



电脑**互动**课堂

- 资深电脑工程师 **鼎力** 打造
- 引导初学者步入 **高手** 境界
- 解读鲜为人知的 **软件** 技巧
- 传授电脑高手的 **独门** 绝技



管红毅 吴世会 等编著

Authorware 7.0

多媒体制作



附光盘



电脑**互动**课堂



管红毅 吴世会 等编著

Authorware 7.0

多媒体制作

本书是《电脑互动课堂》系列丛书之一。全书分为 14 章, 讲述了在使用 Authorware 制作多媒体的过程中需要掌握的各种相关知识, 内容包括 Authorware 及多媒体基础知识、显示图标、移动图标、擦除图标、等待图标、交互图标、框架图标、导航图标、判断图标、声音图标、数字电影图标、其他媒体、函数和变量、ActiveX 控件、知识对象、库和模块的使用、作品的打包和发布及项目设计案例等。

本书版式新颖, 内容浅显易懂, 注重实用性。文字讲解与图示紧密配合, 正文中穿插生动活泼的小卡通以及操作性强的小栏目, 如“想一想”、“试一试”等, 增强读者的思考能力和动手能力, 巩固所学的知识并能够学以致用。

本书适合对多媒体制作感兴趣的人员、从事多媒体创作的专业人员、运用多媒体教学演示的教师使用, 也可作为大中专院校及各类电脑培训班 Authorware 课程的教材。

本书还配有多媒体教学光盘, 方便读者对照学习。

图书在版编目 (CIP) 数据

Authorware 7.0 多媒体制作 / 管红毅等编著. —北京: 机械工业出版社, 2006.6

(电脑互动课堂)

ISBN 7-111-19388-1

I. A... II. 管... III. 多媒体—软件工具, Authorware 7.0 IV. TP311.56

中国版本图书馆 CIP 数据核字 (2006) 第 065837 号

机械工业出版社 (北京市百万庄大街 22 号 邮政编码 100037)

策 划: 胡毓坚

责任编辑: 张 化

责任印制: 杨 曦

高等教育出版社印刷厂印刷

2006 年 7 月第 1 版 · 第 1 次印刷

184mm × 260mm · 16 印张 · 393 千字

0001 - 5000 册

定价: 28.00 元 (含 1CD)

凡购本图书, 如有缺页、倒页、脱页, 由本社发行部调换

本社购书热线电话 (010) 68326294

编辑热线电话 (010) 88379739

封面无防伪标均为盗版

前 言

随着电脑技术的发展,多媒体技术已经进入人们生活的方方面面,在商品展示、教育培训、企业宣传等诸多领域被广泛应用。目前用于创作多媒体的软件有很多,其中 Authorware 以其简单易用、功能强大等特点,成为了其中的佼佼者。针对目前多媒体制作这一特殊行业中不同层次读者的实际需要,本书讲解了多媒体及 Authorware 基础知识、添加图形图像和文字、图标的使用、插入其他媒体文件、函数变量、ActiveX 控件、知识对象、库和模块、调试打包与发布等知识点。本书以大量具体、典型的案例,配以生动、活泼的表现形式,不仅使学习更加轻松,而且还能学到实用性很强的知识,真正让读者达到学以致用目的。

■ 本书内容

本书共分 14 章,各章主要内容如下:

第 1 章:介绍多媒体及 Authorware 基础知识,使读者了解什么是多媒体,并为使用 Authorware 制作多媒体打下牢固的基础。

第 2 章:介绍在 Authorware 中添加图形、图像的方法。

第 3 章:介绍在 Authorware 中添加文本的方法。

第 4 章:介绍了显示图标、等待图标和擦除图标的使用。

第 5 章:介绍使用移动图标创建简单的动画效果的方法。

第 6 章:介绍使用声音图标播放声音、使用数字电影图标播放视频和动画以及使用 DVD 图标播放 DVD 光盘的方法。

第 7 章:介绍使用交互图标创建交互的方法,并具体介绍了各种交互类型的创建方法。

第 8 章:介绍使用框架图标和导航图标创建分页结构并实现导航功能的方法。

第 9 章:介绍使用判断图标创建分支和循环结构的方法。

第 10 章:介绍函数和变量的应用以及使用计算图标等方面的知识。

第 11 章:介绍 ActiveX 控件、Xtra 插件的使用方法。

第 12 章:介绍库、模块和知识对象的使用方法。

第 13 章:介绍如何将制作好的多媒体程序进行调试打包和发布以及如何运行发布后的程序。

第 14 章:通过一个设计案例详细介绍了使用 Authorware 进行多媒体制作的整个操作流程。

为了增加读者的学习途径,增强学习兴趣,本书附带多媒体教学光盘,教学方式灵活多样,更便于读者掌握知识。

■ 本书知识结构

本书每章的结构为“本章导读+基础知识+实战演练+练一练”。

本章导读:简要介绍本章的知识点,提示读者哪些是基础知识,哪些是重点知识,哪些是提高部分,便于读者学习时分清主次,掌握重点难点;

基础知识：以理论辅以实例的方式帮助读者理解各个知识点；

实战演练：结合基础知识制作一个综合实例，练习知识点的综合应用；

练一练：紧密联系所讲内容，练习需要重点掌握的知识点，达到温故而知新的目的。

小栏目：在正文中穿插生动活泼的小卡通以及操作性强的小栏目，如“想一想”、“试一试”等，增强读者的思考能力和动手能力，巩固所学的知识。

■ 本书特色

1. 版式轻松活泼，风格简洁明快

本书将读者需要注意的问题或对某些比较复杂操作的提示、技巧以卡通的形式体现出来，既能引起读者的注意，又能使版式轻松活泼。

2. 拓展思维、举一反三

电脑办公是一项操作性很强的技能，只有动手操作、尝试，不断强化训练，才能快速掌握电脑和各种办公设备的使用方法。本书在适当的地方穿插了“试一试”、“想一想”等小任务，培养读者解决问题的能力，以达到拓展思维的目的。

3. 实战演练、任务驱动

通过完成某一任务来掌握和巩固基础知识和基本操作，使读者产生成就感，极大地提高读者的学习兴趣。

■ 本书作者

本书由管红毅、吴世会、吴劲松、何莹、文艳、邓春华、张瑾、陈波、冯淑斌、罗凤华、李梅、唐义彬、黎严、辛雨珂、陈茂生、韦柱杰、陈明、卢颖、刘亚利、徐璐、向宏伟、王涛、张小红、刘建康、吴开铭、谭鸿、张兴伟等人编写。由于编者经验有限，书中难免会有疏漏和不足之处，请专家和读者不吝赐教。

编 者
2006 年 3 月

目 录

前言

第1章 Authorware 7.0 入门 1

第1节 从零开始认识多媒体制作 ... 2

1. 认识多媒体 2
2. 多媒体的应用领域 2
3. 多媒体的制作流程 2
4. 多媒体制作的要点 5

第2节 Authorware 7.0 的安装、 启动与退出 5

1. 安装 5
2. 启动 7
3. 退出 7

第3节 Authorware 7.0 的工作 界面 8

1. 标题栏 8
2. 菜单栏 9
3. 工具栏 9
4. 图标栏 10
5. 流程编辑窗口 11
6. 演示窗口 12
7. 属性面板 13
8. 函数面板 13
9. 变量面板 13
10. 知识对象面板 13

第4节 Authorware 7.0 的基本 操作 15

1. 文档的基本操作 15
2. 使用快捷菜单 16
3. 编辑流程线 17

第5节 实战演练——练习 Authorware 7.0 的启动 与退出 21

第6节 练一练 22

第2章 添加图形和图像 23

第1节 导入图像 24

1. 导入图像的类型 24

2. 导入图像的方法 24

第2节 绘制图形 26

1. 绘图工具栏 26
2. 用绘图工具绘制简单的图形 27

第3节 设置图形图像的属性 28

1. 选择对象 28
2. 移动对象 29
3. 群组对象 29
4. 修改对象的大小 30
5. 设置图形的线条粗细和箭头样式 30
6. 设置图形的填充图案 30
7. 设置图形的颜色 31
8. 设置对象显示模式 31
9. 设置对齐方式 32

