对象等内容。

第 7 章介绍交互与响应,详细介绍【交互】图标的使用、按钮响应、热区响应、热对象响应、文本输入响应、下拉菜单响应、目标区域响应、其他交互响应方式等内容。

第 8 章介绍结构化设计,详细介绍【决策】图标、分支结构分类、【框架】图标、【导航】图标等内容。

第 9 章介绍库、模块和知识对象,详细介绍创建库、库操作、打包库、了解模块、创建模块、转换模块、认识知识对象、知识对象属性等内容。

第 10 章介绍脚本语言编程,详细介绍添加【计算】图标、变量、函数、运算符、表达式、语句等内容。

第 11 章介绍发布多媒体程序,详细介绍调试程序、程序打包、作品发布等内容。

本书特色:

本书结合教学、培训等演示方面的需求,详细介绍 Authorware 的应用知识以及一般课件的设计与制作方法,具有以下特色:

□ **丰富实例** 本书每章以实例形式演示 Authorware 的操作应用知识,便于读者模

仿学习操作，同时方便教师组织授课。

- **彩色插图** 本书提供了大量精美的实例，在彩色插图中读者可以感受逼真的实例效果，从而迅速掌握 Authorware 软件的操作知识。
- **思考与练习** 扩展练习测试读者对所介绍内容的掌握程度；上机练习理论结合实际，引导读者提高上机操作能力。
- **配书光盘** 精心制作了功能完善的配书光盘。在光盘中完整地提供了本书实例效果和大量全程配音视频文件，便于读者学习使用。

适合读者对象：

本书定位于各大中专院校、职业院校和各类培训学校的教师在开发多媒体教学演示，以及各种产品推介会所使用的产品展示宣传资料开发，适用于不同层次的教师、培训师、产品推广师等自学，同时也适合各企事业单位在内部培训时作为教材使用。

参与本书编写的除了封面署名人员外，还有王敏、马海军、祁凯、孙江玮、田成军、刘俊杰、赵俊昌、王泽波、张银鹤、刘治国、何方、李海庆、王树兴、朱俊成、康显丽、崔群法、孙岩、倪宝童、王立新、王咏梅、辛爱军、牛小平、贾栓稳、赵元庆、郭磊、杨宁宁、郭晓俊、方宁、王黎、安征、亢凤林、李海峰等人。由于时间仓促，水平有限，疏漏之处在所难免，欢迎读者朋友登录清华大学出版社的网站 www.tup.com.cn 与我们联系，帮助我们改进提高。

目 录

第1章 Authorware 入门	1
1.1 Authorware 概述	2
1.1.1 了解 Authorware	2
1.1.2 与其他多媒体软件的区别	2
1.1.3 Authorware 的特点	3
1.2 安装及配置 Authorware	4
1.2.1 系统安装	4
1.2.2 启动 Authorware	5
1.3 Authorware 的工作界面	7
1.3.1 Authorware 的工作环境	7
1.3.2 工具栏与【控制面板】	8
1.3.3 了解其他面板	10
1.3.4 【图标】工具栏	11
1.3.5 【设计】和【演示】窗口	12
1.3.6 【属性】检查器	13
1.4 Authorware 基本操作	16
1.4.1 新建和保存文档	16
1.4.2 打开和关闭文档	17
1.5 思考与练习	18
第2章 了解多媒体开发	20
2.1 多媒体技术理论	21
2.1.1 多媒体技术概述	21
2.1.2 音频文件类型	22
2.1.3 视频文件类型	23
2.2 多媒体课件的开发流程	25
2.2.1 前期准备	25
2.2.2 课件后期工作	26
2.3 图形图像基础	26
2.3.1 平面构成	26
2.3.2 色彩构成	29
2.3.3 立体构成	32
2.4 相关协同软件	34
2.4.1 文本与图像处理软件	34
2.4.2 音频与视频编辑软件	36
2.4.3 动画制作软件	36

