

[大师讲座全记录]

新案例课堂
New

Authorware

多媒体 制作白金案例

7.0

张 磊 编著



首次将立体案例教学法引入到Authorware的教学中，step by step的案例制作流程讲解，一学就会



案例采用“案例效果+案例介绍+案例分析+案例步骤+案例小结+举一反三”的全新体例结构



超强的互动性，变被动式学习为主动式学习，在短时间内轻松掌握Authorware的应用技巧，达到事半功倍的效果



囊括成功设计大师的倾力之作，挑战Authorware的应用极限，案例可以充分运用到实际工作中，极具商业价值



数十个经典案例以实用为目的，软件操作与案例完美结合，技术含量高，应用全方位，全面覆盖软件功能



精彩光盘内容：包含所有范例的原始文件和部分精彩实例的多媒体教学演示，供读者学习使用



山东电子音像出版社

[大师讲座全记录]

新案例课堂

New

Authorware

多媒体 制作白金案例

7.0

张磊 编著

首次将立体案例教学法引入到Authorware的教学中，step by step的案例制作流程讲解，一学就会

案例采用“案例效果+案例介绍+案例分析+案例步骤+案例小结+举一反三”的全新体例结构

超强的互动性，变被动式学习为主动式学习，在短时间内轻松掌握Authorware的应用技巧，达到事半功倍的效果

囊括成功设计大师的倾力之作，挑战Authorware的应用极限，案例可以充分运用到实际工作中，极具商业价值

数十个经典案例以实用为目的，软件操作与案例完美结合，技术含量高，应用全方位，全面覆盖软件功能



精彩光盘内容：包含所有范例的原始文件和部分精彩实例的多媒体教学演示，供读者学习使用



山东电子音像出版社

Authorware 7

多媒体制作白金案例

本书以实用技能的培养为出发点，重点介绍了利用 Authorware 7 制作演示光盘、课件和游戏类多媒体作品的实用技术。

全书由 6 个章节组成，基础知识和经典实例两章主要介绍多媒体的基本概念、Authorware 7 的简介、软件的使用和工作流程等基础知识，并介绍了十多个非常经典实例的制作方法；而在实际应用部分本书则提供大量的实例和项目讲解，这对于初学者快速提高对软件的操作能力有很大的帮助。

本书内容丰富，结构清晰，是读者进行学习、实践的最佳选择。适合于初、中级读者学习使用。特别适合于已经掌握了 Authorware 基本知识，想进一步提高创作水平的读者阅读，同时也是广大教师及多媒体爱好者的制作指导书。

责任编辑 刁 戈
文本编著 前程文化
光盘制作 四川前程文化事业有限公司
技术支持 <http://www.21pcedu.com>

出版社 山东电子音像出版社
地 址 济南市胜利大街 39 号
规 格 16 开 25 印张 608 千字
版 次 2005 年 10 月第 1 版
印 次 2005 年 10 月第 1 次印刷
光盘生产者 东方光盘制造有限公司
版 本 号 ISBN 7-89491-420-7
光 盘 定 价 39.00 元 (1 光盘含使用手册)

■ 为了您能流畅地使用光盘，建议您的计算机使用以下配置：

处 理 器 500MHz 以上
分 辨 率 800×600 像素以上
内 存 64MB 以上
光 驱 32 倍速以上
操作系统 Windows 98/Me/2000/XP

■ 未经许可，不得以任何方式复制或抄袭本书部分或全部内容
■ 版权所有，翻印必究

国家十五电子出版物重点规划项目

新案例课堂系列

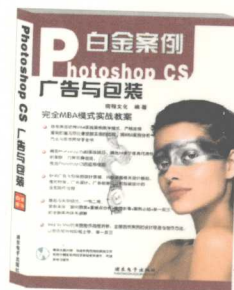
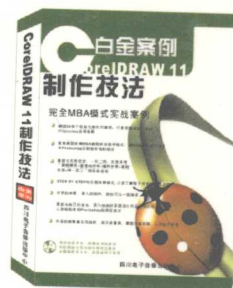
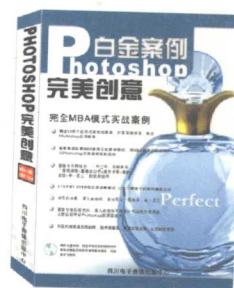
全新立体案例教学法