第4节 实战演练——Welcome ... 33

第5节 练一练 36

第3章 添加文本 37

第1节 输入文本 38

1. 利用文本工具输入文本 38
2. 导入文本文件 38
3. 利用剪贴板输入其他软件中的
文本 39

第2节 设置文本属性 40

1. 设置字体类型 40
2. 设置字体大小 41
3. 设置字体格式 41
4. 设置对齐方式 42
5. 添加滚动条 42
6. 消除锯齿 42
7. 设置字体及背景颜色 43

第3节 使用文本样式 44

1. 定义文本样式 44
2. 应用文本样式 45

第4节 实战演练——四姑娘山 ... 46

第5节 练一练 48

第4章 添加显示效果 49

第1节 设置显示图标属性	50	第3节 添加媒体同步效果	80
1. 设置显示图标的属性	50	1. 添加媒体同步	80
2. 添加过渡特效	51	2. 设置媒体同步的属性	80
3. 控制图像的显示位置	51	第4节 播放 DVD 视频	81
4. 控制鼠标拖动	52	1. 添加 DVD 图标	81
第2节 添加等待图标	53	2. 设置 DVD 图标的属性	82
1. 设置等待图标属性	53	第5节 实战演练——为视频	
2. 设置等待按钮样式	53	添加字幕	83
第3节 添加擦除图标	54	第6节 练一练	86
1. 建立被擦除图标与擦除图标的		第7章 添加交互控制功能	87
链接	54	第1节 交互图标	88
2. 设置擦除图标属性	54	1. 认识交互分支结构	88
第4节 实战演练——制作产品		2. 交互图标的属性设置	88
介绍	55	3. 创建交互分支	90
第5节 练一练	58	4. 交互分支的属性设置	91
第5章 制作动画效果	59	第2节 交互类型	92
第1节 移动图标	60	1. 按钮交互	92
1. 建立其他图标和移动图标的		2. 热区域交互	98
链接	60	3. 热对象交互	100
2. 移动图标的属性设置	60	4. 下拉菜单交互	103
第2节 移动的多种类型	61	5. 目标区交互	105
1. 直接移动到固定点	61	6. 条件交互	108
2. 移动到直线上的一点	63	7. 按键交互	111
3. 移动到平面内的一点	64	8. 文本输入交互	114
4. 沿路径移动到终点	66	9. 时间限制交互	119
5. 沿路径移至任意点	67	10. 重试限制交互	121
第3节 同时移动多个对象	67	11. 事件交互	123
第4节 实战演练——蜜蜂飞舞	69	第3节 实战演练——多项选	
第5节 练一练	72	择题	123
第6章 添加声音和视频	73	第4节 练一练	127
第1节 添加声音	74	第8章 添加导航功能	129
1. 导入声音文件	74	第1节 创建程序框架	130
2. 设置声音图标的属性	75	1. 设置框架图标的属性	130
第2节 添加数字电影	76	2. 创建框架结构	131
1. Authorware 7.0 支持的数字电影		第2节 实现导航功能	134
格式	76	1. 设置导航图标类型	134
2. 导入数字电影	77	2. 为图标添加关键字	137
3. 设置数字电影图标的属性	78	第3节 实现文本导航功能	138

