



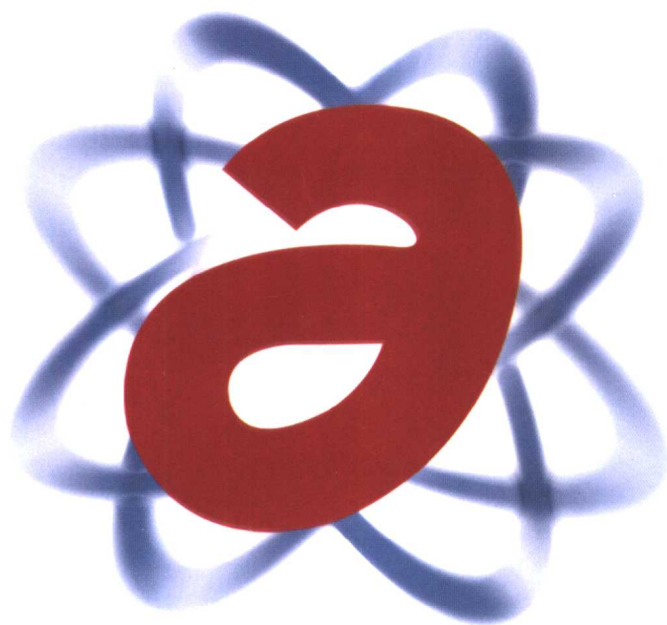
计算机知识与技能型紧缺人才自学与培训丛书

新编

Authorware 7.0

实用教程

北京希望电子出版社 总策划
黄 山 编 著



 科学出版社
www.sciencep.com



计算机知识与技能型紧缺人才自学与培训丛书

新编

Authorware 7.0 实用教程

北京希望电子出版社 总策划
黄 山 编 著



 科学出版社
www.sciencep.com

内 容 简 介

全书共 13 章, 主要内容包括 Authorware 7.0 的特点及功能特性, 14 个设计图标的使用方法和技巧, 编辑设计图标的属性, 程序流程的编制以及多媒体作品的打包发行等。为了方便读者查找一些系统变量和函数, 在本书的最后列出了系统变量表、函数表、设计图标属性列表。

本书可作为广大多媒体作品设计、制作人员的入门教程, 通过本书能够掌握多媒体应用程序的制作开发技能。另外, 本书同样适用于文秘、IT 人士等各领域从业人员的实用学习指导, 也可以作为各初、高等院校师生进行多媒体教学的指导丛书、自学丛书和社会相关领域培训班的首选教材。

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。

图书在版编目(CIP)数据

Authorware 7.0 实用教程 / 黄山编著. —北京: 科学出版社, 2004.3

(计算机知识与技能紧缺人才自学与培训丛书)

ISBN 7-03-012708-0

I. A… II. 黄… III. 多媒体—软件, Authorware 7.0—技术培训—教训 IV. TP311.56

中国版本图书馆 CIP 数据核字(2003)第 123993 号

责任编辑: 刘海芳 / 责任校对: 一凡
责任印刷: 双青 / 封面设计: 王翼

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 3 月第 一 版 开本: 787×1092 1/16

2004 年 3 月第一次印刷 印张: 21 1/2

印数: 1—5 000 字数: 496 000

定价: 25.00 元

计算机知识与技能型紧缺人才

教材编写委员会名单

主 编： 陆卫民 徐建华

副主编： 郑明红 赵文博

编 委： 陈玉仑 周 晗 周国烛 陈玉峰

龙晓雨 郑大海 晏海华 王圣强

胡国钰 赵婉琪 王大印 杨 聪

杨 敏 吴 畏 杨 波 李 磊

陈绿春 韩素华 王玉玲 刘海芳

邓 伟 柴 东 邵谦谦 谢建勋

栾大成 杨如林 张 威 赵景亮

甘登岱 陈河南 杨大飞

前言

随着科学技术的进步和多媒体计算机的逐渐普及，多媒体已经不断地融合到人们的生活中。使用多媒体技术，综合运用图、文、声、相等媒体素材，教育您的学生、培训您的职工、发布您的成果、处理您的数据、推出您的个人主页……这些工作都可以做到事半功倍。

