

新思维

计算机教育系列教材

全国职业技术教育规划教材
国家教育部计算机应用岗位考试指定用书

实例光盘
随书附赠



Authorware多媒体制作实训教程

王伍柒 主编



上海交通大学出版社
SHANGHAI JIAO TONG UNIVERSITY PRESS

新思维

计算机教育系列教材

全国职业技术教育规划教材
国家教育部计算机应用岗位考试指定用书

实例光碟
随书附赠

Authorware多媒体制作 实训教程

王伍荣 主编



上海交通大学出版社
SHANGHAI JIAO TONG UNIVERSITY PRESS

内 容 简 介

本书以实例带动教学,详细介绍了用 Authorware 制作多媒体教学课件的方法与技巧。全书共 12 章,分别介绍了多媒体课件入门知识,文字和图形在 Authorware 课件中的应用,等待和擦除图标在 Authorware 课件中的应用,影片和动画在 Authorware 课件中的应用,移动图标在 Authorware 课件中的应用,Authorware 课件的交互控制、发布课件等内容。在本书的配套光盘中,提供了本教材用到的课件范例源文件及各种素材。

本书可以作为职业学校相关专业学生的教材,师范类本专科多媒体课件制作相关课程的教材,也可以作为电脑培训班 Authorware 课程的教材。同时,本书对于从事多媒体软件开发的工程技术人员也有一定的参考价值。

图书在版编目(CIP)数据

Authorware 多媒体制作实训教程/王伍柒主编. —上海:上海交通大学出版社,2010
(新思维计算机教育系列教材)

ISBN 978-7-313-06143-0

I. ①A… II. ①王… III. ①多媒体-软件工具, Authorware-教材 IV. ①TP311.

56

中国版本图书馆 CIP 数据核字(2009)第 226686 号

Authorware 多媒体制作实训教程

王伍柒 主编

上海交通大学出版社出版发行

(上海市番禺路 951 号 邮政编码 200030)

电话:64071208 出版人:韩建民

安徽新华印刷股份有限公司印刷 全国新华书店经销
开本:787mm×1092mm 1/16 印张:17 字数:395 千字

2010 年 1 月第 1 版 2010 年 1 月第 1 次印刷

印数:1~6050

ISBN 978-7-313-06143-0/TP 定价:28.00 元

版权所有 侵权必究

前 言

Authorware 是美国 Macromedia 公司推出的、功能强大的多媒体制作软件,它广泛应用于多媒体光盘制作、课件制作、教育教学软件及其他多媒体演示系统制作。新版本的 Authorware 7.0 在功能方面有了很大的增强,如支持 DVD 电影的播放,将 PowerPoint 转为 Authorware,支持 JavaScript 的编译和执行等。

本书全面系统地介绍了 Authorware 的基本操作方法和设计制作技巧,包括 Authorware 快速入门,图形和图像,文本的操作,"显示"图标,程序暂停与内容擦除,声音与视频处理,动画的使用,变量和函数的使用,创建路径动画,图标管理和文件属性,交互程序设计,判断、导航及框架,知识对象的应用以及程序管理与作品发布等内容。

本书各章内容的讲解均以案例为主线,通过各案例的具体操作,介绍实际工作中常见的课件类型的制作,使读者在综合应用 Authorware 课件制作知识的同时,熟悉应用技巧,提高实际操作能力,获得设计理念。通过这些实例,可以使读者快速和较全面地掌握软件的使用方法,特别有利于教师教学和学生自学。

为了让读者更轻松地掌握 Authorware 课件制作技术以及本书的内容,作者精心制作了配套光盘,提供了本教材用到的源文件及各种素材,以方便读者使用。

本书在编写的过程中,得到了安徽文达信息职业学院杨义青教授、安徽大学束学斌教授的大力支持,在此表示衷心的感谢。也要感谢给予我写作灵感与启发的老师和同学们。由于多媒体技术的飞速发展,受认知、经验等限制,书中错漏、不足之处恳请广大读者批评指正。

