

高等美术院校电脑美术系列教材

首都师大高等美术教育研究中心 主编

第五十二册 史建华 徐艳玲 编 著

AUTHORWARE 7.0 多媒体实例教程

UNIVERSITY TEXTBOOK SERIES ON COMPUTER AIDED ART DESIGN



科学出版社
www.sciencep.com

2019年12月15日 星期一
 2019年12月15日 星期一
 2019年12月15日 星期一

WITH CRANFORD ENGINEERS

Abstract

100

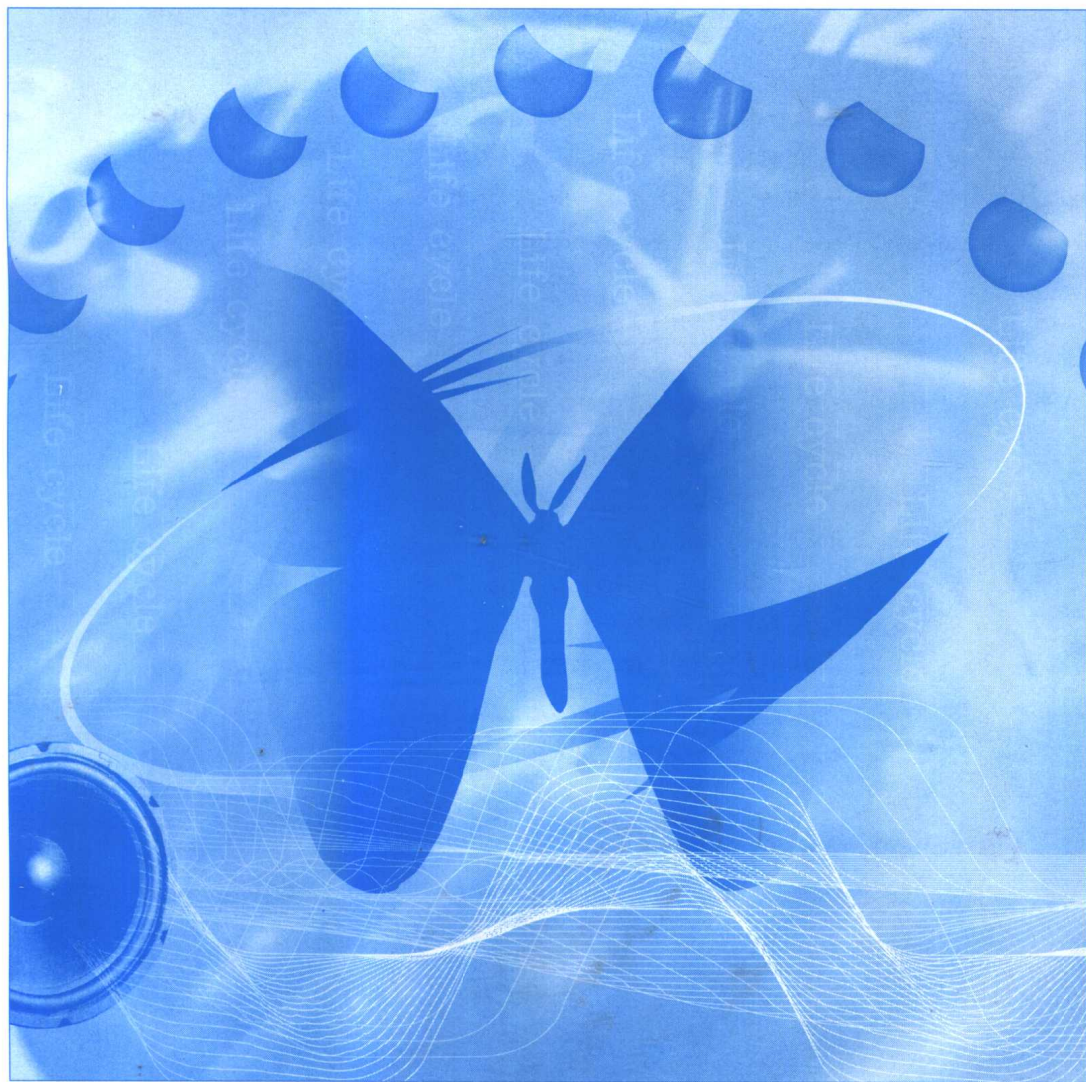
高等美术院校电脑美术系列教材

首都师大高等美术教育研究中心 主编

第五十二册 史建华 徐艳玲 编 著

AUTHORWARE 7.0 多媒体实例教程

UNIVERSITY TEXTBOOK SERIES ON COMPUTER AIDED ART DESIGN



 科学出版社
www.sciencep.com

内 容 简 介

Macromedia 公司的 Authorware 是深受广大计算机用户和专业开发人员欢迎的最流行的多媒体创作工具。

全书共分为 8 章和 2 个附录, 以 30 多个实例讲述了 Authorware 各方面的内容, 其中第 1 章讲述了 Authorware 的基础知识, 第 2 章讲述了基本图标的使用方法, 第 3 章讲述了动画制作方法, 第 4 章讲述了如何制作交互型程序, 第 5 章讲述了知识对象的使用, 第 6 章讲述了程序框架设计, 第 7 章讲述了 Authorware 的高级技巧。第 8 章讲述了 Authorware 的综合应用实例。附录内容为习题答案、快捷操作。

