



21 世纪高职高专规划教材

计算机系列

Authorware 7.0 基础教程

张德发 主 编

陈丽婷 王家乐 副主编



清华大学出版社
<http://www.tup.tsinghua.edu.cn>



北京交通大学出版社
<http://press.bjtu.edu.cn>



21 世纪高职高专规划教材·计算机系列

Authorware 7.0 基础教程

张德发 主 编

陈丽婷 王家乐 副主编

清华大学出版社

北京交通大学出版社

· 北京 ·

内 容 简 介

本书选择最新版本的 Authorware 7.0 作为介绍对象。根据 Authorware 7.0 特有的图标式编程特点, 本书全面介绍了其使用方法。全书共 13 章, 分别介绍了 Authorware 7.0 的安装启动、新增功能、操作界面及各个图标, 包括显示图标、数字化电影图标、声音图标、擦除图标、等待图标、判断图标、计算图标, 以及交互图标和导航图标的使用。每章的开始有“要点”和“难点”, 章后有相关的思考练习, 可以帮助读者巩固所内容。

本书主要面向高职高专院校各专业的学生, 也可作为其他各类高等院校教材, 同时也可作为各类 Authorware 培训班及读者自学教材。

版权所有, 翻印必究。举报电话: 010-62782989 13501256678 13801310933

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。

本书防伪标签采用特殊防伪技术, 用户可通过在图案表面涂抹清水, 图案消失, 水干后图案复现; 或将表面膜揭下, 放在白纸上用彩笔涂抹, 图案在白纸上再现的方法识别真伪。

图书在版编目 (CIP) 数据

Authorware 7.0 基础教程/张德发主编. —北京: 清华大学出版社; 北京交通大学出版社, 2004. 11

(21 世纪高职高专规划教材·计算机系列)

ISBN 7-81082-432-5

I. A … II. 张 … III. 多媒体-软件工具, Authorware 7.0 - 高等学校: 技术学校-教材 IV. TP311.56

中国版本图书馆 CIP 数据核字 (2004) 第 097812 号

责任编辑: 陈晓明

出 版 者: 清 华 大 学 出 版 社 邮 编: 100084 电 话: 010-62776969

北京交通大学出版社 邮 编: 100044 电 话: 010-51686414

印 刷 者: 北京鑫海金澳胶印有限公司

发 行 者: 新华书店总店北京发行所

开 本: 185×260 印 张: 23 字 数: 551 千字

版 次: 2004 年 11 月第 1 版 2006 年 1 月第 2 次印刷

书 号: ISBN 7-81082-432-5/TP·155

印 数: 5 001 ~ 8 000 册 定 价: 29.00 元

本书如有质量问题, 请向北京交通大学出版社质监组反映。对您的意见和批评, 我们表示欢迎和感谢。

投诉电话: 010-51686043, 51686008; 传真: 010-62225406; E-mail: press@center.bjtu.cdu.cn。

21 世纪高职高专规划教材·计算机系列

编审委员会成员名单

主任委员 李兰友 边奠英

副主任委员 周学毛 崔世钢 王学彬 丁桂芝 赵伟
韩瑞功 汪志达

委 员 (按姓名笔画排序)

马 辉	万志平	万振凯	王永平	王建明
尤晓晔	丰继林	尹绍宏	左文忠	叶 华
叶 伟	付晓光	付慧生	冯平安	江 中
佟立本	刘 炜	刘建民	刘 晶	曲建民
孙培民	邢素萍	华铨平	吕新平	陈小东
陈月波	李长明	李 可	李志奎	李 琳
李源生	李群明	李静东	邱希春	沈才梁
宋维堂	汪 繁	张文明	张权范	张宝忠
张家超	张 琦	金忠玮	林长春	林文信
罗春红	苗长云	竺士蒙	周智仁	孟德欣
柏万里	宫国顺	柳 炜	钮 静	胡敬佩
姚 策	赵英杰	高福成	贾建军	徐建俊
殷兆麟	唐 健	黄 斌	章春军	曹豫莪
程 琪	韩广峰	韩其睿	韩 劼	裘旭光
童爱红	谢 婷	曾瑶辉	管致锦	熊锡义
潘玫玫	薛永三	操静涛	鞠洪尧	

