



普通高等教育“十一五”规划教材

高职高专计算机多媒体技术专业系列教材

HIGHER TECHNICAL
AND
VOCATIONAL
EDUCATION

中文

Authorware 7.0

多媒体 制作与实例教程

余芳 谭星星 编著

MULTIMEDIA

冶金工业出版社

普通高等教育“十一五”规划教材
高职高专计算机多媒体技术专业系列教材

中文 Authorware 7.0 多媒体 制作与实例教程

余 芳 谭星星 编著

北 京

冶金工业出版社

内 容 简 介

本书是根据普通高等教育“十一五”国家级规划教材的指导精神而编写的。

本书是一本关于 Authorware 7.0 的实例教程,全面而详细地介绍了 Authorware 的使用方法和开发技巧,通过丰富的实例,循序渐进地介绍怎样使用 Authorware 进行多媒体创作。其主要内容包括如何使用各种设计工具和设计图标、文本、图形和图像进行创建和编辑,如何使用 Authorware 来制作动画,如何使用各种交互控制实现程序与用户的交互,如何在程序中导入各种媒体、导航结构和决策分支结构的使用、程序的调试与发行等等,并在最后一章以综合实例的形式对全书内容进行了总结,起到了升华整体内容的作用。

本书内容丰富,结构清晰,可作为高职高专相关专业的教材,同时也适合于 Authorware 多媒体制作的初级人员学习。

图书在版编目(CIP)数据

中文 Authorware 7.0 多媒体制作与实例教程 / 余芳,
谭星编著. —北京:冶金工业出版社, 2006.11
ISBN 7-5024-4140-9

I. 中... II. ①余...②谭... III. 多媒体—软件工具,
Authorware 7.0—教材 IV. TP311.56

中国版本图书馆 CIP 数据核字(2006)第 128671 号

出版人 曹胜利(北京沙滩嵩祝院北巷 39 号,邮编 100009)

责任编辑 戈兰

广州锦昌印务有限公司印刷;冶金工业出版社发行;各地新华书店经销

2006 年 11 月第 1 版第 1 次印刷

787mm × 1092mm 1/16; 15 印张; 341 千字; 230 页

23.00 元

冶金工业出版社发行部 电话:(010) 64044283 传真:(010) 64027893

冶金书店 地址:北京东四西大街 46 号(100711) 电话:(010) 65289081

(本社图书如有印装质量问题,本社发行部负责退换)

前 言

一、关于本书

本书是根据普通高等教育“十一五”国家级规划教材的指导精神而编写的。

随着科学技术的进步和多媒体计算机的逐渐普及,多媒体已经融入到人们生活中的各个方面。使用多媒体技术,综合运用图、文、声、像等媒体素材,在日常教学、职工培训、发布成果、处理数据等方面都可以起到事半功倍的作用。

多媒体技术的发展推动了一大批多媒体制作软件的诞生,Authorware 就是这些软件中的佼佼者。Authorware 的最大优点在于它几乎不需要编程过程,大大降低了多媒体的制作难度,从而为新手提供了制作高水平多媒体的可能性。

Authorware 7.0 是 Authorware 的最新版本,以其崭新的面貌而倍受广大多媒体创作者的关注,Authorware 7.0 提供了熟悉的用户界面和更舒适的环境,增加了 PowerPoint 文件的导入功能,支持 DVD 播放,可以轻易地对 XML 导入和导出,支持 JavaScript,提供了 LMS 系统,并支持一键发布等。本书对这些新增功能分别作了介绍。

本书内容详实,层次分明,深入浅出地讲解了利用 Authorware 进行多媒体制作的方法。每章都有相应的实例,每个实例都有具体的操作步骤,因此本书是 Authorware 初学者的好帮手,希望学习完本书后读者能够制作出优秀的多媒体作品。

二、本书结构

在本书中,分 11 章介绍了 Authorware 进行多媒体制作的方法。

第 1 章:主要对 Authorware 7.0 多媒体制作进行了概述,介绍了 Authorware 的功能及运行环境,Authorware 的界面、启动和退出 Authorware 的方式等。