2.5 实验指导：制作视频剪辑	38
2.6 实验指导：制作生日贺卡	40
2.7 思考与练习	43
第3章 图标的基本应用	46
3.1 操作【显示】图标	47
3.1.1 创建【显示】图标	47
3.1.2 【显示】图标的属性	48
3.1.3 【显示】图标的层属性	49
3.1.4 【显示】图标的特效属性	50
3.1.5 【显示】图标的移动属性	51
3.2 导入外部素材	54
3.2.1 粘贴外部文本	54
3.2.2 导入外部文本文件	54
3.2.3 粘贴外部图像	56
3.2.4 导入外部图像文件	56
3.3 【等待】和【擦除】图标	58
3.3.1 【等待】图标	58
3.3.2 【擦除】图标	60
3.4 实验指导：制作霓虹文字	62
3.5 实验指导：图片欣赏	66
3.6 实验指导：文字阴影效果	68
3.7 思考与练习	70
第4章 Authorware 基本操作	74
4.1 绘图工具箱	75
4.1.1 认识工具箱	75
4.1.2 【选择/移动】工具	75
4.1.3 【文本】工具	77
4.2 创建图形对象	79
4.2.1 【矩形】工具	79
4.2.2 【直线】工具	79
4.2.3 【斜线】工具	80
4.2.4 【椭圆】工具	80
4.2.5 【圆角矩形】工具	81
4.2.6 【多边形】工具	82
4.3 编辑文本对象	83

4.3.1	设置文本的字体	83
4.3.2	改变文本的颜色	83
4.3.3	设置文本的字号	84
4.3.4	改变文本的风格	85
4.3.5	设置文本的对齐方式	86
4.3.6	为文本添加滚动条	87
4.4	应用文本样式	87
4.4.1	创建文本样式	87
4.4.2	应用文本样式	89
4.5	编辑图形对象	89
4.5.1	排列对象	90
4.5.2	群组对象	91
4.6	实验指导: 逐页显示人员名单	92
4.7	实验指导: 制作简易的电影播放器	95
4.8	实验指导: 制作简易的音乐播放器	97
4.9	思考与练习	99
第 5 章	简单动画制作	102
5.1	动画基础知识	103
5.1.1	动画的起源	103
5.1.2	传统动画的诞生	104
5.1.3	计算机动画	104
5.1.4	动画的原理	105
5.2	Authorware 动画	106
5.2.1	创建 Authorware 动画	106
5.2.2	【移动】图标的属性	107
5.3	创建定位动画	110
5.3.1	终点定位动画	110
5.3.2	直线定位动画	111
5.3.3	平面定位动画	113
5.4	创建路径动画	114
5.4.1	路径与路径动画	114
5.4.2	路径移动动画	115
5.4.3	路径定位动画	118
5.5	实验指导: 制作教学演示片头	119
5.6	实验指导: 制作诗歌欣赏动画	122
5.7	实验指导: 通过键盘控制小球的运动	126
5.8	思考与练习	129
第 6 章	应用多媒体	132
6.1	【声音】图标	133

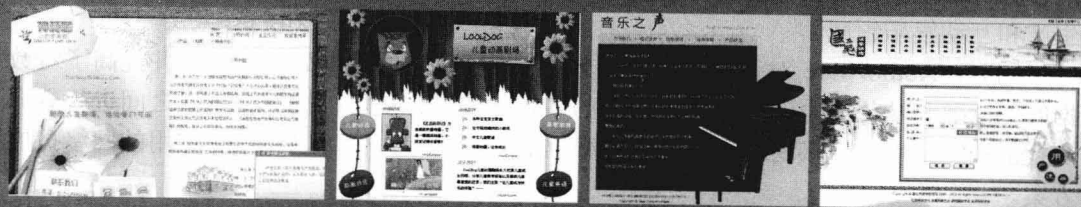
6.1.1	导入音频文件	133
6.1.2	媒体同步	136
6.2	【数字电影】图标	137
6.2.1	【数字电影】图标	138
6.2.2	【数字电影】图标属性	138
6.3	DVD 图标	143
6.4	导入其他多媒体对象	145
6.4.1	导入 GIF 动画	145
6.4.2	导入 Flash 动画	148
6.4.3	导入 QuickTime 媒体	151
6.5	实验指导: 插入 PPT 文档	152
6.6	实验指导: 制作视频课件	154
6.7	实验指导: 调用音量控制程序	157
6.8	思考与练习	160
第 7 章	交互与响应	163
7.1	使用【交互】图标	164
7.1.1	【交互】图标的响应类型	164
7.1.2	创建【交互】图标	166
7.2	【交互】图标的属性	167
7.2.1	【交互】图标的基本属性	168
7.2.2	【交互作用】选项卡	169
7.2.3	CMI 选项卡	170
7.3	按钮响应	171
7.3.1	创建按钮响应	171
7.3.2	按钮的属性	172
7.3.3	按钮的响应	174
7.3.4	按钮的样式	175
7.3.5	创建新按钮	175
7.3.6	按钮的快捷键	177
7.4	热区响应	178
7.4.1	创建热区响应	178
7.4.2	热区响应的属性	179
7.5	热对象响应	180
7.5.1	创建热对象响应	180
7.5.2	热对象响应的属性	182
7.6	文本输入交互	183
7.6.1	文本输入交互的设置	183
7.6.2	文本输入响应的属性	184
7.6.3	文本输入域的属性	185
7.6.4	特殊字符的使用	187

