

万水

电脑动画与多媒体技术系列

Authorware 7.0

多媒体制作

入门与提高

戴 威 等编著



中国水利水电出版社
www.waterpub.com.cn



万水电脑动画与多媒体技术系列

Authorware 7.0 多媒体制作入门与提高

戴威 等编著

中国水利水电出版社

内 容 提 要

本书系统地介绍了 Authorware 7.0 各种功能的使用方法, 内容安排上由浅入深, 使读者可以逐步深入了解 Authorware 7.0。为了配合读者的学习, 在本书重要章节的后面都附有部分实例, 这些实例中包括很多多媒体程序制作的经验和技巧, 在实际应用中可以引导读者灵活运用 Authorware 7.0。

读者通过对这本书循序渐进的学习, 很快就可以掌握 Authorware 7.0 的精髓, 并且通过少量的特效实例指导, 一方面可以了解 Authorware 7.0 各种功能的使用方法, 另一方面也能受到启发, 拓宽思路, 在实际工作中遇到类似的任务时有所借鉴。

本书内容翔实、图文并茂, 是一本很实用的 Authorware 7.0 教程, 适合于从事多媒体程序开发的用户阅读, 也可以作为广大 Authorware 7.0 爱好者的辅助教材。

图书在版编目 (CIP) 数据

Authorware 7.0 多媒体制作入门与提高 / 戴威等编著. —北京: 中国水利水电出版社, 2004

(万水电脑动画与多媒体技术系列)

ISBN 7-5084-2073-X

I. A… II. 戴… 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 (2004) 第 031959 号

书 名	Authorware 7.0 多媒体制作入门与提高
作 者	戴威 等编著
出版 发行	中国水利水电出版社 (北京市三里河路 6 号 100044) 网址: www.waterpub.com.cn E-mail: mchannel@263.net (万水) sales@waterpub.com.cn 电话: (010) 63202266 (总机) 68331835 (营销中心) 82562819 (万水)
经 售	全国各地新华书店和相关出版物销售网点
排 版	北京万水电子信息有限公司
印 刷	北京蓝空印刷厂
规 格	787mm×1092mm 16 开本 17.75 印张 397 千字
版 次	2004 年 5 月第 1 版 2004 年 5 月第 1 次印刷
印 数	0001—5000 册
定 价	26.00 元

凡购买我社图书, 如有缺页、倒页、脱页的, 本社营销中心负责调换

版权所有·侵权必究

前 言

Authorware 是多媒体工具软件供应商 Macromedia 公司的优秀产品, 该软件功能强大, 应用范围涉及教育、娱乐、科学等各个领域。

随着 IT 产业的发展, 计算机已经走进了千家万户, 并且在各个行业中不断地普及, 多媒体也随之成为一个家喻户晓的名词。近几年来, 多媒体技术不断发展和进步, 成为信息传递的重要手段之一, 在教学、科研、电子商务等领域发挥着巨大的作用。由于多媒体具有的众多优势和特点, 使多媒体技术受到了广泛的重视, 随着网络时代的到来, 人们将多媒体技术向网络靠拢, 并产生了超媒体系统。

在这种背景下, 多媒体制作软件如雨后春笋般流行开来, Macromedia 公司的 Authorware 软件则是多媒体制作软件的龙头老大。Authorware 基于图标的流程创作方式使它具有易学易用的特点, 强大的媒体功能使 Authorware 可以将文字、图形、图像、动画、声音、数字电影等媒体综合到一起, 开发出优秀的多媒体作品。Authorware 有出色的人机交互功能, 共有 11 种不同的人机交互方式, 大大增强了多媒体程序的人机交互功能。Authorware 还有很好的网络发布功能, 支持 XML 技术, 可以制作出远程教育的课程。在扩展性方面, Authorware 支持多种 ActiveX 控件, 可以方便地扩展自己的功能, 并且还可以使用其他用户开发出来的 ActiveX 控件。

自从 Authorware 问世以来, 已经出了 8 代产品。Macromedia 公司最新推出的 Authorware 7.0 是 Authorware 的最新版本, 它在以前几版的基础上功能更加完善, 操作更加方便。为了让大家了解 Authorware 7.0 的功能, 学习如何使用 Authorware, 我们编写了本书。