第4节 实战演练——制作 通信录	139	第6节 实战演练——找不同 游戏	171
第5节 练一练	142	第7节 练一练	176
第9章 添加分支结构	143	第11章 使用 ActiveX 控件和 Xtra 插件	177
第1节 判断图标	144	第1节 ActiveX 控件的使用	178
1. 判断图标的属性设置	144	1. 安装和注册控件	178
2. 判断分支的属性设置	145	2. 插入控件	179
第2节 用判断图标创建分支 结构	145	3. 设置控件的属性	181
1. 创建顺序分支结构	146	4. 设置控件在演示窗口中的显示 范围	184
2. 创建随机分支结构	147	5. 控制控件	185
3. 创建在未执行过的路径中随机 选择分支结构	148	第2节 Xtra 插件	186
4. 创建计算分支结构	149	1. 使用 Xtra 插件	186
第3节 实战演练——剪刀、 石头、布	150	2. 添加 Flash Movie	187
1. 制作背景部分	151	3. 添加 Animated GIF	188
2. 制作人选择部分	151	4. 添加 QuickTime Xtra	188
3. 制作电脑选择部分 1	153	第3节 实战演练——超级 媒体播放器	189
4. 制作电脑选择部分 2	154	1. 实例目标	189
第4节 练一练	156	2. 操作步骤	191
第10章 使用变量和函数	157	3. 制作 Flash Xtra 插件部分	194
第1节 计算图标	158	4. 制作 QuickTime Xtra 插件部分	196
1. 计算图标的使用	158	第4节 练一练	196
2. 代码编辑窗口	158	第12章 库、模块和知识对象	198
3. 插入消息框	160	第1节 库的使用	199
第2节 变量	161	1. 新建库	199
1. 变量的数据类型	161	2. 向库中添加图标	199
2. 变量的类型	163	3. 认识库窗口	200
第3节 函数	165	4. 修改库中的图标	200
1. 系统函数	165	5. 删除库窗口中的图标	201
2. 用户自定义函数	166	6. 修复库链接	201
第4节 运算符	168	第2节 模块的使用	202
1. 运算符的分类	168	1. 模块的特点	202
2. 运算符的优先级	170	2. 创建模块	202
第5节 语句	170	3. 创建具有描述的模块	203
1. 条件语句	170	4. 载入模块	203
2. 循环语句	171	第3节 知识对象	204

1. 知识对象面板	204	第 14 章 综合实例——化学课件 ...	224
2. 知识对象的类型	204	第 1 节 实例要求	225
第 4 节 实战演练——倒计时		第 2 节 制作分析	227
进度条模块	207	第 3 节 收集素材	229
1. 实例目标	207	第 4 节 整合制作	229
2. 操作步骤	208	1. 新建文档	229
第 5 节 练一练	213	2. 制作片头	231
第 13 章 调试和发布作品	214	3. 制作框架部分	232
第 1 节 调试作品	215	4. 制作主界面	232
1. 使用开始标志和结束标志	215	5. 制作氮的物理性质	236
2. 使用控制面板	215	6. 制作氮的化学性质	237
第 2 节 发布作品	217	7. 制作氮的分子结构	238
1. 发布设置	217	8. 制作氮的实验室制取	239
2. 一键发布	220	9. 制作练习题	240
3. 批量发布	220	10. 制作片尾	244
第 3 节 实战演练	221	第 5 节 发布	244
第 4 节 练一练	223	第 6 节 练一练	246

第 1 章

Authorware 7.0 入门

Authorware 是一款用于交互式多媒体制作的软件，具有简洁高效、易学易用、功能强大等特点，被广泛应用于多媒体教学、商业宣传以及游戏娱乐以等领域。目前 Authorware 的最新版本为 Authorware 7.0 版。本章将介绍多媒体制作以及 Authorware 7.0 的基础知识。

- ❏ 多媒体的制作流程
- ❏ Authorware 7.0 的工作界面
- ❏ 文档的基本操作
- ❏ 使用右键快捷菜单
- ❏ 编辑流程线

第1节 从零开始认识多媒体制作

随着信息技术的不断发展和普及,多媒体技术也随之进入到人们工作和生活的各个方面。但什么是多媒体?多媒体有怎样的特点呢?恐怕能够了解的人寥寥无几。下面我们就来解决这几个问题。

1. 认识多媒体

多媒体不是针对单一媒体而言,如书籍、报刊等只有文本和图像媒体。而多媒体是将文本、图形、图像、声音、动画以及视频等多种媒体结合在一起,形成一个有机的整体,能够实现一定的功能并能够与之交互的一种新的媒体形式。