编 者

2009 年 10 月

目 录

第1章 Authorware 7.0 概述	(1)
1.1 Authorware 7.0 简介	(2)
1.2 Authorware 7.0 工作界面简介	(4)
1.3 创建链接媒体库程序	(10)
1.4 本章小结	(13)
第2章 文本、图形和图像的应用	(14)
2.1 图像相册的创建与演示	(15)
2.2 创建一个简单的二维图形	(22)
2.3 文本的输入	(31)
2.4 文本的编辑	(36)
2.5 本章小结	(40)
第3章 动画	(41)
3.1 滚动字幕的制作	(42)
3.2 飞舞的小天使	(48)
3.3 直接移动到直线上	(52)
3.4 本章小结	(57)
第4章 交互控制	(58)
4.1 “Interaction”(交互)图标简介	(59)
4.2 按钮响应	(64)
4.3 热区域响应和热对象响应	(74)
4.4 菜单交互响应	(80)
4.5 目标区域响应	(85)
4.6 文本响应、时间响应和重试限制响应	(92)
4.7 本章小结	(100)
第5章 音频和视频	(101)
5.1 音频	(102)
5.2 控制声音的播放	(105)
5.3 视频	(114)
5.4 数字电影的播放	(116)
5.5 DVD	(122)
5.6 本章小结	(126)
第6章 决策分支结构	(127)
6.1 “Decision”(判断)图标	(128)
6.2 决策分支结构程序设计	(130)

6.3 本章小结	(141)
第7章 导航和框架图标	(142)
7.1 导航和框架图标的概述	(143)
7.2 框架图标的自动翻页	(147)
7.3 黄山旅游信息查询系统主页面的制作	(151)
7.4 本章小结	(160)
第8章 变量和函数	(161)
8.1 变量	(162)
8.2 函数	(164)
8.3 制作电子时钟	(166)
8.4 统计用户访用量	(172)
8.5 屏幕保护程序	(176)
8.6 本章小结	(180)
第9章 OLE 与 ActiveX 控件	(181)
9.1 OLE 技术	(182)
9.2 Xtras	(186)
9.3 ActiveX 控件	(193)
9.4 本章小结	(200)
第10章 库、知识对象和程序打包发布	(201)
10.1 媒体库	(202)
10.2 知识对象	(210)
10.3 程序的打包发布	(215)
10.4 本章小结	(221)
第11章 Authorware 7.0 与数据库	(222)
11.1 ODBC 开放式数据库连接	(223)
11.2 自动配置数据源	(226)
11.3 动态链接数据库	(230)
11.4 SQL 语言	(234)
11.5 学生成绩查询系统	(237)
11.6 本章小结	(244)
第12章 多媒体应用系统项目开发实例	(245)
12.1 多媒体应用软件的开发步骤	(246)
12.2 脚本设计和软件的控制结构	(249)
12.3 媒体元素的设计原则	(250)
12.4 屏幕界面设计原则	(252)
12.5 多媒体程序设计	(253)
12.6 本章小结	(265)
课后习题答案	(266)



Authorware

Loading...

第1章 Authorware 7.0 概述

本章重点

- ▲ Authorware 7.0的特点
- ▲ Authorware 7.0的工作界面简介
- ▲ 学会创建链接媒体库的源程序文件

随着计算科学技术的进步，多媒体技术作为计算机应用技术的一个重要分支也取得了飞速发展。多媒体作为一种新的传播方式，以其丰富多彩的表现形式和友好的人机交互方式被应用于不同的领域。

制作多媒体作品的方法有很多种，可以使用Visual C++、Visual Basic等程序开发软件编程来实现，但是使用语言编程，表现方式虽然灵活，但难度大，没有一定多媒体编程经验的程序员是难以实现的。使用Macromedia公司开发的多媒体软件Authorware来制作多媒体作品则简单得多。作为一款开发工具，Authorware采用的是一种基于图标的开发流程，还提供了强大的程序接口，比较容易掌握，即便是非专业程序开发人员也能够开发出很有价值的多媒体作品。

1.1 Authorware 7.0 简介

Authorware 由 Author(作家、创造者)和 Ware(商品、物品、器皿)两个英语单词组成,顾名思义为“作家用来创造商品的工具”。Authorware 7.0 是一个图标导向式的多媒体制作工具,它无需使用传统的计算机语言编程,只需通过对图标的调用来编辑一些控制程序走向的活动流程图,将文字、图形、声音、动画、视频等各种多媒体项目数据集成在一起,就可达到多媒体软件制作的目的。

利用 Authorware 7.0 开发制作的多媒体作品能够以 CD-ROM、网络(Web、LAN、Internet)等形式发布。经过打包后的 Authorware 7.0 多媒体源程序,编译成可执行文件(.EXE 文件),不再需要 Authorware 7.0 编辑环境即可独立运行在 Windows、Macintosh、UNIX 等多种操作系统下。

1.1.1 Authorware 7.0 的应用领域

Authorware 7.0 的主要应用领域有课件制作、多媒体光盘制作、多媒体演示系统、商业多媒体管理系统开发等领域。

交互式多媒体教学光盘制作是 Authorware 7.0 主要应用领域之一,如网上电脑课堂;商业及其他多媒体制作包括电子图书、电子杂志、展示会电子屏、软件帮助文档、电子词典和多媒体演示光盘,还包括家庭电子相册制作、游戏多媒体制作等。Authorware 7.0 还可以用来开发大、中型多媒体管理系统,如政府、公共事业等管理部门人机交互咨询服务系统项目,公共场合的触摸屏查询终端等。