本书系统地介绍了 Authorware 7.0 各种功能的使用方法, 并对常用的多媒体开发技巧进行了介绍, 使读者在按部就班学习的同时, 也可以了解到常见的多媒体教学程序的制作原理。

除封面署名的编者以外, 参与本书编写的还有曹永利、李若峰、宋晓鹏、刘伟、许克杰、党生瑞、徐杰、刘黎明、吴魏、刘凤杰、黄晓明、张卓等。在本书的编写过程中得到了中国水利水电出版社计算机编辑室编辑们的大力支持, 在此表示感谢。

作者

2004 年 1 月

目 录

前言

第 1 章	初识 Authorware 7.0	1
1.1	多媒体技术基础	1
1.2	什么是 Authorware	1
1.3	Authorware 的主要功能和特点	2
1.4	Authorware 7.0 的新增功能	3
1.5	下载和安装 Authorware 7.0	5
1.5.1	Authorware 7.0 试用版的下载	5
1.5.2	Authorware 7.0 的安装	6
第 2 章	Authorware 7.0 的操作界面	11
2.1	Authorware 7.0 的菜单栏	11
2.2	基本操作工具箱	14
2.3	Authorware 的核心组件——图标栏	16
2.4	设计窗口	18
2.5	控制面板	20
2.6	绘图工具箱	20
2.7	常用窗口和面板	22
第 3 章	Authorware 7.0 的基本操作	25
3.1	创建一个 Authorware 文件	25
3.2	图标的基本操作	26
3.3	调整设计窗口	32
3.4	程序初始化窗口的设置	32
3.5	导入对象	38
3.6	一个简单的多媒体程序	41
3.7	保存 Authorware 文件	50
第 4 章	图形和图像对象的处理	51
4.1	基本绘图工具	51
4.1.1	指针工具	52
4.1.2	直线工具	53
4.1.3	斜线工具	54
4.1.4	椭圆工具	54
4.1.5	矩形工具	54

4.1.6	圆角矩形工具	55
4.1.7	多边形工具	55
4.1.8	图形的线条、填充和颜色	56
4.2	外部图像的导入	58
4.2.1	导入图像	58
4.2.2	导入图像的属性设置	59
4.2.3	处理导入的图片	60
4.3	图像的显示模式和层次	62
4.3.1	图像的显示层次	63
4.3.2	显示模式	64
4.3.3	多个图像的对齐	67
4.3.4	多个图像的组合	67
第 5 章	文本对象的处理	69
5.1	创建和导入文本	69
5.1.1	在 Authorware 中创建文本	69
5.1.2	在 Authorware 中导入文本	70
5.2	文本属性的设置	70
5.2.1	文本格式的设置	70
5.2.2	带有滚动条的文本框	74
5.2.3	文本段落格式的设置	74
5.2.4	使用文本的平滑效果	75
5.3	文本的查找和替换功能	76
5.4	使用 RTF 文本编辑器	77
5.5	文本特效的实现	79
5.5.1	阴影字的制作	79
5.5.2	竖排文字的制作	81
5.5.3	更多特殊效果的文字	82
第 6 章	Authorware 的动态效果	84
6.1	Authorware 7.0 中的动画	84
6.2	运动动画效果	84
6.2.1	显示图标和移动图标	85
6.2.2	运动动画的类型	86
6.2.3	运动速度和运动路径的控制	91
6.3	运动动画的使用实例	93
6.3.1	滚动字幕	93
6.3.2	月份指示牌	95
6.3.3	鼠标跟随效果	97