出 版 说 明

高职高专教育是我国高等教育的重要组成部分，它的根本任务是培养生产、建设、管理和服务第一线需要的德、智、体、美全面发展的高等技术应用型专门人才，所培养的学生在掌握必要的基础理论和专业知识的基础上，应重点掌握从事本专业领域实际工作的基本知识和职业技能，因而与其对应的教材也必须有自己的体系和特色。

为了适应我国高职高专教育发展及其对教学改革和教材建设的需要，在教育部的指导下，我们在全国范围内组织并成立了“21 世纪高职高专教育教材研究与编审委员会”（以下简称“教材研究与编审委员会”）。“教材研究与编审委员会”的成员单位皆为教学改革成效较大、办学特色鲜明、办学实力强的高等专科学校、高等职业学校、成人高等学校及高等院校主办的二级职业技术学院，其中一些学校是国家重点建设的示范性职业技术学院。

为了保证规划教材的出版质量，“教材研究与编审委员会”在全国范围内选聘“21 世纪高职高专规划教材编审委员会”（以下简称“教材编审委员会”）成员和征集教材，并要求“教材编审委员会”成员和规划教材的编著者必须是从事高职高专教学第一线的优秀教师或生产第一线的专家。“教材编审委员会”组织各专业的专家、教授对所征集的教材进行评选，对列选教材进行审定。

目前，“教材研究与编审委员会”计划用 2~3 年的时间出版各类高职高专教材 200 种，范围覆盖计算机应用、电子电气、财会与管理、商务英语等专业的主要课程。此次规划教材全部按教育部制定的“高职高专教育基础课程教学基本要求”编写，其中部分教材是教育部《新世纪高职高专教育人才培养模式和教学内容体系改革与建设项目计划》的研究成果。此次规划教材编写按照突出应用性、实践性和针对性的原则编写并重组系列课程教材结构，力求反映高职高专课程和教学内容体系改革方向；反映当前教学的新内容，突出基础理论知识的应用和实践技能的培养；适应“实践的要求和岗位的需要”，不依照“学科”体系，即贴近岗位，淡化学科；在兼顾理论和实践内容和同时，避免“全”而“深”的面面俱到，基础理论以应用为目的，以必要、够用为度；尽量体现新知识、新技术、新工艺、新方法，以利于沉重综合素质的形成和科学思维方式与创新能力的培养。

此外，为了使规划教材更具广泛性、科学性、先进性和代表性，我们希望全国从事高职高专教育的院校能够积极加入到“教材研究与编审委员会”中来，推荐“教材编审委员会”成员和有特色、有创新的教材。同时，希望将教学实践中的意见与建议及时反馈给我们，以便对已出版的教材不断修订、完善，不断提高教材质量，完善教材体系，为社会奉献更多更新的与高职高专教育配套的高质量教材。

此次所有规划教材由全国重点大学出版社——清华大学出版社与北京交通大学出版社联合出版。适合于各类高等专科学校、高等职业学校、成人高等学校及高等院校主办的二级职业技术学院使用。

21 世纪高职高专教育教材研究与编审委员会
2004 年 11 月

前 言

Authorware 是 MacroMedia 公司推出的基于流线 (Line) 和图标 (Icon) 的多媒体开发工具, 由于它具有强大的创作能力、简便的用户界面和良好的可扩展性, 深受广大用户的欢迎, 成为当前应用最广泛的多媒体开发工具。

在众多的多媒体开发工具中, Authorware 始终是其中的佼佼者, 它简单易学, 一般读者即使不具备很多基础知识, 也可以在短期内学会创作简单的多媒体作品。

使很多初学 Authorware 的读者感到困难的主要是没有合适的教材, 很多基础教材过多地介绍参数的含义和设置方法, 而对具体制作多媒体作品的方法却很少提及, 这样的教材很容易使读者感到枯燥乏味, 缺乏进一步读下去的耐心; 而有些实例教程又成了多媒体作品制作步骤的集合体, 这样的教材很容易使那些刚开始接触 Authorware 的读者感到无所适从, 最后不得不因为过于艰涩的内容而放弃。

本书本着“理论以够用为度, 重在实践”的观点编写, 先讲理论, 再通过实例来介绍制作过程, 在实例中融合介绍各参数的含义, 使读者通过一个个生动而又有趣的实例, 在愉快而又好奇的学习过程中, 不知不觉地学会了使用 Authorware 创作多媒体作品。