第 2 章:主要介绍了显示图标的使用,着重介绍了显示图标属性的设置方法及怎样创建文本、编辑文本、设置文本风格等。

第 3 章:主要介绍了声音图标和视频图标的使用。具体内容包括在创作过程中如何设置图标的属性以达到某种效果,如何导入这些媒体以及多种媒体同步的方法等。

第 4 章:主要介绍了怎样利用移动设计图标和变量来制作各种动画效果,其中移动方式包括直接移动到终点,沿路径移动到终点,沿直线定位,沿路径定位等多种方式。

第 5 章:主要介绍了交互图标的属性设置及按钮响应、热区响应、热对象响应、目标区响应、条件响应、文本响应、永久响应等多种交互响应类型的应用。

第 6 章:主要介绍了决策判断分支结构和导航结构及其使用方法。

第 7 章:主要介绍了变量、函数、表达式以及程序语句的使用方法以及如何简单的程序设计。

第 8 章:主要介绍了库的基本操作、怎样对知识对象进行操作及各种知识对象的应用。

第 9 章:主要介绍了程序的多种调试方法及如何避免程序中出现错误、程序打包与发行的概念,包括怎样将程序打包,文件发行前要做哪些准备,一键发布等。

第10章：在 Authorware 制作的相关理论和技巧的基础上，通过一个综合实例具体讲解了 Authorware 多媒体制作的整个过程，使读者从中得到锻炼和提高。

第11章：通过制作精彩文字特效、文本的输入与格式化、多媒体播放器、掷骰子游戏等7个实例的上机实训，使读者将之前学习的知识融会贯通，提高读者的动手操作能力。

三、本书特点

本书由暨南大学的余芳，谭星星编写。

本书从针对性和实用性入手，具有以下特点：

(1) 针对性强。本书主要根据各类高职学校学生的特点和计算机基础，针对社会多媒体设计与制作开发人员的工作要求，从介绍多媒体制作的概念开始，着重介绍了 Authorware 多媒体制作的方法。

(2) 提供了丰富的实例。每章都有相应的实例，并且在第11章中介绍了7个实例制作，每个实例都有具体的操作步骤，有利于学生的实际操作。

(3) 本书的每章后面都附有本章小结以及课后习题，有利于学生巩固所学的知识及加深对已学知识的理解。

(4) 本书用通俗易懂的语言和操作步骤，讲解了 Authorware 的知识及多媒体应用，使读者容易接受，从而较快地掌握 Authorware 多媒体制作方法。

四、本书适用对象

本书可作为高职高专相关专业的教材，同时也适合于 Authorware 多媒体制作的初级人员学习。无论是初学者还是 Authorware 的老用户，都能从中获得有效的帮助。相信学习完此书后，读者的 Authorware 多媒体制作水平将会上升到一个全新的台阶！

由于作者水平有限，编写时间仓促，书中如有疏漏和不足之处，敬请广大读者朋友批评指正。联系方式如下：

电子邮箱：service@cnbook.net

网址：www.cnbook.net

本书电子教案及习题参考答案可在该网站下载。此外，该网站还有一些其他相关书籍的介绍，可以方便读者选购参考。

编者

2006年8月

目 录

第 1 章 Authorware 概述	1
1.1 Authorware 7.0 多媒体制作概述	1
1.1.1 多媒体教学开发工具	1
1.1.2 Authorware 课件制作相关理论	2
1.1.3 Authorware 7.0 课件制作的一般步骤	4
1.1.4 Authorware 7.0 的运行环境	4
1.2 Authorware 7.0 的新增功能	4
1.3 如何启动 Authorware 7.0	6
1.4 Authorware 7.0 的界面	7
1.5 创建一个简单的 Authorware 7.0 程序	15
1.6 退出 Authorware 7.0	17
小结	17
习题一	18
一、填空题	18
二、选择题	18
三、简答题	18
四、上机题	18
第 2 章 显示图标的功能和使用	19
2.1 显示图标和工具栏	19
2.2 文本的编辑与使用	20
2.2.1 创建文本对象	20
2.2.2 编辑文本对象	21
2.2.3 设置文本风格	21
2.2.4 嵌入变量	24
2.2.5 导入外部文本	26
2.3 绘制图形	27
2.3.1 线段的绘制和调整	27
2.3.2 圆形和椭圆的绘制和调整	28
2.3.3 对象的放置	29
2.3.4 多个对象的编辑	31
2.3.5 设置对象的覆盖模式	31
2.4 图形属性的设置	32
2.5 使用图像	33
2.5.1 导入外部图像	33