6.3.4	旋转加速	102
6.3.5	秒表	104
6.4	动画制作技巧	105
6.4.1	显示过渡效果	106
6.4.2	擦除图标与擦除过渡效果	107
6.4.3	程序运行的暂停	108
第 7 章	复杂多媒体对象的应用	110
7.1	声音对象	110
7.1.1	导入声音文件	110
7.1.2	调整声音对象的播放属性	111
7.1.3	声音处理技巧	112
7.1.4	声音应用实例	114
7.2	数字电影对象	116
7.2.1	Authorware 7.0 支持的影片文件格式	116
7.2.2	导入数字电影文件	116
7.2.3	数字电影对象的属性设置	117
7.2.4	数字电影应用实例	119
7.3	视频对象	120
7.3.1	视频对象简介	120
7.3.2	基本硬件条件	120
7.3.3	设置视频对象的属性	121
7.4	Flash 动画、Quicktime 电影和 GIF 动画对象	122
7.4.1	Flash 动画	122
7.4.2	Quicktime 电影	124
7.4.3	GIF 动画对象	125
7.5	ActiveX 控件	125
7.5.1	ActiveX 控件简介	125
7.5.2	ActiveX 控件应用实例	126
第 8 章	变量、函数和表达式	129
8.1	Authorware 中的变量和函数	129
8.1.1	变量和函数的分类	129
8.1.2	系统变量和自定义变量	130
8.1.3	变量的数据类型	132
8.1.4	函数	132
8.2	计算图标编辑窗口	134
8.3	变量的使用	141
8.3.1	系统变量的使用	141

8.3.2	自定义变量的使用	143
8.4	函数的使用	145
8.4.1	系统函数	145
8.4.2	自定义函数	145
8.5	运算符和表达式	147
8.5.1	运算符的使用	147
8.5.2	表达式的使用	148
8.6	语句	149
8.6.1	If...Then 条件语句	149
8.6.2	循环语句	149
第 9 章	用 Authorware 实现多媒体的人机交互	151
9.1	多媒体的交互性	151
9.1.1	什么是交互性	151
9.1.2	Authorware 中的人机交互机制	151
9.1.3	交互响应的过程	151
9.2	交互结构的建立	152
9.2.1	Authorware 的交互响应方式	152
9.2.2	使用交互图标创建交互结构	153
9.2.3	交互图标属性的设置	154
9.2.4	响应的设置	157
9.3	Authorware 中的交互响应方式	159
9.3.1	Button (按钮响应)	159
9.3.2	Hot Spot (热区域响应)	160
9.3.3	Hot Object (热对象响应)	161
9.3.4	Target Area (目标区域响应)	162
9.3.5	Pull-Down Menu (下拉菜单响应)	163
9.3.6	Conditional (条件响应)	163
9.3.7	Text Entry (文本输入响应)	164
9.3.8	Keypress (按键响应)	165
9.3.9	Time Limit (时间限制响应)	166
9.3.10	Tries Limit (次数限制响应)	167
9.3.11	Event (事件响应)	167
9.4	分支程序的设计	168
9.4.1	判断图标	168
9.4.2	判断图标属性的设置	168
9.4.3	分支路径属性的设置	170
9.5	交互响应与分支程序综合实例	171

9.5.1	按钮和光标的特效	171
9.5.2	世界杯小组赛战绩查询	174
9.5.3	下拉菜单的制作	176
9.5.4	测验题	180
第 10 章	框架和导航	187
10.1	框架图标和导航图标	187
10.1.1	框架图标的属性设置	187
10.1.2	框架图标的内部结构	188
10.1.3	导航图标的使用	189
10.2	翻页跳转结构	195
10.2.1	在多个框架图标之间实现跳转	195
10.2.2	利用导航图标直接跳转	196
10.2.3	设置指向任意页的导航结构	196
10.2.4	框架结构的嵌套	197
10.2.5	页面的自动创建	197
10.3	创建超链接	198
第 11 章	Authorware 的媒体库和模板	201
11.1	媒体库	201
11.1.1	什么是媒体库	201
11.1.2	媒体库的机制	202
11.1.3	媒体库的基本操作	202
11.1.4	库图标的编辑	205
11.1.5	媒体库的更新	207
11.1.6	外部媒体浏览器	208
11.2	模板的使用	209
11.2.1	什么是模板	209
11.2.2	创建和使用模板	210
11.2.3	模板的转换	211
第 12 章	Knowledge 对象	212
12.1	什么是 Knowledge 对象	212
12.1.1	Knowledge 对象的用途	212
12.1.2	Knowledge 对象的类型	213
12.1.3	Knowledge 对象的工作流程	219
12.2	Knowledge 对象的使用方法	223
12.3	使用 Knowledge Object 功能实现特定功能	230
12.3.1	电影自助餐	230
12.3.2	武侠知识小测验	236