多媒体的最大特点是交互性,用户可以控制多媒体作品的播放过程,可以以任意的顺序选择需要的内容;而电视、电影、VCD 光盘等用户无法参与控制,只能按照固定的顺序去听去看。

2. 多媒体的应用领域

随着计算机技术的普及和发展,多媒体已逐渐渗透到各个领域,主要有以下几个方面:

- 多媒体教育: 多媒体教学软件、多媒体电子图书、电子教案和课件等。
- 商业宣传: 企业宣传、会议演示、多媒体电子杂志等。
- 游戏娱乐: 多媒体游戏、影视娱乐等。

3. 多媒体的制作流程

多媒体的制作就像拍电影、拍产品广告一样,必须先进行较为全面的前期准备和思路整理,由什么角色出场,角色在舞台上的时间长短等,这样才能在拍摄过程中做到心中有数,避免在后期制作过程中对其进行大量修改,有效地提高工作效率。所以在制作多媒体作品前,就必须先了解多媒体的制作流程。

通常情况下,制作多媒体的制作流程大致如图 1-1 所示。

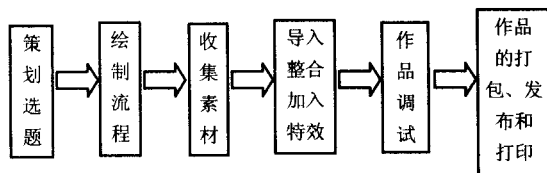


图 1-1 多媒体的制作流程

(1) 策划分析

在制作多媒体作品之前,需要对多媒体作品的内容和结构进行策划和分析。策划分析是制作多媒体作品的第一步,也是非常关键的一步,其好坏将直接影响多媒体作品的总体效果及其表现力。

在策划分析时应该注意以下几点:

- 确定多媒体作品的内容。
- 明确多媒体作品的目标对象,这是制作的关键,只有这样才能制作出有针对性的作品。
- 根据作品的内容和目标对象确定作品的表现形式。
- 确定作品制作的难度和方案,不要采纳不可行的方案。

(2) 制作脚本和流程图

根据对作品的策划分析制作脚本和流程图,由于在制作多媒体作品时一般都要多人合作,有了脚本和流程图,才能够统一大家对作品的理解,使大家的配合更加协调,以提高工作效率。

(3) 收集素材

确定作品的内容后,就需要开始搜集各种需要的素材。学会获取素材以及利用现有的素材制作所需要的素材是制作优秀多媒体作品的一个重要前提,这样可以使作品中的所有素材相互融合,形成一个整体,提高多媒体作品的质量。

制作多媒体所需要的素材类型很多,大致可分为图像素材、文本素材、动画素材、声音素材和视频素材等。下面分别介绍怎样获取这些素材。

1) 获取图像素材。

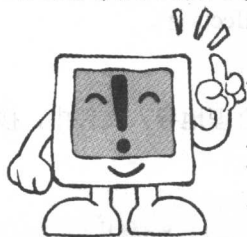
获取图像素材的方法主要有以下几个方面:

- 通过扫描仪扫描照片和图片的方式获取图像素材。
- 通过数码相机获取图像素材。
- 通过在图形文件中截取需要的部分获取图像素材。
- 从光盘图库中获取。
- 从提供图像素材下载的网站中下载图像素材。
- 通过屏幕抓图软件获取电脑屏幕上显示的图像,如 SnagIt、PrintKey 和 HyperSnap-DX 等。
- 使用图像处理软件制作需要的素材,如 Photoshop、Fireworks 和 CoreDraw 等。

2) 获取文本素材。

文本素材是多媒体制作最基本的素材之一,它的获取方法要有以下几个方面:

- 通过扫描仪扫描文本并使用 OCR 软件进行识别的方法获取文本素材。
- 在其他文档中复制和剪切获取文本素材。
- 通过手动输入。
- 通过语音识别的方式输入。