2.5.2 设置图像对象的属性	34
2.6 擦除对象	35
2.6.1 擦除图标属性	35
2.6.2 擦除图标的使用方法	36
2.7 程序的延时	37
2.7.1 等待图标的属性面板	37
2.7.2 等待图标的使用方法	37
2.8 设置显示图标的属性	38
2.8.1 显示图标的属性面板	38
2.8.2 现场实现过渡效果	39
2.8.3 现场操作层的使用	40
2.8.4 现场实现其他的属性	42
2.8.5 编辑多个显示图标	42
小结	43
习题二	43
一、填空题	43
二、选择题	44
三、简答题	44
四、上机题	44
第3章 音频和视频	45
3.1 声音图标的应用	45
3.1.1 导入声音文件及声音图标属性的设置	45
3.1.2 导出声音文件	47
3.1.3 音效与过渡效果同步的实例	48
3.1.4 MP3 音频格式的使用	50
3.2 数字化电影图标的应用	50
3.2.1 数字化电影简介	50
3.2.2 导入电影文件及设计图标属性的设置	51
3.2.3 用数字电影与移动效果同步的实例	55
3.3 DVD 图标的应用	56
3.3.1 DVD 视频简介	56
3.3.2 导入 DVD 视频文件及设计图标的属性设置	58
3.4 其他媒体的应用	60
3.4.1 插入 GIF 动画	60
3.4.2 插入 Flash 动画	61
3.4.3 插入 QuickTime 动画	64
小结	67
习题三	67

一、填空题.....	67
二、选择题.....	67
三、简答题.....	67
四、上机题.....	67
第4章 制作动画效果.....	68
4.1 认识移动图标.....	68
4.2 制作直接移动到终点的动画.....	70
4.3 制作沿路径移动到终点的动画.....	72
4.4 使用变量控制对象移动.....	74
4.4.1 使用自定义变量作为移动条件.....	74
4.4.2 使用系统变量作为移动条件.....	74
4.4.3 使用变量控制移动的速度.....	75
4.5 制作沿直线定位的动画.....	76
4.6 制作沿路径定位移动的动画.....	79
4.7 沿平面定位的动画.....	80
小结.....	82
习题四.....	82
一、填空题.....	82
二、选择题.....	82
三、简答题.....	82
四、上机题.....	82
第5章 交互响应和交互控制.....	83
5.1 建立交互及其结构设置.....	83
5.2 交互属性的设置.....	85
5.3 交互的响应类型.....	87
5.3.1 按钮响应.....	87
5.3.2 热区域响应.....	91
5.3.3 热对象响应.....	92
5.3.4 目标区响应.....	94
5.3.5 下拉菜单响应.....	97
5.3.6 条件响应.....	98
5.3.7 文本输入响应.....	100
5.3.8 按键响应.....	101
5.3.9 时间限制响应.....	104
5.3.10 重试限制响应.....	105
5.3.11 永久响应.....	105
小结.....	106