1.1.2 Authorware 7.0 的主要特点

Authorware 7.0 是一个功能强大的多媒体创作工具,主要有以下特点:

1) 具备图、文、声、像等媒体素材的集成能力

利用 Authorware 软件并不能制作出音乐、数字化电影,也不能进行专业的图形图像处理,其功能在于支持多种格式的多媒体文件,能够把图、文、声、像等素材集成起来,并以特有的方式进行合理的组织安排,最终以适当的形式将各种素材交互地表现出来,形成一个交互性强、富有表现力的多媒体作品。Authorware 7.0 完全支持包括 Flash MX、Windows Media、Quick Time 在内的多种新型多媒体数据格式。

使用 Authorware 7.0 制作多媒体作品时,可以进行基本的图形图像处理,绘制简单的图形,对图像和视频进行缩放,改变图像的显示方式,控制对象的运动,对不满意的地方可以随时进行修改;Authorware 7.0 还具备文字处理能力,可以控制文字对象的外观,对一段文字进行简单的格式编排。

2) 多样化的交互功能

Authorware 7.0 提供了 11 种交互响应类型跟踪用户的操作,每一种响应类型又可以根

据用户不同的操作作出相应的响应。程序中可以使用菜单、按钮,甚至是屏幕上的一个图像、一片区域与用户进行交互。

3) 具备直观易用的开发界面

Authorware 7.0 提供了 14 个形象的设计图标,采用流程线将图标组织起来,整个程序的结构和设计意图在屏幕上可以一目了然(见图 1-1)。Authorware 7.0 支持鼠标拖放操作,可以将多媒体文件从资源管理器或图像浏览器中直接拖放到流程线上、设计图标中以及库文件中,还可以建立设计图标之间的联系,进行可视化创作。

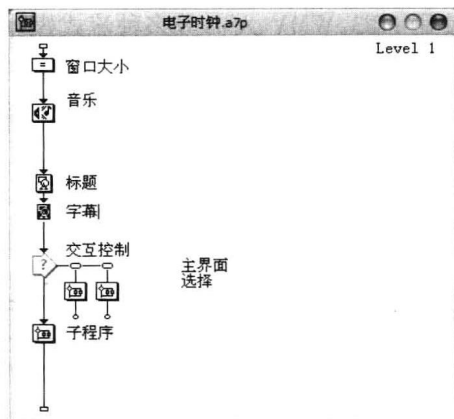


图 1-1 流程图式的多媒体程序文件

Authorware 7.0 通过活动的设计图标选择板和各种浮动的工具面板,可以轻松选用各种设计图标、变量、函数和知识对象,设计人员可随时控制工具面板的停靠、折叠、展开和关闭,从而得到一个理想的工作环境。

Authorware 7.0 允许将以前的开发成果以模块或库的形式保存起来,以便今后反复使用,同时便于分工合作,避免大量的重复劳动。

利用 Authorware 7.0 提供的知识对象(Knowledge Object)这一智能化的设计模板,开发人员可以根据需要选用不同的知识对象,以提高工作效率。

Authorware 7.0 开放了所有的设计图标属性,为设计人员开发用户自定义的知识对象提供了极大的便利。

4) 具备强劲的数据处理和系统集成能力

利用 Authorware 7.0 提供的系统变量和函数可以进行复杂的运算,开发人员还可以定义和使用用户自定义的变量、外部函数和脚本函数。Authorware 7.0 还支持 ODBC(开放式数据库连接)、OLE 和 ActiveX 技术,为开发人员开发高质量的应用程序提供了方便。

Authorware 7.0 强化的 ActiveX 控件扩展,使程序设计人员可以利用目前大量 ActiveX 控件的全部功能,方便地在多媒体程序中应用各种流行的多媒体技术,如 Web 3D、流式媒体、Agent、TTS、Flash 动画及高清晰度数字电影等。

5) 强大的代码编辑功能

Authorware 7.0 的代码编辑窗口为开发人员提供了极大的方便,使其可以根据多媒体程序流程图的顺序自动选择所需要的系统变量和函数,自动进行逐级缩进与括号匹配,灵活插

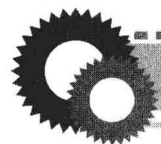
人自定的代码。

文本着色功能可以使开发人员清楚地分辨系统变量、自定义变量与各种符号。在 Authorware 7.0 中可以编写和运行 JavaScript 代码。

6) 对网络应用提供完善的支持

Authorware 7.0 通过使用增强的流技术(advance streamer),极大地提高了网络程序的下载效率。它通过跟踪和记录用户最常使用的程序内容,智能化地预测和下载程序片段,因此可以节省大量的下载时间,提高了程序运行的效率。

