

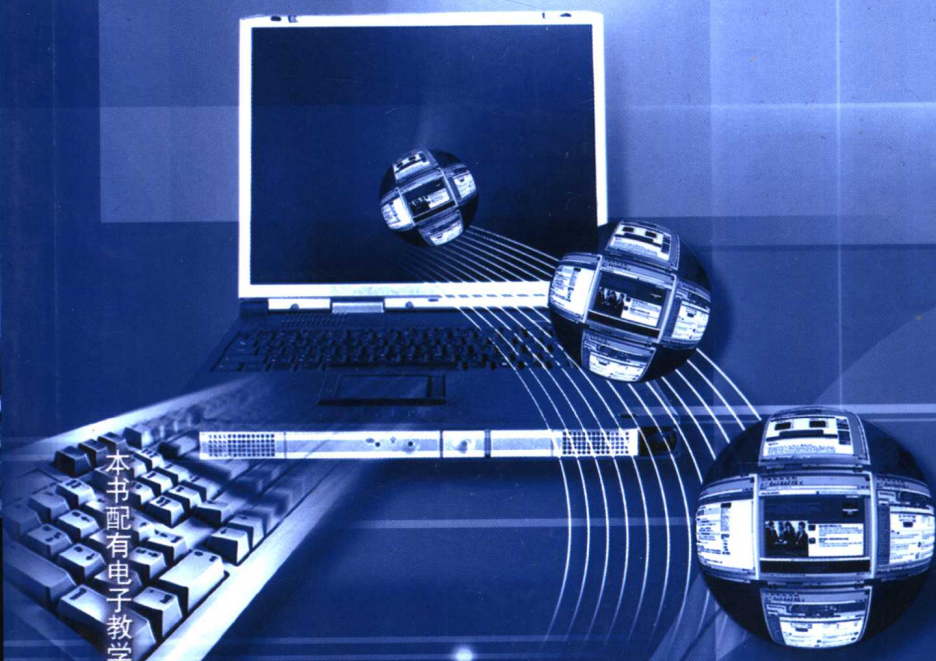


中等职业学校教学用书(计算机技术专业)

中文Authorware 7.0 案例教程

◎ 沈大林 主编

◎ 崔玥 亓晓娟 副主编



本书配有电子教学参考资料包



电子工业出版社

PUBLISHING HOUSE OF ELECTRONICS INDUSTRY

<http://www.phei.com.cn>

中等职业学校教学用书（计算机技术专业）

中文 Authorware 7.0 案例教程

沈大林 主 编

崔 玥 亓晓娟 副主编

电子工业出版社

Publishing House of Electronics Industry

北京 • BEIJING

内 容 简 介

Authorware 是一种使用方便、功能强大的多媒体制作工具软件。Authorware 广泛地应用于多媒体教学和商业领域,可以制作各种多媒体产品。它以图标为程序的基本组件,用流程线连接各图标构成程序。目前 Authorware 已经发展到 Authorware 7.0 版本,本书介绍 Authorware 7.0 中文版。

全书共 9 章,采用任务驱动的案例教学方式,集通俗性、实用性和技巧性于一身。本书通过 64 个案例和一个综合课件实例,较全面地介绍了使用 Authorware 7.0 制作多媒体课件的方法和技巧,具有很高的信息量。通过这些实例,可以带动学习知识点和掌握软件的使用技巧,使读者快速和较全面地掌握上述软件的使用方法,特别有利于教师教学和学生自学。