习题五	107
一、填空题	107
二、选择题	107
三、简答题	107
四、上机题	107
第6章 决策判断分支结构和导航结构	108
6.1 决策判断分支结构的组成	108
6.2 决策判断分支结构	109
6.2.1 决策判断图标属性设置	109
6.2.2 决策分支属性设置	110
6.2.3 决策判断分支结构分类	111
6.3 导航结构的组成	113
6.4 框架图标	117
6.4.1 默认的导航控制	118
6.4.2 框架图标	118
6.4.3 直接跳转方式和调用方式	119
6.5 使用超文本	120
6.5.1 设置文本风格	121
6.5.2 使用超文本对象	122
小结	123
习题六	123
一、填空题	123
二、选择题	124
三、简答题	124
四、上机题	124
第7章 变量和函数	125
7.1 使用函数和变量的好处	125
7.2 计算图标简介及应用	125
7.2.1 计算图标的编辑窗口	126
7.2.2 计算图标的属性设置	129
7.2.3 单独计算图标的应用	129
7.2.4 附加计算图标的应用	131
7.3 变量和函数的应用	131
7.3.1 变量的应用	132
7.3.2 函数的应用	135
7.4 了解表达式	139
7.5 程序语句的使用	141

小结	143
习题七	143
一、填空题	143
二、选择题	143
三、简答题	143
四、上机题	143
第 8 章 库文件和知识对象的应用	144
8.1 库的简介	144
8.2 库的基本操作	144
8.2.1 库的创建	144
8.2.2 向库中添加图标	145
8.2.3 删除库中多余的图标	146
8.2.4 保存库文件	146
8.2.5 更新链接关系	147
8.3 知识对象简介	148
8.4 知识对象的操作及其属性设置	151
8.4.1 知识对象的创建及属性	151
8.4.2 使用各种知识对象	156
小结	158
习题八	158
一、填空题	158
二、选择题	158
三、简答题	159
四、上机题	159
第 9 章 程序的调试、打包与发行	160
9.1 程序的调试方法	160
9.1.1 使用开始标志和结束标志	160
9.1.2 使用控制面板	161
9.1.3 其他调试技巧	163
9.2 如何避免出现错误	163
9.3 将程序打包	164
9.4 文件发行前的准备	166
9.4.1 选择多媒体数据存放的位置	166
9.4.2 准备工作目录	167
9.4.3 使用路径	167
9.4.4 关于调色板	168
9.4.5 带上支持文件	169

9.4.6 自动查找 Xtras	170
9.5 一键发布	171
9.5.1 发布设置	171
9.5.2 打包发布	175
9.5.3 远程发布	176
9.5.4 批量发布	176
9.5.5 将程序单独打包	177
9.6 打包之后的工作	177
小结	178
习题九	178
一、填空题	178
二、选择题	178
三、简答题	179
四、上机题	179
第 10 章 综合实例演练	180
10.1 实例的效果	180
10.2 制作思路分析	180
10.3 制作过程与步骤	181
10.4 技术经验总结	188
小结	191
习题十	191
一、填空题	191
二、选择题	191
三、简答题	191
四、上机题	191
第 11 章 上机实训	192
实例一 制作精彩文字特效	192
实例二 文本的输入与格式化	195
实例三 多媒体播放器一	196
实例四 掷骰子游戏	199
实例五 制作倒计时时钟	201
实例六 多媒体播放器二	203
实例七 制作一个简单的屏幕保护效果	209
附录 系统变量	213
参考文献	230

第 1 章 Authorware 概述

Authorware 是 Macromedia 公司推出的一款功能强大的多媒体制作软件, 它的特点是采用基于图标和流线的程序设计方法, 不写程序也能够创作出交互式多媒体程序, 因此非专业人员也容易设计出较好的作品。最新版本的 Authorware 7.0 是以 Authorware 6.0 和 6.5 为基础而发展起来的, 使用更方便, 功能更强大。利用 Authorware 软件来制作课件已成为多媒体应用程序的趋势。

