



高等院校规划教材

李智鑫 主 编

郝春梅 吴文利 时明亮 副主编

Authorware 7.0 中文版多媒体制作教程

强调理论与实践相结合，注重专业技术技能的培养
引入典型工程案例，提高工程实用技术的能力



中国水利水电出版社
www.waterpub.com.cn

21 世纪高等院校规划教材

Authorware 7.0 中文版多媒体制作教程

李智鑫 主编

郝春梅 吴文利 时明亮 副主编

中国水利水电出版社

内 容 提 要

本书系统地介绍了 Authorware 7.0 中文版的各种功能与使用方法, 内容安排由浅入深, 使读者可以循序渐进, 逐步深入了解并掌握 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典型实例, 这些实例中包含了很多多媒体程序制作的实战经验和技巧, 在实际应用中引导读者灵活运用 Authorware 7.0。

通过对本书循序渐进的学习, 读者很快就可以掌握 Authorware 7.0 的基本应用。通过特效实例指导, 一方面可以了解 Authorware 7.0 各种功能的使用方法, 另一方面可以举一反三, 拓宽思路, 在实际工作中有所借鉴。

本书内容翔实、图文并茂, 是一本很实用的 Authorware 多媒体制作教程, 既可作为高校学生学习 Authorware 的教学用书, 也可作为从事多媒体程序开发的参考资料, 还可作为广大 Authorware 爱好者的自学教材。

本书配有免费电子教案, 读者可以从中国水利水电出版社网站下载, 网址为:
<http://www.waterpub.com.cn/softdown/>。

图书在版编目 (CIP) 数据

Authorware 7.0 中文版多媒体制作教程 / 李智鑫主编. —北京: 中国水利水电出版社, 2006

(21 世纪高等院校规划教材)

ISBN 7-5084-3645-8

I. A… II. 李… 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 (2006) 第 021644 号

书 名	Authorware 7.0 中文版多媒体制作教程
作 者	李智鑫 主编 郝春梅 吴文利 时明亮 副主编
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 印张 410 千字
版 次	2006 年 3 月第 1 版 2006 年 3 月第 1 次印刷
印 数	0001—5000 册
定 价	25.00 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

序

随着计算机科学与技术的飞速发展,计算机的应用已经渗透到国民经济与人们生活的各个角落,正在日益改变着传统的人类工作方式和生活方式。在我国高等教育逐步实现大众化后,越来越多的高等院校会面向国民经济发展的第一线,为行业、企业培养各级各类高级应用型专门人才。为了大力推广计算机应用技术,更好地适应当前我国高等教育的跨越式发展,满足我国高等院校从精英教育向大众化教育的转变,符合社会对高等院校应用型人才培养的各类要求,我们成立了“21世纪高等院校规划教材编委会”,在明确了高等院校应用型人才培养模式、培养目标、教学内容和课程体系的框架下,组织编写了本套“21世纪高等院校规划教材”。

众所周知,教材建设作为保证和提高教学质量的重要支柱及基础,作为体现教学内容和教学方法的知识载体,在当前培养应用型人才中的作用是显而易见的。探索和建设适应新世纪我国高等院校应用型人才培养体系需要的配套教材已经成为当前我国高等院校教学改革和教材建设工作面临的紧迫任务。因此,编委会经过大量的前期调研和策划,在广泛了解各高等院校的教学现状、市场需求,探讨课程设置、研究课程体系的基础上,组织一批具备较高的学术水平、丰富的教学经验、较强的工程实践能力的学术带头人、科研人员和主要从事该课程教学的骨干教师编写出一批有特色、适用性强的计算机类公共基础课、技术基础课、专业及应用技术课的教材以及相应的教学辅导书,以满足目前高等院校应用型人才培养的需要。本套教材消化和吸收了多年来已有的应用型人才培养的探索与实践成果,紧密结合经济全球化时代高等院校应用型人才培养工作的实际需要,努力实践,大胆创新。教材编写采用整体规划、分步实施、滚动立项的方式,分期分批地启动编写计划,编写大纲的确定以及教材风格的定位均经过编委会多次认真讨论,以确保该套教材的高质量和实用性。