在线执行的程序可以使用 MP3、WMV、ASF 等多种流式媒体,通过使用高压缩率及低带宽的流式媒体,可以大幅度提高在线程序的执行速度,增强程序的表现效果。Authorware 7.0 还支持向程序中导入基于 XML 的内容,并且完全兼容目前新的 XML 语法,还可以将用户手中的大量 Microsoft PowerPoint 演示文稿转化为 XML 格式(需要有 Microsoft PowerPoint 和 XP 的支持)并导入程序中。



1.2 Authorware 7.0 工作界面简介

使用 Authorware 7.0 制作多媒体作品的所有工作都是在其工作界面中完成,因此要想熟练快捷地制作出完美的多媒体作品,必须先熟悉 Authorware 7.0 的工作界面。

1.2.1 实训目的

熟悉 Authorware 7.0 的工作界面。

1.2.2 实训任务

了解 Authorware 7.0 工作界面的组成。

1.2.3 预备知识

1) 启动 Authorware 7.0

安装好 Macromedia Authorware 7.0 以后,单击“开始”按钮,选择“所有程序”/“Macromedia”/“Macromedia Authorware 7.0”选项(见图 1-2),即可打开 Authorware 7.0 的工作窗口。

2) 退出 Authorware 7.0

当用户不再需要使用 Authorware 时就要及时退出,以免占用系统资源。可以单击程序窗口标题栏右侧的“关闭”按钮,或者选择“File(文件)”/“Exit(退出)”命令。

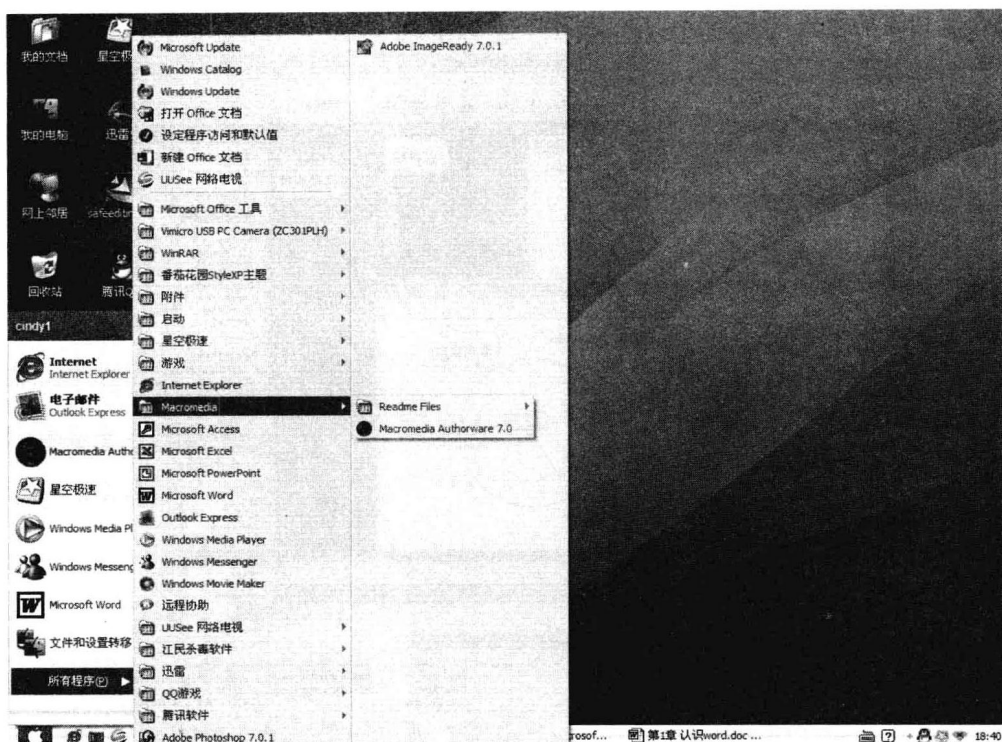


图 1-2 启动 Macromedia Authorware 7.0

1.2.4 实训步骤

启动 Authorware 7.0, 屏幕上闪现出 Authorware 7.0 欢迎界面, 几秒钟后, 弹出“New Project”(新项目)对话框, 提示用户为新建立的文件选择一个知识对象, 如图 1-3 所示。