12.3.3	处理 RTF 文件	246
第 13 章	调试与打包	251
13.1	调试程序	251
13.1.1	良好的设计习惯	251
13.1.2	调试工具的使用	251
13.2	发布前的准备工作	253
13.3	项目的发布	253
13.4	文件打包	255
13.4.1	文件打包	255
13.4.2	媒体库文件单独打包	256
第 14 章	Authorware 的网络应用	257
14.1	Authorware 7.0 的网络应用	257
14.1.1	Authorware 7.0 的网络技术	257
14.1.2	Authorware 7.0 的传输速率	257
14.1.3	Authorware 7.0 的数据流技术	258
14.1.4	Authorware Advanced Streamer	258
14.2	基于网络的 Authorware 程序设计	259
14.2.1	设计思路的变化	259
14.2.2	多媒体资源的优化	260
14.2.3	在多媒体作品中访问网络资源	261
14.2.4	Authorware 网络程序开发实例	262
14.3	在网络上发布 Authorware 程序	264

第 1 章 初识 Authorware 7.0

1.1 多媒体技术基础

随着 IT 产业的发展,计算机已经走进了千家万户,并且在各个行业中不断地普及,多媒体也随之成为一个家喻户晓的名词。近几年来,多媒体技术不断发展和进步,成为信息传递的重要手段之一,在教学、科研、电子商务等领域发挥着巨大的作用。那么,到底什么是多媒体呢?

回顾一下 20 世纪计算技术发展的历程,60 年代的计算机仅仅能显示文字,而到 70 年代,已经加入了图像和声音,到了 80 年代电视影像已经进入了计算机,90 年代计算机开始能够实时地处理大量的声音和影视图像数据信息。这些文字、图形、图像、声音、动画和电影图像等,就是所谓的“媒体”。可以将媒体理解为信息的一种载体,这些媒体是人们平时交流思想,传递信息的重要方式,电视、报纸等媒体的功能是一样的。

多媒体技术是泛指那些融合了两种或者两种以上媒体的信息交流手段和传播的媒体,现代的多媒体技术具有人机交互式媒体的特点。由于计算机和微处理器技术的发展和普及,使用这些设备可以比较方便地实现人机交互功能,具有很强的互动性,这一点是多媒体技术的优势。这是电视、报纸、杂志等媒体无法达到的。多媒体技术和传统电视播放不同,即使播放相同的信息和节目,仍然会表现出很多不同的特性。例如我们现在收看电视节目采用的是线性播放,影视节目按照固定的顺序从头到尾播放,在人与电视之间,人是被动者,电视是主动者。而多媒体是有计算机参与的,计算机具有较强的交互能力,我们可以使用键盘、鼠标等设备,通过计算机去控制各种媒体的播放,从而在人与计算机之间,人成为主动者而多媒体成为被动者。

由于多媒体具有的众多优势和特点,使多媒体技术受到了广泛的重视,随着网络时代的到来,人们将多媒体技术向网络靠拢,并产生了超媒体系统。多媒体可以看成是超媒体系统的一个子集,超媒体系统是使用各种超链接构成的信息系统,使用 HTML 或 VRML 来编写。目前大多数媒体作品以光盘的形式发行,但是这样体现不出超媒体系统的优势,并且成本较高。可以预见在不久的将来,多媒体作品会更多地以网络的形式来传播,人们表达、获取和使用信息的方式会产生重大变革。