多媒体技术的发展推动了一大批多媒体制作软件的诞生，Authorware 就是这些软件中的佼佼者。Authorware 的最大优点在于它几乎不需要编程过程，大大降低了多媒体软件的制作难度，从而为新手提供了制作高水平多媒体软件的可能性。

Authorware 是 Macromedia 公司推出的功能强大的多媒体制作软件，Authorware 7.0 是迄今为止的最新版本，也正是本书向隆重推荐的软件。

作为 Authorware 的最新版本，Authorware 7.0 以其崭新的特点而倍受广大多媒体开发者的关注：Authorware 7.0 提供了熟悉的用户界面和更舒适的环境，增加了微软 PowerPoint 文件的导入功能，直接支持 DVD 播放，为残疾人设计了辅助特性，可以轻易地对 XML 导入和导出，支持 JavaScript，提供了 LMS 系统，并支持一键发布等。本书对这些新增功能分别作了介绍。

本书内容详实，层次分明，深入浅出。书中按逻辑顺序，用 13 章介绍 Authorware 7.0，每一章都力求突出重点，附有详细的实例操作步骤，并附有小结。不管是 Authorware 的新朋友，还是 Authorware 的老用户，本书都是在 Authorware 之路上的好帮手。

本书的主要内容

本书以 Authorware 7.0 各方面的功能为主线，使用大量的实例，按照循序渐进的原则，由浅入深地介绍了有关 Authorware 7.0 的各方面内容。从 Authorware 7.0 的安装、启动和退出，一直到多媒体程序的打包发行，本书都进行了详尽的说明。在最后一章，本书还给出了几个多媒体开发实例。另外，为方便读者使用 Authorware 7.0，本书的附录中给出了系统变量和函数的功能说明和使用格式。

本书中的几个标志

☞：该标志表示这是一个操作步骤，可以根据该步骤的提示进行练习。

□：该标志表示一个提示，一般是关于前面内容的补充、说明或是注意事项等等，需要仔细阅读。

＋：“＋”号表示组合快捷键，需要同时按下“＋”号连接的两个键。例如 Ctrl＋C 表示需要同时按下 Ctrl 键和 C 键。

本书由黄山执笔编写。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。

限于作者水平，书中的错误和不足之处在所难免，竭诚欢迎广大读者对本书提出批评和建议。

编者

目 录

第1章 Authorware 7.0 简介	1	3.5.2 绘制椭圆	33
1.1 Authorware 使用概述	1	3.5.3 绘制矩形	34
1.2 Authorware 7.0 的新增功能	3	3.5.4 绘制圆角矩形	34
1.3 Authorware 7.0 的安装、启动和退出	4	3.5.5 绘制多边形	35
1.3.1 系统要求	4	3.6 设置图形属性	35
1.3.2 安装过程	4	3.6.1 设置线型	35
1.3.3 启动和退出	5	3.6.2 设置颜色	36
1.4 本章小结	7	3.6.3 设置填充方式	37
思考与练习	7	3.7 导入图像	37
第2章 Authorware 7.0 开发环境	8	3.7.1 从外部文件直接导入	37
2.1 Authorware 7.0 主窗口	8	3.7.2 以粘贴方式导入	38
2.2 图标栏的使用	9	3.7.3 以拖放方式导入	38
2.2.1 图标功能	9	3.7.4 导入图像的属性设置	39
2.2.2 有关图标的操作	11	3.8 多个图形/图像对象的关系设置	40
2.3 菜单的使用	13	3.8.1 设置显示模式	40
2.3.1 菜单特点	13	3.8.2 多个对象的排列设置	41
2.3.2 菜单说明	14	3.8.3 多个对象的层次关系设置	41
2.4 工具栏的使用	18	3.8.4 多个对象之间的组合	42
2.5 本章小结	20	3.9 本章小结	42
思考与练习	20	思考与练习	43
第3章 “显示”图标的使用	21	第4章 程序的流程控制	44
3.1 认识工具箱	21	4.1 等待图标	44
3.2 创建和导入文本	23	4.1.1 等待图标的创建	44
3.2.1 创建文本	23	4.1.2 等待图标的属性设置	44
3.2.2 导入文本	24	4.2 擦除图标	46
3.2.3 RTF Object Editor	25	4.2.1 擦除图标的创建	46
3.3 文本格式设置	26	4.2.2 擦除图标的属性设置	47
3.3.1 字符格式设置	26	4.2.3 擦除图标的使用示例	49
3.3.2 段落格式设置	28	4.3 框架和导航图标	50
3.3.3 抗锯齿效果设置	30	4.3.1 框架图标的结构	50
3.4 查找和替换	30	4.3.2 导航图标	51
3.4.1 Find 对话框基本功能	31	4.3.3 超文本实现导航	57
3.4.2 Find 对话框选项详解	31	4.4 决策图标	59
3.5 创建图形	32	4.4.1 决策图标的结构	59
3.5.1 绘制直线	32	4.4.2 分支结构的属性设置	59