7.7 下拉菜单响应·····	188	9.1.3 库文件的操作·····	241
7.7.1 创建下拉菜单响应·····	188	9.1.4 库的链接操作·····	243
7.7.2 下拉菜单响应的属性·····	191	9.1.5 库的打包操作·····	244
7.8 目标区域响应·····	191	9.2 模块·····	245
7.8.1 创建目标区域响应·····	191	9.2.1 了解模块的概念·····	245
7.8.2 设置目标区域的属性·····	192	9.2.2 创建模块·····	246
7.9 其他交互响应·····	193	9.2.3 使用模块·····	247
7.9.1 条件响应·····	193	9.2.4 转换模块文件·····	248
7.9.2 重试限制·····	194	9.3 知识对象·····	248
7.9.3 时间限制响应·····	194	9.3.1 认识知识对象·····	248
7.9.4 事件响应·····	195	9.3.2 知识对象的属性·····	250
7.9.5 按键响应·····	196	9.3.3 创建测验程序·····	251
7.10 实验指导:制作菜单选题系统·····	196	9.3.4 为测试添加题目·····	254
7.11 实验指导:利用框架制作课件·····	200	9.4 实验指导:音量控制程序·····	257
7.12 思考与练习·····	203	9.5 实验指导:进度滑块程序·····	260
第8章 结构化设计·····	206	9.6 实验指导:制作化学测验程序·····	262
8.1 【决策】图标·····	207	9.7 思考与练习·····	265
8.1.1 创建分支结构·····	207	第10章 脚本语言编程·····	268
8.1.2 分支属性设置·····	208	10.1 添加【计算】图标·····	269
8.2 分支结构分类·····	210	10.1.1 认识【计算】图标·····	269
8.2.1 顺序分支·····	210	10.1.2 使用【计算】图标编程·····	271
8.2.2 条件分支·····	211	10.1.3 使用【显示】图标编程·····	272
8.2.3 循环分支·····	212	10.2 变量·····	272
8.2.4 随机分支·····	214	10.2.1 系统变量概述·····	272
8.3 【框架】图标·····	214	10.2.2 查找系统变量·····	277
8.3.1 认识【框架】图标·····	214	10.2.3 使用自定义变量·····	278
8.3.2 设置框架属性·····	215	10.2.4 使用全局变量和图标变量·····	279
8.3.3 实现链接功能·····	217	10.3 函数·····	280
8.3.4 设置链接样式·····	218	10.3.1 使用系统函数·····	280
8.4 【导航】图标·····	220	10.3.2 使用自定义函数·····	281
8.4.1 认识【导航】图标·····	220	10.3.3 使用外部扩展函数·····	282
8.4.2 【导航】图标属性·····	221	10.4 运算符与表达式·····	283
8.4.3 查找方式·····	222	10.4.1 运算符·····	283
8.5 实验指导:制作随机选择题·····	225	10.4.2 运算符的优先级·····	284
8.6 实验指导:制作拼图游戏·····	229	10.4.3 表达式·····	285
8.7 思考与练习·····	234	10.5 语句·····	285
第9章 库、模块和知识对象·····	237	10.5.1 条件语句·····	285
9.1 库·····	238	10.5.2 循环语句·····	288
9.1.1 创建库·····	238	10.6 实验指导:鼠标绘图·····	290
9.1.2 库窗口的界面·····	239	10.7 实验指导:判断闰年·····	291