本书内容丰富, 语言通俗易懂, 实用性非常强, 适合多媒体开发制作的初学者, 对于多媒体应用和开发人员也有一定的参考价值。

说明: 本书部分实例文件可以在 www.b-xr.com 下载。

需要本书或技术支持的读者, 请与北京中关村 083 信箱(邮编 100080) 发行部联系, 电话: 010-62528991, 62524940, 62521921, 62521724, 82610344, 82675588 (总机) 传真: 010-62520573, E-mail: yanmc@bhp.com.cn。投稿 lwm@bhp.com.cn。

图书在版编目(CIP)数据

Authorware 7.0 多媒体实例教程 / 史建华, 徐艳玲编著. —

北京: 科学出版社, 2004.5

(高等美术院校电脑美术系列教材: 52 首都师大高等美术教育研究中心主编)

ISBN 7-03-012880-X.

I. A... II. ①史... ②徐... III. 多媒体—软件工具,

Authorware 7.0—高等学校—教材 IV. TP311.56

中国版本图书馆 CIP 数据核字(2004)第 007699 号

责任编辑: 李东震 / 责任校对: 若白

责任印刷: 双青 / 封面设计: 首都师大高等美术教育
研究中心平面设计教研室

科学出版社 出版

北京东黄城根北街16号

邮政编码: 100717

<http://www.sciencep.com>

双青印刷厂 印刷

科学出版社发行 各地新华书店经销

*

2004 年 5 月第 一 版 开本: 787×1092 1/16

2004 年 5 月第一次印刷 印张: 29 3/8

印数: 1—5 000 字数: 682 000

定价: 45.00 元

高等美术院校电脑美术系列教材第五十二册编委会

主 编： 贾彤福

副主编： 张春晖

编 委：（按姓氏笔画排序）

于天文 文 哲 史广飞 史建华 李东震

李 磊 陈绿春 张春晖 罗仕明 贾彤福 徐艳玲

本书作者： 史建华 徐艳玲

封面设计： 首都师大高等美术教育研究中心平面设计教研室

电 话： 010-68482189

网 址： <http://www.art789.com> E-mail: art789@art789.com

邮 编： 100037

地 址： 北京海淀区西三环花园桥岭南路9号

首都师范大学南门西侧设计教学楼

前 言

在当今的网络化交互式多媒体课件制作领域, 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。它采用面向对象的设计思想, 是一种基于图标 (Icon) 和流程线 (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。同时, 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, 无须大量编程, 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。因此, 自 1987 年问世以来, Authorware 获得的奖项不计其数, 其中比较著名的有: PC 杂志“编辑的选择”奖、Mac User 杂志“编辑的选择”奖、PC Computing “最有价值产品”奖、DV 杂志“优秀奖”、New Media 杂志“超级奖”等。同时, 其在同类产品中的市场占有率一直稳居第一位, 其中为人熟知的用户有: 奔驰公司、可口可乐公司等, 这些公司大都采用 Authorware 作为产品演示光盘的开发工具。

Authorware 的最新版本 Authorware 7.0 发行了。这是一个划时代的多媒体制作软件, 除了拥有更为个性化的制作界面外, 该版本集传统的多媒体制作软件的优点于一身, 强化了对多媒体技术的支持, 比如添加了利用“DVD 电影”图标整合播放 DVD 视频文件的功能。同时, 还大大地扩展了 Internet 网络方面的应用, 比如著名的 One Button Publish (一键发布功能), 真正为网络化的多媒体远程教学系统打下了坚实的应用基础; XML 支持, 使得可以输入基于 XML 的内容到 Authorware 程序中, 支持新的 XML 解析系统, 而且可以将 Microsoft Powerpoint 演示文稿转换成 XML 导入到 Authorware 文件中; 增强的 ActiveX 支持, 特别增强通讯应用的支持, 扩展 ActiveX 属性和方法将 ActiveX 整合到了一个新的水平; 另外, 新版本还可以在 Apple 苹果机的 Mac OS X 环境下兼容播放。

