



高职高专计算机技能型紧缺人才培养规划教材

计算机多媒体技术专业



多媒体制作与 Authorware

熊冠恒 杨南团 编

免费提供
教学相关资料

 人民邮电出版社
POSTS & TELECOM PRESS

图书在版编目 (CIP) 数据

多媒体制作与 Authorware / 熊冠恒, 杨南团编.

—北京: 人民邮电出版社, 2005.7

ISBN 7-115-13358-1

I. 多... II. ①熊... ②杨... III. 多媒体—软件工具, Authorware IV. TP311.56

中国版本图书馆 CIP 数据核字 (2005) 第 048279 号

内 容 提 要

本书系统介绍运用 Authorware 6.5 中文版制作多媒体的基础知识和高级技能。全书共分 13 章, 前 8 章主要介绍 Authorware 6.5 基础知识, 后 4 章介绍扩展功能和高级技能, 第 13 章为实训内容, 附录为两套学生自测题。本书附带一张光盘, 主要包括例题素材及源程序、实训题素材及源程序, 以及系统变量介绍和系统函数列表。

本书内容全面, 以案例为中心兼顾基础知识, 并适当介绍实用的高级技能。

本书适合作为高职高专计算机相关专业教材, 也可作为计算机爱好者的参考用书。

高职高专计算机技能型紧缺人才培养规划教材

计算机多媒体技术专业

多媒体制作与 Authorware

-
- ◆ 编 熊冠恒 杨南团
 - 责任编辑 潘春燕
 - 执行编辑 祁 云
 - ◆ 人民邮电出版社出版发行 北京市崇文区夕照寺街 14 号
 - 邮编 100061 电子函件 315@ptpress.com.cn
 - 网址 <http://www.ptpress.com.cn>
 - 北京隆昌伟业印刷有限公司印刷
 - 新华书店总店北京发行所经销
 - ◆ 开本: 787×1092 1/16
 - 印张: 14.75
 - 字数: 340 千字
 - 印数: 3 001—4 500 册
 - 2005 年 7 月第 1 版
 - 2006 年 6 月北京第 2 次印刷

ISBN 7-115-13358-1/TP · 4642

定价: 26.00 元 (附光盘)

读者服务热线: (010) 67170985 印装质量热线: (010) 67129223

高职高专计算机技能型紧缺人才培养 规划教材编委会

主 任 武马群

副 主 任 王泰峰 徐民鹰 王晓丹

编 委 (以姓氏笔画为序)

马 伟	安志远	向 伟	刘 兵	吴卫祖	吴宏雷
余明辉	张晓蕾	张基宏	贺 平	柳 青	赵英杰
施晓秋	姜 锐	耿 壮	郭 勇	曹 炜	蒋方纯
潘春燕					

丛书出版前言

目前,人才问题是制约我国软件产业发展的关键。为加大软件人才培养力度和提高软件人才培养质量,教育部继在2003年确定北京信息职业技术学院等35所高职院校试办示范性软件职业技术学院后,又同时根据《教育部等六部门关于实施职业院校制造业和现代服务业技能型紧缺人才培养培训工程的通知》(教成[2003]5号)的要求,组织制定了《两年制高等职业教育计算机应用与软件技术专业领域技能型紧缺人才培养指导方案》。示范性软件职业技术学院与计算机应用与软件技术专业领域技能型紧缺人才培养工作,均要求在较短的时间内培养出符合企业需要、具有核心技能的软件技术人才,因此,对目前高等职业教育的办学模式和人才培养方案等做较大的改进和全新的探索已经成为学校的当务之急。