1.1 Authorware 7.0 多媒体制作概述

该软件具有强大的文字、图形、图像处理能力, 具备多样化的交互功能, 并提供设计模板以及代码编辑窗口, 用户使用模块和库, 可大大提高工作效率。

此外, 它还能够把经过其他软件处理过的各种多媒体素材集成在一起, 并以其特有的方式进行组织安排, 最后将各种素材交互式地表现出来, 设计出新颖的作品。

Authorware 是一款优秀的交互式多媒体制作软件, 被广泛地应用于多媒体教学和商业领域, 它具有简单易学、功能强大的优点, 因而成为多媒体制作首选的工具软件之一, 从而掌握 Authorware 课件制作的相关理论有着重要的理论和实际意义。在这节中, 将向大家介绍 Authorware 课件制作的一些理论以及设计的要点。

1.1.1 多媒体教学开发工具

为了完成多媒体课件的制作, 首先必须选择一种工具来进行开发。目前市场上提供的多媒体开发软件种类繁多, 可以根据需要及个人的爱好进行选择。在这里将简单介绍一些工具软件及程序设计软件。

1. 工具软件类

工具软件具有操作简单特点, 所以对使用者的计算机水平要求不是很高, 一般的非专业人员也可以设计出漂亮的作品来。目前大多数多媒体教学课件都使用下列工具来进行开发。

1) Authorware

该软件基于设计图标和流程线结构的编辑平台, 并能够综合利用各种多媒体数据和外部资源, 能创建出具有很强表现力的多媒体作品, 主要应用在辅助教学、媒体展示、课件开发等方面。它最大的特点之一就是具有很强的交互性。

2) FrontPage

FrontPage 是 Office 组件中的一个媒体制作软件, 具有界面直观, 应用性较强等优点。在具体课件制作中, 可直接在网页中插入生动的 GIF 动画图片, 让网页更加生动。用 FrontPage 制作课件的不足之处在于它不能设计复杂的交互性练习题, 但它的优势在于其较好的网络功能。

3) PowerPoint

PowerPoint 是一款优秀的演示文稿软件, 可以很方便地输入文字、图片、表格、组织

结构图、统计直方图等。PowerPoint2000 提供了幻灯片的仿真和动画模拟功能。此外, 还可以将一些图片、音乐、声音、视频等素材恰当地插入课件, 以制作出生动美观的课件。

4) Flash

Flash 是一种主要用于制作网页动画的多媒体制作工具。它可以结合图片、声音、动画和先进的交互性制作出生动逼真的网页。

5) MB 1.0

MB 1.0 多媒体制作工具是面向对象的无编程的开发工具, 它可进行多媒体画面、图像的生成和创作; 具有直接调用动画、声音和影视文件并进行合成的功能。

2. 程序设计语言类

对于一般的教学课件, 使用前面所述的工具软件进行开发就可以了。但是一旦涉及较多的数据运算时那些多媒体制作软件就难以满足设计者的要求了, 而程序设计语言能方便地实现这些功能。

因此, 多媒体课件开发者可以利用各种高级程序设计语言 (如 Java、VB、C/C++) 来设计和开发。不过这就要求作者有较高的程序设计水平, 因此这种方法只适用于专业人员使用。

1.1.2 Authorware 课件制作相关理论

Authorware 是一种多媒体制作工具, 要创作出好的作品, 就必须对多媒体技术进行深入了解。下面将介绍多媒体技术的相关知识。

多媒体就是多种媒体的集成, 是一种由文字、图形、图像、声音、视频图像和动画等媒体集成的数字化的信息表示手段。计算机多媒体技术则是指利用数字的方法使用计算机和相关的设备对上述媒体进行综合处理, 使计算机系统的人机交互界面和手段更加友好和方便。多媒体技术也是音像技术、计算机技术和通信技术三大信息处理技术真正紧密地结合起来, 满足了现代社会发展的要求。