本书的作者都是长期工作在高校第一线从事多媒体创作和研究的教师, 有丰富的教学 and 实践经验, 在编写本书的过程中, 总结了在教学过程中积累的经验, 按照学生学习的规律, 完成了此书。本书中的所有实例都是作者在教学和工作过程中使用过的实例, 具有很强的代表性, 对初学者具有很好的指导作用。

本书选择最新版本的 Authorware 7.0 作为介绍对象, Authorware 7.0 与以前的版本比较有了很大的改进。根据 Authorware 7.0 特有的图标式编程特点, 本书全面介绍了其使用方法, 全书共 13 章, 分别介绍了 Authorware 7.0 的安装启动、新增功能、操作界面及各个图标, 包括显示图标、数字化电影图标、声音图标、擦除图标、等待图标、判断图标、计算图标和交互图标及导航图标的使用。每章的后面都有相关的习题, 可以帮助读者巩固所学内容。

为方便读者学习, 作者准备了一些与本书内容相关的素材和范例, 有兴趣的读者可登录出版社的网站查看、下载。出版社网址: <http://press.bjtu.edu.cn>。

本书由张德发任主编, 陈丽婷、王家乐为副主编, 参编人员有许益成、阮威。全书最后由张德发、陈丽婷、王家乐统稿。在本书编写过程中, 尽管花费了大量的精力, 但由于时间仓促, 作者水平和经验有限, 不当之处在所难免, 敬请专家、同行及广大读者批评指正。

编 者

2004 年 11 月

目 录

第1章 Authorware 7.0 的基础知识	(1)
1.1 Authorware 7.0 的主要特点	(1)
1.2 Authorware 7.0 的运行环境	(2)
1.2.1 Authorware 7.0 的运行环境	(2)
1.2.2 Authorware 7.0 的启动和退出	(3)
1.3 Authorware 7.0 的工作界面	(5)
1.3.1 标题栏	(5)
1.3.2 菜单栏	(5)
1.3.3 常用工具栏	(6)
1.3.4 图标工具箱	(7)
1.3.5 程序设计窗口	(8)
1.4 作品演示——一面冉冉升起的旗帜	(9)
1.4.1 在主流程线上创建图标	(9)
1.4.2 Authorware 7.0 文件的保存	(14)
小结	(14)
思考与练习	(14)
第2章 文本、图形与图像的应用	(15)
2.1 “显示”设计图标	(15)
2.1.1 演示窗口	(16)
2.1.2 绘图工具箱	(17)
2.2 绘制图形	(18)
2.2.1 线段	(18)
2.2.2 圆形	(19)
2.2.3 矩形和圆角矩形	(21)
2.2.4 多边形	(22)
2.2.5 对象的放置	(23)
2.2.6 设置对象的覆盖模式	(25)
2.3 使用文本	(25)
2.3.1 创建文本对象	(26)
2.3.2 编辑文本对象	(26)
2.3.3 设置文本风格	(27)
2.3.4 嵌入变量	(29)
2.3.5 导入外部文本	(31)

2.4 使用图像	(33)
2.4.1 导入外部图像	(33)
2.4.2 设置图像对象的属性	(33)
2.5 设置显示图标的属性	(35)
2.6 等待图标的运用	(36)
2.7 擦除图标的运用	(37)
2.8 综合范例——电子相册的制作	(38)
小结	(42)
思考与练习	(42)
第3章 音频与视频的应用	(43)
3.1 声音的应用	(43)
3.1.1 “Sound”声音图标的属性设置	(43)
3.1.2 范例——背景音乐的循环设置	(45)
3.2 数字电影的应用	(46)
3.2.1 数字电影的简介	(46)
3.2.2 数字电影图标属性设置	(47)
3.2.3 范例——电影播放控制器的制作	(49)
小结	(53)
思考与练习	(53)
第4章 制作动画效果	(54)
4.1 移动图标简介	(54)
4.2 移动图标属性	(54)
4.2.1 直接移动到指定的点(Direct to Point)	(55)
4.2.2 直接移动到指定的直线上(Direct to Line)	(59)
4.2.3 直接移动到指定的区域上(Direct to Grid)	(60)
4.2.4 沿一条固定路径到其终点(Path to End)	(62)
4.2.5 沿一条固定路径到该路径上的某一点(Path to Point)	(64)
4.3 移动选项卡	(64)
4.3.1 层(Layer)	(64)
4.3.2 计时(Timing)	(64)
4.3.3 同步(Concurrency)	(65)
4.3.4 超出范围	(65)
4.3.5 移动当...区域设置	(66)
4.4 移动图标属性设置	(66)
4.4.1 目标对象(Object)	(67)
4.4.2 基点、目标点和终止点(Base, Destination, and End)	(67)
4.4.3 撤销和删除	(67)
4.5 与移动图标相关的变量	(67)
4.6 动画图标应用范例——渐隐、渐现滚动字幕	(68)