本书可作为中等职业学校计算机专业的教材,也可以作为高职高专学校的教材,还可以作为广大计算机爱好者、多媒体程序设计人员的自学读物。

本书配有电子教学参考资料包,详见前言。

未经许可,不得以任何方式复制或抄袭本书之部分或全部内容。

版权所有,侵权必究。

图书在版编目(CIP)数据

中文 Authorware 7.0 案例教程/沈大林主编. —北京:电子工业出版社, 2007.8

中等职业学校教学用书·计算机技术专业

ISBN 978 7-121-04697-1

I. 中… II. 沈… III. 多媒体—软件工具, Authorware 7.0—专业学校—教材 IV. TP311.56

中国版本图书馆 CIP 数据核字(2007)第 103590 号

策划编辑:关雅莉

责任编辑:柴 灿

印 刷:北京季蜂印刷有限公司

装 订:三河市鹏成印业有限公司

出版发行:电子工业出版社

北京市海淀区万寿路 173 信箱 邮编 100036

开 本:787×1092 1/16 印张:24 字数:601 千字

印 次:2007 年 8 月第 1 次印刷

印 数:4 000 册 定价:29.80 元

凡所购买电子工业出版社图书有缺损问题,请向购买书店调换。若书店售缺,请与本社发行部联系,联系及邮购电话:(010) 88254888。

质量投诉请发邮件至 zlts@phei.com.cn, 盗版侵权举报请发邮件至 dbqq@phei.com.cn。

服务热线:(010) 88258888。

反侵权盗版声明

电子工业出版社依法对本作品享有专有出版权。任何未经权利人书面许可，复制、销售或通过信息网络传播本作品的行为；歪曲、篡改、剽窃本作品的行为，均违反《中华人民共和国著作权法》，其行为人应承担相应的民事责任和行政责任，构成犯罪的，将被依法追究刑事责任。

为了维护市场秩序，保护权利人的合法权益，我社将依法查处和打击侵权盗版的单位和个人。欢迎社会各界人士积极举报侵权盗版行为，本社将奖励举报有功人员，并保证举报人的信息不被泄露。

举报电话：(010) 88254396; (010) 88258888

传 真：(010) 88254397

E-mail: dbqq@phei.com.cn

通信地址：北京市万寿路 173 信箱

电子工业出版社总编办公室

邮 编：100036

中等职业学校教材工作领导小组

主任委员：陈 伟 信息产业部信息化推进司司长

副主任委员：辛宝忠 黑龙江省教育厅副厅长

李雅玲 信息产业部人事司处长

尚志平 山东省教学研究室副主任

马 斌 江苏省教育厅职社处处长

黄才华 河南省职业技术教育教学研究室主任

苏渭昌 教育部职业技术教育中心研究所主任

王传臣 电子工业出版社副社长

委 员：（排名不分先后）

唐国庆 湖南省教科院

张志强 黑龙江省教育厅职成教处

李 刚 天津市教委职成教处

王润拽 内蒙古自治区教育厅职成教处

常晓宝 山西省教育厅职成教处

刘 晶 河北省教育厅职成教处

王社光 陕西省教育科学研究所

吴 蕊 四川省教育厅职成教处

左其琨 安徽省教育厅职成教处

陈观诚 福建省职业技术教育中心

邓 弘 江西省教育厅职成教处

姜昭慧 湖北省职业技术教育研究中心

李栋学 广西壮族自治区教育厅职成教处

杜德昌 山东省教学研究室

谢宝善 辽宁省基础教育教研培训中心职教部

安尼瓦尔·吾斯曼 新疆维吾尔自治区教育厅职成教处

秘 书 长：李 影 电子工业出版社

副 秘 书 长：柴 灿 电子工业出版社

前 言



Authorware 是美国 Macromedia 公司开发的著名的多媒体制作系统, 是一种使用方便、功能强大的多媒体制作工具软件。它采用面向对象的设计思想, 以图标为程序的基本组件, 用流程线连接各图标构成程序, 从而提高了多媒体软件的开发速度与质量, 使非专业程序员进行多媒体软件开发成为现实。目前, Authorware 已经发展到 Authorware 7.0 版本, 本书介绍 Authorware 7.0 中文版。

Authorware 广泛地应用于多媒体教学和商业领域, 可以制作各种多媒体产品, 如多媒体演示系统、多媒体教学课件、多媒体电子图书系统、多媒体交互式教学系统、多媒体模拟培训系统、多媒体咨询系统、多媒体数据库和网页等。