据此,我们认为做一套符合上述一系列要求的切合学校实际的教学方案尤为重要。遵照教育部提出的以就业为导向,高等职业教育从专业本位向职业岗位和就业为本转变的指导思想,根据目前高等职业院校日益重视学生将来的就业岗位,注重培养毕业生的职业能力的现状,我们联合北京信息职业技术学院等几十所高职院校和普拉内特计算机技术(北京)有限公司、福建星网锐捷网络有限公司、北京索浪计算机有限公司等软件企业共同组建了计算机应用与软件技术专业领域技能型紧缺人才培养教学方案研究小组(以下简称研究小组)。研究小组对承担计算机应用与软件技术专业领域技能型紧缺人才培养培训工作的79所院校的专业设置情况做了细致的调研,并调查了几十所高职院校计算机相关专业的学生就业情况以及目前软件企业的人才市场需求状况,确定首批开发目前在高职院校开设比较普遍的计算机软件技术、计算机网络技术、计算机多媒体技术和计算机应用技术4个专业方向的教学方案。

同时,为贯彻教育部提出的要与软件企业合作开展计算机应用与软件技术专业领域技能型紧缺人才培养培训工作的精神,使高等职业教育培养出的软件技术人才符合企业的需求,研究小组与许多软件企业的专家们进行了反复研讨,了解到目前高职院校的毕业生的实际动手能力和综合应用知识方面较弱,他们和企业需求的软件人才有着较大的差距,到企业后不能很快独当一面,企业需要投入一定的成本和时间进行项目培训。针对这种情况,研究小组在教学方案中增加了“综合项目实训”模块,以求强化学生的实际动手能力和综合应用前期所学知识的能力,探索将企业的岗前培训内容前移到学校的教学中的实验之路,以此增强毕业生的就业竞争力。

在上述工作的基础上,研究小组于2004年多次组织召开了包括企业专家、教育专家、学校任课教师在内的各种研讨会和方案论证会,对各个专业按照“岗位群→核心技能→知识点→课程设置→各课程应掌握的技能→各教材的内容”一步步进行了认真的分析和研讨:

- 列出各专业的岗位群及核心技能。针对教育部提出的以就业为导向,根据目前高职院校日益关心学生将来的就业岗位的现状,在前期大量调研的基础上,首先提炼各个专业的岗位群。如对某专业的岗位群进行研究时,首先罗列此专业的各个岗位,以便能正确了解

每个岗位的职业能力，再根据职业能力进行有意义的合并，形成各个专业的岗位群，再对每个岗位群总结和归纳出其核心技能。

- 根据岗位群及核心技能做出教学方案。在岗位群及核心技能明确的前提下，列出此岗位应该掌握的知识点，再依据这些知识点推出应该学习的课程、学时数、课程之间的联系、开课顺序并进行必要的整合，最终形成一套科学完整的教学方案。

为配合学校对技能型紧缺人才的培养工作，在研究小组开发上述4个专业的教学方案的基础上，我们组织编写了这套包含计算机软件技术、计算机网络技术、计算机多媒体技术及计算机应用技术4个专业的教材。本套教材具有以下特点：

- 注重专业整体策划的内涵。对各专业系列教材按照“岗位群→核心技能→知识点→课程设置→各课程应掌握的技能→各教材的内容”的思路组织开发教材。

- 按照“理论够用为度”的原则，对各个专业的基础课进行了按需重新整合。

- 各专业教材突出了实训的比例，注重案例教学。每本教材都配备了实验、实训的内容，部分专业的教材配备了综合项目实训，使学生通过模拟具体的软件开发项目了解软件企业的运行环境，体验软件的规范化、标准化、专业化和规模化的开发流程。

为了方便教学，我们免费为选用本套教材的老师提供部分专业的整体教学方案及教学相关资料。

- 所有教材的电子教案。

- 部分教材的习题答案。

- 部分教材中实例制作过程中用到的素材。

- 部分教材中实例的制作效果以及一些源程序代码。

本套教材以各个专业的岗位群为出发点，注重专业整体策划，试图通过对系列教材的整体构架，探索一条培养技能型紧缺人才的有效途径。

经过近两年的艰苦探索和工作，本套教材终于正式出版了，我们衷心希望，各位关心高等职业教育的读者能够对本套教材的不当之处给予批评指正，提出修改意见，也热切盼望从事高等职业教育的教师以及软件企业的技术专家和我们联系，共同探讨计算机应用与软件技术专业的教学方案和教材编写等相关问题。来信请发至 panchunyan@ptpress.com.cn。