国家十五电子出版物重点规划项目

新案例课堂系列

全新立体案例教学法



Chapter 2

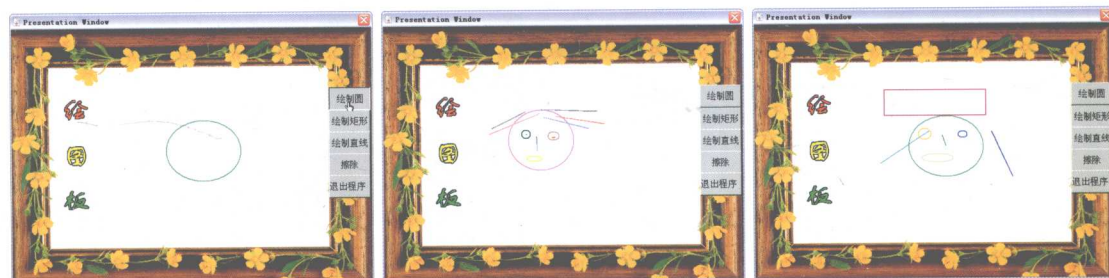
本章详细介绍了 15 个经典 Authorware 的程序实例，全面讲解了在 Authorware 程序制作中交互图标的应用方法、多媒体对象的使用方法、ActiveX 控件的使用以及变量、函数的运用方法。



多媒体放映机.....46

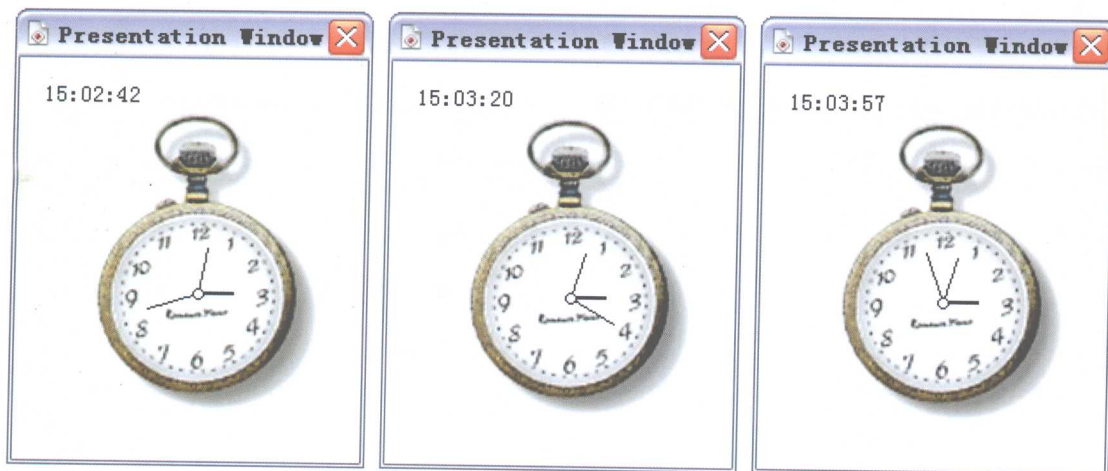


拼图游戏.....56



绘图板.....77

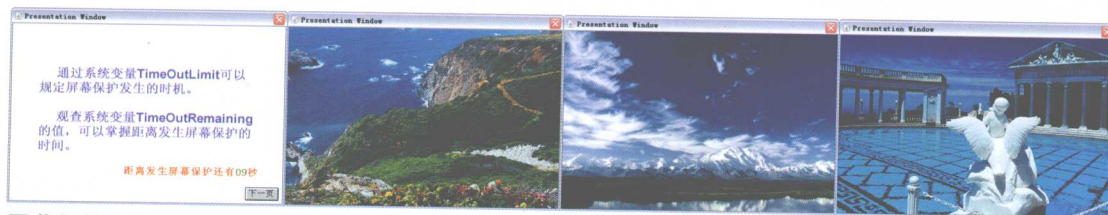
2 Chapter



电子时钟.....67



电子日历.....89



屏幕保护程序.....98



Real Player 播放器.....109

播放控制器.....118

Chapter 3

本章讲述了企业展示和房地产项目两个不同类型的多媒体光盘的制作。使用了交互结构，框架结构等 Authorware 程序制作常用的技术，充分的展示了多媒体演示光盘的特点。