教材编委会分析研究了应用型人才与研究型人才在培养目标、课程体系和内容编排上的区别,分别提出了3个层面的要求:在专业基础类课程层面上,既要保持学科体系的完整性,使学生打下较为扎实的专业基础,为后续课程的学习做好铺垫,更要突出应用特色,理论联系实际,并与工程实践相结合,适当压缩过多过深的公式推导与原理性分析,兼顾考研学生的需要,以原理和公式结论的应用为突破口,注重它们的应用环境和方法;在程序设计类课程层面上,把握程序设计方法和思路,注重程序设计实践训练,引入典型的程序设计案例,将程序设计类课程的学习融入案例的研究和解决过程中,以学生实际编程解决问题的能力为突破口,注重程序设计的实现;在专业技术应用层面上,积极引入工程案例,以培养学生解决工程实际问题的能力为突破口,加大实践教学内容的比重,增加新技术、新知识、新工艺的内容。

本套规划教材的编写原则是:

在编写中重视基础,循序渐进,内容精炼,重点突出,融入学科方法论内容和科学理念,反映计算机技术发展要求,倡导理论联系实际和科学的思想方法,体现一级学科知识组织的层次结构。主要表现在:以计算机学科的科学体系为依托,明确目标定位,分类组织实施,兼容互补;理论与实践并重,强调理论与实践相结合,突出学科发展特点,体现

学科发展的内在规律；教材内容循序渐进，保证学术深度，减少知识重复，前后相互呼应，内容编排合理，整体结构完整；采取自顶向下设计方法，内涵发展优先，突出学科方法论，强调知识体系可扩展的原则。

本套规划教材的主要特点是：

(1) 面向应用型高等院校，在保证学科体系完整的基础上不过度强调理论的深度和难度，注重应用型人才的专业技能和工程实用技术的培养。在课程体系方面打破传统的研究型人才培养体系，根据社会经济发展对行业、企业的工程技术需要，建立新的课程体系，并在教材中反映出来。

(2) 教材的理论知识包括了高等院校学生必须具备的科学、工程、技术等方面的要求，知识点不要求大而全，但一定要讲透，使学生真正掌握。同时注重理论知识与实践相结合，使学生通过实践深化对理论的理解，学会并掌握理论方法的实际运用。

(3) 在教材中加大能力训练部分的比重，使学生比较熟练地应用计算机知识和技术解决实际问题，既注重培养学生分析问题的能力，也注重培养学生思考问题、解决问题的能力。

(4) 教材采用“任务驱动”的编写方式，以实际问题引出相关原理和概念，在讲述实例的过程中将本章的知识点融入，通过分析归纳，介绍解决工程实际问题的思想和方法，然后进行概括总结，使教材内容层次清晰，脉络分明，可读性、可操作性强。同时，引入案例教学和启发式教学方法，便于激发学习兴趣。

(5) 教材在内容编排上，力求由浅入深，循序渐进，举一反三，突出重点，通俗易懂。采用模块化结构，兼顾不同层次的需求，在具体授课时可根据各校的教学计划在内容上适当加以取舍。此外还注重了配套教材的编写，如课程学习辅导、实验指导、综合实训、课程设计指导等，注重多媒体的教学方式以及配套课件的制作。

(6) 大部分教材配有电子教案，以使教材向多元化、多媒体化发展，满足广大教师进行多媒体教学的需要。电子教案用 PowerPoint 制作，教师可根据授课情况任意修改。相关教案的具体情况请到中国水利水电出版社网站 www.waterpub.com.cn 下载。此外还提供相关教材中所有程序的源代码，方便教师直接切换到系统环境中教学，提高教学效果。

总之，本套规划教材凝聚了众多长期在教学、科研一线工作的教师及科研人员的教学科研经验和智慧，内容新颖，结构完整，概念清晰，深入浅出，通俗易懂，可读性、可操作性和实用性强。本套规划教材适用于应用型高等院校各专业，也可作为本科院校举办的应用技术专业的课程教材，此外还可作为职业技术学院和民办高校、成人教育的教材以及从事工程应用的技术人员的自学参考资料。