编 者 的 话

目前, 高职高专占据我国高等教育的半壁江山, 对社会经济发展起着举足轻重的作用。提高高等职业教育质量成为社会的共同期盼, 建设高质量教材则是广大同行的迫切任务, 正是这样的使命感和责任感激励着我们编写这本高职高专使用的教材。

本教材系统介绍 Authorware 6.5 中文版的基础知识和高级技能, 介绍基础重在案例, 介绍高级技能重在实用。全书共分 13 章和一个附录, 前 8 章主要介绍 Authorware 6.5 基础知识, 后 4 章介绍扩展功能和高级技能, 第 13 章为实训内容, 附录中包括两套自测题。本书提供了大量的实例, 基本做到一节一例, 设置实例的目的在于巩固基础, 强化技能。每一节的体例安排, 先是例题程序和播放效果, 接着详细介绍构建例题程序的步骤, 然后列表介绍图标等所涉及的属性设置及选项含义与功能。这种体例安排符合高职高专注重动手能力和操作技能的培养目标和要求。

本教材附有光盘一张, 内容包括书中所有实例的素材和制作效果, 以方便教师教学和学生上机练习。

本书前 4 章由杨南团编写, 后 8 章由熊冠恒编写。在编写过程中, 得到了深圳信息职业技术学院计算机应用系耿壮主任的指导和 support, 以及詹峰同志鼎力的协助, 在此, 一并向他们表示衷心致谢。

由于编写时间仓促, 疏漏之处在所难免, 请广大读者提出宝贵意见。

编 者

2005 年 2 月

目 录

第 1 章	多媒体创作及 Authorware 6.5 中文版	1
1.1	多媒体创作概述	1
1.1.1	多媒体技术	1
1.1.2	多媒体创作工具	2
1.2	Authorware 6.5 简介	3
1.2.1	Authorware 6.5 的功能及工作环境	3
1.2.2	Authorware 6.5 的启动和退出	5
1.2.3	Authorware 6.5 用户操作界面	6
1.3	创作一个简单的多媒体作品	9
1.3.1	创建新文件	9
1.3.2	演示窗口的设计编辑	11
	习题	18
第 2 章	图形、文本输入及编辑	19
2.1	显示图标	19
2.1.1	显示图标的功能	19
2.1.2	显示图标的命名	20
2.2	图解工具箱	20
2.3	创建和设置图形对象	21
2.3.1	创建图形对象	21
2.3.2	选择、移动、复制和删除对象	24
2.3.3	修改、编辑图形对象	26
2.3.4	插入图片	28
2.4	输入和编辑文本	30
2.4.1	输入文本内容	30
2.4.2	文本格式及显示模式	33
2.5	设置显示图标属性	38
2.5.1	显示图标属性对话框	38
2.5.2	设置过渡效果	40
2.5.3	设置显示选项和使用层次控制	42
2.5.4	画面内容的位置及移动控制	48
	习题	58

第 3 章	等待与擦除	59
3.1	等待图标	59
3.1.1	等待图标的属性	59
3.1.2	等待图标的设置	61
3.2	擦除图标	64
3.2.1	擦除图标的属性	64
3.2.2	设置擦除图标	66
3.3	设置简单程序的自动运行	69
	习题	73
第 4 章	动画设置	75
4.1	移动图标	75
4.1.1	移动图标的作用	75
4.1.2	移动图标的属性	76
4.2	动画类型与设置	79
4.2.1	指向固定点的动画设置	79
4.2.2	指向固定直线上的某点动画设置	83
4.2.3	指向固定区域中的某点动画设置	86
4.2.4	指向固定路径的终点动画设置	89
4.2.5	指向固定路径上的任意点动画设置	91
4.3	复杂动画设置	92
4.3.1	使用变量控制动画的设置	92
4.3.2	多个对象同时移动的动画设置	95
	习题	98
第 5 章	建立交互响应	99
5.1	交互图标概述	99
5.1.1	交互图标及其交互结构	99
5.1.2	响应类型	100
5.1.3	交互图标属性设置	100
5.1.4	交互分支属性设置	101
5.2	设置按钮响应	102
5.2.1	“按钮”响应多媒体效果	102
5.2.2	创建“按钮”响应多媒体步骤	102
5.2.3	“按钮”选项卡选项功能	103
5.3	设置热区响应	104
5.3.1	“热区”响应多媒体效果	104
5.3.2	构建“热区”响应多媒体步骤	104