4.4.3 顺序分枝结构的创建	61	6.2.1 从声音图标导入声音文件	117
4.4.4 随机分枝结构的创建	62	6.2.2 以拖拉方式导入声音文件	117
4.4.5 条件分枝结构的创建	65	6.2.3 控制声音对象与其他对象 的关系	118
4.4.6 循环结构的创建	67	6.2.4 控制声音对象的播放次数	119
4.5 本章小结	69	6.2.5 控制声音对象的播放速度	119
思考与练习	69	6.3 “数字化电影”图标的使用	119
第 5 章 “交互”图标的使用	70	6.3.1 从图标导入数字化电影	120
5.1 建立交互结构并设置其属性	70	6.3.2 以拖拉方式导入数字化电影 ...	120
5.1.1 建立交互结构	70	6.3.3 设置数字化电影的显示模式 ...	120
5.1.2 设置交互属性	72	6.3.4 设置数字化电影于其他对象 的关系	121
5.2 Authorware 7.0 的交互类型 (一)	73	6.3.5 控制数字化电影的播放次数、 速度和范围	121
5.2.1 按钮交互	73	6.3.6 设置数字化电影在演示窗口 中的位置	122
5.2.2 热区交互	78	6.4 DVD 图标的使用	123
5.2.3 热对象交互	81	6.4.1 添加 DVD 图标并设置播放 方式	123
5.3 Authorware 7.0 的交互类型 (二)	83	6.4.2 设置 DVD 影像的播放时间 范围	123
5.3.1 文本交互	83	6.4.3 设置 DVD 影像的播放位置	124
5.3.2 按键交互	87	6.5 导入 GIF 动画	124
5.3.3 条件交互	89	6.6 导入 Flash 动画	125
5.4 Authorware 7.0 的交互类型 (三)	92	6.7 导入 PowerPoint 幻灯片	126
5.4.1 限次交互	92	6.8 同步媒体播放	127
5.4.2 限时交互	95	6.9 本章小结	128
5.5 Authorware 7.0 的交互类型 (四)	97	思考与练习	128
5.5.1 下拉菜单交互	97	第 7 章 变量、函数和表达式	129
5.5.2 目标区域交互	100	7.1 变量和函数	129
5.6 永久交互设置和程序的跳转	103	7.1.1 使用变量和函数的场合	129
5.6.1 永久交互的设置	103	7.1.2 系统变量和自定义变量	131
5.6.2 程序的跳转	104	7.1.3 变量的数据类型	132
5.6.3 永久交互的关闭	105	7.1.4 关于函数	133
5.7 本章小结	106	7.2 系统变量的使用	134
思考与练习	106	7.3 自定义变量的使用	136
第 6 章 添加多媒体要素	107	7.3.1 定义自定义按钮	136
6.1 “移动”图标的使用	107	7.3.2 修改自定义按钮	137
6.1.1 Direct to Point 方式	107	7.4 系统函数的使用	138
6.1.2 Direct to Line 方式	110		
6.1.3 Direct to Grid 方式	111		
6.1.4 Path to Point 方式	112		
6.1.5 Path to End 方式	113		
6.1.6 五种移动方式比较	116		
6.2 “声音”图标的使用	117		