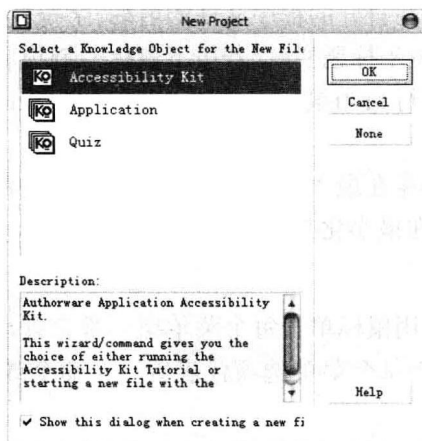


图 1-3 “New Project”对话框

如果要创建一个新的用户程序文件, 应单击“None”按钮(单击“OK”按钮将打开 Authorware“知识对象”程序, 不能创建用户程序文件), 即可进入 Authorware 7.0 工作界面。Authorware 7.0 主窗口由标题栏、菜单栏、工具栏、图标选择板、设计窗口、程序演示窗口、属

性检查器和浮动面板八大部分组成,如图 1-4 所示。

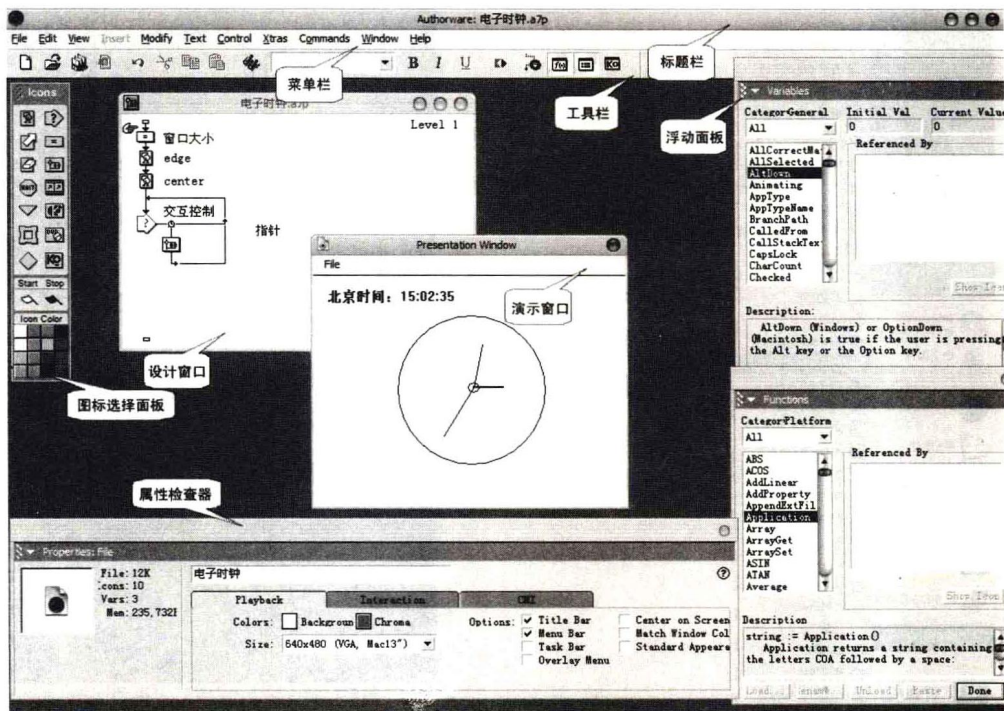


图 1-4 Authorware 7.0 的工作界面

1) 标题栏

Authorware 7.0 的标题栏与 Windows 应用程序的标题栏是相似的,由窗口名称、控制菜单图标、最大化按钮、最小化按钮、关闭按钮组成。

标题栏中显示出当前正在打开的程序文件的名称,字符“*”表示对当前程序文件所做的工作尚未保存;光标指针位于标题栏时,若按下鼠标左键拖动可将窗口在屏幕上移动(此操作在窗口最大化时不可进行);当鼠标指针处于窗口边框上时,按下鼠标左键并拖动鼠标可手工调整窗口大小。

双击标题栏可使窗口迅速在最大化与原大小之间切换;单击 Windows 任务栏上的 Authorware 窗口按钮可使窗口在最小化与原大小之间切换。

2) 菜单栏

菜单栏有 11 个菜单组,用鼠标单击每个菜单组名都会弹出一个下拉菜单,每个下拉菜单中都包含若干菜单选项,而每个菜单选项代表着一个命令或另一级下拉菜单,如图 1-5 所示。