我们感谢该套规划教材的各位作者为教材的出版所做出的贡献，也感谢中国水利水电出版社为选题、立项、编审所做出的努力。我们相信，随着我国高等教育的不断发展和高校教学改革的不断深入，具有示范性并适应应用型人才培养的精品课程教材必将进一步促进我国高等院校教学质量的提高。

我们期待广大读者对本套规划教材提出宝贵意见，以便进一步修订，使该套规划教材不断完善。

21 世纪高等院校规划教材编委会

2004 年 8 月

前 言

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, 多媒体技术通过不断发展和进步, 已经成为现今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。由于多媒体具有许多独到的优势和特点, 多媒体技术受到了越来越广泛的重视, 并且随着网络时代的到来, 人们将多媒体技术向网络靠拢, 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, 在众多相关产品中, Authorware 堪称业界的龙头老大, 它是由全球著名的多媒体工具软件供应商 Macromedia 公司开发的一款十分优秀的多媒体制作软件。该软件功能极其强大, 应用范围涉及教育、娱乐、科学等各个领域。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 还具有十分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可用性和易用性。Authorware 还有很好的网络发布功能, 支持 XML 技术, 可以制作出用于远程教育的多媒体课件。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公司或用户自己开发出来的 ActiveX 控件。

自从 Authorware 问世以来, 已经推出了 8 代产品。而 Authorware 7.0 中文版则是目前的最新版本, 与以前各版本相比, 其功能更加完善, 操作更加方便。

本书系统地介绍了 Authorware 7.0 中文版的各种功能及使用方法, 并对常用的多媒体开发技巧进行了介绍, 使读者在按部就班进行学习的同时, 可以了解到许多常见的多媒体程序制作原理。

除封面署名作者外, 参与本书编写和资料整理的还有戴威、林晓珊、黄卓、杨昭昭、郝思嘉、李鑫、黄浩、赵应丁、王晓青、林丽等, 在此一并表示感谢。由于时间仓促, 加之作者水平有限, 书中难免存在疏漏和不足之处, 欢迎广大读者批评指正。

编 者

2005 年 10 月

目 录

序

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 Authorware 7.0 的安装	5
本章练习	9
第 2 章 Authorware 7.0 的操作界面	10
2.1 Authorware 7.0 的菜单栏	10
2.2 基本操作工具栏	12
2.3 Authorware 的核心组件——图标栏	14
2.4 设计窗口	16
2.5 控制面板	17
2.6 绘图工具箱	18
2.7 常用窗口和面板	19
本章练习	22
第 3 章 Authorware 7.0 的基本操作	23
3.1 创建 Authorware 文件	23
3.2 图标的基本操作	24
3.3 调整设计窗口	29
3.4 程序初始化窗口的设置	30
3.5 导入对象	35
3.6 制作一个简单的多媒体程序	37
3.7 保存 Authorware 文件	46
本章练习	46
第 4 章 图形和图像对象的处理	47
4.1 基本绘图工具	47
4.1.1 指针工具	47
4.1.2 直线工具	49
4.1.3 斜线工具	49
4.1.4 椭圆工具	50
4.1.5 矩形工具	50

4.1.6	圆角矩形工具.....	50
4.1.7	多边形工具.....	51
4.1.8	图形的编辑.....	51
4.2	外部图像的导入	53
4.2.1	导入图像.....	54
4.2.2	导入图像的属性设置.....	54
4.2.3	处理导入的图片.....	55
4.3	图像的显示模式和层次	58
4.3.1	图像的显示层次.....	58
4.3.2	显示模式.....	59
4.3.3	多个图像的对齐.....	62
4.3.4	多个图像的组合.....	62
	本章练习	63
第 5 章	文本对象的处理.....	64
5.1	创建和导入文本	64
5.1.1	在 Authorware 中创建文本	64
5.1.2	在 Authorware 中导入文本	65
5.2	文本属性的设置	65
5.2.1	文本格式的设置.....	65
5.2.2	带有滚动条的文本框.....	68
5.2.3	文本段落格式的设置.....	69
5.2.4	使用文本的平滑效果.....	70
5.3	文本的查找和替换功能	70
5.4	使用 RTF 文本编辑器	72
5.5	文本特效的实现	74
5.5.1	阴影字的制作.....	74
5.5.2	竖排文字的制作.....	75
5.5.3	更多特殊文字效果的制作.....	77
	本章练习	77
第 6 章	Authorware 的动态效果	79
6.1	Authorware 7.0 中的动画	79
6.2	运动动画效果	79
6.2.1	显示图标和移动图标.....	79
6.2.2	运动动画的类型.....	81
6.2.3	运动速度和运动路径的控制	86
6.3	运动动画的应用实例	88
6.3.1	滚动字幕.....	88
6.3.2	月份指示牌.....	90
6.3.3	鼠标跟随效果.....	92