本书以实例的形式讲述了使用 Authorware 制作多媒体程序的各种方法, 按照层次结构分为 8 章和 2 个附录。

第 1 章讲述了 Authorware 的基础知识, 对其主要功能和特点进行简单的介绍, 另外还讲述了该软件的开发环境和常用的操作方法。初学者可以仔细阅读本章, 能够对 Authorware 有一个整体的把握, 如果以前使用过 Authorware, 可以直接阅读后面章节, 掌握相关的技巧。

第 2 章讲述了基本图标的使用方法, 包括【显示】图标、【等待】图标、【移动】图标、【交互】图标、【决策】图标以及【计算】图标等。

第 3 章讲述了动画的制作方法, 使用 Authorware 实现动画有很多途径, 不一定要使用【移动】图标, 可以从本章中学到很多技巧。

第 4 章讲述了交互式多媒体程序的设计方法, Authorware 提供了 11 种交互方式, 利用

它们可以满足绝大多数程序的设计需要,在这一章中集中讲述了这些交互方式的使用方法。

第5章讲述了知识对象的使用方法,从5.0版本开始,Macromedia公司为Authroware增加了知识对象功能,利用知识对象可以快速地完成某些功能,使开发效率大大提高。

第6章讲述了程序的框架设计,Authorware是一个集成型的开发软件,它可以综合使用各种图片、声音文件、动画文件,要对这些多媒体素材进行管理,就需要设计良好的程序框架,从本章可以学到相应的技巧。

第7章讲述了Authorware的高级技巧,其中包括制作网页浏览器、使用动画小精灵、操作数据库、制作插件以及网络发布等。

第8章讲述了一个Authorware编写的综合程序,该程序综合利用了Authorware多媒体制作的多种方法和技巧,其中包括程序间的跳转、文件的读取和保存以及扩展函数的应用等。

附录中的内容为习题答案、快捷操作。

本书由史建华、徐艳玲执笔编写。此外,蓝荣香、王昊亮、喻波、马天一、魏勇、郝荣福、李光龙、孙明、李大宇、武思宇、牟博超、李冰、付鹏程、高翔、朱丽云、崔凌、张巧玲、李辉、李欣、柏宇、郭强、金春范、程梅、黄霆、钟华、高海峰、王建胜、张浩、刘湘和邵蕴秋等同志在整理材料方面给予了编者很大的帮助,在此,编者对他们表示衷心的感谢。

由于时间仓促,加之编者的水平有限,缺点和错误在所难免,恳请专家和广大读者不吝赐教,批评指正。

首都师大高等美术教育研究中心教材部
北京希望电子出版社

目 录

第1章 基础知识1	2.3.1 实例目标.....44
1.1 多媒体简介.....1	2.3.2 最终效果.....44
1.1.1 媒体.....1	2.3.3 实现步骤.....45
1.1.2 多媒体.....1	2.3.4 支持格式.....54
1.2 Authorware 简介.....2	2.4 制作片头.....55
1.2.1 Authorware 的功能.....2	2.4.1 实例目标.....55
1.2.2 Authorware 7.0 的新增功能.....4	2.4.2 最终效果.....56
1.3 Authorware 7.0 的开发环境.....8	2.4.3 实现步骤.....56
1.3.1 启动界面.....8	2.4.4 知识点介绍.....61
1.3.2 菜单栏.....9	2.5 分子运动.....63
1.3.3 常用工具栏.....17	2.5.1 实例目标.....63
1.3.4 图标工具栏.....18	2.5.2 最终效果.....64
1.3.5 程序设计和展示窗口.....19	2.5.3 实现步骤.....64
1.4 Authorware 的常用操作.....20	2.5.4 【交互】图标的属性设置.....70
1.4.1 快捷键菜单操作.....20	2.6 本章小结.....73
1.4.2 鼠标操作.....22	2.7 练习题.....73
1.5 Authorware 编程.....23	第3章 动画制作74
1.5.1 变量简介.....24	3.1 气体的运动规律.....74
1.5.2 函数介绍.....25	3.1.1 实例目标.....74
1.5.3 常用的计算符号.....26	3.1.2 最终效果.....74
1.5.4 编程语句.....26	3.1.3 实现步骤.....75
1.6 本章小结.....28	3.1.4 知识点介绍.....86
1.7 练习题.....28	3.2 猜位置“游戏”.....88
第2章 基本图标的使用29	3.2.1 实例目标.....88
2.1 图片演示.....29	3.2.2 最终效果.....89
2.1.1 实例目标.....29	3.2.3 实现步骤.....89
2.1.2 最终效果.....29	3.2.4 知识点介绍.....98
2.1.3 实现步骤.....29	3.3 动画小人.....101
2.1.4 知识点介绍.....32	3.3.1 实例目标.....101
2.2 名车欣赏.....34	3.3.2 最终效果.....102
2.2.1 实例目标.....34	3.3.3 实现步骤.....102
2.2.2 最终效果.....35	3.3.4 变量的使用方法.....105
2.2.3 实现步骤.....35	3.4 动态图形.....106
2.2.4 知识点介绍.....42	3.4.1 实例目标.....106
2.3 播放电影.....44	

