



无敌电脑 培训系列

ZERO TO HERO

诸雪征 孙 逊 编著

本书特色

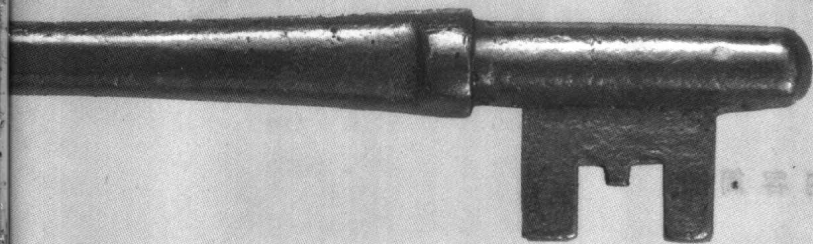
- 内容紧凑、实例丰富、结构严谨、深入浅出。
- 层次分明、图文并茂，注重理论与实践相结合，可视性和可操作性强。
- 按照循序渐进、由浅入深的方式全面系统地介绍了Authorware 7.0的各个方面。
- 通过本书的学习，将使您能够独立地完成Authorware多媒体应用程序的创作。

**BASIC
TRAINING
TUTORIAL**



Authorware 7.0 多媒体制作 基础培训教程

中国铁道出版社
CHINA RAILWAY PUBLISHING HOUSE



号 860 字登录 (京)

Authorware 7.0

多媒体制作基础培训教程

诸雪征 孙逊等 编著



中国铁道出版社

2004·北京

(京)新登字 063 号

内 容 简 介

本书通过内容介绍与实例相结合的方式,系统深入地讲解了使用 Authorware 7.0 开发多媒体产品的技术。本书共分为 19 章,包括 Authorware 7.0 的基础知识,各种图标的功能介绍与属性设置,程序结构的控制,变量、函数、表达式、知识对象以及 Xtras、ActiveX、OLE 的使用,网络功能、数据库的应用、程序的调试、打包与发行等。全书由浅入深,使读者能够快速入门并掌握这一重要的多媒体开发主流软件。

本书具有很高的实用价值,其内容紧凑、实例丰富、结构严谨、深入浅出,不论是对初学 Authorware 7.0 的用户,还是对已经接触过 Authorware 前期版本的用户,都有很高的使用价值。

图书在版编目(CIP)数据

Authorware7.0 多媒体制作基础培训教程/诸雪征,孙逊编著. —北京:中国铁道出版社, 2003.12

(无敌电脑培训系列)

ISBN 7-113-05663-6

I. A… II. ①诸… ②孙… III. 多媒体-软件工具, Authorware 7.0-技术培训-教材 IV. TP311.56

中国版本图书馆 CIP 数据核字(2003)第 116303 号

书 名: Authorware7.0 多媒体制作基础培训教程

作 者: 诸雪征 孙 逊

出版发行: 中国铁道出版社(100054,北京市宣武区右安门西街8号)

策划编辑: 严晓舟 郭毅鹏

责任编辑: 苏 茜 彭立辉

封面设计: 孙天昭

印 刷: 北京市彩桥印刷厂

开 本: 787×1092 1/16 印张: 15.75 字数: 370 千

版 本: 2004 年 1 月第 1 版 2004 年 1 月第 1 次印刷

印 数: 1~8000 册

书 号: ISBN 7-113-05663-6/TP·1091

定 价: 21.00 元

版权所有 侵权必究

凡购买铁道版的图书,如有缺页、倒页、脱页者,请与本社计算机图书批销部调换。

主编：万 博 寒 武

编委：张增强 罗心晶 崔 玮 杨海峰

阎卫星 武 莹 温小敏 韩永翔

黄美勤 黄介斌 梁伟铭 王 天

尹 平 水佑民 李 剑 刘 飞

王 欢 姚 洁 高 征 孟世强

于胜洋 许 晶 王天龙 王晓玲

郑青松 宋宏伟 彭文明 武 迪

陈兰冯 罗 明 韦国波 韦周生

韩建理 王 龙 苏 瑞 刘 斌

无敌电脑培训系列

丛书编委会

前言

Authorware 7.0 是美国 Macromedia 公司最新推出的多媒体制作软件。Authorware 7.0 采用了一种基于流程的设计思想，自问世以来，就以其界面友好、简单易学、功能强大、使用方便和可扩展性强等特点大大提高了多媒体软件的开发效率，在多媒体领域越来越受到广大用户的青睐。