5.3.3 “热区域”选项卡选项功能	106
5.4 设置文本输入、时间限制响应	107
5.4.1 “文本输入”、“时间限制”响应多媒体效果	107
5.4.2 构建“文本输入”、“时间限制”响应多媒体步骤	107
5.4.3 “文本输入”选项卡选项功能	109
5.4.4 “时间限制”选项卡选项功能	109
5.5 设置热对象响应	109
5.5.1 “热对象”响应多媒体效果	110
5.5.2 构建“热对象”响应多媒体步骤	110
5.5.3 “热对象”选项卡选项功能	112
5.6 设置下拉菜单响应	112
5.6.1 “下拉菜单”响应多媒体效果	112
5.6.2 构建“下拉菜单”响应多媒体步骤	112
5.6.3 “菜单”选项卡选项功能	113
5.7 设置目标区响应	114
5.7.1 “目标区”响应多媒体效果	114
5.7.2 构建“目标区”响应多媒体步骤	114
5.7.3 “目标区”选项卡选项功能	116
5.8 设置按键、限次和条件响应	116
5.8.1 “按键”、“限次”和“条件”响应多媒体效果	116
5.8.2 构建“按键”、“限次”和“条件”响应多媒体步骤	117
5.8.3 “重试限制”选项卡选项功能	118
5.8.4 “按键”选项卡选项功能	118
5.8.5 “条件”选项卡选项功能	118
5.9 设置事件响应	119
5.9.1 “事件”响应多媒体效果	119
5.9.2 构建“事件”响应多媒体步骤	119
5.9.3 “事件”选项卡选项功能	120
习题	121

第 6 章 设置程序结构

6.1 设置导航与框架结构	122
6.1.1 导航图标及其属性设置	122
6.1.2 框架图标及其属性设置	123
6.1.3 框架结构多媒体效果	124
6.1.4 构建框架结构多媒体	124
6.2 设置分支与分支结构	125
6.2.1 分支结构多媒体效果	125
6.2.2 构建分支结构多媒体步骤	126

6.2.3 分支图标属性设置	126
6.2.4 分支属性设置	127
习题	128
第 7 章 使用群组、计算图标及调试程序	129
7.1 使用群组图标	129
7.1.1 “群组”图标	129
7.1.2 应用“群组”图标	129
7.1.3 “群组”图标属性设置	130
7.2 使用计算图标	130
7.2.1 “计算”图标	130
7.2.2 应用“计算”图标	130
7.2.3 使用附着“计算”图标	131
7.2.4 “计算”图标写入窗口参数设置	132
7.2.5 “计算”图标应用示例——制作媒体播放器	132
7.3 调试应用程序	133
7.3.1 使用“开始旗”和“终止旗”	134
7.3.2 使用控制面板	134
7.3.3 中断正在运行的程序	135
7.4 使用图标调色板	135
习题	135
第 8 章 添加多媒体信息	137
8.1 添加声音文件	137
8.1.1 导入声音	137
8.1.2 设置声音属性	138
8.1.3 将声音格式 WAV 转换为 SWA	139
8.2 添加 AVI 视频	140
8.2.1 AVI 视频播放效果	140
8.2.2 添加 AVI 数字视频	140
8.2.3 设置电影图标属性	141
8.2.4 Authorware 6.5 支持数字电影格式	142
8.3 添加 GIF 动画	143
8.3.1 GIF 动画播放效果	143
8.3.2 添加 GIF 动画	143
8.3.3 设置 GIF 动画属性	144
8.4 添加 Flash 动画	146
8.4.1 Flash 动画特点	146
8.4.2 含 Flash 多媒体播放效果	146