1.2 什么是 Authorware

在多媒体刚刚兴起的时候,大多数多媒体作品是依靠直接编写代码来实现的,这种多媒体创作方式非常麻烦,开发周期很长,对开发者的要求也很高。正是在这种背景下,

Authorware 应运而生。

Authorware 是 Macromedia 公司推出的一款优秀多媒体程序开发工具。用 Authorware 制作多媒体的思路非常简单,采用基于图标的流程线设计方式,程序结构清晰,并且各种模块的可重复利用性高。Authorware 采用流程线设计方式,使用户可以像搭积木一样在设计窗口中用图标组建程序。14 个不同功能的图标可以代替复杂的编程工作,图标中可以添加文字、图像、音乐、动画和视频等多种媒体格式,这使得 Authorware 的用户可以不懂任何编程语言,而迅速开发出高水平的多媒体作品。

自从 Authorware 问世以来,Macromedia 公司不断对其进行改进。Authorware 先后经历了 1.0、2.0、3.0、4.0、5.0、6.0、6.5 版本,直至目前的 7.0 版。与以前的版本相比,Authorware 7.0 在以前几版的基础上功能更加完善,操作更加方便,并且增强了交互功能,添加了大量的系统函数和变量,并且增强对于当前流行的各种媒体的支持,例如 DVD 等。目前 Authorware 已经广泛地应用于多媒体教学领域,市场上大多数多媒体教学光盘都是利用 Authorware 开发的,图 1-1 所示就是一个例子。



图 1-1 用 Authorware 开发多媒体教学资料

1.3 Authorware 的主要功能和特点

Authorware 之所以能够成为计算机业中炙手可热的软件之一,这是由其本身所固有的特点所决定的,下面就来看一看 Authorware 的主要功能和特点:

- 基于图标的开发方式。Authorware 主程序是由流程线和图标构成的。最新的 Authorware 7.0 中,已经有 14 种不同功能的图标,结构简洁清晰地摆在流程线上,既可以轻松地制作多媒体程序,又可以实现复杂的功能。
- 图文处理能力。Authorware 不是专业的文字编辑工具,也不是专门的图像处理工具,制作动画更不是 Authorware 的特长。但是 Authorware 综合了各种工具的最基本的功能,具备了一定的文字、图形、动画处理能力,作为一个多媒体创作工具而言,这已经足够了。

- 强大的人机交互功能。人机交互是现代多媒体技术的特点, Authorware 提供了 11 种交互响应的方式, 例如按钮、热区、热物体、文本、下拉菜单等。利用这些交互方式可以很好地实现交互功能, 创作出功能完善的多媒体作品。
- 良好的可扩展性。Authorware 提供了良好的可扩展性能。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。
- 库和模块。Authorware 提供了库和模块功能, 可以重复运用多种素材, 大大减少系统资源的占用, 同时提高开发的效率。
- 兼容性。Authorware 创建出的程序可以在多个系统下运行, 甚至在没有安装 Authorware 的平台下也可以正常运行。
- 提供网络支持。新版的 Authorware 提供了良好的网络支持, 用户可以很容易地将作品分段和压缩, 制成网络版发布到网络上去。

1.4 Authorware 7.0 的新增功能

Authorware 7.0 继承了 Authorware 早期版本的各种优点, 并且在此基础上进行了改进和提高。它的一些新特点极大地增强了 Authorware 的功能, 并且其操作性和创造性也得到了较大提高。

在 Authorware 7.0 中主要新增了以下一些新特点:

- 通用的 Macromedia 用户界面。Macromedia 公司的软件一向具有操作简单方便、易于上手的优点。著名的网页制作三剑客 Flash、Fireworks、Dreamweaver 就是此中翘楚。Flash 等软件的 MX 版本已经为人们所熟悉, 其用户界面十分友好, 受到了广泛地好评。Authorware 7.0 中吸收了 Flash MX 等软件界面优点, 现在的用户地操作界面与 Macromedia 产品的通用界面相匹配, 图 1-2 是新增加的属性 (Properties) 面板。