全书共 9 章。第 1 章通过 3 个案例介绍了 Authorware 7.0 的基本操作方法, 使用等待图标和擦除图标, 文件的保存, 程序的调试和发布 (一键发布)。第 2 章通过 12 个案例介绍了显示图标, Authorware 编程的基本语法, 计算图标的使用方法, 部分系统变量和系统函数, 显示变量值的方法。第 3 章通过 9 个案例介绍了 5 种动画制作的方法。第 4 章通过 13 个案例介绍了交互图标的使用方法和 11 种交互方式的设计方法。第 5 章通过 10 个案例介绍了播放多媒体的方法, 知识对象、DVD 图标的使用方法和绘图函数。第 6 章通过 5 个案例介绍了框架图标、导航图标和版面布局设置。第 7 章通过 12 个案例介绍了选择与循环结构及决策图标。第 8 章较完整地介绍了一个较大课件的制作方法和制作过程。第 9 章介绍了中文 COOL 3D 3.5。

本书采用任务驱动的案例教学方式, 集通俗性、实用性和技巧性于一身。本书通过 64 个案例和一个完整的课件程序案例, 较全面地介绍了使用 Authorware 7.0 制作多媒体课件的方法和技巧, 具有很高的信息量。它的起点低、跨度大、循序渐进、通俗易懂, 使读者在阅读学习时, 不但能够快速入门, 而且还可以得到较大的提高。通过这些实例, 可以带动学习知识点和掌握软件的使用技巧, 可以使读者快速和较全面地掌握上述软件的使用方法。采用这种方法, 特别有利于教师教学和学生自学。

本书的主编是沈大林, 崔玥和亓晓娟。主要作者有邢芳芳、洪小达、沈昕、肖柠朴、王爱赫、曾昊、曲彭生、郭海、张磊、马广月、胡野红、袁柳、郑鹤、关山、赵亚辉、曹永冬、杨艳青、李稚平、王玲、刘坤、杨东霞、陈艳红、姜源、崔元如、刘玉春、季明辉、夏京、隋金声、顾瑞瑾、李征、丰金兰、刘锋、郝侠、黄启宝、马开颜、薛红、万工群等。新昕教学软件工作室的工作人员也参与了本书编写的相关工作。

本书可作为职业学校的教材,也可以作为高等院校非计算机专业的教材,还可以作为广大计算机爱好者、多媒体程序设计人员的自学读物。

由于技术的不断变化以及操作过程中的疏漏,书中难免有偏漏和不妥之处,恳请广大读者批评指正。

为了方便教师教学,本书还配有电子教案,以及本书所有案例的素材,请有此需要的教师登录华信教育资源网(<http://www.huaxin.edu.cn> 或 <http://www.hxedu.com.cn>)免费注册后再进行下载,如有问题请在网站留言板留言或与电子工业出版社联系 (E-mail:hxedu@phei.com.cn)。

作者

2007年7月于北京



读者意见反馈表

书名: 中文 Authorware 7.0 案例教程

主编: 沈大林

策划编辑: 关雅莉

感谢您关注本书! 烦请填写该表。您的意见对我们出版优秀教材、服务教学, 十分重要。如果您认为本书有助于您的教学工作, 请您认真地填写表格并寄回。我们将定期给您发送我社相关教材的出版资讯或目录, 或者寄送相关样书。

个人资料

姓名_____年龄_____联系电话_____ (办) _____ (宅) _____ (手机)
学校_____专业_____职称/职务_____
通信地址_____邮编_____E-mail_____

您校开设课程的情况为:

本校是否开设相关专业的课程 ☐ 是, 课程名称为_____ ☐ 否
您所讲授的课程是_____课时_____
所用教材_____出版单位_____印刷册数_____

本书可否作为您校的教材?