7.4.1	Function 对话框的使用	138
7.4.2	函数的参数	138
7.4.3	函数的返回值	139
7.5	运算符	139
7.5.1	运算符的类型	140
7.5.2	运算符的优先级	140
7.5.3	运算符的计算结果	141
7.6	表达式和语句	142
7.6.1	表达式的使用	142
7.6.2	条件语句与循环语句	142
7.7	计算图标编辑器	144
7.8	本章小结	146
	思考与练习	146
第 8 章	使用知识对象	147
8.1	知识对象简介	147
8.1.1	什么是知识对象	147
8.1.2	知识对象的特点	147
8.1.3	知识对象和模块的区别	148
8.2	使用现有的知识对象	148
8.2.1	添加知识对象	148
8.2.2	Application 知识对象实例	149
8.2.3	查看知识对象内部结构	159
8.3	使用知识对象实现特定功能	162
8.3.1	获取光驱盘符	162
8.3.2	创建消息框	164
8.3.3	文件保存	168
8.3.4	文件拷贝	171
8.3.5	创建 Windows 控件	173
8.3.6	发送电子邮件	175
8.4	本章小结	178
	思考与练习	178
第 9 章	库和模块的使用	179
9.1	库和模块简介	179
9.1.1	库的简介	179
9.1.2	模块简介	180
9.1.3	库与模块的区别	181
9.2	库的创建和使用	181
9.2.1	创建测试实例	181
9.2.2	库的创建	184

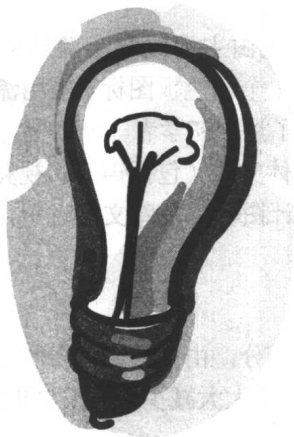
9.2.3	认识库设计窗口	184
9.2.4	库的使用	186
9.2.5	库中图标的操作	186
9.3	链接的更新和识别	188
9.3.1	链接的更新	188
9.3.2	链接的识别	188
9.3.3	链接的恢复	189
9.4	模块的创建和使用	189
9.4.1	模块的创建	190
9.4.2	模块的使用	190
9.4.3	模块的转换	191
9.5	本章小结	191
	思考与练习	192
第 10 章	程序的跟踪和调试	193
10.1	程序调试的意义	193
10.2	Authorware 的调试工具	193
10.3	程序调试的方法	195
10.3.1	使用 Start 和 end 标志旗	195
10.3.2	使用 Trace 窗口	196
10.3.3	运用 Trace 函数	196
10.3.4	利用显示窗口显示变量的值	196
10.4	程序中的错误	197
10.4.1	错误的分类	197
10.4.2	解决的方法	197
10.5	程序调试的经验和技巧	198
10.6	本章小结	199
	思考与练习	199
第 11 章	Xtras 和 ActiveX 控件	200
11.1	使用 Xtras 效果	200
11.1.1	Xtras 的五种类型	200
11.1.2	Sprite Xtras	201
11.1.3	Scripting Xtras	202
11.1.4	工具 Xtras	204
11.2	ActiveX 控件	206
11.2.1	关于 ActiveX 控件	206
11.2.2	使用 ActiveX 控件创建 媒体播放器	206
11.3	本章小结	208
	思考与练习	208