6.3.4	旋转加速.....	96
6.3.5	秒表.....	98
6.4	动画制作技巧.....	99
6.4.1	显示过渡效果.....	100
6.4.2	擦除图标与擦除过渡效果.....	101
6.4.3	程序运行的暂停.....	102
本章练习		103
第7章	复杂多媒体对象的应用.....	104
7.1	声音对象.....	104
7.1.1	导入声音文件.....	104
7.1.2	调整声音对象的播放属性.....	105
7.1.3	声音处理技巧.....	106
7.1.4	声音应用实例.....	108
7.2	数字电影对象.....	109
7.2.1	Authorware 7.0 支持的影片文件格式.....	109
7.2.2	导入数字电影文件.....	110
7.2.3	数字电影对象的属性设置.....	110
7.2.4	数字电影应用实例.....	112
7.3	视频对象.....	113
7.3.1	视频对象简介.....	113
7.3.2	基本硬件条件.....	114
7.3.3	设置视频对象的属性.....	114
7.4	Flash 动画、Quicktime 电影和 GIF 动画对象.....	115
7.4.1	Flash 动画.....	115
7.4.2	Quicktime 电影.....	117
7.4.3	GIF 动画对象.....	118
7.5	ActiveX 控件.....	118
7.5.1	ActiveX 控件简介.....	118
7.5.2	ActiveX 控件应用实例.....	119
本章练习		121
第8章	变量、函数和表达式.....	122
8.1	Authorware 中的变量和函数.....	122
8.1.1	变量和函数的分类.....	122
8.1.2	系统变量和自定义变量.....	123
8.1.3	变量的数据类型.....	124
8.1.4	函数.....	125
8.2	计算图标编辑窗口.....	127
8.3	变量的使用.....	133
8.3.1	系统变量的使用.....	133

8.3.2	自定义变量的使用.....	136
8.4	函数的使用	136
8.4.1	系统函数.....	136
8.4.2	自定义函数.....	137
8.5	运算符和表达式	139
8.5.1	运算符的使用.....	139
8.5.2	表达式的使用.....	140
8.6	语句	140
8.6.1	“If...Then”条件语句.....	140
8.6.2	循环语句.....	141
	本章练习	142
第9章	实现多媒体程序的人机交互.....	143
9.1	多媒体的交互性	143
9.1.1	什么是交互性.....	143
9.1.2	Authorware 中的人机交互机制	143
9.1.3	交互响应的过程.....	143
9.2	交互结构的建立	144
9.2.1	Authorware 的交互响应方式	144
9.2.2	使用交互图标创建交互结构	144
9.2.3	交互图标属性的设置.....	145
9.2.4	响应的设置.....	148
9.3	Authorware 中的交互响应方式	151
9.3.1	按钮.....	151
9.3.2	热区域.....	152
9.3.3	热对象.....	152
9.3.4	目标区.....	153
9.3.5	下拉菜单.....	154
9.3.6	条件.....	155
9.3.7	文本输入.....	155
9.3.8	按键.....	156
9.3.9	时间限制.....	157
9.3.10	重试限制.....	158
9.3.11	事件.....	158
9.4	分支程序的设计	159
9.4.1	判断图标.....	159
9.4.2	判断图标属性的设置.....	159
9.4.3	分支路径属性的设置.....	161
9.5	交互响应与分支程序综合实例	161
9.5.1	按钮和光标的特效.....	161