☐ 是, 会用于_____课程教学 ☐ 否

影响您选定教材的因素 (可复选):

☐ 内容 ☐ 作者 ☐ 封面设计 ☐ 教材页码 ☐ 价格 ☐ 出版社
☐ 是否获奖 ☐ 上级要求 ☐ 广告 ☐ 其他_____

您对本书质量满意的方面有 (可复选):

☐ 内容 ☐ 封面设计 ☐ 价格 ☐ 版式设计 ☐ 其他_____

您希望本书在哪些方面加以改进?

☐ 内容 ☐ 篇幅结构 ☐ 封面设计 ☐ 增加配套教材 ☐ 价格

可详细填写: _____

您还希望得到哪些专业方向教材的出版信息?

感谢您的配合, 请将该反馈表寄至以下地址。如果需要了解更详细的信息或有著作计划, 请与我们直接联系。

通信地址: 北京市万寿路 173 信箱 中等职业教育分社

邮编: 100036

<http://www.hxedu.com.cn>

E-mail: ve@phei.com.cn

电话: 010-88254475; 88254591

目 录



第 1 章 中文 Authorware 7.0 基础	1
1.1 中文 Authorware 7.0 简介	1
1.1.1 Authorware 简介	1
1.1.2 启动和退出中文 Authorware 7.0	2
1.1.3 中文 Authorware 7.0 工作环境概述	4
1.1.4 文件基本操作	8
1.2 【案例 1】“图像浏览器欢迎界面”程序	9
1.2.1 案例效果	9
1.2.2 设计过程	10
1.2.3 知识拓展——等待和擦除图标及“属性：文件”面板	18
1.3 【案例 2】“图像浏览器”程序	21
1.3.1 案例效果	21
1.3.2 设计过程	22
1.3.3 知识拓展——程序调试方法	24
1.4 【案例 3】发布“图像浏览器”程序和输出媒体	26
1.4.1 案例效果	26
1.4.2 设计过程	27
1.4.3 知识拓展——文件的打包和一键发布	28
习题 1	31
第 2 章 显示和计算图标及编程的基本语法	33
2.1 【案例 4】“小火车”程序	33
2.1.1 案例效果	33
2.1.2 设计过程	33
2.1.3 知识拓展——使用绘图工具箱	36
2.2 【案例 5】“[学生成绩表]空心文字”程序	39
2.2.1 案例效果	39
2.2.2 设计过程	39
2.2.3 知识拓展——设置、输入和编辑文本	41
2.3 【案例 6】“学生成绩表”程序	44
2.3.1 案例效果	44
2.3.2 设计过程	44

2.3.3	知识拓展——卷帘文字和消除文字锯齿	45
2.4	【案例 7】“学习多媒体”程序	46
2.4.1	案例效果	46
2.4.2	设计过程	46
2.4.3	知识拓展——导入图像和文本文件	48
2.5	【案例 8】“阴影文字”程序	49
2.5.1	案例效果	49
2.5.2	设计过程	49
2.5.3	知识拓展——编辑对象和“属性：显示图标”面板	50
2.6	【案例 9】“课程表”程序	53
2.6.1	案例效果	53
2.6.2	设计过程	53
2.6.3	知识拓展——粘贴图像和文字	55
2.7	【案例 10】“荧光数字钟”程序	57
2.7.1	案例效果	57
2.7.2	设计过程	58
2.7.3	知识拓展——常量、变量和常用系统变量	58
2.8	【案例 11】“跟踪鼠标和键盘”程序	62
2.8.1	案例效果	62
2.8.2	设计过程	62
2.8.3	知识拓展——常用系统变量	63
2.9	【案例 12】“简单加法练习”程序	64
2.9.1	案例效果	64
2.9.2	设计过程	65
2.9.3	知识拓展——计算图标和函数	66
2.10	【案例 13】“荧光数字钟和要事记录”程序	69
2.10.1	案例效果	69
2.10.2	设计过程	69
2.10.3	知识拓展——表达式、数组和常用的系统函数	71
2.11	综合案例	75
2.11.1	【案例 14】“世界文化遗产在中国”程序	75
2.11.2	【案例 15】“猜字母游戏 1”程序	79
	习题 2	81
第 3 章	移动图标和 5 种动画制作	83
3.1	【案例 16】“中国建筑”程序	83
3.1.1	案例效果	83
3.1.2	设计过程	83
3.1.3	知识拓展——移动动画概述和“指向固定点”动画	86
3.2	【案例 17】“跟我学画图软件”程序	89
3.2.1	案例效果	89