小结	(71)
思考与练习	(71)
第5章 判断分支结构的应用	(72)
5.1 分支图标属性	(72)
5.1.1 预览(Preview)	(72)
5.1.2 时限(Time Limit)	(72)
5.1.3 显示剩余时间(Show Time Remaining)	(72)
5.1.4 循环(Repeat)	(73)
5.1.5 分支(Branch)	(73)
5.2 分支路径属性	(74)
5.2.1 预览(Preview)	(75)
5.2.2 擦除内容(Erase Contents)	(75)
5.2.3 在分支前终止(Pause Before Branching)	(75)
5.2.4 打开(Open)	(75)
5.3 随机选择分支路径	(75)
5.4 设置随机分支	(76)
5.5 与分支图标相关的变量	(76)
5.6 应用实例	(77)
小结	(78)
思考与练习	(78)
第6章 交互结构的设计	(79)
6.1 交互图标介绍	(79)
6.2 创建和编辑交互设计图标	(82)
6.2.1 创建交互分支结构	(82)
6.2.2 交互设计图标的编辑	(83)
6.2.3 交互设计图标属性对话框	(83)
6.3 按钮响应	(86)
6.3.1 创建按钮响应	(86)
6.3.2 设置按钮响应的属性	(87)
6.3.3 按钮响应范例	(93)
6.3.4 Perpetual 属性的使用	(99)
6.4 热区响应方式	(101)
6.4.1 热区响应的创建	(101)
6.4.2 热区交互响应的属性设置	(102)
6.4.3 热区响应范例	(103)
6.5 热对象响应	(106)
6.5.1 热对象响应的创建	(106)
6.5.2 热对象响应的属性设置	(108)
6.5.3 热对象交互响应范例	(108)

6.6	目标区域响应	(110)
6.6.1	目标区域响应的创建	(110)
6.6.2	目标区域响应的属性设置	(112)
6.6.3	目标区域响应范例	(113)
6.7	下拉菜单响应	(114)
6.7.1	下拉菜单响应概述	(114)
6.7.2	建立下拉菜单响应	(115)
6.7.3	下拉菜单响应的属性	(116)
6.7.4	下拉菜单响应范例	(117)
6.8	条件响应	(121)
6.9	文本响应方式	(122)
6.9.1	文本响应的创建	(122)
6.9.2	文本交互响应的属性设置	(124)
6.9.3	文本交互响应范例	(125)
6.10	按键响应方式	(126)
6.10.1	按键交互响应的属性设置	(126)
6.10.3	按键交互响应范例	(127)
6.11	重试限制响应方式	(128)
6.11.1	重试限制响应的属性设置	(128)
6.11.2	重试限制响应范例	(129)
6.12	时间限制响应方式	(130)
6.12.1	时间限制响应的属性设置	(130)
6.12.2	时间限制响应范例	(131)
6.13	事件响应方式	(133)
6.13.1	事件响应的属性设置	(133)
6.13.2	事件响应范例	(134)
	小结	(136)
	思考与练习	(137)
第7章	导航控制	(138)
7.1	框架图标	(138)
7.1.1	框架图标基本结构	(138)
7.1.2	设置框架图标属性	(139)
7.1.3	框架图标的基本使用	(140)
7.1.4	运用框架图标建立简单的电子图书	(140)
7.2	导航图标	(145)
7.2.1	导航图标基本设置	(145)
7.2.2	导航图标设置应用范例	(149)
	小结	(150)
	思考与练习	(151)