也可以将文本制作成图像,以图像素材的方式应用到多媒体作品中,这样可以为文本制作更多的效果(如渐变填充、阴影和描边等),但所有对文本的修改都必须在图像处理软件中进行。

3) 获取动画素材。

不管是二维动画, 还是三维立体动画, 它们都能够让多媒体更加美观、漂亮, 并能直观地展示一些动态的过程。获取动画素材的主要途径有以下几个方面:

- 在 Internet 中下载。
- 使用动画制作软件制作, 如制作三维动画的 3D Studio max 和制作二维动画的 Flash 等。
- 使用专业软件将其他格式的动画文件转化为 Authorware 支持的动画文件格式。

4) 获取声音素材。

在多媒体中加入背景音乐或配音解说, 能够大大增加多媒体作品的表现力, 为制作的作品锦上添花。获取声音素材的途径主要有以下几个方面:

- 在 Internet 中下载。
- 通过录制的方式获取。Windows 操作系统的附件中有录音机功能, 使用传声器(麦克风)录制语音后生成 WAV 文件。还用可以通过专业的录音软件录取。
- 通过软件光盘提供的声音文件获取。在一些声卡产品的配套光盘中提供了许多 WAV 或 MIDI 格式的声音文件。
- 通过专门的软件载取 VCD 或 DVD 光盘中的音乐, 生成声音素材。再利用声音编辑软件对声音素材进行剪辑、合成, 最后生成所需要的声音文件。
- 通过电脑中声卡的 MIDI 接口, 从带 MIDI 输出的乐器中收集音乐, 形成 MIDI 音乐; 或者用连接在电脑上的 MIDI 键盘创作音乐, 形成 MIDI 文件。
- 通过一些软件的转换功能, 转换为需要的声音格式文件。
- 从音乐库光盘中获取。

5) 获取视频素材。

视频是由图形、图像、文本、动画、声音中的一种或多种组合而成, 它使多媒体作品更加直观形象。获取视频素材的途径主要有以下几个方面:

- 通过金山影霸、超级解霸等软件采集 VCD 或 DVD 上的视频片段后, 将其保存为 *.mpg 格式的文件。
- 将一些现有文件进行组合或转换, 这种方法采集到的视频画面的清晰度比较高。
- 用电脑视频捕捉卡配合相应的软件(如 Ulead 公司的会声会影以及 Premiere)来截取录像带上的视频素材。
- 通过屏幕抓图软件来记录鼠标操作以及屏幕的动态显示来获得视频素材。这种方法对电脑的显卡和显示器等硬件要求较高。
- 使用专业的视频编辑软件制作, 如 Premiere、After Effects 等。

(4) 使用多媒体软件进行整合

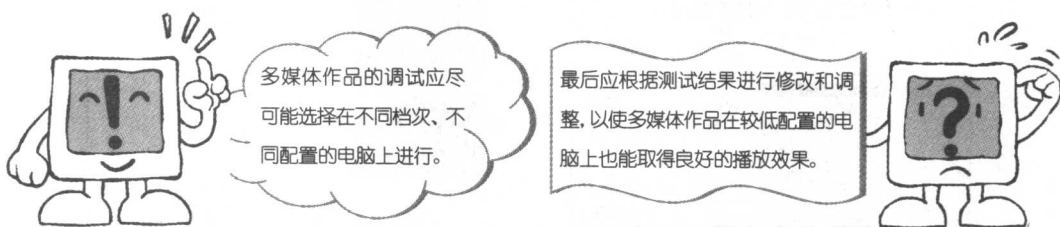
导入多媒体素材整合及加入特效。将所有准备好的角色合理地导入文件中, 接着做的就是角色的互动及特效的应用。

(5) 调试作品

调试多媒体作品主要是对多媒体片段的衔接、各个细节、声音与图像之间的协调和视频效果等进行局部的调整,使整个作品看起来更加和谐、流畅,并在一定程度上保证了多媒体作品的最终质量。