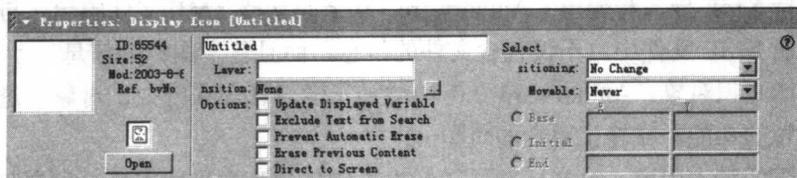


图 1-2 Macromedia 通用的 Properties 面板

- 增加对 PowerPoint 文件的支持。Microsoft PowerPoint 是用户广泛使用的幻灯片软件, 使用 Authorware 也可以制作出幻灯片。但是当用户已经使用 PowerPoint 制作了幻灯片后, 就没法再使用 Authorware 对其进行加工和修改。为了进一步方便用户的使用, 在 Authorware 7.0 中, 增加了对 PowerPoint 文件的支持, 可以将用 PowerPoint 制作好的幻灯片直接导入 Authorware 中。图 1-3 是转换 PowerPoint 文件的对话框。

- 增加对 DVD 文件的支持。随着媒体技术的日新月异, DVD 已经走进了千家万户, 成为人们比较熟悉和喜欢的媒体方式。Authorware 自然也不会忽视这种情况。在最新的 Authorware 7.0 版本中, 可以在开发出的应用程序中整合播放 DVD 视频文件, 同时在 Authorware 的图表栏中也新增了一个 DVD 图标, 如图 1-4 所示。

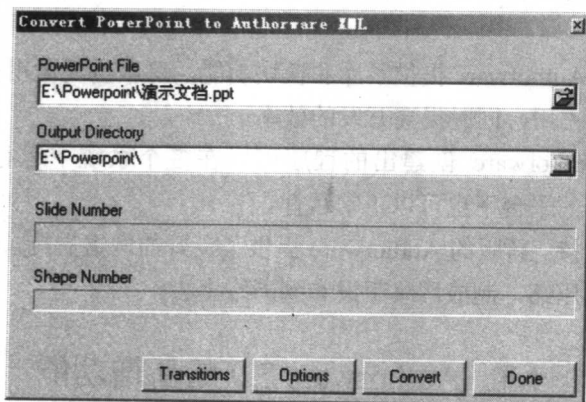


图 1-3 转换 PowerPoint 文件

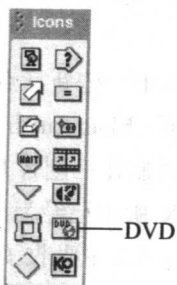


图 1-4 新增 DVD 图标

- 支持 XML 导入和输出。Authorware 7.0 全面支持 XML 文件的导入与输出。在输出的 XML 文件中, 不仅包含文件的信息, 而且包含图标的信息。
- 新增知识对象。Authorware 7.0 中增加了学习管理系统知识对象, 进一步增强了系统的功能, 减轻了用户的负担。
- 增强的脚本引擎。Authorware 7.0 提供完备的脚本属性支持。用户可以通过脚本来进行 commands 命令、Knowledge Objects 知识对象和延伸内容的高级开发。并且在 Authorware 7.0 中, 不仅可以使 Authorware 本身的脚本语言, 还可以使用 Javascript 脚本语言, 对于那些熟悉 Javascript 的用户来说, 可以迅速掌握要领。对于使用不同的脚本语言, 可以在计算图标中分别标识出来, 如图 1-5 所示。
- 跨系统的兼容性。Authorware 7.0 创作的作品, 不仅可以在 PC 机的 Windows 系统下使用, 而且可以在苹果机的 Mac OS X 上兼容播放。