3.2.2	设计过程	90
3.2.3	知识拓展——“指向固定路径的终点”动画	93
3.3	【案例 18】“猜数大小”程序	95
3.3.1	案例效果	95
3.3.2	设计过程	95
3.3.3	知识拓展——“指向固定路径上的任意点”动画	97
3.4	【案例 19】“火箭射靶”程序	98
3.4.1	案例效果	98
3.4.2	设计过程	98
3.4.3	知识拓展——“指向固定直线上的某点”动画	99
3.5	【案例 20】“彩球和棋盘”程序	100
3.5.1	案例效果	100
3.5.2	设计过程	100
3.5.3	知识拓展——“指向固定区域内的某点”动画	102
3.6	综合案例	103
3.6.1	【案例 21】“彩球沿正弦轨迹运动”程序	103
3.6.2	【案例 22】“彩球在矩形框内随机移动”程序	104
3.6.3	【案例 23】“圆形数字钟”程序	105
3.6.4	【案例 24】“学习成绩汇报”程序	106
习题 3		109
第 4 章	交互图标和交互程序设计	111
4.1	【案例 25】“选择正确答案”程序	111
4.1.1	案例效果	111
4.1.2	设计过程	111
4.1.3	知识拓展——交互图标和按钮交互	114
4.2	【案例 26】“了解公式”程序	119
4.2.1	案例效果	119
4.2.2	设计过程	119
4.2.3	知识拓展——编辑按钮和 Checked 系统变量	122
4.3	【案例 27】“选择难度的加法练习”程序	124
4.3.1	案例效果	124
4.3.2	设计过程	124
4.3.3	知识拓展——文本输入交互	126
4.4	【案例 28】“认识电子元件和仪表 1”程序	128
4.4.1	案例效果	128
4.4.2	设计过程	129
4.4.3	知识拓展——热对象和热区域交互	131
4.5	【案例 29】“猜字母游戏 2”程序	132
4.5.1	案例效果	132
4.5.2	设计过程	133

4.5.3	知识拓展——条件交互	134
4.6	【案例 30】“认识电子元件和仪表 2”程序	134
4.6.1	案例效果	134
4.6.2	设计过程	135
4.6.3	知识拓展——下拉菜单交互和跳转函数	137
4.7	【案例 31】“看谁记忆好 1”程序	138
4.7.1	案例效果	138
4.7.2	设计过程	139
4.7.3	知识拓展——目标区交互和交互系统变量	142
4.8	【案例 32】“看谁记忆好 2”程序	143
4.8.1	案例效果	143
4.8.2	设计过程	144
4.8.3	知识拓展——限制时间和重试限制交互	145
4.9	【案例 33】“日历与记事簿”程序	146
4.9.1	案例效果	146
4.9.2	设计过程	146
4.9.3	知识拓展——事件交互和“日历控件 10.0”控件特点	149
4.10	【案例 34】“棋盘和棋子”程序	151
4.10.1	案例效果	151
4.10.2	设计过程	151
4.10.3	知识拓展——按键交互	152
4.11	综合案例	153
4.11.1	【案例 35】“学分登记”程序	153
4.11.2	【案例 36】“8 皇后互不攻击”程序	155
4.11.3	【案例 37】“计算器”程序	158
习题 4		160
第 5 章	播放多媒体、知识对象和绘图函数	163
5.1	【案例 38】“跟我学 Authorware 1”程序	163
5.1.1	案例效果	163
5.1.2	设计过程	163
5.1.3	知识拓展——电影图标的“属性：电影图标”面板	167
5.2	【案例 39】“人和大自然”程序	170
5.2.1	案例效果	170
5.2.2	设计过程	170
5.2.3	知识拓展——录屏方法、插入 GIF 动画和 QuickTime 媒体	173
5.3	【案例 40】“MIDI 播放器”程序	176
5.3.1	案例效果	176
5.3.2	设计过程	176
5.3.3	知识拓展——MIDI 函数的格式与功能	178
5.4	【案例 41】“CD 播放器”程序	179