8.4.3 添加 Flash 动画	146
8.4.4 设置 Flash 动画属性	147
8.5 添加 QuickTime 电影	149
8.5.1 MPEG 电影播放效果	149
8.5.2 添加 MPEG 电影	149
8.5.3 设置 MPEG 电影属性	151
习题	152
第 9 章 使用变量、函数、表达式和语句	153
9.1 变量、函数、表达式和语句使用概述	153
9.1.1 在图标属性对话框中使用	153
9.1.2 在文本中嵌入使用	154
9.1.3 在计算图标中使用	154
9.2 使用变量	155
9.2.1 变量	155
9.2.2 使用系统变量	155
9.2.3 使用自定义变量	156
9.2.4 使用逻辑变量	157
9.3 使用函数	157
9.3.1 函数	157
9.3.2 使用系统函数	157
9.3.3 自定义函数	158
9.4 使用表达式	159
9.4.1 运算符	159
9.4.2 运算符优先级	160
9.4.3 表达式	160
9.5 使用条件语句和循环语句	161
9.5.1 插入语句方法	161
9.5.2 使用条件语句	162
9.5.3 使用循环语句	162
9.5.4 程序语句示例	163
习题	164
第 10 章 使用知识对象	165
10.1 使用知识对象	165
10.1.1 插入消息框知识对象	165
10.1.2 设置消息框知识对象	166
10.2 知识对象介绍	168
10.2.1 易学工具箱知识对象	168

10.2.2	“评估”知识对象	169
10.2.3	“文件”知识对象	169
10.2.4	“界面构成”知识对象	170
10.2.5	“Internet”知识对象	170
10.2.6	“RTF 对象”知识对象	171
10.2.7	“新建文件”知识对象	171
10.2.8	“指南”知识对象	171
10.3	使用 Quiz 知识对象创建题库	171
10.3.1	Quiz 知识对象的使用	172
10.3.2	试题的添加、编辑及修改	175
10.3.3	题库运行效果	176
	习题	177
第 11 章	使用 Authorware 高级功能	178
11.1	使用 OLE 对象	178
11.1.1	OLE 对象	178
11.1.2	创建 OLE 对象	178
11.1.3	使用 OLE 对象示例	179
11.2	Xtras 插件	180
11.2.1	Xtras 插件	180
11.2.2	Transition Xtras 插件	182
11.2.3	DirectMedia Xtra 插件	182
11.2.4	DirectMedia Xtra 应用示例	186
11.3	使用 ActiveX 控件	188
11.3.1	ActiveX 控件	188
11.3.2	ActiveX 控件选项	188
11.3.3	ActiveX 应用示例	192
11.4	使用 U32 (UCD) 函数	193
11.4.1	加载 U32 (UCD) 函数	193
11.4.2	U32 (UCD) 函数应用示例	194
	习题	195
第 12 章	打包与发行 Authorware 作品	196
12.1	使用库	196
12.1.1	库的特点	196
12.1.2	库的创建	196
12.1.3	库的编辑、修改	198
12.2	打包与发行作品	199
12.2.1	发行作品时需要组织的文件	199

12.2.2	打包应用文件	199
12.2.3	打包库文件	200
12.2.4	查找与复制 Xtras 文件	200
12.2.5	制作自动运行光盘	201
12.3	一键发布	201
12.3.1	发布设置	201
12.3.2	打包发布	205
12.3.3	远程发布	205
	习题	206
第 13 章	实际技能训练	207
13.1	实训 1——显示图标的使用和编辑设置	207
13.2	实训 2——等待、擦除图标的使用和设置	207
13.3	实训 3——移动图标与动画制作基本技术	207
13.4	实训 4——设置复杂交互结构多媒体	208
13.5	实训 5——设置两种程序结构	208
13.6	实训 6——练习计算图标使用和程序调试	208
13.7	实训 7——练习添加各种多媒体信息	209
13.8	实训 8——使用变量、函数和语句	209
13.9	实训 9——使用知识对象	209
13.10	实训 10——使用 Authorware 的扩展功能	210
13.11	实训 11——发行与打包 Authorware 作品	210
附录		211
	自测题 1	211
	自测题 2	214