1. 相关概念的介绍

媒体: 是人们表达信息、传播信息和存储信息的手段和方式。

媒体的基本元素: 文字、图形、静止图像、动画、视频图像、声音等。

多媒体: 由媒体的基本元素组合而成的信息表述方式。

多媒体的特性: 集成性、实时性、数字化、时间相关性、交互性、数据量大。

2. 多媒体技术与设备

音频设备 (声卡): 实现模拟与数字音频的转换, 通过以固定的时间间隔对波形进行采样来得到数字化音频。音频采样有三个参数: 频率、数据位、记录声道数。

视频设备: 显示卡和显示器。

存储光盘: 只读光盘、可读写光盘。

3. 多媒体应用软件的制作过程

需求分析: 对多媒体应用程序的表现主题、内容、规模、查询方式、设计风格等进行分析描述, 描述所有的可见活动, 并给出台词及系统的功能要求, 形成需求分析报告。

脚本编写: 完成项目的整体设计、信息类型划分、内容定义、层次结构关联及最终表现方式。

软件结构设计：完成项目的总体设计框图，然后完成各个画面的详细设计，包括确定图像与各种按钮的位置和尺寸，选择背景图像，对画面的文字进行版面设计，完成动画与声音的同步设计，根据画面内容设计解说词及背景音乐等。

采集、制作多媒体素材：对于文本文件，可通过字处理软件录入编辑。

对于声音文件，可通过声卡录制，使用声卡或 Windows 系统提供的工具进行修改、编辑。

对于图形、图像，可采用电脑绘制、视频卡采集或扫描等方式得到。

对于动画文件，可采用二维或三维的专门动画制作软件来制作。

产品制作：程序设计语言或者创作工具制作产品。

产品测试：有关领域专家和用户对最终产品进行核实。

4. 多媒体数据的准备

文本信息：利用字处理软件 Word 等键入、排版或者扫描印刷品，并进行字符的识别。

声音信息：自行创作并录制声音、购买现成的音乐产品。

编制音频的软件，常见的有 SoundEdit、SoundDesign、MasterTracks、Audio Trax、Alchenvy、WaveEdit 及 MIDISoft Studio 等。

图形的制作：制作 2D 图形较常见的软件包括 Windows 下的 PaintBrush、Visio、SuperPaint 及 Studio 32 等。

图像的生成和处理：图像又称位图，在计算机中由一组内存位组成，这些位定义图像中每个像素的颜色或灰度。

图像的获取的方法有：

(1) 使用各种图像编辑工具来创建单帧静态图像。

(2) 也可使用扫描、抓帧、数码相机拍摄来创建。

动画：二维动画软件 Animator Pro，三维建模软件 AutoCAD，目前制作三维动画常用的软件是美国 Autodesk 公司的 3D Studio (3DS)。

5. 多媒体制作应避免的情况

多媒体应用软件的制作过程，如果单纯地为艺术而艺术，不与充实的内容相结合，而仅仅停留在做表面文章，是无法真正达到传授知识、调动学习积极性、改善教学环境的目的的。

(1) 形式和内容过于呆板单调。多媒体课件制作过程中，其表现形式必须以文字为基础，同时也要配合图形图像、声音、动画等多种手段，从视觉、听觉等多方面刺激感官，从而提高学习兴趣。一个形式呆板的多媒体课件是很难达到较好的教学效果的。

(2) 取材不当，形式与内容不协调。在多媒体课件制作过程中，一定要注意取材的合适性、用材的得当性、形式与内容的一致性。例如：在讲授现代散文诗歌时，却在课件中插入具有古典韵味的图片，就会显得有些不伦不类，甚至因此破坏整个课件的协调性。

总之，一个多媒体课件的制作应充分考虑表现形式与实际内容的完美结合。在达到传授知识的同时，应该借助于一定的艺术形式，从而达到强化教学效果，提高教学质量的目的。因此教师在教学过程中，应该不断积累经验，努力探索制作技巧，制作出更多图文并茂、形声俱佳的优秀多媒体课件，努力获得最佳的教学效果。

1.1.3 Authorware 7.0 课件制作的一般步骤

Authorware 7.0 是一种基于流程图符号的创作工具, 在开发各种课件时, 它一般遵循如下的创作步骤:

- (1) 新建文件, 建立流程线, 设置文件运行环境。
- (2) 根据制作教本的要求, 选择图标填充于流程线上适当的位置。
- (3) 组合图标, 程序模块化, 逐级求精, 形成整个项目的流程线。
- (4) 打开图标, 编辑处理各种媒体对象。
- (5) 运行和分段调试程序文件。
- (6) 保存文件, 编译打包生成可脱离开发环境的执行文件。
- (7) 制作应用项目安装盘或生成 Web 发布文件。
- (8) 录制光盘或将软件存储于 Web 服务器。

以上几步只是制作 Authorware 7.0 的基本步骤, 读者可以根据实际需要, 进行调整和改进, 以满足创作的需要。

1.1.4 Authorware 7.0 的运行环境

在进行安装和使用 Authorware 之前, 首先要了解它对硬件环境的要求。最新版的 Authorware 7.0 对计算机系统有以下要求:

处理器: Pentium II 或更高, 建议 Pentium III 以上。

内存: 至少 32M, 建议 64M 以上。

硬盘: 至少 40M 空闲空间。

显示器: 640×480×256 色显示方式, 最好使用分辨率较高的显示器。

光驱: 4 倍以上光驱。

声卡: 与 Sound Blaster 声卡兼容。

操作系统: Win95/Win98/Win NT 4.0/Win2000/Windows ME/Windows XP。

此外, 为了处理 Authorware 7.0 使用的素材信息, 还必须提供如下的工具软件:

- (1) 声音处理软件, 如 WaveEdit。
- (2) 图像处理软件, 如 Photoshop。
- (3) 二维动画制作软件, 如 Director。
- (4) 三维动画制作软件, 如 3DS MAX。
- (5) 数字视频制作软件, 如 Premiere。

1.2 Authorware 7.0 的新增功能

相对于以前的版本, Authorware 7.0 无论是在界面还是在核心功能方面, 都做出了大量的改进。

1. 提供高效率的开发工具

在旧的版本中, 只能使用函数窗口、变量窗口和知识对象窗口来修改对象的属性, Authorware 7.0 则使用浮动面板 (Floating Panel) 作为通用用户界面。各种浮动面板可以成组放置, 根据需要进行展开、折叠或停靠, 使得选用函数、变量和知识对象的操作更加容易。设计人员可以根据自己的需要定制开发环境, 从而达到提高开发效率的目的。

此外,使用【设计】窗口中的设计图标时,可以直接在【演示】窗口中观察设计图标的内容,设计人员可以在属性检查器中看到并修改设计图标的各种属性,使得对需要大量修改属性的图标变得更加方便。

2. 全面支持 32 位应用

对于旧式的 16 位 UCD 和 X16 外部扩展,Authorware 7.0 已经不再支持,它们已经彻底地被 U32 和 X32 所取代。

3. 提供对 DVD (数字化视频光盘) 的支持

在 Authorware 7.0 中,它集成了 DVD 的影像播放功能。在媒体制作过程中,设计人员可以将交互式的高清晰度 DVD 电影导入到自己的多媒体作品中。新增的【DVD】设计图标取代了旧版本中的视频设计图标,新的 DVD 函数代替了以前的视频函数。此外,DVD.DLL 中提供的 60 个外部函数可以对 DVD 的播放过程进行更加深入、完善地控制,从而满足设计人员的要求。

4. 提供 JavaScript 引擎

在以前的 Authorware 版本中,在计算图标中只能编写 Authorware 语句,但是,Authorware 7.0 版本还可以支持编写和执行 JavaScript 脚本,从而为编写出功能更强大的 Authorware 多媒体演示程序提供了条件。

5. 提供更加强大的 WinCtrls

Authorware 7.0 中的 WinCtrls.U32 提供了 20 余种标准的 Windows 控制,包括带有自定义图标的弹出式菜单、灵活的树形列表等,设计人员在多媒体程序中直接使用它们。新版 WinCtrls.U32 中增加了 9 个全新的控制函数。