要使用 Authorware 7.0 来开发项目，需要具备一定的开发环境。通常包括硬件环境和软件环境两个方面，硬件环境配置为一台可以运行 Windows 系统的主流计算机即可。软件环境最好能有几种操作系统，如：Windows 98 和 Windows 2000 Server、Windows XP 等。通常可以在其中一种操作系统的环境中开发，在多种操作系统环境中进行测试。

为了配合 Authorware 的开发工作，通常还需要在开发计算机上安装其他应用软件：文字处理软件，比如 Word 软件等；图片处理软件，比如 HyperSnap、Photoshop 等；声音处理软件，比如 COOL Edit 2000 等；动画处理软件，比如 3ds max、AnimatorPro 等；视频处理软件，比如 Premiere 等。

本书按照循序渐进、由浅入深的方式全面系统地介绍了 Authorware 7.0 的各个方面。其中包括 Authorware 7.0 基础知识、各种图标、程序结构、变量、函数、表达式、知识对象、Xtras、ActiveX、OLE、网络功能、数据库应用、程序调试、打包与发行等。

本书在配合各种应用操作讲解的同时，每章的后面均配有上机实战与课后练习，上机实战与前面讲解的内容相配合，具有代表性，注重条理性，过程步骤清晰完善而且易于操作，课后练习便于读者在学习之后检查自己的学习效果。书中所介绍的全部程序均在 Authorware 7.0 环境下调试通过，读者只要按照书中的讲解一步步操作，就可以获得与书中相同的显示效果。通过本书的学习，你将有能力独立地去完成一个 Authorware 多媒体应用程序的创作。

本书层次分明、示例丰富、图文并茂，注重理论与实践相结合，可视性和可操作性强，特别适合初学者自学。对于具有一定 Authorware 基础的中级或高级人员也是一本较好的参考书。建议读者在学习过程中适当地配合上机实践，相信会达到更好的学习效果。

本书内容翔实，结构紧凑，覆盖知识面广泛，是在诸雪征和孙逊总结了多年教学和实践经验的基础上编写而成的。另外参与本书编写与排版工作的还有：吴君华、张维、关政、吴铁秦、王瑾、柳欢兵、付鑫育、魏勇、李龙、钱少伟、刘荣强、李伟光、朱永峰、许大中、萧玉、丁桦、李林、邵华、朱莉、肖育新、戴礼华、钟行兆、马军、李志盛、徐方方、钟华和王昊平、陈贤淑、陈晓娟、廖康良等。由于时间仓促，水平所限，书中难免会有疏漏和不足之处，恳请广大读者批评指正。我们也会在适当时间进行修订和补充，并发布在天勤网站：<http://www.tqbooks.net> “图书修订”栏目中。

编者

2003 年 11 月

目 录

第 1 章 基础知识	1
1-1 教学目标与重点	1
1-2 课堂讲解：主要功能和特点	1
1-2-1 主要功能	1
1-2-2 主要特点	2
1-2-3 新功能	2
1-2-4 简介	3
1-3 课堂讲解：安装、启动与退出	4
1-3-1 安装所需的配置及需求	4
1-3-2 启动	4
1-3-3 退出	5
1-4 课堂讲解：界面基础	5
1-4-1 菜单栏	5
1-4-2 工具栏	6
1-4-3 图标选择板	7
1-4-4 设计窗口	8
1-4-5 演示窗口	8
1-4-6 浮动式窗口	9
1-5 课堂讲解：制作前的准备工作	9
1-5-1 制作内容分析	9
1-5-2 脚本设计	10
1-5-3 素材的准备	10
1-6 课堂讲解：制作过程	13
1-6-1 程序设计	13
1-6-2 打包发行	13
1-7 上机指导	14
1-8 课后练习	16
第 2 章 显示图标	17
2-1 教学目标与重点	17
2-2 课堂讲解：显示图标简介	17
2-2-1 显示图标的功能	17
2-2-2 显示图标的创建	17
2-3 课堂讲解：文本对象	18