打开下拉菜单时,用户会看到每个菜单命令都不相同。例如,有的菜单命令是灰色显示,有的菜单命令还有下一级子菜单等。

(1) 灰色的菜单选项表明该菜单命令当前不能使用。原因有多方面的,如执行该命令时所需的条件不具备。

(2) 菜单组名中有的字母带有下画线,表明按下 Alt 键的同时再按下对应于带下画线

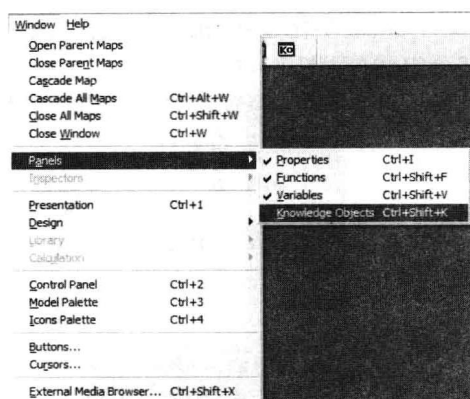


图 1-5 下拉菜单

字母的键即可打开该菜单组；菜单选项中的有的字母带有下画线，表明在打开了菜单组后按下对应于带下画线字母的键就执行该选项代表的命令；在未打开菜单组的情况下，可以使用快捷键直接执行对应菜单选项代表的命令。

(3) 带有省略号(…)的菜单选项表明选择该选项后将会弹出一个对话框，要求用户输入更多的信息或确认一下某些设置。

(4) 带有三角形级联标记的菜单选项表示其下还有一级子菜单，选择该选项之后下一级子菜单会弹出。

(5) 带有复选标记的菜单选项其实是一个命令开关，每选择一次该选项，它的状态就切换一次。复选标记出现表明菜单选项代表的功能已经打开，复选标记消失表明该功能已经被关闭。

(6) 分隔线用于直观地将菜单选项进行分组，以使用户更容易找到所需的命令。

3) 工具栏

Authorware 7.0 的工具栏中共有 18 种工具，包括了多媒体程序开发过程中最常用到的命令。这些命令在 Authorware 菜单中都能找到，在工具栏中列出来的主要目的是帮助用户提高工作效率，不用反复在繁多的菜单选项中寻找所需的命令。

工具栏中的命令按钮和菜单选项命令一样，也用灰色表示该命令按钮当前不可用，如当前没用打开的文件时，“全部保存”命令按钮为灰色。Authorware 7.0 的工具栏中只有“新建”、“打开”和“帮助指针”三个命令按钮一直是处于可用状态。

当用户记不住工具栏中的某个命令按钮的功能时，可将鼠标指针移动到命令按钮上稍等片刻，命令按钮下就会出现工具提示。这一技巧对设计图标同样适用。

4) 图标选择面板

Authorware 7.0 中有“显示”、“运动”、“视频”等 14 种设计图标，为用户提供了强大的交互式多媒体程序开发能力，每种设计图标都有其独特的工作方式和功能，如图 1-6 所示。

在 Authorware 7.0 的图标选择面板中，“Start”（开始标志）、“Stop”（结束标志）以及“Icon Color”（图标颜色面板）不是设计类图标，而是用于程序调试的工具。

5) 设计窗口

“Design Windows”（设计窗口）是 Authorware 7.0 程序流程设计中心和设计图标存放场

所。设计窗口由程序图标、文件名、最小化按钮、最大化按钮、关闭按钮等部分组成。设计窗口的主体部分由以下几个部分组成(见图1-7):

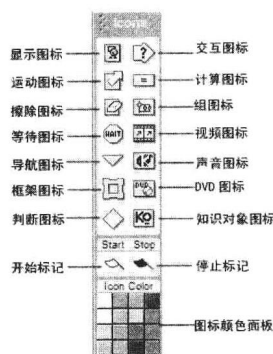


图1-6 图标选择面板

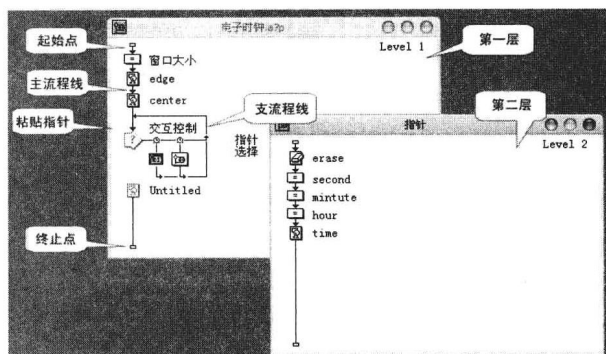


图1-7 设计窗口的组成

(1) “Start”(起始点):位于设计窗口左边主流程线段顶端的小矩形框,表示程序设计运行的起始点。

(2) “Main Line”(主流程线):位于设计窗口左侧的竖直线段,被起始点和结束点的两个矩形框封闭。

(3) “Branch Line”(支流程线):表示程序设计分支路径的线段。

(4) “End”(终止点):位于设计窗口主流程线最下端的小矩形框。Authorware 7.0 的主程序运行的顺序是从程序的起始点位置开始,沿着程序的主流程线方向流向程序的终止点。