3.4.2	最终效果.....	107
3.4.3	实现步骤.....	107
3.4.4	知识点介绍.....	115
3.5	时钟	117
3.5.1	实例目标.....	117
3.5.2	最终效果.....	118
3.5.3	实现步骤.....	118
3.5.4	【决策】图标的属性设置	125
3.6	播放各种动画.....	127
3.6.1	实例目标.....	127
3.6.2	最终效果.....	127
3.6.3	实现步骤.....	128
3.6.4	【计算】图标的功能.....	137
3.7	数码动画.....	138
3.7.1	实例目标.....	138
3.7.2	最终效果.....	138
3.7.3	实现步骤.....	139
3.7.4	常用的字符串操作方法.....	148
3.8	本章小结.....	149
3.9	练习题	149
第 4 章	交互实现.....	150
4.1	拼图游戏.....	150
4.1.1	实例目标.....	150
4.1.2	最终效果.....	150
4.1.3	实现步骤.....	150
4.1.4	知识点介绍.....	159
4.2	鼠标游戏.....	161
4.2.1	实例目标.....	161
4.2.2	最终效果.....	161
4.2.3	实现步骤.....	162
4.2.4	使用【决策】图标来构造 分支.....	168
4.3	打小球	169
4.3.1	实例目标.....	169
4.3.2	最终效果.....	170
4.3.3	实现步骤.....	170
4.3.4	数学函数.....	179
4.4	放大镜	181

4.4.1	实例目标.....	181
4.4.2	最终效果.....	181
4.4.3	实现步骤.....	181
4.4.4	API 函数	191
4.5	可伸缩的直线.....	192
4.5.1	实例目标.....	192
4.5.2	最终效果.....	192
4.5.3	实现步骤.....	193
4.5.4	常用绘图函数的使用方法	198
4.6	登录系统.....	201
4.6.1	实例目标.....	201
4.6.2	最终效果.....	202
4.6.3	操作步骤.....	202
4.6.4	知识点介绍	212
4.7	贪吃蛇.....	213
4.7.1	实例目标.....	213
4.7.2	最终效果.....	214
4.7.3	操作步骤.....	214
4.7.4	知识点介绍	228
4.8	本章小结.....	229
4.9	练习题.....	229
第 5 章	知识对象.....	230
5.1	创建应用程序框架	230
5.1.1	实例目标.....	230
5.1.2	最终效果.....	230
5.1.3	实现步骤.....	230
5.1.4	知识点介绍	244
5.2	创建 Windows 界面元素	244
5.2.1	实例目标.....	244
5.2.2	最终效果.....	245
5.2.3	实现步骤.....	245
5.2.4	Windows Control 知识对象.....	252
5.3	中国历史问答.....	253
5.3.1	实例目标.....	253
5.3.2	最终效果.....	253
5.3.3	实现步骤.....	254
5.3.4	Assessment 类型的知识对象	265
5.4	朗读程序.....	265

5.4.1 实例目标.....	265	7.2.4 函数介绍.....	332
5.4.2 最终效果.....	266	7.3 连接到数据库.....	333
5.4.3 实现步骤.....	266	7.3.1 实例目标.....	333
5.5 本章小结.....	271	7.3.2 最终效果.....	334
5.6 练习题.....	271	7.3.3 实现步骤.....	334
第6章 框架设计.....	272	7.3.4 SQL 语句的基本功能和 基本语句.....	351
6.1 导航滚动条.....	272	7.4 制作扩展名为 u32 的插件.....	355
6.1.1 实例目标.....	272	7.4.1 实例目标.....	355
6.1.2 最终效果.....	272	7.4.2 最终效果.....	356
6.1.3 实现步骤.....	272	7.4.3 实现步骤.....	356
6.1.4 【框架】图标使用方法.....	284	7.4.4 Xtras.....	361
6.2 智力问答.....	285	7.5 Windows 外壳操作.....	363
6.2.1 实例目标.....	285	7.5.1 实例目标.....	363
6.2.2 最终效果.....	285	7.5.2 最终效果.....	364
6.2.3 实现步骤.....	286	7.5.3 实现步骤.....	364
6.2.4 知识点介绍.....	290	7.5.4 知识点介绍.....	373
6.3 超级链接.....	291	7.6 滚动图片.....	379
6.3.1 实例目标.....	291	7.6.1 实例目标.....	379
6.3.2 最终效果.....	292	7.6.2 最终效果.....	379
6.3.3 实现步骤.....	292	7.6.3 操作步骤.....	380
6.3.4 知识点介绍.....	297	7.6.4 知识点介绍.....	390
6.4 操作 XML 文件.....	299	7.7 发布网络程序.....	392
6.4.1 实例目标.....	299	7.7.1 实例目标.....	392
6.4.2 最终效果.....	299	7.7.2 最终效果.....	392
6.4.3 实现步骤.....	299	7.7.3 实现步骤.....	393
6.4.4 知识点介绍.....	305	7.7.4 网络发布.....	400
6.5 本章小结.....	307	7.8 “黑白森林”的影片介绍.....	401
6.6 练习题.....	307	7.8.1 实例目标.....	401
第7章 高级技术.....	308	7.8.2 最终效果.....	402
7.1 Web 浏览器.....	308	7.8.3 实现步骤.....	402
7.1.1 实例目标.....	308	7.8.4 知识点介绍.....	420
7.1.2 最终效果.....	308	7.9 本章小结.....	421
7.1.3 实现步骤.....	308	7.10 练习题.....	421
7.1.4 知识点介绍.....	322	第8章 “登录系统”程序.....	422
7.2 使用动画小精灵.....	323	8.1 实例目标.....	422
7.2.1 实例目标.....	323	8.1.1 “密码登录”程序.....	422
7.2.2 最终效果.....	324	8.1.2 “修改密码”程序.....	422
7.2.3 实现步骤.....	324		