第 12 章 程序的打包和发行	209
12.1 发行前的准备	209
12.1.1 决定多媒体数据的存放位置	209
12.1.2 准备工作目录	210
12.1.3 使用路径	210
12.1.4 关于调色板	211
12.1.5 带上支持文件	212
12.1.6 自动查找 Xtras	214
12.2 将程序打包	214
12.3 一键发行	215
12.3.1 发行设置	216
12.3.2 批量发行	226
12.4 本章小结	227
思考与练习	228
第 13 章 综合开发实例	229
13.1 总体设计思路	229
13.1.1 多媒体软件模型	229
13.1.2 多媒体软件组成部分	230
13.1.3 各部分之间的关系	230

13.2 屏幕取词实例	232
13.2.1 主要内容	232
13.2.2 开发步骤	232
13.2.3 程序的完善	241
13.2.4 程序回顾和总结	243
13.3 拼字游戏实例	244
13.3.1 主要内容	244
13.3.2 开发步骤	245
13.3.3 程序的调试完善	254
13.4 接球游戏实例	254
13.4.1 主要内容	254
13.4.2 开发步骤	255
13.4.3 程序运行效果	271
13.4.4 程序总体回顾	272
13.5 本章小结	273
思考与练习	274
附录 A Authorware 7.0 快捷操作一览表	275
附录 B Authorware 7.0 系统变量一览表	279
附录 C Authorware 7.0 系统函数一览表	297



第1章 Authorware 7.0 简介



Authorware 7.0 是美国 Macromedia 公司开发的一种十分流行的多媒体制作软件。它允许开发者使用文字、图片、图像、动画、幻灯、声音和数字电影等信息来创建多媒体程序。有了功能强大的多媒体编辑软件 Authorware, 制作属于自己的图文声并茂的多媒体程序已经不再是梦想。使用 Authorware 7.0 可以制作出性能卓越的多媒体程序。下面, 就让我们一起进入 Authorware 的世界吧。

1.1 Authorware 使用概述

Authorware 是一套多媒体开发工具, 它与其他编程工具的不同之处在于它采用基于设计图标和流程的程序设计方法, 具有可以不写程序的特色, 即使是非专业人员也能够使用它创作交互式多媒体程序。

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, 使用 Authorware 大大降低了开发的难度

Authorware 具有以下一些功能和特点:

◆ 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数字化电影来, 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在起。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和动画制作工具进行多媒体素材的制作, 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, 引入并处理图像。Authorware 提供 5 种动画类型, 可以制作简单动画。

◆ 具备多样化的交互作用能力, 提供强有力的交互控制

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、热物体、文本、下拉菜单等。而每种交互作用响应类型对用户的输入又可以做出若干种不同的反馈，所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。

◆ 形象直观的开发界面

Authorware 程序是由流程线和设计图标组成的。流程线由主流线和支流线组成。Authorware 提供 14 个形象的设计图标，2 个流程调试图标和 1 个调色板图标，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。Authorware 支持鼠标拖放操作 (drag-and-drag)，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，这可以是真正的可视化的创作。

◆ 可以使用模块和库

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，便于分工合作。对于需要重复运用的素材，建立库可以大大减少系统资源的占用，避免大量的重复劳动。

◆ 提供了知识对象

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。

◆ 方便强大的发行功能

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。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。

◆ 提供大量精彩的范例程序

Authorware 在帮助系统中提供了大量范例程序，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。

◆ 具有动态链接功能

由于 Authorware 不可能提供满足所有使用者的变量和函数，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。



1.2 Authorware 7.0 的新增功能

与 Authorware 6.5 相比, Authorware 7.0 主要有如下 10 点新增功能:

 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, 因为在后面的学习中介绍这些内容。

◆ 熟悉的用户界面和更舒适的环境

Authorware 7.0 继续使用熟悉的 Macromedia 用户界面, 以减少用户学习的时间。不过, 现在的可停靠工具栏可以被随意组合、折叠和展开, 从而提供了一个舒适且高度可定制的工作环境。