(6) 测试作品

当多媒体作品制作完成后为确保它的可操作性,必须进行全方位的测试。因为多媒体作品的播放效果很大程度上与电脑的配置有关,所以,也许在制作多媒体作品的电脑上能够顺利达到播放效果的作品,在其他的电脑上又呈现了不同的效果,甚至不能正常运行。



(7) 打包和发布作品

多媒体制作过程中的最后一步就是打包和发布,这是最重要的一个环节,用户可以对制作的作品进行声音效果、画面品质、生成格式等设置,这时候的设置将最终影响到多媒体作品的文件大小、文件格式以及多媒体作品在网络中的传输速率。

4. 多媒体制作的要点

制作多媒体作品时应注意以下几点:

- 定位要准确、选题要精彩、内容前后要衔接是制作一个好的多媒体作品的关键。
- 制作的过程要细致,在制作过程中可能会出现新的构思,不要盲目更改,要坚持按照计划好的思路进行制作。但必须保持多媒体作品的简单、明了、美观。
- 发布多媒体作品时应根据多媒体作品的使用环境、用途等进行特殊设置,而不是一味地追求高画面、声音的品质等以免增加文件的大小,影响动画和视频的播放,加大最后的测试量。

第2节 Authorware 7.0 的安装、启动与退出

在使用 Authorware 7.0 以前,必须先进行安装,下面将介绍 Authorware 7.0 的安装,并同时介绍 Authorware 的启动与退出。

1. 安装

Authorware 7.0 的安装过程与其他软件的安装类似,按照安装向导的提示进行操作即可完成 Authorware 7.0 的安装。

Authorware 7.0 为英文软件,为了方便学习和使用,可以到网上下载一个汉化包,安

装后，即可使用汉化的 Authorware 7.0。本书以汉化后的 Authorware 7.0 进行讲解，下面简单介绍一下 Authorware 7.0 的安装过程。其具体操作如下：

- ① 将 Authorware 7.0 的安装光盘放入光驱，系统将自动运行其安装程序，打开如图 1-2 所示的安装初始界面。
- ② 稍后将打开如图 1-3 所示的安装界面，说明软件的版权信息和安装方式。单击【Next】按钮。

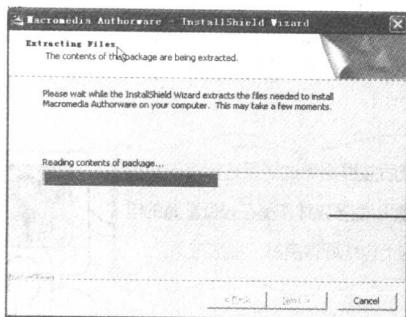


图 1-2 安装初始界面

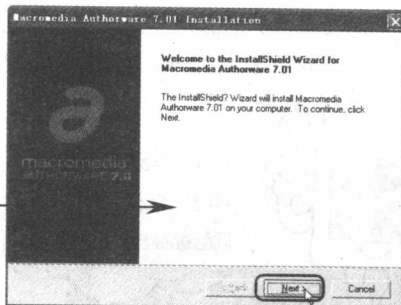


图 1-3 安装界面

- ③ 在打开如图 1-4 所示的“License Agreement (用户许可协议)”对话框中单击【Yes】按钮。
- ④ 在打开的“Choose Destination Location (选择安装路径)”对话框中单击【Browse】按钮，如图 1-5 所示。

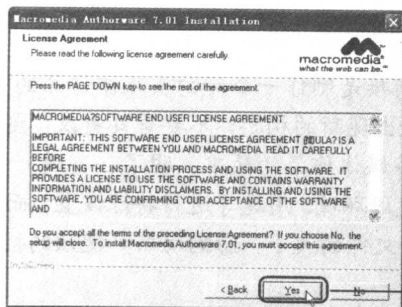


图 1-4 “License Agreement”对话框

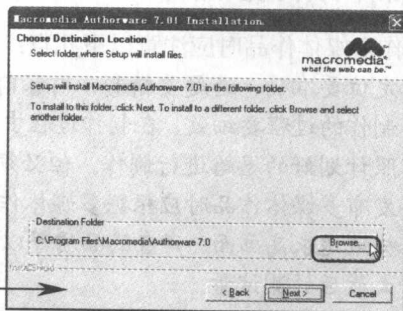


图 1-5 “Choose Destination Location”对话框



“License Agreement”对话框中提示的
“C:\Program Files\Macromedia\Authorware 7.0”
为系统默认的路径，用户可以直接单击【Next】
按钮选择默认安装路径。