另外, Authorware 7.0 还增加了一键发布的学习管理系统功能; 增强了内容创建导航

功能, 增强了 Trace/Debug 窗口的功能等。

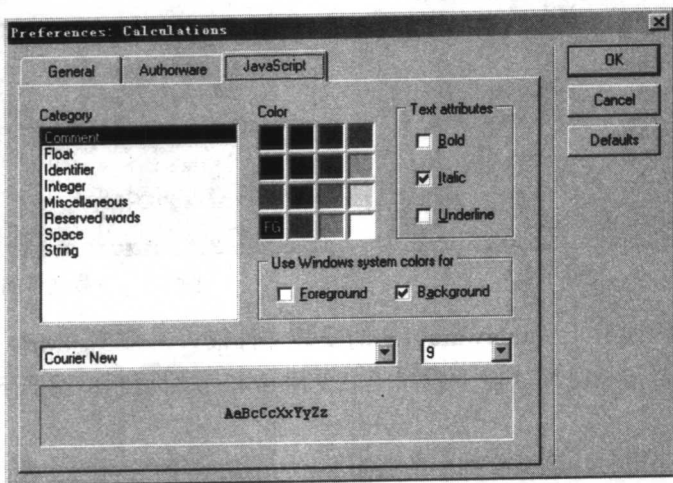


图 1-5 设置 JavaScript 脚本的文字样式

1.5 下载和安装 Authorware 7.0

Authorware 具有 Macromedia 公司产品一贯的作风, 其安装界面十分友好, 安装起来方便简单。首先确定你的计算机具备以下条件:

CPU	Pentium 166 以上
操作系统	Windows 95 以上或 Macintosh 8.5 以上
内存	64MB 以上
硬盘	140MB 以上硬盘空间
显示器	256 色 800×600 以上的显示器

以上只是使用 Authorware 7.0 的最低要求, 多媒体的开发是非常耗费机器资源的, 等到用户实际操作以后, 就会发现这一点。为了实际上能够流畅地运行 Authorware 7.0, 最好能有 Pentium III 以上等级的 CPU 和 128MB 以上的内存, 硬盘空间越大越好。

1.5.1 Authorware 7.0 试用版的下载

要使用 Authorware 7.0, 首先要购买 Authorware 7.0 软件。如果您还不是很熟悉 Authorware 7.0, 仅仅是想了解一下, 那么在 Macromedia 公司的网站上提供了 Authorware 7.0 试用版, 可以通过试用版了解 Authorware 7.0 的各项功能和优点, 再决定是否购买。

下面来看看如何下载 Authorware 7.0 试用版。首先打开一个浏览器, 如 Internet Explorer, 然后在地址栏键入 http://download.macromedia.com/pub/authorware/esd/aw7_trial.exe, 然后按回车键, 会弹出一个“文件下载”对话框, 如图 1-6 所示。

单击“保存”按钮, 确定保存文件。弹出“另存为”对话框, 选择一个文件夹, 单击“保存”按钮, 保存文件。这时会弹出下载文件的对话框, 如图 1-7 所示。

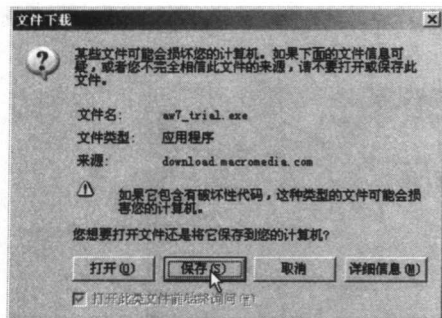


图 1-6 文件下载

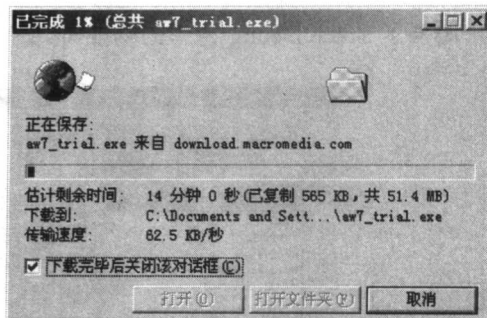


图 1-7 下载文件的过程

这里需要提醒读者，Authorware 7.0 的安装文件很大，有 51.4MB，如果用普通的拨号上网方式，需要很长时间才能下载完毕，使用 56kb/s 的调制解调器下载大概需要两个小时。

当文件下载完毕后，可以看到一个名为 aw7_trial.exe 的可执行文件，如图 1-8 所示。这是一个自解压文件，双击后会启动 Authorware 7.0 试用版的安装程序。