◆ 对微软 PowerPoint 文件的导入

Authorware 7.0 可以导入 PPT 文件, 将其转化为 XML 格式, 然后放置到流程线上。这是一个显著的进步, 可以让用户更方便地创建复杂的多媒体程序。

◆ DVD 播放功能

目前, DVD 已经取代了 VCD, 成为新的影像标准。Authorware 7.0 集成了 DVD 影像的播放功能。

◆ 为残疾人设计的辅助特性

Authorware 7.0 可以用 Tab 键进行导航, 并且把文字转换成语音, 以便和软件辅助特性法规保持一致。

◆ XML 的导入和导出

Authorware 7.0 不但可以导入 Web 标准 XML 文件, 生成动态的数据驱动的应用程序, 还可以把应用程序导出为 XML 文件。

◆ JavaScript 支持

Authorware 7.0 使用了和 Macromedia Dreamweaver MX 一样的 JavaScript 引擎。

◆ 学习管理系统知识对象 (LMS Knowledge Objects)

Authorware 7.0 建立的程序可以连接到 LMS 系统。通过向导即可决定发送给 LMS 或从 LMS 处接收的信息。知识对象可以通过 ADL、HACP 和 LAN, 与 LMS 进行通信。

◆ LMS 系统的一键发布

单击一个键就可以把程序传送到 LMS。这项特性集成了打包和上传内容到 LMS 系统的所有步骤, 使发布变得简单。

◆ 完全可手工输入的属性

在 Authorware 7.0 里, 所有属性都可以手工输入。这使得高级开发人员在创建命令、知识对象和扩展内容时更加容易。

◆ 苹果 Mac OS X 播放支持



Authorware 7.0 的应用程序可以在 Mac OS X 兼容机上播放。

1.3 Authorware7.0 的安装、启动和退出

1.3.1 系统要求

由于 Authorware 7.0 需要综合包括图、文、声、像等多种信息，因此它对计算机软硬件的要求都比较高。表 1-1 给出了 Authorware 7.0 运行和播放时的系统资源要求。

表 1-1 Authorware 7.0 的系统资源要求

内容	开发	播放
CPU	Intel Pentium II 或更高	Intel Pentium II 或更高
内存	32MB	16MB (Windows), 24MB (Mac)
系统软件	Windows 98 SE、Windows 2000 或 Windows XP	Windows XP、Windows 2000、Windows NT 4.0、Windows Me、Windows 98SE 或 Mac OS 8.1
驱动器	120MB 硬盘空间和 CD-ROM	无

使用 Authorware 7.0 的目的是制作多媒体，这就要求在机器上要安装声卡和显卡，另外还需要配置一个音箱或一副耳机。Authorware 本身对硬盘的要求并不大，但是制作多媒体作品要用到大量的多媒体素材，所以硬盘越大越好。为了能够方便地读取光盘上的多媒体素材，在制作多媒体作品时，要打开许多的窗口，有时还要处理一些复杂的图形，所以显示器分辨率越高越好。

此外，为了处理 Authorware 7.0 使用的素材信息，需要以下种类的工具软件支持：

- ◆ 图像处理软件，例如 Photoshop
- ◆ 三维动画制作软件，例如 3DS MAX
- ◆ 二维动画制作软件，例如 Director
- ◆ 声音处理软件，例如 WaveEdit
- ◆ 数字视频制作软件，例如 Premiere

1.3.2 安装过程

在使用 Authorware 7.0 之前，必须先安装它，具体的操作步骤如下：

- ☞ 将 Authorware 7.0 的安装光盘放入光驱中。
- ☞ 打开资源管理器，执行光盘中的 Setup.exe 文件。
- ☞ 安装程序打开安装向导如图 1-1 所示。
- ☞ 然后，用户可以根据安装向导逐步设置各选项。
- ☞ 设置完毕后，安装程序开始拷贝文件，如图 1-2 所示。
- ☞ 文件拷贝完毕后，Authorware 7.0 安装成功。