第 1 章

多媒体创作及 Authorware 6.5 中文版

本章除了扼要介绍多媒体技术和多媒体创作工具外，主要介绍多媒体创作工具 Authorware 6.5 的运行环境、功能和用户界面。本章具体内容如下：

- 多媒体技术与多媒体创作工具
- Authorware 6.5 的运行环境和功能
- Authorware 6.5 的用户界面
- 体验用 Authorware 6.5 创作简单多媒体作品

1.1 多媒体创作概述

人类社会已经进入了信息化时代，信息产业成为当今社会重要的支柱产业。媒体是表征信息的手段，传统媒体多以单一形式出现，例如，报纸作为传统的文本媒体，只能给人们符号信息，缺乏生动性和形象性。多媒体的出现，极大地改变着这种局面，它集文本、声音、视频及动画等表现形式于一体，更完整地反映、表征和再现事物的多重属性，使作品的描述接近真实效果。随着多媒体技术和网络技术的发展，多媒体已经直接而广泛地运行于网络环境，通过其交互性，实现人对多媒体的操控与对话。可以预见，多媒体技术将成为信息化社会最重要的信息传播交流技术，多媒体也将得到更加广阔的应用空间。

1.1.1 多媒体技术

在日常的信息交流中，人们所使用的语音、音乐、报纸、广播、电视、电影、书籍、文字或电子信件、文件、电话电报和广告艺术等都是传递信息的媒体。所以，媒体是指信息传递和存取的最基本的技术和手段；多媒体就是多种媒体。在人们信息交流时，最自然的过程就是以多媒体方式进行的，主要表现为视觉、听觉、触觉及嗅觉等感觉器官的并用。因此，单一媒体是难以满足人们对信息交流的要求；而多媒体方式却能与人们的自然交流和信息交换处理的方式起到最佳的匹配。由此可见，在信息化大生产的社会环境下，只有多媒体信息才能满足人们在生产生活、教育科研或文化娱乐等各种活动对信息交流和处理的要求。当然，这样的多媒体不是也不等于是几个单一媒体的简单叠加或者混合，而是采用一定技术和手段将各种媒体有机集成后形成的一个新的多媒体系统。多媒体技术就是将各种媒体有机集成能够满足人们对信息交流要求的多媒体的技术和手段。

21 世纪的多媒体技术被广泛地应用于电影、电视、宣传广告的制作，尤其在许多高难度特技的制作和动漫世界里更焕发出让人惊叹的技术魅力。

1.1.2 多媒体创作工具

如同电视、电影等文化艺术作品的创作一样，多媒体作品的创作过程同样包括选题、编写脚本、准备素材和制作合成等环节。本书主要介绍其中主要的环节，即把作品的素材制作合成为多媒体作品，就是通常意义上的多媒体创作。多媒体作品的制作工具主要有两大类：

- 可视化编程语言。如 Visual Basic、Visual C++ 等。
- 多媒体创作工具。如 Authorware、Director、ToolBook 及方正奥思等。

两类制作工具相比，使用可视化编程语言开发多媒体作品，虽然具有更加灵活、适应范围更广以及运算和控制能力更强等优点，但却要求创作人员具有更强的逻辑运算能力和专业化编程调试技巧，这对一般的创作人员来讲是可望不可及的事。

使用多媒体创作工具（如 Authorware），可以使创作人员从复杂的编程工作中解脱出来，把需要用大量复杂的程序才能实现的功能，用直观的流程线和简单图标的设计编辑来实现，从而大大地简化了多媒体作品的创作，使之成为广大计算机和多媒体制作爱好者易学爱用的一种多媒体创作表现方式。