第8章 多媒体程序设计	(152)
8.1 变量	(152)
8.1.1 系统变量和自定义变量	(152)
8.1.2 变量类型	(154)
8.2 变量的使用	(154)
8.2.1 变量的引用	(154)
8.2.2 变量的应用	(156)
8.3 函数	(159)
8.3.1 系统函数与外部函数	(159)
8.3.2 函数的引用	(160)
8.3.3 函数的语法格式	(161)
8.3.4 函数应用范例	(162)
8.4 程序代码设计	(164)
8.4.1 表达式	(164)
8.4.2 程序语句	(166)
8.4.3 程序代码应用范例	(167)
8.5 计算图标	(169)
8.5.1 计算图标	(169)
8.5.2 计算窗口	(170)
8.5.3 计算窗口的属性设置	(171)
8.6 多媒体程序设计综合实例	(174)
8.6.1 建立主流程结构	(174)
8.6.2 建立“游戏”第二级流程结构	(176)
8.6.3 建立第三级“退出”流程结构	(177)
8.6.4 显示结果流程结构的创建	(178)
小结	(179)
思考与练习	(179)
第9章 Authorware 7.0 的功能扩展	(180)
9.1 OLE 对象	(180)
9.1.1 OLE 对象的创建	(180)
9.1.2 OLE 对象的相关操作	(181)
9.1.3 使用 OLE 对象范例	(183)
9.2 ActiveX 控件的应用	(185)
9.2.1 ActiveX 控件的创建与属性设置	(185)
9.2.2 ActiveX 控件的方法和事件	(186)
9.2.3 ActiveX 控件使用范例	(187)
9.3 常见外部媒体资源的使用	(190)
9.3.1 GIF 动画的播放	(190)
9.3.2 Flash 动画的导入	(192)

9.3.3 插入 QuickTime 动画	(195)
小结	(197)
思考与练习	(197)
第 10 章 库与模块的使用	(198)
10.1 库的基本操作	(198)
10.1.1 库窗口的组成	(199)
10.1.2 向库文件中添加图标	(200)
10.1.3 库文件的编辑和修改	(201)
10.2 模块	(202)
10.2.1 模块化程序设计	(202)
10.2.2 模块的创建与使用	(202)
10.2.3 模块选择板	(203)
10.2.4 模块转换	(204)
10.2.5 模块与知识对象	(204)
小结	(205)
思考与练习	(205)
第 11 章 知识对象的应用	(206)
11.1 知识对象的介绍	(206)
11.2 知识对象的工作过程	(207)
11.3 知识对象的类型介绍	(208)
11.4 知识对象的应用	(213)
11.4.1 知识对象的添加	(214)
11.4.2 知识对象应用范例	(215)
小结	(222)
思考与练习	(222)
第 12 章 多媒体作品的组织和发行	(223)
12.1 素材的组织	(223)
12.2 程序的打包	(224)
12.2.1 打包的基本步骤	(224)
12.2.2 组织插件	(226)
12.2.3 组织外部文件	(227)
12.2.4 检验打包后的文件运行是否正确	(228)
12.3 Authorware 7.0 网络发布功能	(229)
12.4 制作自动运行的光盘	(232)
小结	(233)
思考与练习	(233)
第 13 章 Authorware 7.0 综合应用实例	(234)
13.1 多媒体技术和多媒体教学	(234)
13.1.1 多媒体技术的基本概念及其特点	(234)

13.1.2	多媒体信息的类型及特点	(235)
13.1.3	多媒体计算机系统	(235)
13.1.4	多媒体教学的基本模式	(236)
13.1.5	多媒体计算机教学系统	(236)
13.2	多媒体课件的结构设计	(237)
13.2.1	多媒体课件的开发过程	(237)
13.2.2	多媒体课件的基本结构	(237)
13.2.3	结构设计	(238)
13.2.4	多媒体课件交互界面的设计	(239)
13.2.5	多媒体课件的导航设计	(240)
13.2.6	多媒体课件结构设计的描述——脚本的编写	(240)
13.3	多媒体素材的准备	(241)
13.3.1	素材的分类	(241)
13.3.2	素材的准备	(242)
13.4	多媒体课件的制作过程	(246)
13.4.1	制作要点	(246)
13.4.2	制作步骤详解	(246)
小结		(260)
思考与练习		(260)
附录 A	Authorware 7.0 系统变量一览表	(261)
附录 B	Authorware 7.0 系统函数一览表	(289)
参考文献		(352)