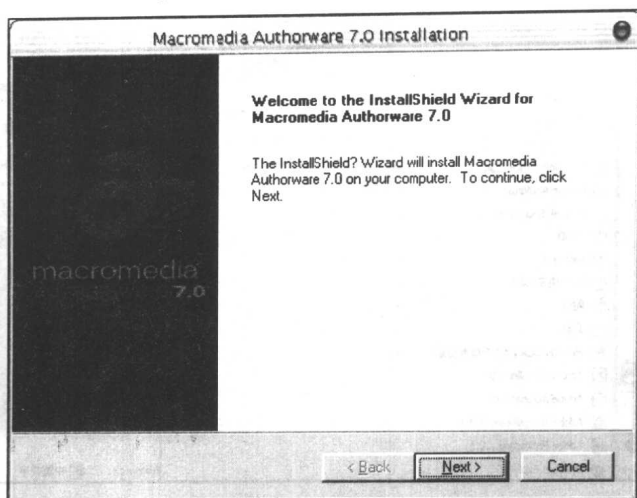


图 1-1 Authorware 7.0 的安装向导

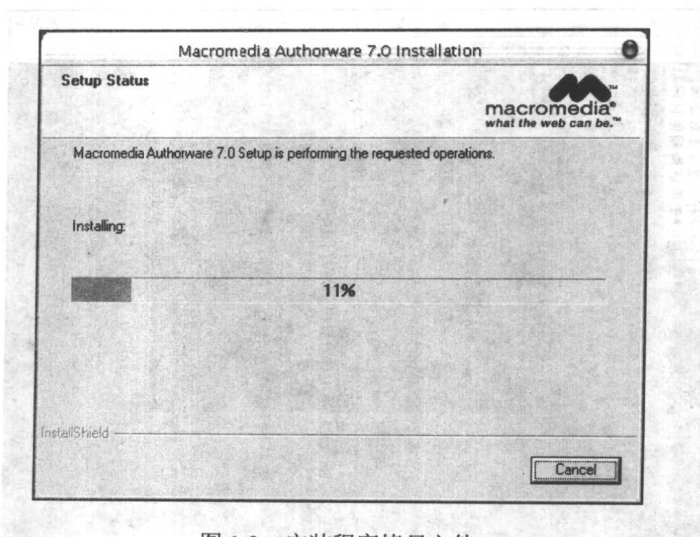


图 1-2 安装程序拷贝文件

1.3.3 启动和退出

◆ Authorware 7.0 的启动

下面是启动 Authorware 7.0 的步骤（以 Windows XP 为例）。

- ☛ 单击 Windows 系统桌面任务栏上的“开始”按钮。
- ☛ 将鼠标指针移动到弹出菜单的“所有程序”项，显示出级联菜单。
- ☛ 将鼠标指针移动到 Macromedia 项，显示出级联菜单。
- ☛ 选中 Macromedia Authorware 7.0 项，如图 1-3 所示，可以打开 Authorware 7.0。