10.8	实验指导：制作雷达扫描动画	294	11.2.1	打包前的准备工作	304
10.9	思考与练习	296	11.2.2	需要打包的文件	305
第 11 章	发布多媒体程序	299	11.2.3	打包文件	306
11.1	调试程序	300	11.3	作品发布	307
11.1.1	使用开始和结束标志	300	11.3.1	一键发布	307
11.1.2	使用控制面板	301	11.3.2	打包网络发布	312
11.1.3	跟踪变量的值	302	11.3.3	批量发布	314
11.1.4	调试技巧	303	11.4	实验指导：打包成 Web 文件	315
11.2	程序打包	304	11.5	实验指导：文件一键发布	317
			11.6	思考与练习	319

第1章

Authorware 入门



Authorware 是一款多媒体制作软件，它是计算机应用领域中最早、最有名气多媒体程序编辑工具之一。

Authorware 被用于创建互动的程序，其中整合了声音、文本、图形、简单动画，以及数字电影，使不具有编程能力的用户，也能够创作出一些高水平的多媒体作品，是非专业制作人员的最佳选择。

本章学习要点：

- Authorware 概述
- 安装及配置 Authorware
- Authorware 工作界面
- Authorware 基本操作

1.1 Authorware 概述

Authorware 是一个图标导向式的多媒体制作工具,使非专业人员快速开发多媒体软件成为现实。用户可以通过图标的调用来编辑流程图用以替代传统的计算机语言编程的设计思想。

1.1.1 了解 Authorware

1992 年, Authorware 与 MacroMind-Paracomp 合并,组成了 Macromedia 公司。Authorware 是 Macromedia 公司在多媒体项目和应用程序开发工具中的拳头产品,以使用各种装载不同媒体资源的图标来创建程序流程。在完成不同类型的属性和参数设置后,组织出具有互动功能的应用程序。

Authorware 本身具有丰富的函数命令和系统变量,可以用于程序脚本的编写,然后配合各种功能图标的流程组织,制作出具有强大数据处理能力的应用程序,广泛应用于生产和互动娱乐领域。

同时, Authorware 对 XML 的创新支持,增强了它的数据处理能力,并提高了对数据库的读取和转化能力,使 Authorware 的多媒体编辑开发可以提升到企业之间进行数据交换的技术高度,直接通过包含 XML 数据的程序流程,便可以完成更实用的网络扩展方案。

除此之外, Authorware 还支持具有各种主题功能的 Xtras 载入使用,支持 ODBC 开放式数据库连接、OLE 对象连接与嵌入,以及 ActiveX 技术。这些技术使 Authorware 在数据处理和应用功能的集成方面取得了更多的能力扩展。

2005 年, Adobe 与 Macromedia 签署合并协议,新公司名仍旧为 Adobe Systems。2007 年, Adobe 宣布停止在 Authorware 的开发计划,而且没有为 Authorware 提供其他相容产品作替代。

1.1.2 与其他多媒体软件的区别

目前,在多媒体课件制作等方面,以及多媒体简单的动画方面,比较常用的还有 Office 软件中的 PowerPoint 组件,以及 Adobe 中的 Flash 软件。

1. Authorware 与 PowerPoint

Authorware 是一个功能强大的图标导向式多媒体编辑制作软件,将文字、图形、图像、声音、动画、视频等各种多媒体数据汇集在一起,通过对图标的调用来编辑一些控制程序的流程图,赋予其人机交互的功能。

PowerPoint 是一个专用于编制电子文稿的软件,是一种表达观点、演示成果、传达信息的强有力工具。用 PowerPoint 编制的电子文稿进行信息交流,使用户彻底告别粉笔和黑板,把照本宣科式的讲课变成欣赏电影式的享受。

PowerPoint 提供了各种丰富的字体(包括三维立体字),各种动画放映方式等异常丰

富的各种功能。而 Authorware 提供了简单的动画功能,并能打包成可执行文件脱离原编辑环境直接使用,这些优点却是 PowerPoint 所不具有的。所以,在制作多媒体 CAI 课件时可充分运用及融合两者的优点、特点,提高制作课件的速度和质量。

2. Authorware 与 Flash

Flash 之所以被越来越多的人喜爱,要归功于 Internet 网络的飞速发展。而 Flash 是多媒体网页制作强有力的工具,制作复杂的动画效果也正是 Flash 的特长。