多媒体创作工具应能够提供给制作者一个自动生成程序代码的综合环境，使制作者可以将文字、声音、图形、图像、动画、视频和音乐等多种媒体合成为一套完整的节目。所以，一个完整的多媒体创作工具应具有下列 8 个方面的基本功能。

1. 用户界面处理功能

用户界面处理功能能够给设计者提供通过屏幕来组合、调配或编辑各种媒体要素的功能，使用户可以任意改变屏幕画面的前景和背景，在画面中可以任意添加、修改各种媒体要素，而且这些要素的任何变化效果都能在屏幕上立即显示出来。

2. 媒体数据输入功能

媒体数据输入功能能够输入和处理各种类型的媒体文件，如各类型图形图像文件、各类型声音文件以及各类型动画视频文件等。

3. 超媒体交互链接功能

超媒体交互链接功能能够灵活地根据用户要求从一个对象激活一个动作或跳转到另一个相关的媒体对象，可以灵活地实现对象间的超媒体交互链接。

4. 动态画面的功能

动态画面的功能能够编辑设置各种画面切换的特技效果，能够链接播放外部制作的动画、视频影音图像等，也可以通过程序设计直接设计编辑简单动画等。

5. 应用链接的功能

应用链接的功能能够把外部应用程序与用户创作的节目进行链接，如外部数据库、网络多媒体素材及作品等，能够由一个多媒体应用程序激活另一个应用程序，实现不同程序间的关联调用。

6. 编程环境功能

编程环境功能具有强大的多媒体信息流的控制能力，即具有对各种多媒体信息的编程、时间控制、调试以及动态变化等方面的控制功能。

7. 网络功能

网络功能可以在网络环境中开发、应用和传播。

8. 独立运行的功能

独立运行的功能使最终的作品能够形成独立的应用程序,即通过打包可以使用户创作的多媒体作品脱离开制作环境而独立安装运行于操作系统之下,减少对平台的依赖性,使之成为便于使用和推广的真正的多媒体产品。

1.2 Authorware 6.5 简介

Authorware 是 Macromedia 公司的代表性软件产品之一,在上世纪 90 年代初为计算机辅助教学而开发。从 1992 年正式推出 Authorware 2.0 版起,经过十多年的不断完善更新及开发增加功能,目前已经成为功能强大、使用范围广泛的多媒体创作软件。其版本由 2.0、3.0、3.5、4.0、5Attain、5.1、5.2 和 6.0 升级到了 2002 年推出的 Authorware 6.5 和 2004 最新推出的 Authorware 7.0 版。