- ⑤ 在打开的如图 1-6 所示“Choose Folder”对话框中选择要安装的路径，单击【确

定】按钮，返回如图 1-5 所示的对话框。

- 按系统提示依次单击【Next】按钮，当打开如图 1-7 所示对话框时，单击【Finish】按钮即可完成安装，如图 1-7 所示。

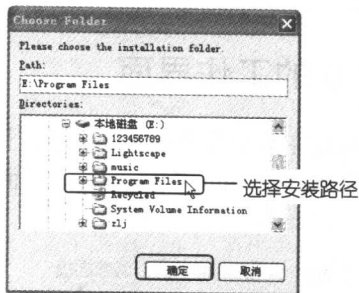


图 1-6 “Choose Folder”对话框

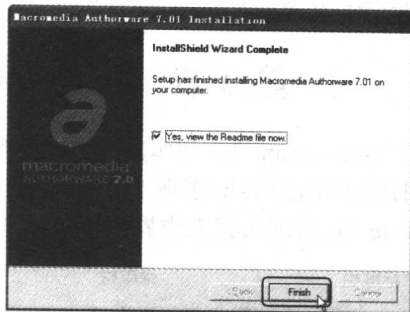


图 1-7 完成安装

2. 启动

启动 Authorware 7.0 一般有以下 3 种方法：

- 选择“开始→所有程序→Macromedia→Macromedia Authorware 7.0”命令。
- 双击桌面上 Authorware 7.0 的快捷图标。
- 双击任意 Authorware 7.0 的文件（如）。

启动 Authorware 7.0 后将新建一个 Authorware 文件，并弹出一个如图 1-8 所示的“新建”对话框，提示为新建的文件选择一个知识对象，一般情况下不需要选择，单击【取消】按钮或【不选】按钮即可。

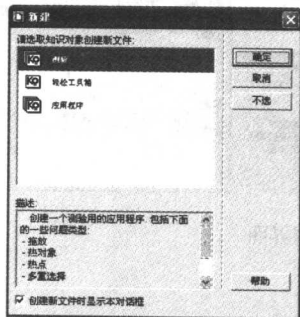


图 1-8 “新建”对话框

如果希望以后启动 Authorware 7.0 时，不再显示“新建”对话框，可以取消选中“创建新文件时显示本对话框”复选框。



3. 退出

退出 Authorware 的方法主要有如下几种：

- 在 Authorware 中选择“文件→退出”命令。
- 在标题栏的左上角单击鼠标右键，在弹出的快捷菜单中选择“关闭”命令。
- 直接单击标题栏最右端的“关闭”按钮。

- 按<Alt+F4>键。

试一试

用上面讲解的方法练习 Authorware 7.0 的启动与退出。

第 3 节 Authorware 7.0 的工作界面

使用 Authorware 7.0 制作多媒体的所有工作，都是在其工作界面中完成的，因此要想熟练快捷地作出完美的多媒体作品，就必须熟悉 Authorware 7.0 的工作界面。启动 Authorware 7.0 后进入其工作界面，如图 1-9 所示。



图 1-9 Authorware 7.0 的工作界面

1. 标题栏

标题栏位于窗口的最上方，在标题栏的左侧显示 Authorware 7.0 的程序图标、程序名称和当前正在编辑的文档的名称；右侧有 、（单击后变为 按钮）和 3 个按钮，作用分别为最小化窗口、最大化窗口（还原窗口）和关闭窗口，如图 1-10 所示。



图 1-10 标题栏