Flash 的程序设计是以时间线为主的,“动画效果”是以时间发展为先后顺序的一系列元素组成的。在制作过程中,通过对关键帧的操作而实现不同的动画和交互效果。所以它对时间的控制较为容易,动画功能也更为强大。

在日常的课件制作中,使用 Flash 制作的完整课件并不是很多。因为 PowerPoint 比它操作简单,Authorware 又比它使用方便,所以 Flash 的主要作用是做出“动画短片”,然后在 PowerPoint 或 Authorware 中插入引用。

对于 Authorware,由于它和 Flash 都属于原 Macromedia 公司出品的软件,不论 Flash 保存成什么样式,Authorware 都能很方便地播放其“动画效果”。

综上所述,PowerPoint 无须高深计算机知识,简单易学,可快速做出课件,非常适用于只需简单动画的,大量的日常教学所需课件。Authorware 动画效果功能比较齐全,特别是使用图标的流程化制作方式,可以方便地做出比较完美的课件,适用于重要教学或较大型课件的制作。Flash 是制作动画片段的典范,它可配合 PowerPoint 或 Authorware 制作出更加引人入胜的课件。

1.1.3 Authorware 的特点

在各种课件制作软件中,Authorware 也是最早的主导软件,除了单独使用 Authorware 制作课件外,Authorware 还常用来组装各种媒体以及用其他动画软件制作的动画,最终形成一个完整的课件。

Authorware 的突出特点是兼顾具备一定编程基础的用户,而对没有编程经验的用户可以使用图标编程的方式,程序流程十分形象,便于理解和使用。除此之外,该软件还包含如下特点。

1. 跨平台体系结构

无论是在 Windows 平台还是 Macintosh 平台上,Authorware 提供了几乎完全相同的工作环境。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。

2. 高效的多媒体集成环境

Authorware 支持多种格式的媒体文件,除了支持多种格式的图像文件和富文本文件以外,还支持多种视频文件和动画文件,如支持 Animator、Director、Flash、3D Studio Max 等软件所生成的众多文件格式。

在 Authorware 程序中能够随心所欲地播放和控制 WAV、MID、MP3 等多种格式的声音文件。

在 Authorware 中有专门的电影图标负责导入和控制电影和动画素材,并且支持大多数常见的电影格式(包括.flc、.fli、.cel、.dib、.dir、.dxr、.mpg、.mov、.avi、.swf等),因而其多媒体集成环境很强。

3. 面向对象的脚本语言

Authorware 程序由图标和流程线组成,提供了 14 个形象的设计思想,整个程序的结构和设计图在屏幕上一目了然。Authorware 支持鼠标拖放操作,可以将多媒体文件(包括声音、视频、图像等)从资源管理器或图像浏览器中,直接拖放到流程线上、设计图图标中,以及库文件之中,从而使 Authorware 能清晰地表现结构复杂的程序设计。

4. 灵活的交互方式

交互是多媒体的灵魂,如果一个多媒体作品没有交互,那它称不上是一个合格的多媒体作品。

Authorware 提供了 11 种交互方式,利用这些交互方式,可以轻松地完成按钮、热区、热对象、移动对象、下拉式菜单、按键、文本登录、条件、时间和事件响应等功能。