5.4.1	案例效果	179
5.4.2	设计过程	179
5.4.3	知识拓展——CD 函数和 DVD 图标的属性面板	181
5.5	【案例 42】“视频播放器”程序	184
5.5.1	案例效果	184
5.5.2	设计过程	184
5.5.3	知识拓展——了解知识对象	188
5.6	【案例 43】“朗诵唐诗 1”程序	188
5.6.1	案例效果	188
5.6.2	设计过程	189
5.6.3	知识拓展——声音图标、WAV 文件压缩和声音同步	191
5.7	【案例 44】“用鼠标画图”程序	194
5.7.1	案例效果	194
5.7.2	设计过程	195
5.7.3	知识拓展——绘图函数	197
5.8	综合案例	199
5.8.1	【案例 45】“跟我学 Authorware 3”程序	199
5.8.2	【案例 46】“定时指针座钟”程序	201
5.8.3	【案例 47】“炮打小鬼”程序	205
	习题 5	207
第 6 章	框架图标和导航图标	209
6.1	【案例 48】“中国建筑和风景”程序	209
6.1.1	案例效果	209
6.1.2	设计过程	210
6.1.3	知识拓展——框架图标和导航图标	211
6.2	【案例 49】“导航浏览中国建筑和风景”程序	218
6.2.1	案例效果	218
6.2.2	设计过程	219
6.2.3	知识拓展——文字样式和演绎字的定义	220
6.3	【案例 50】“三基色混色效果”程序	222
6.3.1	案例效果	222
6.3.2	设计过程	222
6.3.3	知识拓展——对象的可移动范围设置	224
6.4	综合案例	227
6.4.1	【案例 51】“高级视频播放器”程序	227
6.4.2	【案例 52】“彩色绘图板”程序	232
	习题 6	234
第 7 章	选择与循环结构及决策图标	236
7.1	【案例 53】“数符号的判断 1”程序	236
7.1.1	案例效果	236

7.1.2	设计过程	236
7.1.3	知识拓展——算法、算法的描述方法和流程控制结构	237
7.2	【案例 54】“求 10 个随机数的和”程序	240
7.2.1	案例效果	240
7.2.2	设计过程	241
7.2.3	知识拓展——循环结构语句	242
7.3	【案例 55】“数符号的判断 2”程序	245
7.3.1	案例效果	245
7.3.2	设计过程	245
7.3.3	知识拓展——决策图标	246
7.4	【案例 56】“图像数字钟”程序	248
7.4.1	案例效果	248
7.4.2	设计过程	248
7.4.3	知识拓展——图标库	252
7.5	综合案例	255
7.5.1	【案例 57】“连续整数的和”程序	255
7.5.2	【案例 58】“数的阶乘”程序	257
7.5.3	【案例 59】“圆框内随机撞击的彩球”程序	259
7.5.4	【案例 60】“两位数加法练习”程序	261
7.5.5	【案例 61】“限时输入密码”程序	263
7.5.6	【案例 62】“多定时数字钟和 CD 播放机”程序	265
7.5.7	【案例 63】“二十四点扑克牌游戏”程序	269
7.5.8	【案例 64】“学分管理系统”程序	274
	习题 7	285
第 8 章	Authorware 课件应用	288
8.1	多媒体课件制作流程	288
8.1.1	多媒体 CAI 课件的基本概念	288
8.1.2	多媒体课件的选题和教学设计	289
8.1.3	编写脚本和准备素材	290
8.1.4	课件设计、调试和交付使用	291
8.2	教学课件的策划	292
8.2.1	片花动画	292
8.2.2	文件菜单	293
8.2.3	进入教学主体	294
8.3	教学课件的帮助	294
8.3.1	进入帮助	294
8.3.2	帮助内容	295
8.4	教学主体的内容	296
8.4.1	教学主体界面	296
8.4.2	语文篇	298