9.5.2	世界杯小组赛战绩查询.....	165
9.5.3	下拉菜单制作实例.....	167
9.5.4	测验题.....	171
	本章练习	177
第 10 章	框架和导航	178
10.1	框架图标和导航图标	178
10.1.1	框架图标的属性设置.....	178
10.1.2	框架图标的内部结构.....	179
10.1.3	导航图标的使用.....	180
10.2	翻页跳转结构	186
10.2.1	在多个框架图标之间实现跳转	186
10.2.2	利用导航图标直接跳转.....	187
10.2.3	设置指向任意页的导航结构	187
10.2.4	框架结构的嵌套.....	188
10.2.5	页面的自动创建.....	188
10.3	创建超链接	189
	本章练习	190
第 11 章	Authorware 的媒体库和模板	191
11.1	媒体库.....	191
11.1.1	什么是媒体库.....	191
11.1.2	媒体库的工作机制.....	192
11.1.3	媒体库的基本操作.....	192
11.1.4	库图标的编辑.....	195
11.1.5	媒体库的更新.....	197
11.1.6	外部媒体浏览器.....	198
11.2	模板的使用.....	199
11.2.1	什么是模板.....	199
11.2.2	创建和使用模板.....	199
11.2.3	模板的转换.....	200
	本章练习	201
第 12 章	知识对象	202
12.1	知识对象概述	202
12.1.1	知识对象的用途.....	202
12.1.2	知识对象的类型.....	203
12.1.3	知识对象的工作流程.....	208
12.2	知识对象的使用方法	211
12.3	使用知识对象实现特定功能	218
12.3.1	电影自助餐.....	218
12.3.2	武侠知识小测验.....	224

12.3.3 处理 RTF 文件	234
本章练习	238
第 13 章 调试与打包	239
13.1 调试程序	239
13.1.1 良好的设计习惯	239
13.1.2 调试工具的使用	239
13.2 发布前的准备工作	241
13.3 项目的发布	241
13.4 文件打包	243
13.4.1 文件打包	243
13.4.2 媒体库文件单独打包	244
本章练习	245
第 14 章 Authorware 的网络应用	246
14.1 Authorware 7.0 的网络应用	246
14.1.1 Authorware 7.0 的网络技术	246
14.1.2 Authorware 7.0 的传输速率	246
14.1.3 Authorware 7.0 的数据流技术	247
14.1.4 Authorware Advanced Streamer 简介	247
14.2 基于网络的 Authorware 程序设计	248
14.2.1 思路的变化	248
14.2.2 多媒体资源的优化	249
14.2.3 在多媒体作品中访问网络资源	250
14.2.4 Authorware 网络程序开发实例	251
14.3 在网络上发布 Authorware 程序	253
本章练习	259

第 1 章 初识 Authorware 7.0

随着信息产业的发展,计算机已经走进了千家万户,并且在日常生活中不断地普及,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,现今已成为信息传递的重要手段之一,在教学、科研、电子商务等各个领域发挥着巨大的作用。本章就先介绍一下多媒体基础知识以及 Authorware 的概况。

1.1 多媒体技术基础

首先回顾一下 20 世纪计算机技术发展的历程:60 年代的计算机仅仅能显示文字;而到 70 年代,开始引入图像和声音;到了 80 年代,电视影像已经进入了计算机世界;发展到 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”。我们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,与电视、报纸等传统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独有的优势,是电视、报纸、杂志等传统媒体无法比拟的。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,从而在人与媒体之间,使人成为主动者而媒体成为被动者。

由于多媒体具有众多独到的优势和特点,因而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。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

在多媒体技术刚刚兴起的时候,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 是著名的多媒体工具软件供应商 Macromedia 公司推出的一款优秀多媒体程序开发工具。使用 Authorware 制作多媒体的思路非常简单,它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,用户可以像搭积木一样在设计窗口中用图标组建程序。在 Authorware 中,14 个不同功能的图标就代替了复杂的编程工作,在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 的用户可以不用学习任何编程语言,就能迅速开发出专业水平的多媒体作品。