1.2 安装及配置 Authorware

由于计算机飞速发展,就目前计算机配置性能而言,足够满足 Authorware 软件的安装需求。

1.2.1 系统安装

双击打开 Authorware7.0 的安装程序,依照安装提示进行安装,与其他程序的安装一样。

用户可以通过光盘或者直接下载该安装程序,并在文件夹中双击 SETUP.EXE 文件,如图 1-1 所示。

在弹出的【Macromedia Authorware 7.02 中文版】对话框中,直接单击【下一步】按钮,如图 1-2 所示。

在弹出的【许可证协议】对话框中,用户可以查阅该软件的许可协议内容,并单击【是】按钮,如图 1-3 所示。

在弹出的【选择目的地位置】对话框中,用户可以单击【浏览】按钮,并在弹出的对话框中选择安装程序文件的位置。

此时,将更改目录所默认的系统盘位置,如 C:\Program Files\ Macromedia\ Authorware 7.0。

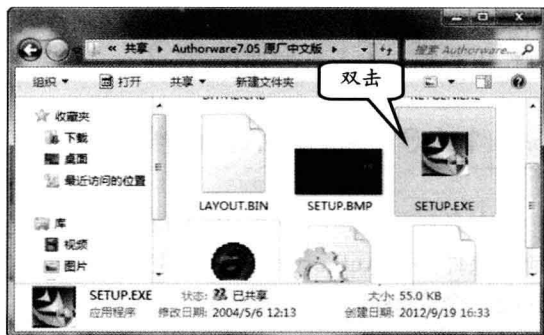


图 1-1 双击安装程序

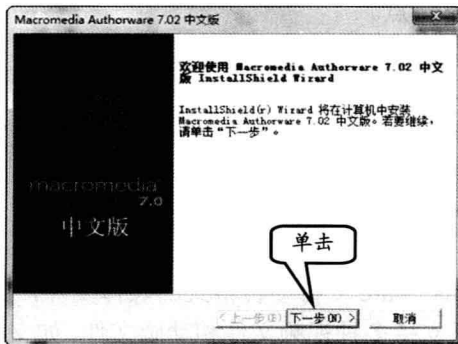


图 1-2 单击【下一步】按钮

然后,单击【下一步】按钮,进行继续安装,如图 1-4 所示。

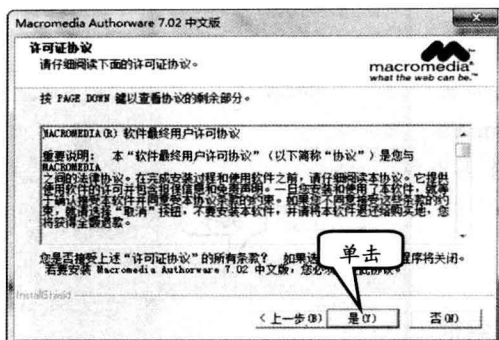


图 1-3 查看安装协议

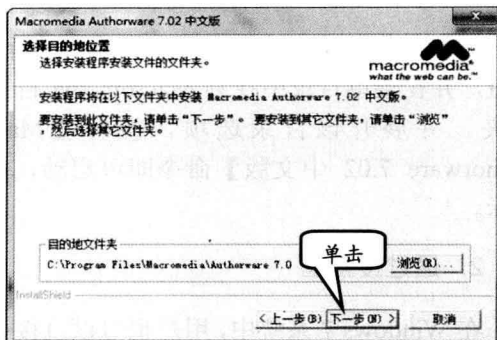


图 1-4 更换安装位置

此时,将弹出【开始复制文件】对话框,并提示用户将安装文件复制到所指定的文件目录,并单击【下一步】按钮,如图 1-5 所示。

在弹出的对话框中,可以看到安装软件的进度条,等待软件安装进行至 100%,如图 1-6 所示。

安装完成后,将自动弹出【InstallShield Wizard 完成】对话框,并禁用【是,立即查看自述文件】复选框,单击【完成】按钮,如图 1-7 所示。

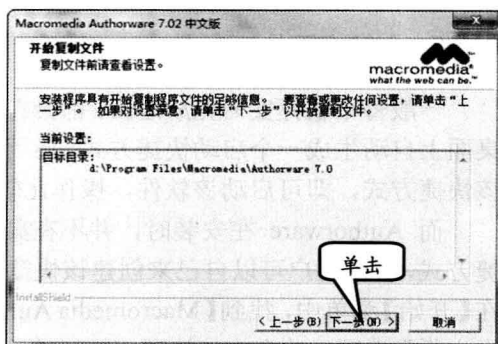


图 1-5 提示复制文件



图 1-6 开始安装文件

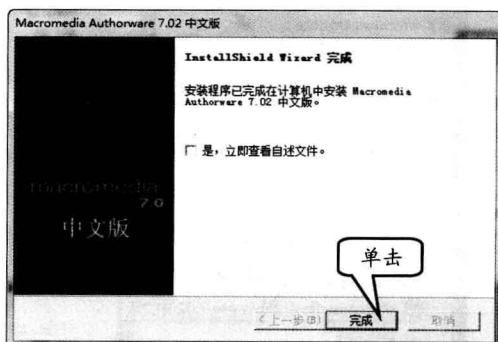


图 1-7 完成软件的安装

1.2.2 启动 Authorware

用户安装该软件后,即可启动并打开该软件的窗口。在该窗口中,用户可以进行制作课件的一系列操作。

1. 通过【开始】菜单

例如,单击【开始】按钮,再单击【所有程序】按钮,并在菜单目录中找到 Macromedia 目录选项文件夹,并展开该目录选项,执行【Macromedia Authorware 7.02 中文版】命令即可启动,如图 1-8 所示。