8.4.3	数学篇	304
8.4.4	英语篇	309
8.5	娱乐的内容	313
8.5.1	娱乐界面	313
8.5.2	通讯录	314
8.5.3	快速计算	322
8.5.4	单词问答	323
8.5.5	娱乐游戏	325
8.6	教学课件的封底	326
第 9 章	中文 COOL 3D 3.5 使用简介	329
9.1	中文 COOL 3D 3.5 的工作环境简介和获取帮助	329
9.2	标准工具栏、百宝箱和状态栏	330
9.3	对象工具栏和动画工具栏	332
9.4	位置工具栏、文本工具栏和几何工具栏	335
9.5	属性工具栏和对象管理器	336
9.6	输出文件和导入文件	336
9.7	中文 COOL 3D 3.5 制作实例	337
附录 A	Authorware7.0 常用的系统变量	350
附录 B	Authorware7.0 常用的系统函数	357

第1章 中文 Authorware 7.0 基础



1.1 中文 Authorware 7.0 简介

1.1.1 Authorware 简介

1. 什么是 Authorware

Authorware 是美国原 Macromedia 公司开发的著名的多媒体制作系统，是一个优秀的交互式多媒体编程工具。Authorware 是目前最流行的一种让非专业人员创作交互式多媒体应用程序的一个软件。

Authorware 是一个以图标方式为主的多媒体创作工具软件。用 Authorware 制作多媒体的思路非常简单，它直接采用面向对象的流程线设计，通过流程线的箭头指向就能了解程序的具体流向。Authorware 不但可以大大提高多媒体软件的开发速度与质量，而且可以使非专业程序员的用户迅速掌握，并创作出高水平的多媒体作品。Authorware 广泛地应用于多媒体教学和商业领域，可以制作各种多媒体产品，如多媒体演示系统、多媒体电子图书系统、多媒体交互式教学系统、多媒体模拟培训系统、多媒体咨询系统、商业领域的新产品介绍、模拟产品的实际操作和设备演示，以及多媒体数据库等。

Macromedia 公司于 20 世纪 80 年代末推出了 Authorware，90 年代初该公司推出 Authorware 2.0 版本，接着又推出 Authorware 3.0 版本，1996 年推出 Authorware 3.0，1997 年又推出 Authorware 4.0，以后 Macromedia 公司又不断推出 Authorware 的 5.0、6.0、6.5 和 7.0 版本。目前，汉化较好的最高版本是 Authorware 7.0。Macromedia 的副总裁 Kevin Mynch 说，“Authorware 7.0 能指导设计者比从前更容易地在网络上或在固定媒体上高效地发布内容。”

2. Authorware 功能简介

(1) 操作方便：可以将图标工具箱中的各种图标拖曳到程序设计窗口，进行逻辑结构布局，来演示和处理文字、图形、图像、声音、动画、数字电影和视频信息等。从而取代了用复杂的编程语言。另外，它还可以自定义图标，还可以将外部文件和 URL 直接拖曳到程序设计窗口的流程线上。可以将计算机桌面上的位图直接拖曳到程序设计窗口的流程线上或图标库中。

(2) 提供了文本、图像和动画的创建与处理工具：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。使用图像处理工具可以创建简单图形，导入并处理图像。Authorware 7.0 可以使用平滑文字，即使字号再小，