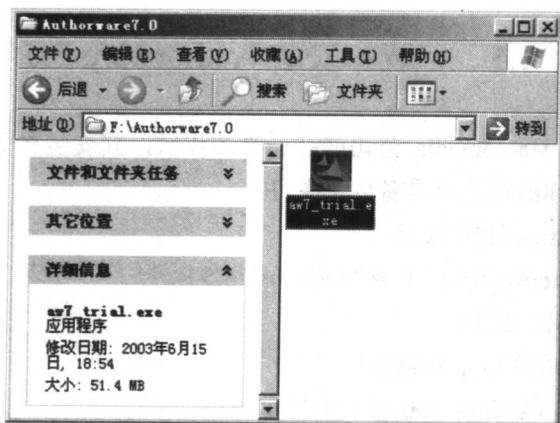


图 1-8 Authorware 7.0 试用版的安装文件

1.5.2 Authorware 7.0 的安装

Authorware 7.0 的安装与大多数 Windows 应用程序类似，简单方便。以 Authorware 7.0 试用版为例，其安装的主要步骤如下：

(1) 双击 Authorware 的安装文件（例如 aw7_trial.exe 文件），启动 Authorware 7.0 的安装向导，弹出安装对话框，如图 1-9 所示，这时正在解压缩包。解包结束后会自动启动安装程序向导，如图 1-10 所示，该界面要用户确认是否安装 Authorware 7.0。单击 Next 按钮，进行下一步安装。

(2) 仔细阅读 Macromedia 公司关于版权的声明，如果同意，单击 Yes 按钮，进行下一步安装，如图 1-11 所示。

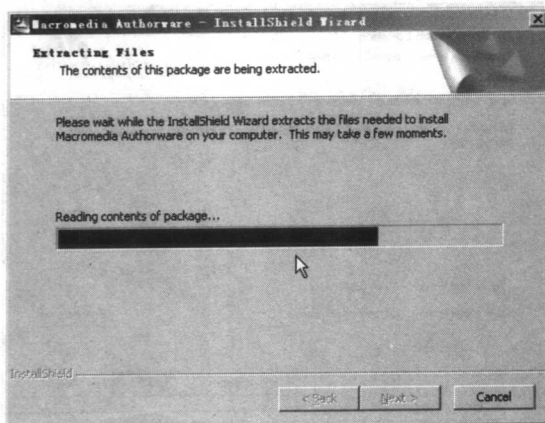


图 1-9 安装程序启动

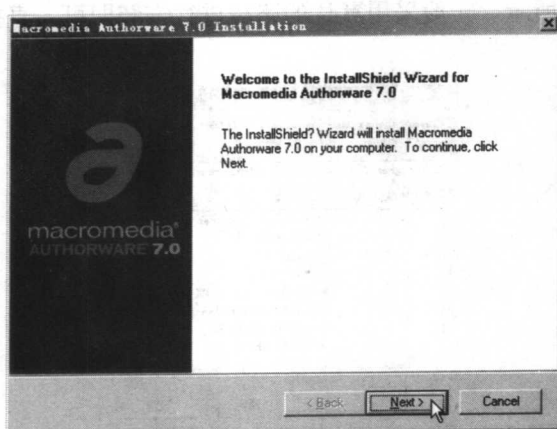


图 1-10 安装向导

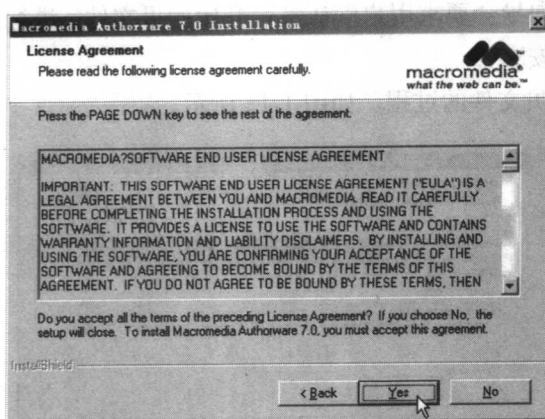


图 1-11 许可协议

(3) 接下来用户可以指定 Authorware 7.0 的安装路径, 如图 1-12 所示。安装向导默认的安装路径为 C:\Program Files\Macromedia\Authorware 7.0。