6. 提供增强的色彩控制能力

Authorware 7.0 提供 1600 万种色彩,设计人员在媒体制作过程中可以从中任意选择对象的前景色、背景色和边框色,以及【演示】窗口的颜色。通过直接使用 RGB 数值,设计人员可以精确地定义自己需要的颜色。

7. 为各种设计图标提供完整的可编程属性

在 Authorware 7.0 中可以通过编程控制几乎所有的设计图标属性。这一特性使得高级开发人员可以在程序设计期间利用代码灵活地控制设计图标的各种属性,或者创建大量自定义命令、知识对象和其他扩展功能。

8. 改进的跟踪调试功能

除了使用控制面板来进行程序调试外,Authorware 7.0 还提供了专用的 Trace() 调试函数,可以利用多种符号命令控制各种程序调试信息的输出,甚至还可以在【运算】设计图标包含的代码内部设置断点。

9. 更大的变量存储容量

在旧的版本中,变量的容量只有 30000 字节,Authorware 7.0 则可提供 524 288 字节(即 512KB)。因此在多媒体制作过程中一次可以向外部文件中写入(或读出)更多的内容,还可以利用单个变量在不同程序之间传递更多的信息。

10. 新型的易用性扩展

Authorware 7.0 提供了新的语音扩展(Speech Xtra),可以方便地利用用户系统中安装的 TTS(Text-To-Speech)引擎,创建出可以“讲话”的多媒体程序。

11. 提供新型的学习管理系统知识对象

目前大多数 Learning Management System (即学习管理系统, 简称为 LMS) 系统都遵循的两个标准是: 航空工业计算机辅助训练委员会 (AICC) 标准; ADL 可共享课件对象参考模型 (SCROM) 标准。利用 LMS 知识对象可以迅速地创建能够与符合上述两个标准的 LMS 系统相沟通的在线教学 (e-learning) 程序。

12. 良好的跨平台特性

Authorware 7.0 为 Mac OS X 系统提供了独立的执行器、打包工具和 Web 播放器, 使得多媒体程序可以发行到 Mac 系统环境中兼容播放。

1.3 如何启动 Authorware 7.0

Authorware 的启动方式有多种, 最简单的就是直接双击桌面的 Authorware 快捷方式图标, 另一种是在 Windows 任务栏上“开始”→“程序”的级联菜单中找到 Macromedia 程序组, 然后在下拉菜单中选择 Macromedia Authorware 7.0 就可以了。

当启动 Authorware 7.0 之后就会在桌面上显示画面, 如图 1-1 所示。

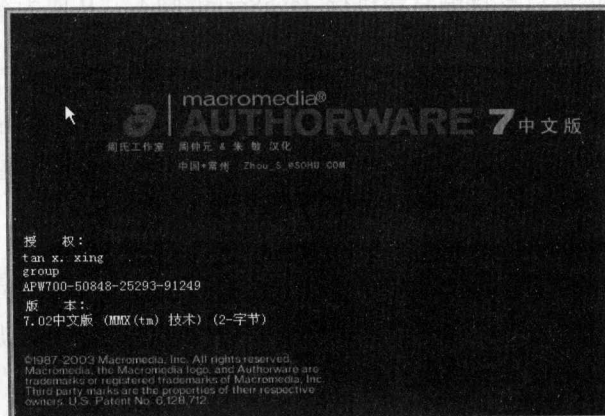


图 1-1

当该界面出现一会儿之后就会消失, 并在屏幕上显示一个新的画面, 如图 1-2 所示, 单击“不选”按钮, 关闭“新建”对话框。

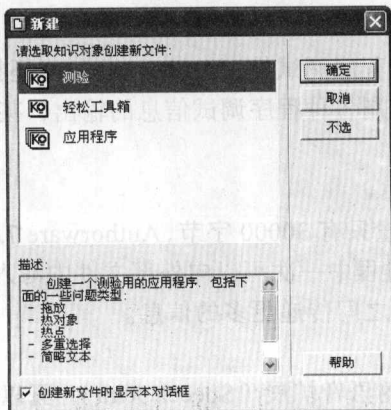


图 1-2