(5) “Past Pointer”(粘贴指针):又称为插入指针或手形指针,有指向的一只手形标志。在设计窗口中放置图标时,被放置的图标将出现在手形粘贴指针所在的位置。

(6) “Level”(层):是级别标志,位于设计窗口的右上方,显示当前设计图标在程序文件中所处的层数。层数越多,多媒体程序越复杂。

6) 演示窗口

“Presentation Window”(演示窗口)既是程序的素材编辑窗口,又是最终多媒体作品的播放窗口。演示窗口为软件开发人员提供了所见即所得的程序开发环境,使多媒体可视化素材的编辑、修改、调试及运行等操作有机地统一起来,方便了程序设计,提高了程序的开发效率。

演示窗口主要为用户提供两个方面的功能:

(1) 呈现程序最终运行结果。在程序设计期间,程序开发人员在演示窗口中看到的内容(多媒体程序内容、演示窗口设置状况,如窗口大小、菜单样式、背景颜色等)与程序打包发布后最终运行时所呈现的效果相同。

(2) 编辑各种可见素材对象。多媒体程序开发人员可以在演示窗口中编辑所有可见多媒体素材元素,如编写文本、绘制图形、插入影视动画等。

7) 浮动面板

Authorware 7.0 提供了“Functions”(函数)、“Variables”(变量)和“Knowledge Object”(知识对象)三种浮动面板,如图1-8所示。

浮动面板通常停靠在 Authorware 7.0 主窗口右侧,用户可以随时将浮动面板拖放到屏

幕的任意位置,只需将鼠标指针移至面板标题栏左方的拖放区中,按下鼠标左键并拖动鼠标即可移动浮动面板。浮动面板不论用户如何摆放,总是处于其他窗口的前面,这样设计人员在任何时刻都能够方便地获得各种变量、函数和知识对象。

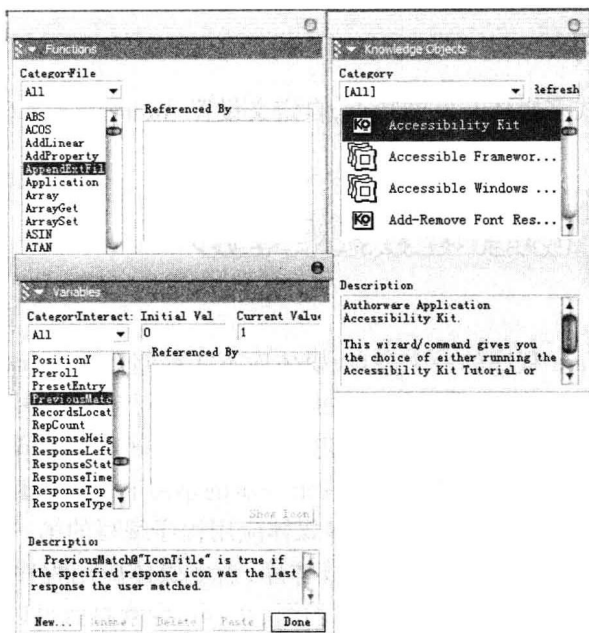


图 1-8 浮动面板

8) 属性检查器

属性检查器可以看作是一种特殊的浮动面板,主要用于设置文件或图标的属性,不同的图标其属性对话框有着不同的内容。属性对话框主要有文件属性对话框(见图1-9)和图标属性对话框两种(见图1-10)。

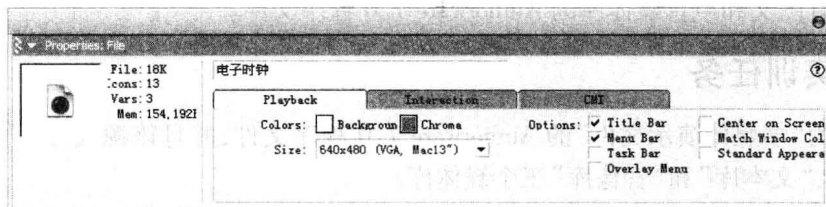


图 1-9 文件属性对话框

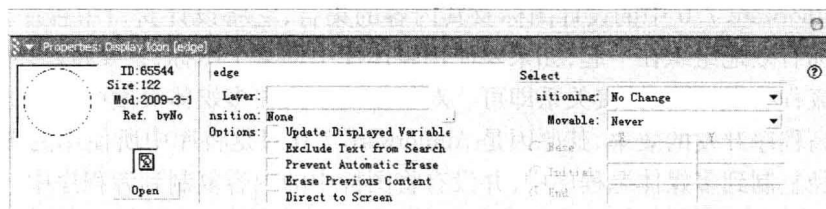


图 1-10 图标属性对话框

属性检查器可以被折叠、展开和移动,也可以停靠在 Authorware 主窗口的下方。可以使用各种属性检查器显示和设置当前程序文件、设计图标或者分支流程的属性,究竟显示哪些内容视用户当前选择的对象而定。