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 和目前的 7.0 共 8 个版本。与以前的版本相比,Authorware 7.0 的功能更加完善,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,同时增强了对于当前流行的各种媒体的支持,例如 DVD 等。目前 Authorware 已经广泛应用于多媒体教学领域,市场上见到的大多数多媒体教学光盘都是利用 Authorware 开发的,如图 1-1 所示就是一个例子。



图 1-1 用 Authorware 开发的多媒体教学资料

1.3 Authorware 的主要功能和特点

Authorware 之所以能够成为业界炙手可热的软件之一,是由其本身所固有的特点所决定的。Authorware 的主要功能和特点如下:

- 基于图标的开发方式。Authorware 主程序是由流程线和图标构成的。在最新的 Authorware 7.0 中,已经有 14 种不同功能的图标,可以简洁清晰地摆放在流程线上,使用户可以轻松地制作出功能复杂的多媒体程序。
- 图文处理能力。Authorware 虽然不是专业的文字编辑工具,也不是专门的图像处理工具,但 Authorware 综合了各种专业工具的许多基本功能,具备一定的文字、图形、动画处理能力,对一款多媒体创作工具而言,显然已经足够了。
- 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,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 有着十分良好的可扩展性能。它提供了动态链接功能,使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，使用户可以重复运用素材，大大减少系统资源的占用率，提高程序开发的效率。
- 兼容性。利用 Authorware 开发的程序可以在多种系统下运行，甚至在没有安装 Authorware 的平台下也可以正常运行。
- 强大的网络支持。新版的 Authorware 提供了强大的网络支持，用户可以很容易地将作品分段和压缩，并将其发布到网络上。

1.4 Authorware 7.0 的新增功能

Authorware 7.0 不仅继承了先前版本的各种优点，并且在之前版本的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，同时其操作性和创造性也有了较大提高。

在 Authorware 7.0 中，主要新增了以下一些功能及特点：

- 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 和 Dreamweaver 就是此中翘楚。Flash 等软件的 MX 系列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 借鉴了 Flash MX 等软件界面的优点，使其用户操作界面与 Macromedia 产品的通用界面相匹配，如图 1-2 所示即为新增加的属性面板。

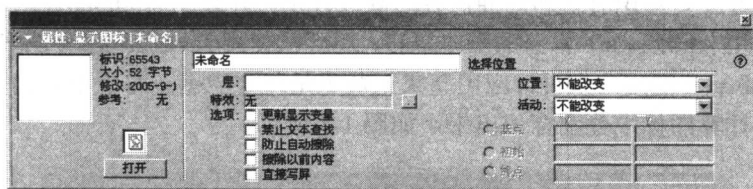


图 1-2 Authorware 7.0 通用的属性面板

- 增加了对 PowerPoint 文件的支持。Microsoft PowerPoint 是用户广泛使用的一款幻灯片制作软件，以前，当用户使用 PowerPoint 制作好的幻灯片时，没法再使用 Authorware 对其进行加工和修改了。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，用户可以将用 PowerPoint 制作好的幻灯片直接导入 Authorware 中，并进行编辑。如图 1-3 所示即为转换 PowerPoint 文件的对话框。

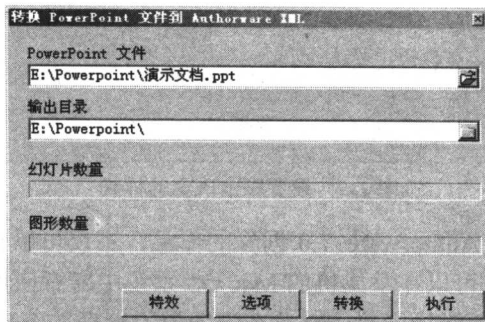


图 1-3 转换 PowerPoint 文件

- 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, 成为人们十分熟悉和喜欢的媒体形式。Authorware 自然也不会忽视这种情况, 在最新的 Authorware 7.0 版本中, 用户可以在所开发出的应用程序中整合播放 DVD 视频文件, 同时在 Authorware 的图标栏中也新增加了一个 DVD 图标, 如图 1-4 所示。