Authorware 7.0 多媒体制作基础培训教程

2-3-1	创建文本.....	18
2-3-2	文本的导入.....	18
2-4	课堂讲解：显示图标的属性.....	19
2-4-1	图形对象的编辑.....	19
2-4-2	图像属性的设置.....	20
2-4-3	显示图标属性的设置.....	21
2-5	上机指导.....	23
2-5-1	插入透明图片.....	23
2-5-2	逐渐显现的车.....	25
2-6	课后练习.....	26
第3章	绘图工具箱.....	27
3-1	教学目标与重点.....	27
3-2	课堂讲解：工具箱介绍.....	27
3-2-1	认识工具箱.....	27
3-2-2	使用工具箱.....	27
3-3	课堂讲解：处理文本对象.....	31
3-3-1	文本的设置.....	31
3-3-2	文本对象的编辑.....	32
3-3-3	导入外部文本.....	34
3-4	课堂讲解：图片叠放处理.....	35
3-4-1	图片对齐方式.....	35
3-4-2	图片的覆盖模式.....	36
3-5	上机实战.....	38
3-5-1	制作滚动文本.....	38
3-5-2	特效文本制作.....	39
3-6	课后练习.....	40
第4章	移动、擦除和等待图标.....	41
4-1	教学目标与重点.....	41
4-2	课堂讲解：移动图标.....	41
4-2-1	属性设置.....	41
4-2-2	使用【Direct to Point】类型.....	43
4-2-3	使用【Direct to Line】类型.....	44
4-2-4	使用【Direct to Grid】类型.....	45
4-2-5	使用【Path to End】类型.....	47
4-2-6	使用【Path to Point】类型.....	48
4-3	课堂讲解：擦除图标.....	49
4-3-1	擦除图标简介.....	49
4-3-2	设置擦除效果.....	49



4-4	课堂讲解：等待图标.....	50
4-4-1	打开等待图标.....	50
4-4-2	设置程序的中断.....	51
4-5	上机实战.....	53
4-5-1	白云下行驶的汽车.....	53
4-5-2	风景欣赏.....	54
4-6	课后练习.....	55
第 5 章	声音、数字化电影和 DVD 图标.....	56
5-1	教学目标与重点.....	56
5-2	课堂讲解：声音图标.....	56
5-2-1	声音文件的导入.....	56
5-2-2	声音对象的属性设置.....	57
5-3	课堂讲解：数字化电影图标.....	59
5-3-1	数字化电影文件的导入.....	59
5-3-2	设置数字化电影的属性.....	60
5-4	课堂讲解：DVD 图标.....	62
5-4-1	DVD 图标的功能.....	62
5-4-2	设置 DVD 图标属性.....	62
5-5	课堂讲解：GIF 动画.....	63
5-5-1	导入 GIF 动画.....	63
5-5-2	设置 GIF 动画的属性.....	64
5-6	课堂讲解：Flash 动画.....	65
5-6-1	导入 Flash 动画.....	65
5-6-2	设置 Flash 动画的属性.....	65
5-7	课堂讲解：QuickTime 文件.....	67
5-7-1	导入 QuickTime 文件.....	67
5-8	上机实战.....	67
5-8-1	控制背景音乐循环播放.....	67
5-8-2	淘气的猫——导入 GIF 动画.....	68
5-9	课后练习.....	70
第 6 章	交互功能.....	71
6-1	教学目标与重点.....	71
6-2	课堂讲解：关于交互性.....	71
6-2-1	什么是交互性.....	71
6-2-2	交互的组成部分.....	71
6-3	课堂讲解：交互图标.....	72
6-3-1	交互图标的特点.....	72
6-3-2	交互图标的建立.....	72