1.2.5 拓展练习

根据基于流程图式多媒体开发的特点,自定义设置 Authorware 7.0 开发环境。



1.3 创建链接媒体库程序

媒体库是 Authorware 程序的一个亮点,媒体库不能存储在 Authorware *.A7P 程序文件中,必须由用户创建。而且由于多媒体素材的多样性,一个程序文件中可以包含多个媒体库文件,即 *.A7L,这一点往往被初级用户所忽略,也不能正确地理解媒体。创建媒体库还有利于读者组织多媒体素材,创建程序目录,为下一步的学习养成一个良好的习惯。

创建 Authorware 7.0 程序文件是进行多媒体应用程序编写的第一步。与其他应用软件不同的是,Authorware 7.0 支持多种不同的媒体库,当多媒体应用程序以可执行文件的形式在操作系统平台上运行时,组成多媒体页面的图、文、声、像素材就可以在不同的媒体库中调用了,而不是以外部文件的形式调用,提高了系统的性能和效率。如果新建 Authorware 7.0 程序文件时不包含各类媒体库,源程序文件打包后,各种素材文件不以库的形式调用,而是以外部文件的形式调用,增加了系统的额外开销,程序文件大小成倍增大,页面调用速度变慢,有时可能会出现“黑屏”的现象。

1.3.1 实训目的

创建带有图文和声音媒体库的 Authorware 7.0 程序文件。

1.3.2 实训任务

创建名为“多媒体演示文件”的 Authorware 7.0 程序文件,并且该源程序文件中包括名为“图像库”、“文本库”和“音像库”三个媒体库。

1.3.3 预备知识

库是 Authorware 7.0 中的设计图标及其内容的集合,它将设计窗口中程序流程线上的多个设计图标有效地组织在一起,如果要使用媒体库中的某个图标,只要将媒体库中的图标拖放到程序流程线上,建立链接关系即可。对于多处多次在多媒体页面中出现的素材,建库可以大大提高程序开发的效率,其原因是 Authorware 7.0 只是将库中所使用的图标标志、名称和文件路径复制到多媒体源程序中,并没有将图标中的内容复制到源程序中。

Authorware 7.0 的媒体库是一个特殊的文件,可以单独存放,使程序与数据分开,便于系统升级;也可以打包,解决了程序文件的保护问题。一旦创建了媒体库,用户不能更改流程线上的库存图标内容,但可以打开媒体库,还可以在该图标所在的媒体库中设置或修改库图

标的素材文件属性。

在 Authorware 7.0 中,一个多媒体程序片段最多能链接 17 个媒体库;一次性最多只能打开 20 个媒体库。

1.3.4 实训步骤

(1) 单击“开始”程序按钮,选择“所有程序”/“Macromedia”/“Macromedia Authorware 7.0”菜单命令,启动 Authorware 7.0,打开 Authorware 7.0 版本的提示信息界面,如图 1-11 所示。

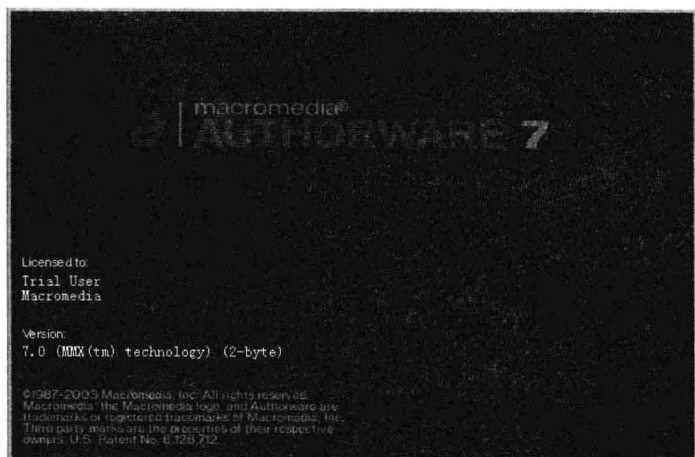


图 1-11 Authorware 7.0 版本提示信息

(2) 进入 Authorware 7.0 工作界面,选择“Save”(保存)菜单,系统弹出“Save File as”(另存为)对话框(见图 1-12),此时保存的是 Authorware 程序文件,将文件名设置为“多媒体演示文件”。



图 1-12 “Save File As”对话框

(3) 选择“File”(文件)/“New”(新建)/“Library”(库)菜单命令;或按 Ctrl + Alt + N 组合键新建库,如图 1-13 所示。