2. 通过搜索框

在 Windows 7 系统中,用户也可以直接在搜索框中,输入 Authorware 名称,并按 Enter 键,即可直接启动该软件,如图 1-9 所示。

3. 创建桌面快捷方式

一般每个软件安装完成之后,都会在操作系统的桌面上自动生成一个启动快捷方式。而用户只须双击该快捷方式,即可启动该软件,操作比较简单方便。

而 Authorware 在安装时,并不在桌面上创建快捷方式,所以用户可以自己来创建该快捷方式。例如,在【开始】菜单中,找到【Macromedia Authorware 7.02 中文版】选项,并右击该选项,执行【发送到】|【桌面快捷方式】命令,如图 1-10 所示。

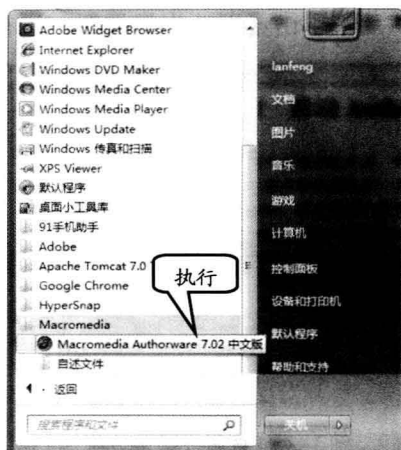


图 1-8 启动软件

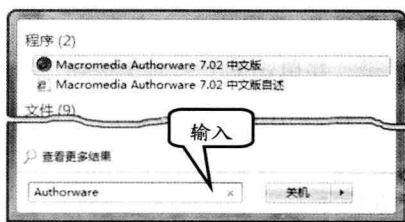


图 1-9 输入 Authorware 内容

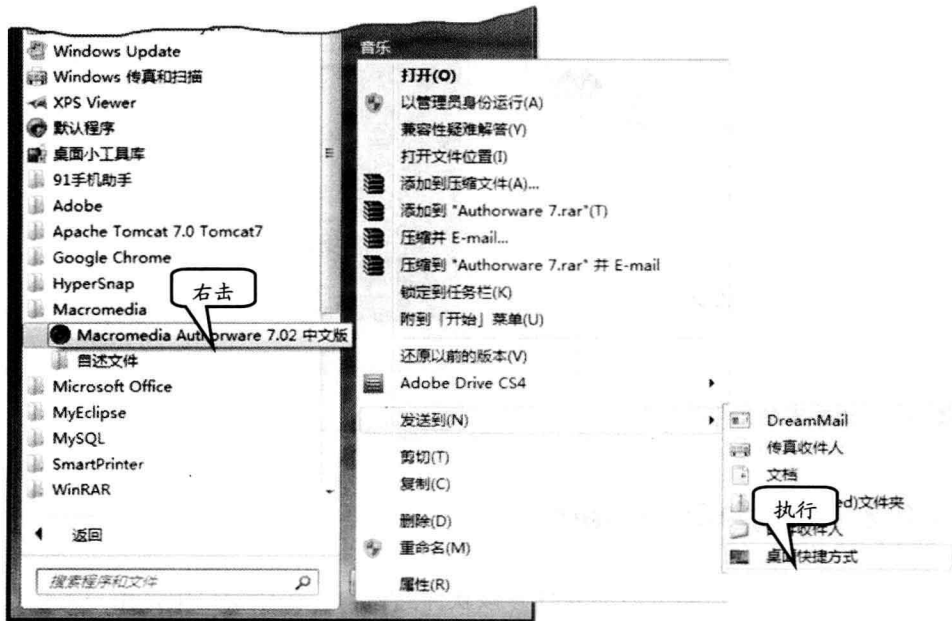


图 1-10 执行命令

1.3 Authorware 的工作界面

Authorware 最大的特点就是简单易用，具有简洁的工作环境，多数功能都包含在图标及其相应的属性检查器中。

1.3.1 Authorware 的工作环境

以下从标题栏、菜单栏、工具栏、图标栏、设计窗口和演示窗口等几个方面，初步认识一下 Authorware 的工作环境，如图 1-11 所示。



图 1-11 Authorware 工作界面

在每次启动 Authorware 或新建一个影片文件后，Authorware 都会在主窗口的右侧自动弹出【新建】对话框，如图 1-12 所示。

用户可以在【请选取知识对象创建新文件:】列表中选择需要的知识对象，然后单击【确定】按钮进行引入。但实际上，用户一般不会在此引入知识对象，为了在下次启动时不会自动弹出该对话框，用户可以取消选中该对话框下方的【创建新文件时显示本对话框】复选框，即可直接进入 Authorware 的编辑窗口。