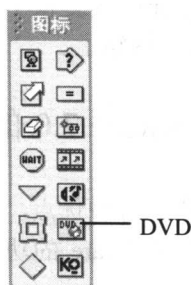


图 1-4 新增加的 DVD 图标

- 支持 XML 文件的导入和输出。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。
- 增强的知识对象。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 提供了完备的脚本属性支持, 用户可以通过脚本语言进行命令、知识对象和延伸内容的高级开发。并且在 Authorware 7.0 中, 用户不仅可以使用 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, 应用起来无疑更是得心应手。对于不同的脚本语言, 系统可以在计算图标中分别标识出来, 如图 1-5 所示。

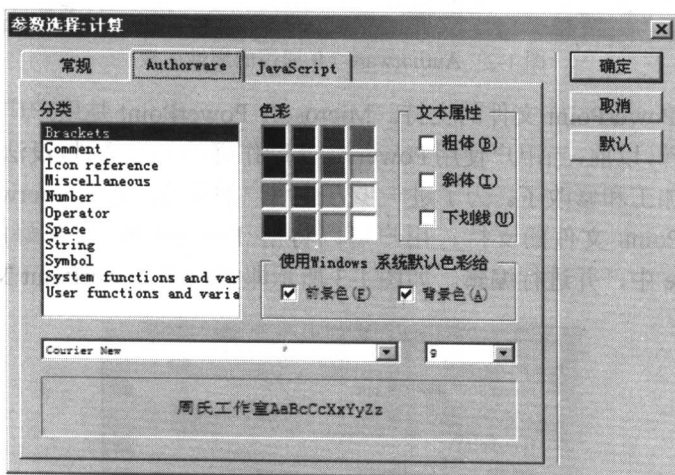


图 1-5 设置脚本语言的样式

- 跨系统的兼容性。Authorware 7.0 创作的作品, 不仅可以在 IBM 兼容机的 Windows 系统下使用, 而且可以在苹果机的 Mac OS 系统中随意应用。
- 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。

1.5 Authorware 7.0 的安装

Authorware 具有 Macromedia 公司产品一贯的作风, 其安装界面十分友好, 安装过程方便简单。

首先需要确定即将安装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 以上分辨率的显示器。

以上只是使用 Authorware 7.0 的最低要求, 而多媒体程序的开发是非常耗费系统资源的, 等到用户实际操作以后, 就会发现这一点。为了能够流畅地运行 Authorware 7.0, 最好能够配备 Pentium III 以上等级的 CPU 和 128MB 以上的内存, 硬盘空间越大越好。

Authorware 7.0 的安装与大多数 Windows 应用程序类似, 操作十分简便, 其安装的主要步骤如下:

(1) 双击 Authorware 的安装文件 (例如 Setup.exe 文件), 启动 Authorware 7.0 的安装向导, 弹出安装对话框, 如图 1-6 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 1-7 所示。该界面要用户确认是否安装 Authorware 7.0, 单击“下一步”按钮, 开始安装。

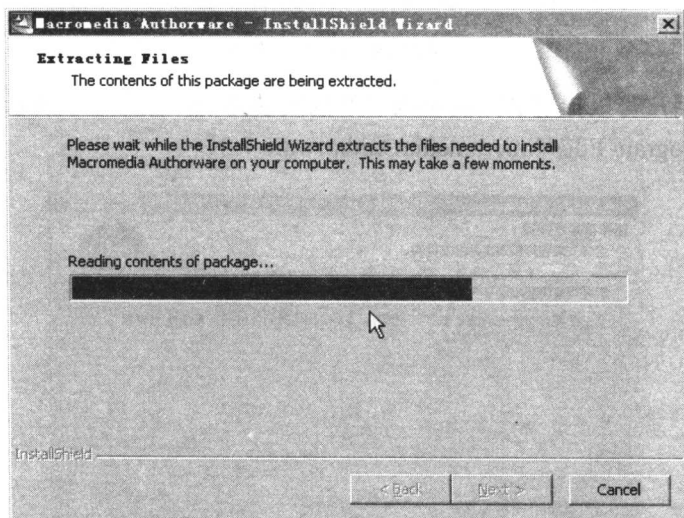


图 1-6 安装程序启动

(2) 仔细阅读 Macromedia 公司关于版权的声明, 如果同意, 单击“是”按钮, 进行下一步安装, 如图 1-8 所示。