Authorware 7.0 多媒体制作基础培训教程

6-3-3	交互图标的结构及组成	73
6-3-4	交互图标的工作方式	73
6-4	课堂讲解：交互图标的属性	74
6-4-1	交互图标的显示功能	74
6-4-2	交互图标的交互属性	74
6-5	课后练习	76
第7章	按钮、热区与热字响应	77
7-1	教学目标与重点	77
7-2	课堂讲解：按钮响应	77
7-2-1	创建按钮响应	77
7-2-2	设置按钮响应的属性	77
7-3	课堂讲解：热区响应	80
7-3-1	创建热区响应	80
7-3-2	设置热区响应的属性	80
7-4	课堂讲解：热字响应	81
7-5	上机实战	82
7-5-1	选择正确答案——按钮交互	82
7-5-2	看图识字——热区交互	84
7-6	课后练习	86
第8章	热对象响应与目标区域响应	87
8-1	教学目标与重点	87
8-2	课堂讲解：热对象响应	87
8-2-1	创建热对象响应	87
8-2-2	设置热对象响应的属性	88
8-3	课堂讲解：目标区域响应	88
8-3-1	创建目标区域响应	88
8-3-2	设置目标区域响应的属性	89
8-4	上机实战	90
8-4-1	拼图游戏	90
8-4-2	认识动物游戏	92
8-5	课后练习	94
第9章	下拉式菜单与文本输入响应	95
9-1	教学目标与重点	95
9-2	课堂讲解：下拉式菜单响应	95
9-2-1	创建下拉式菜单响应	95
9-2-2	设置下拉式菜单响应的属性	96
9-3	课堂讲解：文本输入响应	97

9-3-1	创建文本输入响应.....	97
9-3-2	设置文本输入响应的属性.....	97
9-4	上机实战.....	98
9-4-1	自制菜单的实现——名车欣赏.....	98
9-4-2	文本输入响应——识别动物.....	100
9-5	课后练习.....	102
第 10 章	按键响应与条件响应.....	103
10-1	教学目标与重点.....	103
10-2	课堂讲解：按键响应.....	103
10-2-1	创建按键响应.....	103
10-2-2	设置按键响应的属性.....	104
10-3	课堂讲解：条件响应.....	105
10-3-1	创建条件响应.....	106
10-3-2	设置条件响应的属性.....	107
10-4	上机实战.....	108
10-4-1	算术测验.....	108
10-4-2	以不同用户身份登录.....	109
10-5	课后练习.....	111
第 11 章	尝试限制与时间限制响应.....	113
11-1	教学目标与重点.....	113
11-2	课堂讲解：尝试限制响应.....	113
11-2-1	创建尝试限制响应.....	113
11-2-2	设置尝试限制响应的属性.....	114
11-3	课堂讲解：时间限制响应.....	115
11-3-1	创建时间限制响应.....	116
11-3-2	设置时间限制响应的属性.....	117
11-4	上机实战.....	118
11-4-1	限次输入密码.....	118
11-4-2	限时输入密码.....	120
11-5	课后练习.....	122
第 12 章	【群组】、【计算】与【决策】图标.....	124
12-1	教学目标与重点.....	124
12-2	课堂讲解：【群组】图标.....	124
12-2-1	创建【群组】图标.....	125
12-2-2	设置【群组】图标的属性.....	125
12-3	课堂讲解：【计算】图标.....	125
12-3-1	使用【计算】图标.....	125



Authorware 7.0 多媒体制作基础培训教程

12-3-2	附加【计算】图标.....	126
12-3-3	加入 JavaScript 代码.....	127
12-3-4	设置【计算】图标的属性.....	127
12-4	课堂讲解:【决策】图标.....	128
12-4-1	【决策】图标概述.....	128
12-4-2	设置【决策】图标的属性.....	128
12-4-3	设置路径属性.....	130
12-4-4	【决策】图标的分支方法.....	130
12-5	上机实战.....	131
12-5-1	倒计时显示牌——顺序分支.....	131
12-5-2	小猴迷路——随机分支.....	132
12-5-3	小猴迷路——条件分支.....	134
12-5-4	抽奖游戏——循环结构.....	136
12-5-5	闪烁的星星.....	137
12-6	课后练习.....	138
第 13 章	【框架】图标与【导航】图标.....	140
13-1	教学目标与重点.....	140
13-2	课堂讲解:【框架】图标.....	140
13-2-1	创建框架结构.....	140
13-2-2	【框架】图标的内部结构.....	140
13-2-3	设置【框架】图标的属性对话框.....	141
13-2-4	修改【框架】图标的结构.....	142
13-3	课堂讲解:【导航】图标.....	143
13-3-1	设置【导航】图标属性.....	143
13-3-2	向前查找.....	144
13-3-3	附近查找.....	145
13-3-4	任意查找.....	145
13-3-5	计算查找.....	146
13-3-6	搜索查找.....	146
13-4	上机实战.....	148
13-4-1	翻页欣赏图片.....	148
13-4-2	翻页欣赏图片(改进).....	149
13-5	课后练习.....	150
第 14 章	变量、函数与表达式.....	151
14-1	教学目标与重点.....	151
14-2	课堂讲解:变量.....	151
14-2-1	变量的类型.....	151
14-2-2	系统变量.....	151