8.1.3 “发送 E-mail” 程序	423
8.1.4 最终效果	423
8.2 程序 1——“密码登录” 程序	424
8.3 程序 2——“修改密码” 程序	434
8.4 程序 3——“发送 E-mail” 程序	443
8.5 知识点介绍	452
附录 A 习题答案	454
第 1 章	454

第 2 章	454
第 3 章	455
第 4 章	455
第 5 章	455
第 6 章	456
第 7 章	456
附录 B Authorware 7.0 快捷操作	457

第1章 基础知识

1.1 多媒体简介

随着计算机技术的飞速发展,多媒体技术已经越来越广泛地应用到了学习、工作和生活中。到底什么是媒体、什么是多媒体呢?

1.1.1 媒体

媒体从广义上来说,是指用来承载和传输信息的大众信息传播工具。它包括传统的以视觉为主的印刷媒体,如书籍、报刊等,以听觉为主的广播电子媒体如收录机等,以及兼有视听功能的媒体如电影,电视等。

在计算机科学中,媒体则有两层含义:一层是信息的物理载体如磁盘,磁带,CD 盘等,另一层含义指信息的表现形式或传播形式如文本,图形,图像动画,声音等。多媒体技术中的媒体指的是后者。

1.1.2 多媒体

严格说来:多媒体是指将文字,声音、图形、影像、动画、视频等多种孤立媒体集成起来的一种展现和传播信息的全新媒体。如果仅从定义来看,电视似乎也可以算是一种多媒体,然而很少将电视认为是多媒体,这是为什么呢?其实不应该着眼于多媒体的字面意思,现在的电视缺少多媒体的另一项重要特点:交互或交谈。“多媒体”一般印象来说,除了声音、图像、图片、和文字外,更特别的是,由于以电脑为基础而使接受信息的方式更具有主动性和跳跃性。因此,谈论起多媒体,很自然地是指在电脑上的多媒体。

在日常生活中,打开计算机就可以看到丰富直观、简洁明了的用户界面;在医院、银行、商场等很多地方,多媒体查询系统可以提供图文并茂的介绍,方便快捷;此外还有,在计算机网络的世界里,可以为亲人朋友发送电子邮件,这些邮件可以包括声音、图像,甚至可以包含照片或者录像资料。这些的一切都可以说明一个问题,那就是多媒体应用现在已经扩展到各个角落,甚至可以称为无处不在。那么这些多媒体作品是如何创作出来的呢?

多媒体作品是通过使用多媒体工具精心创作而成的,而目前常用的多媒体制作工具主要包含两大类。其中,一种是可视化编程语言,例如 Delphi、VB、VC 等;另外一种就是多媒体创作工具,例如: Authorware、Director 等。而对于一般的用户来说,使用编程工具进行多媒体的创作有一定的难度,而通过多媒体创作工具进行则要简单的多了。它沿袭了 Windows 传统,以人性化界面取代程序语言部分,流程图式的制作方式使初学者更容易上手,只要依照思维的走向,配合图标的使用,就能制作出一套精美的作品。其中, Authorware 作为一种易学易用、简单方便的多媒体制作软件,已经成为深受广大用户和专业人士欢迎的优秀多媒体开发工具。下面就介绍 Authorware 的一些特点以及其基本的应用。