启动 Authorware 7.0 后，屏幕上会出现一个 Authorware 欢迎画面，如图 1-4 所示。单击鼠标左键或等待一段时间后，该画面会消失。

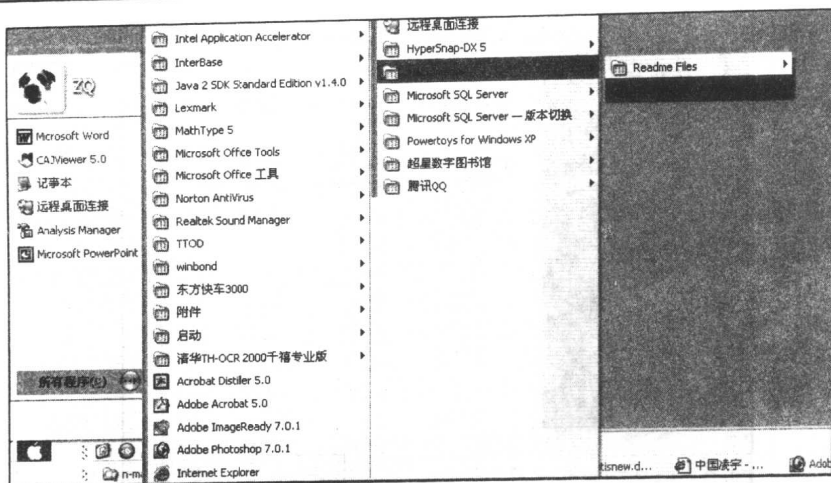


图 1-3 启动 Authorware 7.0

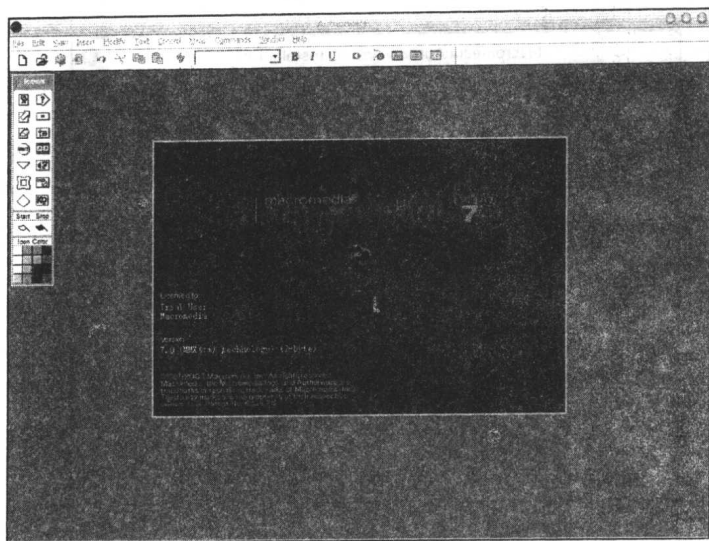


图 1-4 Authorware 7.0 欢迎画面

◆ Authorware 7.0 的退出

退出 Authorware 7.0 的方法有很多种，下面列举几种：

- ① 单击标题栏上右端的“关闭”命令按钮。
- ② 执行菜单命令 File|Exit。
- ③ 双击标题栏上左端的控制框。
- ④ 使用快捷方式 Alt + F4。

如果在退出 Authorware 7.0 之前，正在编辑的多媒体程序从来没有命名保存（系统自动以 Untitled 命名），Authorware 7.0 将弹出 Save File As 对话框，提示用户保存程序。另外，如果退出前编辑的多媒体程序已经命名过，但在最后一次保存后进行过修改，Authorware 7.0 也将弹出对话框，提示用户保存程序。



1.4 本章小结

本章主要介绍了 Authorware 的功能和特点、Authorware 7.0 的新功能和 Authorware 7.0 的安装、启动及退出。

多媒体程序集中了多种媒体形式：文本、声音、图片/图像、动画等媒体形式。Authorware 的推出大大降低了多媒体软件的制作难度，从而让每个人都可以轻松制作自己的多媒体文件。Authorware 7.0 更具有很多新增的功能，例如对微软 PowerPoint 文件的导入、DVD 播放功能、XML 的导入和导出、JavaScript 支持、学习管理系统知识对象、苹果 Mac OS X 播放支持等。Authorware 7.0 的安装非常简单，只要执行安装光盘上的 Setup.exe 文件即可。

读完本章之后，一定会对 Authorware 产生浓厚的兴趣。当然，如果是一个新手，可能会是一头雾水，那就请赶快进入下面的章节吧！

思考与练习

1. Authorware 有什么特点？
2. Authorware 7.0 有何新增功能？
3. 请读者尝试安装 Authorware 7.0。