14-2-3	自定义变量.....	152
14-2-4	显示变量所表示的信息.....	154
14-3	课堂讲解：函数.....	154
14-3-1	系统函数.....	154
14-3-2	自定义函数.....	156
14-4	课堂讲解：表达式.....	156
14-4-1	运算符.....	156
14-4-2	表达式.....	158
14-5	课堂讲解：脚本语句.....	159
14-5-1	条件语句.....	159
14-5-2	循环语句.....	160
14-6	上机实战.....	160
14-6-1	制作“MIDI 音乐播放器”.....	160
14-6-2	求和示例的实现.....	161
14-6-3	使程序界面全屏显示.....	162
14-7	课后练习.....	165
第 15 章	使用知识对象.....	167
15-1	教学目标与重点.....	167
15-2	课堂讲解：知识对象简介.....	167
15-2-1	知识对象的特点.....	167
15-2-2	使用知识对象.....	167
15-3	课堂讲解：知识对象的类型.....	168
15-3-1	【File】类型的知识对象.....	168
15-3-2	【Interface Components】类型的知识对象.....	168
15-3-3	【Internet】类型的知识对象.....	169
15-3-4	【New file】类型的知识对象.....	170
15-3-5	【Tutorial】类型的知识对象.....	170
15-4	上机实战.....	170
15-4-1	取得光盘驱动器的盘符.....	170
15-4-2	控制数字电影的播放.....	171
15-4-3	文件保存.....	172
15-4-4	文件拷贝.....	174
15-5	课后练习.....	175
第 16 章	使用 Xtras、ActiveX 及 OLE.....	176
16-1	教学目标与重点.....	176
16-2	课堂讲解：Xtras 的类型及使用.....	176
16-2-1	TransitionXtras 类型.....	176
16-2-2	SpriteXtras 类型.....	176



Authorware 7.0 多媒体制作基础培训教程

16-2-3	ScriptingXtras 类型	176
16-2-4	MIX service 类型	177
16-2-5	ToolXtras 类型	177
16-2-6	安装 Xtras	177
16-2-7	发布 Xtras	177
16-3	课堂讲解: 使用 ActiveX	178
16-3-1	ActiveX 概述	178
16-3-2	使用 ActiveX 控件	178
16-3-3	安装 ActiveX 控件	179
16-4	课堂讲解: 加入 OLE 对象	181
16-4-1	加入一个 OLE 对象	181
16-4-2	更改 OLE 对象的图标	183
16-4-3	函数控制 OLE 对象	184
16-5	上机实战	185
16-5-1	制作媒体播放器	185
16-5-2	使用 Web Browser 控件创建网页浏览器	189
16-6	课后练习	191
第 17 章	网络功能	192
17-1	教学目标与重点	192
17-2	课堂讲解: 网络功能	192
17-2-1	关于 Streaming 技术	192
17-2-2	作品如何应用于网络	193
17-3	课堂讲解: 基于网络的程序设计应注意的问题	195
17-4	上机实战	195
17-4-1	利用知识对象发送电子邮件	195
17-4-2	打开 Web 上的网页	197
17-5	课后练习	198
第 18 章	数据库的应用	199
18-1	教学目标与重点	199
18-2	课堂讲解: 概述	199
18-2-1	数据库的基础知识	199
18-3	课堂讲解: 利用 ODBC 设置数据源	199
18-3-1	在 Windows 系统下配置 ODBC 数据库	199
18-3-2	使用 Authorware 函数配置 ODBC 数据库	201
18-3-3	对数据库的操作	203
18-4	课堂讲解: SQL 语言的使用	204
18-4-1	SQL 语言概述	204
18-4-2	SQL 命令	204