1.2 Authorware 简介

1.2.1 Authorware 的功能

多媒体的制作非常复杂，以往只有依靠编程实现，不是每一个人都能轻易掌握那些复杂的编程语言。现在，有了一直致力于多媒体软件开发开发的 Macromedia 公司推出的功能强大的多媒体编辑软件 Authorware，制作自己的多媒体已经不再是梦想。

Authorware 是一套功能强大的多媒体制作工具，它的特点可以总结如下几点。

具备多种多媒体素材的集成能力

多媒体创作需要各种专业人士（美工、摄像、录音师等），Authorware 本身不能制造出音乐和视频文件来，也不是一个优秀的图形处理软件，它的优势在于各种素材集成在一起。并以它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。形成一个交互强、富有创意多媒体作品来。

具备文字、图形、图像的处理能力

Authorware 并不完全依赖图形处理工具、动画制作工具进行多媒体素材的制作，它本身具备基本的图形图像处理的能力，能够绘制简单的图形，对图像进行缩放，改变图像的显示方式，控制对象的运动，而且在开发过程中对不满足的地方可以随时进行修改——只需用鼠标双击屏幕上要修改的地方就行了。此外，Authorware 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。

具备多样化的交互作用能力，提供强有力的交互控制

在运用 Authorware 创作多媒体交互作品时，有多种交互作用响应类型可供创作人员选择，而每种交互作用响应类型对的输入又可以做出若干种不同的反馈，以流程的控制既可以很简单，也可以很复杂，以满足不同层次创作人员的要求。最终的程序可以使用菜单、按钮，甚至是屏幕上的一个图像、一片区域同用户进行交互操作。

具备直观形象的开发界面

提供 14 个形象的设计图标（7.0 版本新增了【DVD】图标和【知识对象】图标，删除了【视频】图标），采用流程线将它们组织起来，整个程序的结构和设计意图在屏幕上一目了然，初学者非常容易上手，以前用过 C 或其他编程语言的程序设计人员，从些再用不着行缩进来了了解程序的结构了。Authorware 支持鼠标拖放操作（drag-and-drop），可以将多媒体文件（包括声音、视频、图像）从资源管理器或图像浏览器中直接拖放到流程线上，设计图标中及库文件之中，这可是真正的可视化的创作 visual authoring。

可以使用模块和库

Authorware 允许将以前的开发成果以模块的形式保存下来，便于今后反复使用，同时便于分工合作，避免大量的重复劳动。

提供了设计模板

Authorware 提供了知识对象 (Knowledge Object) 这是一种智能化的设计模板, 开发人员可以根据需要选用不同的知识对象, 从而能大大提高工作效率。

提供增强的代码编辑窗口

增强的代码编辑窗口为习惯于编写代码的使用者提供了极大的方便。它提供了可与专业代码编辑器相比的功能。它可以根据上下文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, 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。

提供方便强大的发行功能

从 6.0 版本以后, Authorware 集成了强大的发行功能, 只需一步操作, 就可以保存项目并将项目发行到 Web、CD-ROM、本地硬盘上。

对网络应用提供完善的支持

Authorware 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用的程序内容, 智能化地预测和下载程序片断, 因此可以节省大量的下载时间, 提高了程序运行的效率。在线执行的程序内部现在可以整合 MP3 流式音频, 通过使用高压缩率及低带宽的 MP3 流式音频, 可以提高在线程序的执行速度和增强声音的表现效果。另外, 如今的 Authorware 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。通过与 ActiveX 控制的通信手段, 使多媒体程序可以利用目前大量的 ActiveX 控件的全部功能。

多信息文本编辑器

使用新型的多信息文本编辑器可以创建多信息文本文件。多信息文本编辑器提供了高级排版功能, 同时还支持嵌入图像、图形和 Authorware 表达式。通过外部的多信息文本文件进行动态链接, 可以创建更易于设计、升级和维护的程序。

Authorware Application Accessibility Kit (AAAK) 工具

从 6.5 版本开始, 使用该工具可以快速创建演示程序。每次启动 Authorware 时出现的向导窗口中新增了一个 Accessibility Kit 项目, 使用这个向导窗口可以轻松创建出功能强大的多媒体演示程序, 如图 1-1 所示。

选择 Accessibility Kit 后, 单击【OK】按钮, 将会出现如图 1-2 所示的窗口, 该窗口给出了关于 Accessibility Kit 的一些提示信息。

双击图 2 中的【Open Accessibility Kit Tutorial】按钮, 将会出现 Macromedia 公司制作的演示程序, 程序的运行效果如图 1-3 所示。其中提供了一个多媒体程序的全部内容。用户只需要将其中的内容稍作修改就可以使用。运行程序, 将会看到如图 1-4 所示的效果。