也不会产生锯齿,清晰可读,避免文字图形化,减少文件字节数。还可以使用带 α (阿尔法)通道的图形,创作不同透明度的图像,产生特殊的视觉效果。另外,改变图形的透明度,可以产生平滑的动画透明效果。还提供了5种动画设计类型,可以制作简单的动画。

(3) 脱离 Authorware 环境运行:用 Authorware 7.0 编写的软件除了能在 Authorware 环境中运行外,还可以编译成扩展名为 .EXE 和 .HTML 的文件,从而使编写的软件能在 Windows 系统下脱离 Authorware 环境运行。

(4) 使用 Flash 文件:可以直接使用 Flash 文件,毫不损失质量地集成 Flash 动画,支持 QuickTime 4.0,支持 QuickTime VR(虚拟现实),可以导入 Microsoft PowerPoint,有利于创建丰富的多媒体电子学习课件。

(5) 强大的素材管理功能:它有3种素材管理的方法,即保存在 Authorware 7.0 内部文件中、保存在库文件中 and 保存在外部文件中(以链接或直接调用的方式使用,可以按 URL 地址访问)。可以直接支持 JPEG、GIF、Photoshop3、QuickDraw 3D、xRes、LRG、BMP、DIB 等图形和图像格式。可以直接读取 Director 6.0 的 DIR 文件。支持 Shockwave Audio (SWA)。可以使用多种压缩文件,包括 Shockwave Director Movie 数字电影、Shockwave Flash 动画、GIF 动画和 Shockwave Audio 等。还可以使用 DVD 的图标,直接播放 DVD 视频电影。Authorware 7.0 内建了 RTF 文件编辑工具,可以轻松地制作 RTF 文件;提供 Voxware 编码器可以把 WAV 文件压缩转换为 VOX 文件,它的压缩质量比 Shockwave Audio 还要高出很多。

(6) 强大的人机交互方式:Authorware 7.0 提供了钮、热区、热对象、文本、下拉菜单、定时等 11 种人机交互方式,利用这些交互方式,可以满足用户的不同需要,制作出具有强大交互功能和响应方式的多媒体软件。其中,导航和框架图标支持超文本与超媒体链接,通过使用它们可以方便地制作具有交互功能的多页面、多层次的电子图书软件。

(7) 多种系统变量与系统函数:Authorware 7.0 提供了计算图标,可以输入程序,计算图标具有较好的编程环境。它还提供了多种系统变量与系统函数,使用它们可以配合图标完成复杂程序的设计。它支持与 Macromedia Dreamweaver MX 和 Macromedia Flash MX 相同的 JavaScript。另外,它还可以利用动态链接库(DLL 文件)和调用用户自制的 Authorware 函数库(UCD、U32),以实现与 Authorware 7.0 的链接,扩展它的功能。

(8) 开发效率高:可快速的素材输入和输出。可以同时编辑多个图标。可以使用知识对象,知识对象是一些预先编写好的模块,提供某种功能、交互、课程结构或学习策略。

(9) 开放的系统:在程序中可以加入 ActiveX 控件,支持与控件相关的显示属性、方法和事件等内容,使用标准的 Windows 界面控制。还可以加入 Transition Xtras 等对象作为自定义图标使用,支持 Apple QuickDraw 3D 三维实时渲染,以及 VRML 支持等。

(10) 支持 Internet 和在 Internet 进行创作:通过使用 ActiveX 控件,Authorware 的应用可成为 Web 浏览器,播放 HTML 文件。可以输入输出 XML 文件。支持实时视频播放。可以把音频、视频、动画和 PowerPoint 幻灯片在 Intranet 上播放,另外,还提供了很多网络功能,很容易地和 Web 服务器端应用进行互操作。高效控制 Authorware 课件在浏览器中的表现。

1.1.2 启动和退出中文 Authorware 7.0

1. 启动中文 Authorware 7.0

安装了 Authorware 7.0 软件以后,即可采用如下方法来启动中文 Authorware 7.0。