18-5	上机实战	205
18-5-1	实现对数据库的查询	205
18-5-2	试题库随机出题	208
18-6	课后练习	211
第 19 章	程序的调试、打包与发行	213
19-1	教学目标与重点	213
19-2	课堂讲解：调试方法	213
19-2-1	使用开始和结束标志	213
19-2-2	使用控制面板	214
19-2-3	其他调试技巧	216
19-3	课堂讲解：打包	218
19-3-1	程序的打包	218
19-3-2	库的打包	218
19-3-3	路径的使用	219
19-4	课堂讲解：程序的发行	220
19-4-1	程序发行须知	220
19-4-2	发行时需要的文件	224
19-4-3	网络发行	224
19-5	上机实战	225
19-5-1	调试程序	225
19-5-2	文件的打包	226
19-6	课后练习	227
本书部分答案		228
附录 培训教程配套测试题		231
试题部分答案		236

第1章 基础知识

1-1 教学目标与重点

教学目标

认识 Authorware7.0 这个优秀的多媒体制作软件，了解它的特点、主要功能以及新增的功能，能够安装、启动和退出。了解它的界面基础，能够用它做一个比较简单的程序。要开发一个高品质的多媒体软件必须遵循以下步骤，即：内容分析、脚本设计、素材准备、程序设计、打包发行。只有这样才能有一个清晰的设计思路，才会有明确的方法。

教学重点

- Authorware7.0 简介
- Authorware7.0 的安装、启动与退出
- Authorware 窗体的基本构成
- 多媒体课件制作的内容分析与脚本设计
- 多媒体课件的素材准备
- 多媒体课件的程序设计与打包

1-2 课堂讲解：主要功能和特点

1-2-1 主要功能

- 提供有关图、文和动画的直接创作与处理能力：Authorware 提供了文本、图片和动画的创建和处理工具。利用文本处理工具，可以在屏幕上定位一个文本对象，并且可以任意设置其字体、字号及字体颜色等特征。使用图片处理工具可以创建简单图形，导入并处理图像。Authorware 提供了 5 种动画设计类型，可以制作简单的动画。
- 提供多种交互作用的功能：Authorware 提供了 11 种交互响应类型，利用这些响应类型或者它们的组合，可以得到多种交互方式，例如按钮、热区、热对象、文本、下拉菜单等。
- 提供动态链接的功能：由于 Authorware 不可能提供满足所有用户的变量和函数，因此它提供了动态链接功能，这样开发者可以将任何一种编程语言环境下得到的函数动态链接到 Authorware 中使用。
- 提供库和模块的功能：对于一个多媒体作品，Authorware 允许将它分割成多个部分，由多人或者多种工具进行编辑。对于需要重复运用的素材，建立库可以大大地减少对系统资源的占用。



Authorware 7.0 多媒体制作基础培训教程

- 提供多平台支持的功能：不管是 Authorware 本身还是它开发出的应用程序，都是多平台应用程序。
- 提供网络支持的功能：利用 Authorware 提供的 ShockWave 技术可以将作品分段和压缩，这样就可以将作品发布到网络上去。

1-2-2 主要特点

- 基于图标流程的创作方式。使用 Authorware 制作多媒体应用程序，只需在窗口式界面中按一定的顺序组合图标，不需要冗长的程序行。另外，它的程序的结构紧凑，逻辑性强，便于组织管理。组成 Authorware 多媒体应用程序的基本单元是图标，图标内容直接面向最终用户。每个图标代表一个基本演示内容，如文本、动画、图片、声音和视频等。要载入外部图、文、声、像或者动画，只需在相应图标中载入并完成对话框设置即可。
- 图形化程序结构清晰。整个程序都是由流程线 and 设计图标组成的。流程线由主流线和支流线组成；在主流程线上还可以进行分支，形成支流线，程序流向均由箭头指明，程序结构、流向一目了然；设计图标包括 13 种创建工具图标，两个流程调试图标和一个调色板图标。
- 提供有关图、文、动画的直接创作处理能力。
- Authorware 提供了文本、图片、动画的创建和处理工具。
- 编译输出应用广泛。调试完毕后，即可将程序打包成可执行文件，生成的可执行文件可脱离 Authorware 在 Windows3.1、Windows95/98 和 WindowsNT 环境中运行。在多媒体刚刚走上历史舞台时，人们过多地依靠复杂程序和大量代码来实现多媒体演示，这对一般的用户来说是可望而不可及的。为了解决这个问题，Macromedia 公司开辟了多媒体创作的新天地，成功地开发了 Authorware。由于它采用最直接的流程线设计方式，用户可以像搭积木一样在设计窗口中组建流程线，在组建过程中，它采用基于图标的编辑方式，所有的程序框架可以简单地使用 13 个图标来完成，然后在图标中集成图像、文字、音乐、动画、视频等素材，同时，辅以变量和函数进行程序控制，最终合成一部完整的多媒体作品。