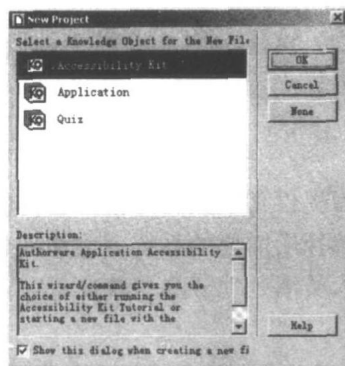


图 1-1 向导窗口

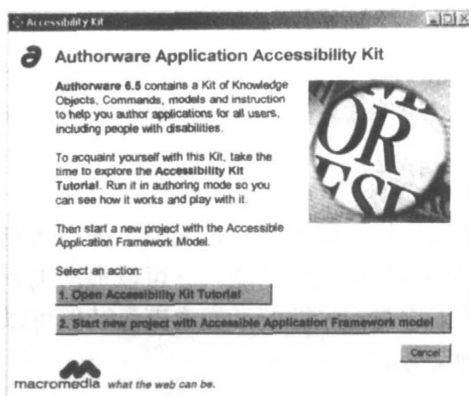


图 1-2 提示窗口

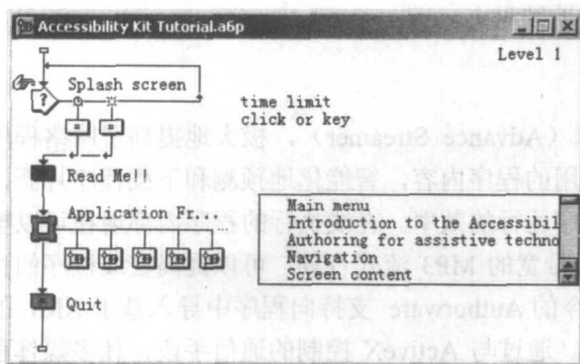


图 1-3 程序的框架

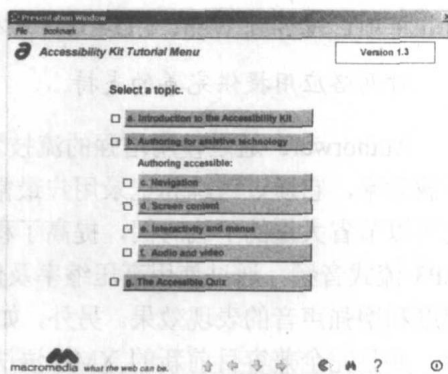


图 1-4 程序的运行效果

具备内置的数据跟踪能力

Authorware 是强有力的在线多媒体教学工具，可以迅速创建基于 WEB、局域网以及 CD-ROM 的在线多媒体教学、训练软件，目前在国际上已经成为课件制作软件领域的工作标准。由 Authorware 创建的课件可以与广泛的学习管理系统进行沟通，其内置的数据跟踪功能符合 AICC（Aviation Industry CBT Committee, 航空工业计算机辅助训练委员会）标准。Authorware 同时也支持 JavaScript URLs，可以与使用 SCORM（Shareble Courseware Object Reference Model，可共享课程对象参照模型）的学习系统进行沟通。

提供大量精彩的范例程序

Authorware 在其帮助系统中总会提供了数十个范例程序，这些范例程序提供了极具价值的示范流程和可重用代码，设计人员可以直接将它们复制到自己的程序中加以利用。因为 Authorware 提供的范例程序包含对自身的讲解，因此它们也称为 Show Me 教学程序。

1.2.2 Authorware 7.0 的新增功能

Authorware 7.0 是 Macromedia 公司推出的最新版本，该版本与以前的 6.0 或 6.5 版本在很大程度上进行了更新。对于熟悉 Authorware 的用户，可以参考本节内容快速了解

Authorware 7.0; 如果是 Authorware 的新用户, 不必完全弄懂本节内容, 下面会在后面的学习中介绍这些内容。

采用了面向设计的设计界面

这是 Authorware 在本次升级后设计界面最大的变化之一, 这次设计界面的重大变革给 Authorware 程序设计者带来了福音, 大大减轻了多媒体程序设计的负担。

面向设计的属性设置框

在 Authorware 以前的版本中, 如果设计者要修改文件或者图标的属性, 则需要先打开对应的属性对话框, 在其中设置完相应的属性项后, 必须先关闭对话框, 然后才能进行下一步的设计工作。如果需要设置的属性项较多, 则设计过程就会变得很烦琐。

7.0 版本采用的面向设计的属性设置框大大简化了这种修改对象属性的设计过程, 而且对话框使用了 Windows XP 的界面风格。启动 Authorware 7.0, 新建一个文件后, 在设计界面的下方就会出现设置文件属性的对话框, 如图 1-5 所示。