第 1 章 Authorware 7.0 的基础知识

本章提要：

本章主要学习 Authorware 7.0 的运行环境、Authorware 7.0 的工作界面掌握 Authorware 7.0 的菜单栏、常用工具栏及图标控制箱的各种命令的作用。

本章学习重点内容：

- Authorware 7.0 的运行环境
- Authorware 7.0 的工作界面
- Authorware 7.0 的菜单栏和常用工具栏及图标工具箱的各种命令的作用
- Authorware 7.0 中多媒体作品开发的一般过程

在各种多媒体应用软件的开发工具中，Macromedia 公司推出的多媒体制作软件 Authorware 是不可多得的开发工具之一。它使得不具有编程能力的用户也能创作出一些高水平的多媒体作品。该软件功能强大，应用范围涉及教育、娱乐、科学等各个领域。采用面向对象的设计思想，是一种基于图标（Icon）和流线（Line）的多媒体开发工具。它把众多的多媒体素材交给其他软件处理，本身则主要承担多媒体素材的集成和组织工作。

Authorware 操作简单，程序流程明了，开发效率高，并且能够结合其他多种开发工具，共同实现多媒体的功能。它易学易用，不需大量编程，使得不具有编程能力的用户也能创作出一些高水平的多媒体作品，对于非专业开发人员和专业开发人员都是一个很好的选择。

迄今为止，Macromedia 公司在中国已推出了 7 个 Authorware 版本：Authorware 2.0，Authorware 3.0，Authorware 3.5，Authorware 4.0，Authorware 5.0，Authorware 6.0 及 Authorware 6.5。现在令人期待已久的 Authorware 7.0 终于出现了，现在我们就从 Authorware 7.0 开始学习。

1.1 Authorware 7.0 的主要特点

Authorware 7.0 版本较以前的版本有了更大的改进，其功能更加趋于全面，其特点如下。

(1) 面向对象的可视化编程是 Authorware 7.0 区别于其他软件的一大特色，它提供直观的图标流程控制界面，利用对各种图标逻辑结构的布局，来实现整个应用系统的制作。它一改传统的编程方式，采用鼠标对图标的拖放来替代复杂的编程语言。

(2) Microsoft PowerPoint 输入。借助现有的 PowerPoint 内容创造丰富的多媒体 e-learning 内容。

(3) 为残疾人提供可操作的内容。生成标签导航和标题，并将文件转换成语音以符合软件可操作性的相关法规。

(4) DVD 播放。Authorware 应用软件整合了 DVD 视频播放功能, DVD 视频取代了原来的光碟技术, 成为交互式练习的标准。

(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, 创造动态数据驱动的应用程序。

(6) 学习管理系统知识对象。能将制作的课件连接到 LMS 系统并符合 AICC 或 ADL 的 SCORM 标准。

(7) 一键发布。发表 e-learning 软件只需单击一下按钮到 LMS, 这个特色整合并自动将所有过程的打包和上传交给连接的 LMS 系统, 使发布简单化。

(8) 充足的脚本工具。所有 Authorware 脚本工具可以立即应用。

(9) 在 MacOSX 上播放。可在与 MacOSX 兼容的系统上播放 Authorware e-learning 软件。

随着版本的更新和升级, Authorware 不断得到完善, 其功能也在不断加强, Authorware 正成为领导多媒体制作的主流, 使用 Authorware 作为开发工具来制作各种多媒体产品, 正被广泛应用到教学和商业领域中。如交互式教学 (CAI) 系统, 军事指挥系统及模拟系统, 多媒体咨询系统, 多媒体交互数据库, 模拟培训 (CBT) 系统, 电子图书等。通过 Shockwave 技术, 广大的多媒体开发人员可以充分利用现有的创作工具和已掌握的技术直接进入 Internet 的开发领域, 进行 Internet 环境上的多媒体应用程序的开发, 并可将原来传统方式的多媒体节目快速方便地移植到 Internet 上。