1.2.1 Authorware 6.5 的功能及工作环境

Authorware 6.5 启动时软件的开始画面如图 1-1 所示。

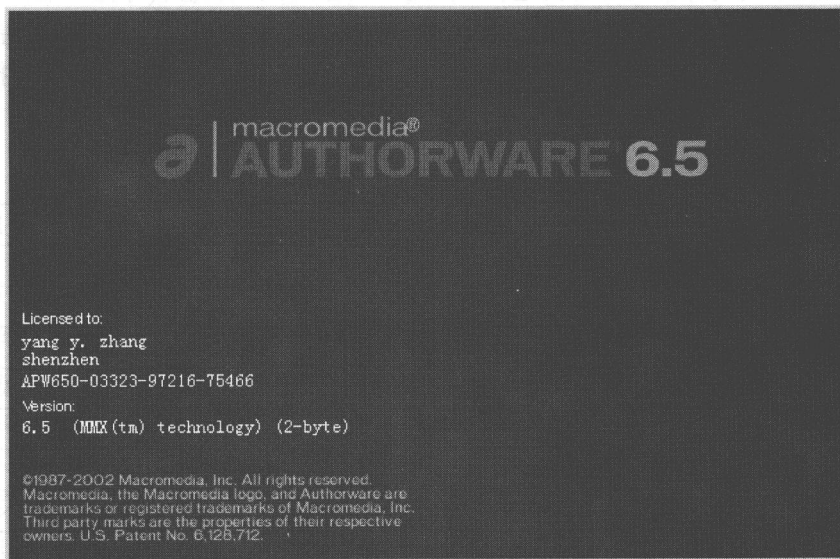


图 1-1 Authorware 6.5 的开始画面

1. Authorware 6.5 的功能

经过十多年不断改进完善升级后的 Authorware 6.5 具有强大的、特性鲜明的多媒体创作功能。

(1) 能够用图标和流程线组成的流程图清晰地将结构复杂的多媒体程序设计,直观地表达出其设计思想和程序结构。

(2) 创作多媒体过程中的任何时刻,都可以在编辑状态和演示状态之间方便的切换,使创作编辑和程序的调试运行简便易行。

(3) 可以兼容多种格式的文字、图形、图像、动画、声音和视频等的素材文件，具有丰富的媒体支持多媒体的创作开发。

(4) 具有强大的交互功能。11 种性能完善的交互响应方式，能够保证作品实现所需要的各种交互功能。

(5) 具有强大的页面管理和检索功能。使用框架图标，无须编程即可制作出多层次、多页面的复杂多媒体程序结构。

(6) 具有丰富的知识对象，使用系统提供的知识对象模块，有效地提高开发效率。

(7) 具有丰富的系统函数和系统变量，使多媒体创作更加灵活和多样。

(8) 具有超媒体链接内外部应用文件与多媒体网络传输的系列功能。

(9) 最终产品（打包后）可以脱离开发环境，在 Windows 等操作系统下直接运行。

Authorware 6.5 在某些细节功能上，如内部生成动画、合成声音等方面，不如 3D MAX、Creative 等比较专业于某一方面的多媒体软件。但是，Authorware 6.5 清晰的整体结构和强大的多种媒体软件合成的能力，是其他多媒体软件所不及的。

2. Authorware 6.5 运行的硬件和软件环境

(1) Authorware 6.5 的硬件环境

仅就运行 Authorware 软件来说，对硬件环境的要求并不高，如 Authorware 6.X 这样的版本，在奔腾 133 级别的计算机上也能运行。但是，Authorware 一般运行在多媒体工作环境中，还应当考虑到其他相关软件的运行和多媒体信息的数据流量比较大等情况对硬件的需求。根据计算机技术目前的硬件水平和考虑到地区发展的特殊情况，建议参考表 1-1 并结合实际情况进行配置。

表 1-1 Authorware 6.5 硬件环境配置

计算机主要硬件配置名称	基本配置（最低）	较佳配置
CPU	P II 300 MHz	P IV 2.0GHz 或以上
内存	64 MB	256 MB 或以上
硬盘	8GB	40GB/7200RPM 或以上
显示器和显卡	支持 1024*768 分辨率真彩色	支持 1024*768 分辨率真彩色
声卡和音箱（耳机）话筒	有源，支持立体声	有源，支持立体声
光盘驱动器	CD-ROM	DVD/CD-ROM
网卡	自适应 10MB-100MB	自适应 10MB-100MB

有条件的还可以配置更高级的计算机，此外，为了输入素材和输出作品，最好还配置扫描仪、数码相机、视频捕获卡和刻录机等媒体制作设备。

(2) Authorware 6.5 的软件环境

Authorware 6.5 是基于 Windows 95/98/2000/2003/XP/NT/Sever 操作系统下运行的应用程序，作为一个完整的多媒体创作环境，Authorware 6.5 需要与文字、图形图像、动画、声音和视频等素材制作编辑软件以及其他多媒体合成软件配合使用，才能充分发挥 Authorware 6.5 整体结构的强大制作合成功能。除 Windows 外，能与 Authorware 6.5 配合使用的软件种类非常丰富，下列是最常使用的几种。

- Cool 3D：编辑制作标题性特效文字。