1-2-3 新功能

1. 共同的 Macromedia 用户界面

通过熟悉的 Macromedia 系列界面可以缩短学习时间和加快开发进程。Dockable 面板可以按需要和 workflow 集合在一起，分散或延伸。

2. Microsoft PowerPoint 输入

导入现有的 PowerPoint 文件去创造丰富的多媒体电子学习内容。

3. DVD 播放

Authorware 整合了 DVD 视频播放程序。DVD 视频取代了原有的光碟技术成为标准的交互式练习和 kiosk 软件。

4. 为身体有缺陷者提供可操作的内容

生成选项卡导航和标题, 并将文字转成语音以符合软件可操作性的相关法律(美国有为残疾人使用软件的开发规范和法律)。

5. XML 的输入和输出

动态创建, 通过数据驱动应用程序输出标准网页 XML 文件到其他软件。

6. 支持 JavaScript

Authorware 使用的是与 Macromedia Dreamweaver MX 和 Macromedia Flash MX 相同的 JavaScript 构造。

7. Learning Management System (LMS) Knowledge Objects

创造的课件能够连接到 LMS 系统并符合 Aviation Industry CBT Committee(AICC)或 ADL Shareable Courseware Object Reference Model(SCORM)标准。用户通过 Wizard 去决定获得或发送信息到 LMS。Knowledge Objects 负责处理与 LMS 的 back-end 的所有复杂通信。LMS Knowledge Objects 能够通过 LMS Knowledge Objects 传递信息, 和在局域网上一样好。

8. 发布 Learning Management Systems

发表电子学习软件只需连接到 LMS 系统。这个过程将所有的包装和上传交给了连接的 LMS 系统, 使发布简单化。

9. 充足的脚本工具

所有内部工具可以立刻应用。这使高级用户方便地编写命令、知识单元和扩展内容。

10. 在苹果机 MacOSX 上播放

播放的 Authorware e-learning 软件与 MacOSX 系统兼容。

1-2-4 简介

“Macromedia Authorware 是惟一种让非专业人士创作交互式多媒体教学的易学且标准的应用软件,” Macromedia 的副总裁 Kevin M. Lynch 说, “Authorware 7.0 能指导设计者比从前更容易地在网络上或在固定媒体上高效地发布内容。”

Macromedia Authorware 结合了图片、声音、动画、文字和视频在课件里面。Macromedia Authorware 7.0 应用了同样的可视界面, 保持了 Macromedia MX 产品的特点、可视化的编辑流程和拖曳功能。该产品也可让设计者利用现有的 Microsoft PowerPoint 去创作丰富的 e-learning 内容。

Authorware 是一个优秀的交互式多媒体编程工具。它广泛地应用于多媒体教学和商业领域, 目前许多多媒体教学光盘都是用 Authorware 开发的。而商业领域的新产品介绍、模拟产品的实际操作和设备演示等, 也有许多采用 Authorware 来开发, 以求取得良好的企业形象和市场宣传效果。用 Authorware 制作多媒体的思路非常简单, 它直接采用面向对象的流程线设计, 通过流程线的箭头指向就能了解程序的具体流向。Authorware 能够使不具备高级语言编程经验的用户迅速掌握, 并创作出高水平的多媒体作品, 因而成为多媒体创作的重要工具软件之一。



说明

用 Authorware 进行多媒体创作, 易学易用, 创作出来的作品效果好, 而且图、文、声和像俱全, 非常适合于多媒体创作的初学者选择使用。