1.2 Authorware 7.0 的运行环境

1.2.1 Authorware 7.0 的运行环境

表 1-1 列出了编辑和播放 Authorware 7.0 文件所需的最小硬件和软件需求。

表 1-1 Authorware 7.x 的系统需求

组件	编辑	播放
处理器	Intel 奔腾处理器 II 或更高	Intel 奔腾处理器 II 或更高
内存	最少 32MB, 推荐使用 128MB	最少 16MB, 推荐使用 32MB
显示系统	最少支持 800 × 600 像素, 色深 256 色或更高	同左
操作系统	Windows 98SE/Me/2000/XP	Windows 98SE/Me/NT 4.0 /2000/XP
驱动器	具有 120MB 的剩余磁盘空间及一个 CD-ROM 驱动器	根据播放文件的存储方法来决定
其他	SounderBlaster 兼容声卡, AVI 及 Quick Time 支持	Microsoft Internet Explorer 4.0 以上或 Netscape 4.0 以上

注意: 显示器的分辨率, Authorware 7.0 默认的作品大小是 640 × 480 像素, 这样大小的作品很适合在 14 寸显示器上运行, 现在显示器分辨率一般为 800 × 600 像素, 所以, 应

将作品的大小设为 800×600 像素。若等到程序设计完成之后,再来更改显示大小,那么原来调整好的图片、文字、按钮的位置将都发生变化,重新调整是很令人头疼的。

1.2.2 Authorware 7.0 的启动和退出

1. Authorware 7.0 的启动

在 Windows 系统中启动 Authorware 7.0 的方法同启动其他 Windows 程序方法类似。

(1) 从“开始”菜单中启动

单击“开始”按钮,从“开始”菜单中选择“程序”→Marcomedia→Marcomedia Authorware 7.0 选项。先显示的是 Authorware 7.0 的启动画面,大约过几秒钟,启动画面消失,然后显示 Authorware 7.0 的过渡窗口如图 1-1 所示。单击后可以看到 Authorware 7.0 的主界面首先出现的窗口是 KO (Knowledge Object) 窗口如图 1-2 所示(关于 KO 的图,将在以后的课程中加以介绍)。按“None”跳过 KO 就可以进入 Authorware 7.0 了。Authorware 7.0 的主界面如图 1-3 所示。屏幕最左边是工具条,Authorware 7.0 中绝大部分功能都集中在工具条上。中间的窗口就是 Authorware 7.0 的主窗口,也就是编写程序的地方,当中的一根竖线叫做流程线,所有的元素诸如声音、图像、交互等都在流程线上进行安排。

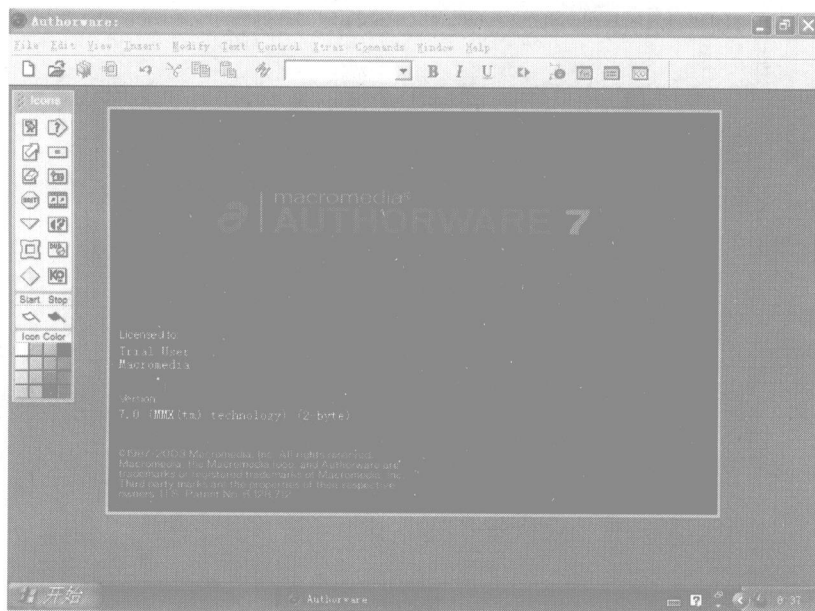


图 1-1 Authorware 7.0 的过渡窗口

(2) 用桌面上的快捷图标启动

首先在桌面上创建一个 Authorware 7.0 的启动快捷图标,方法是从“开始”菜单中选择“程序”→“Marcomedia”→“Marcomedia Authorware 7.0”,然后单击鼠标右键,在弹出的快捷菜单中单击“发送到”选项,再选择“桌面快捷方式”即可在桌面上建立一个 Authorware 7.0 的启动快捷图标。双击该图标就可启动 Authorware 7.0 了。