在 Authorware 图标的后面，显示了当前打开的文件名称“菜单选题系统.a7p”，以及【最小化】、【最大化】、【关闭】窗口按钮。

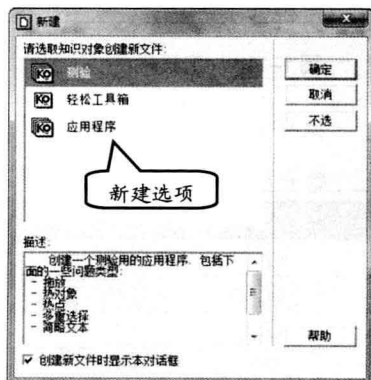


图 1-12 【新建】对话框

单击标题栏中的 Authorware 图标,可以在弹出的下拉菜单中,执行与窗口按钮相对应的命令。Authorware 的菜单栏包括文件、编辑、查看、插入、修改、文本、调试、其他、命令、窗口和帮助,共计 11 组菜单。每一组菜单又包含若干个菜单项,有些菜单项还包含子菜单项,如图 1-13 所示。

其中,不同的菜单项代表的含义也不同。

- 灰色菜单项 表示该命令当前不可用。
- 带省略号的菜单项 选择该命令会弹出相应的对话框,进一步得到需要的信息。
- 带三角形的菜单项 表示菜单项还包含下一级子菜单项。
- 带对号的菜单项 该命令为开关式切换命令。
- 快捷键 表示用两个或三个组合键代替执行该项命令。

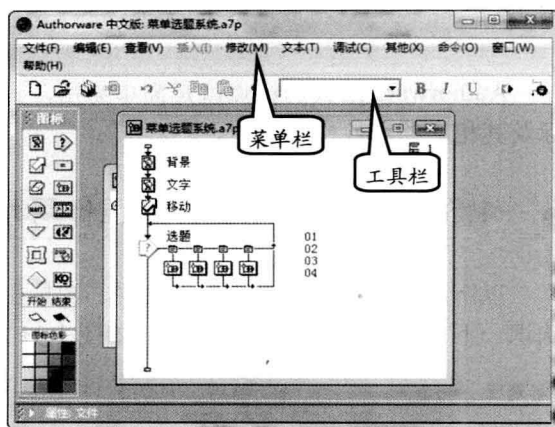


图 1-13 Authorware 标题栏和菜单栏

1.3.2 工具栏与【控制面板】

在菜单的下面包含了一组工具栏,其中包括 17 个工具按钮和一个下拉列表。一般来讲工具栏中的工具按钮都是菜单中最为常用的菜单命令,把这些常用的菜单命令做成工具按钮就是为了方便用户的使用。

1. 工具栏

工具栏中的每一个按钮都对应于一个使用频率较高的菜单命令。把这些命令图形化,并安排在工具栏上,可以方便用户进行使用,如图 1-14 所示。

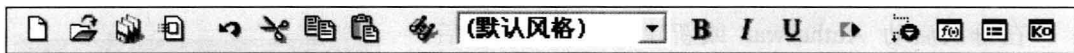


图 1-14 工具栏

其中,各按钮的名称及功能见表 1-1。

表 1-1 工具栏中按钮名称及其功能

图标	名称	功 能
	新建	建立新文件
	打开	打开已有文件
	保存	将当前打开的文件和库一次全部保存
	导入	引入外部素材
	撤销	撤销上一次操作
	剪切	将选中的对象剪切到剪贴板中