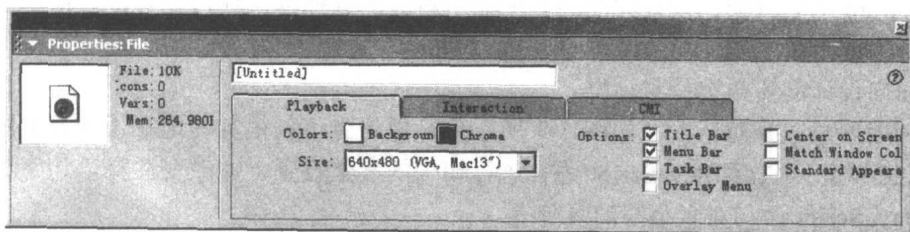


图 1-5 Authorware 7.0 的【Properties:File】对话框

用鼠标左键单击对话框上侧的标题栏, 就会隐藏该对话框, 在设计界面的最下方只显示对话框的标题栏; 再次单击标题栏, 则能重新显示对话框。设计多媒体程序时, 如果添加或者点击选中一个图标, 该图标所对应的属性对话框都会自动显示 (如图 1-6), 而且对话框的存在丝毫不影响设计者对其他的图标进行设计。

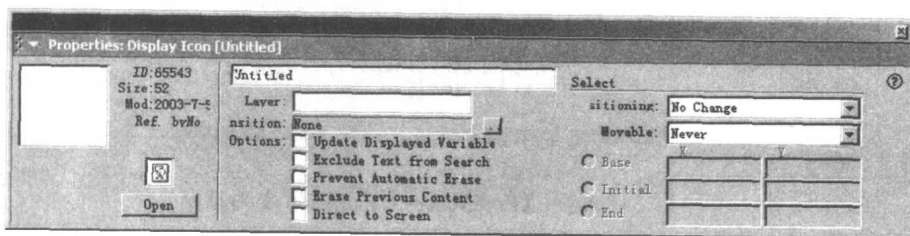


图 1-6 【显示】图标的属性对话框

面向设计的绘图工具箱

6.5 版本及其以前版本的绘图工具箱基本相同, 在实际的操作中给设计者带来了诸多不便。这次的 7.0 版本把原来绘图工具箱隐藏的功能都显式地罗列在【Tool】工具条中, 让设计者能很方便地选择文本或绘图工具以进行文本图形的编辑 (如图 1-7)。

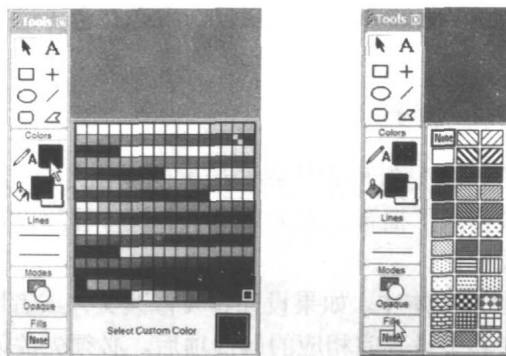


图 1-7 Authorware 7.0 的绘图工具箱

面向设计的知识对象、函数和变量选择框

单击常用工具栏右侧的【知识对象窗口】、【函数窗口】或【变量窗口】图标，Authorware 7.0 就会在设计界面的右侧显示对应的选择框，使得能够很方便地选择需要的知识对象、函数或者变量。

面向设计的参数选择对话框

利用参数选择对话框（如图 1-8 所示），设计者可以很容易地在【计算】图标中分别对 Authorware 语言和 JavaScript 语言进行相关的参数设置，如改变注释语句字体、颜色，修正 JavaScript 语句对大小写的区分等。

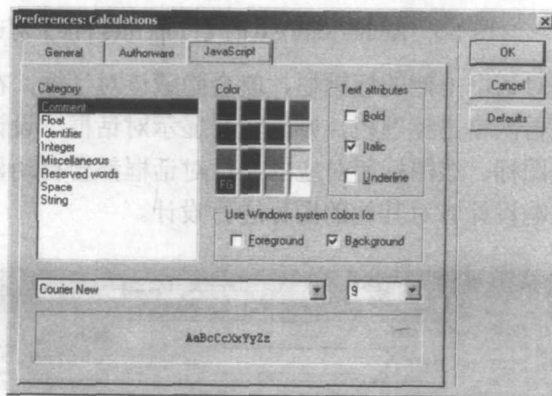


图 1-8 【Preferences:Calculations】对话框

整合播放 DVD 视频文件的功能

在 7.0 的版本中，【DVD】图标替代了先前版本中的【视频】图标，并用 DVD 函数替代了先前的视频函数，使得 Authorware 具有在其演示界面中播放 DVD 视频文件的功能；而且 Authorware 采用了最新的 DVD 技术来缓存和播放高质量的 DVD 视频。这样，设计者就可以制作出类似 PowerDVD 的播放程序了。【DVD】图标的属性对话框如图 1-9 所示。