注意:也可在任务栏上创建 Authorware 7.0 的启动快捷图标,方法是找到 Marcomedia Authorware 7.0 后,将其拖到任务栏上即可。

一个优秀的多媒体应用程序不仅要有声音、图像和动画等功能，而且还可以实现交互功能。Authorware 7.0 的工作就是把这些素材组织起来，并且配上交互，做出一个程序。

2. Authorware 7.0 的退出

结束 Authorware 7.0 的运行，可以使用下列方式。

(1) 单击 Authorware 7.0 窗口右上角的关闭按钮；

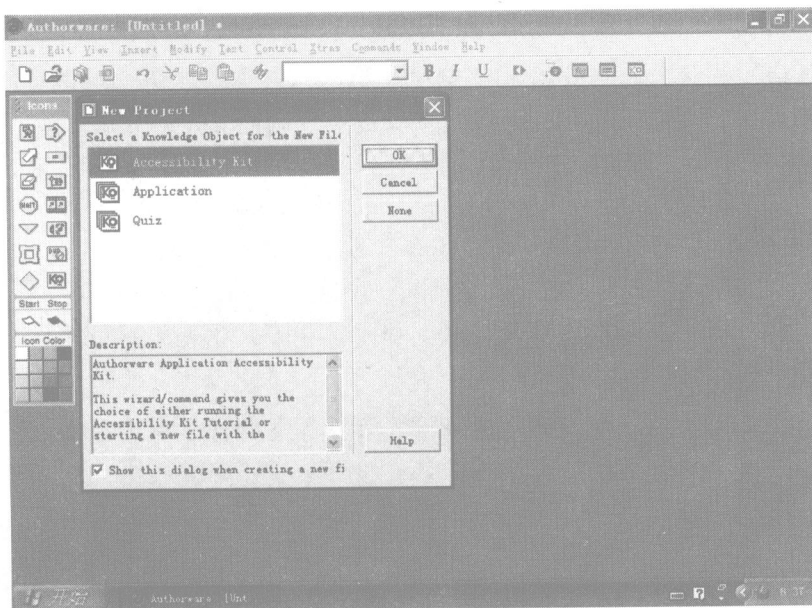


图 1-2 Authorware 7.0 的 Knowledge Object 窗口

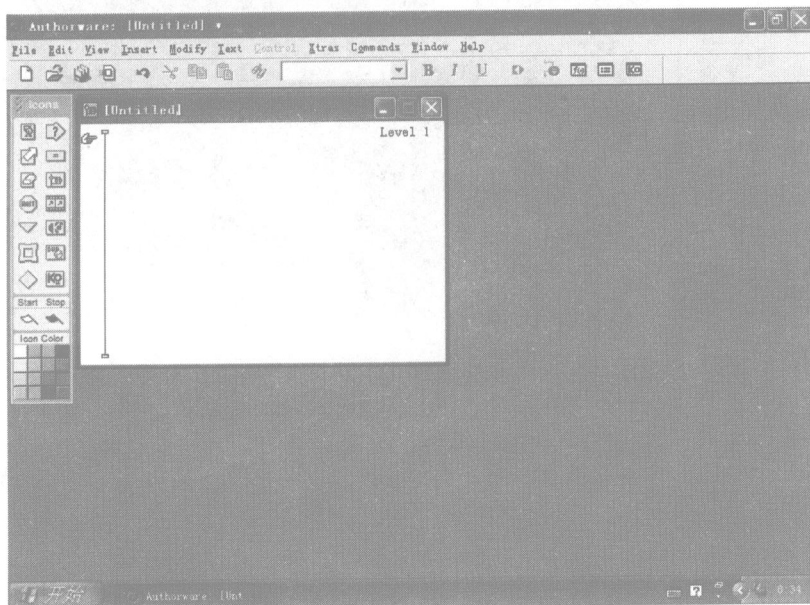


图 1-3 Authorware 7.0 的主界面窗口