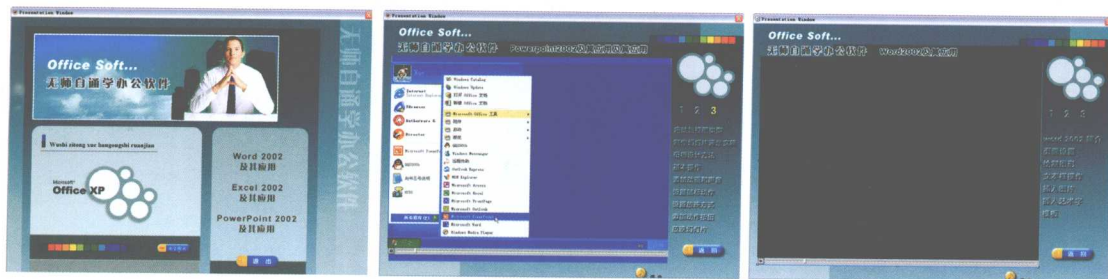
房地产项目展示光盘.....219



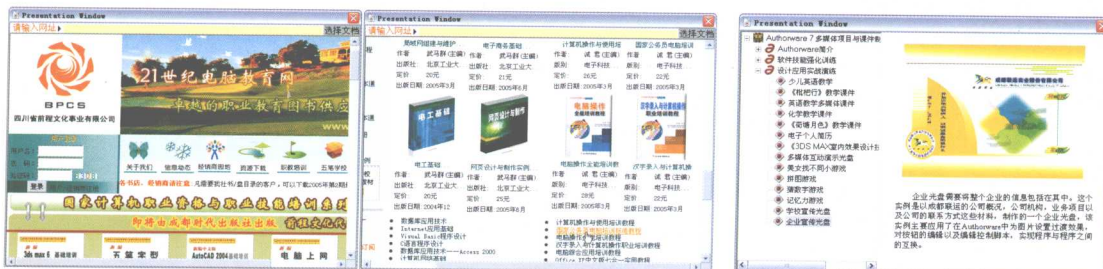
企业形象展示光盘.....154

4 Chapter

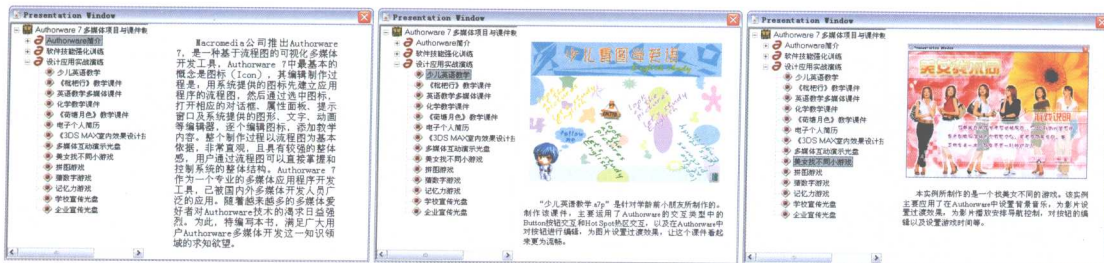
本章讲述图书配套光盘的制作。在制作中通过美观的界面、图片以及视频等多媒体光盘独有的特点，使光盘程序能够完美的表现图书的内容。



图片配套光盘.....268



网页浏览器.....130



电子书.....139



多媒体教学软件.....320

Chapter 5\6

本章讲述了卧室效果图的制作，在建模方面运用的方法较基础，着重讲述了光域网的使用方法。望读者学习本章后能运用光域网创建逼真的灯光效果。



多媒体教学软件.....320



多媒体游戏开发.....366

光盘使用说明

ON THE CD 光盘目录

- 素材及源文件
- 练习素材
- 电子图书

ON THE CD 启动方式

请将光盘放入光驱中，稍等片刻，光盘中的软件将自动运行，在屏幕上会出现光盘主界面。

提示：如果光盘不能自动运行进入主界面，请打开光盘盘符，在光盘文件夹中找到 AutoRun.exe 文件，并双击该文件，即可阅读光盘内容。

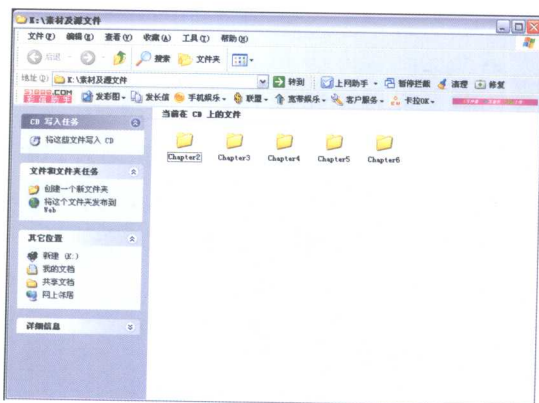
ON THE CD 主界面

在下图所示的光盘主界面上，单击右下角 3 个文字按钮可以打开相应的窗口。



ON THE CD 源文件及素材

单击主界面上的“源文件及素材”按钮，可打开源文件及素材文件夹。



ON THE CD 运行环境

使用光盘时，为保证流畅阅读光盘内容，建议在以下环境运行本光盘：

操作系统：Windows 9X/2000/XP/NT/ME

显示模式：800 × 600 以上分辨率、32 位色

光驱：52 倍速 CD-ROM 或 DVD-ROM

其他：配备音箱

源文件与素材/第 3 章



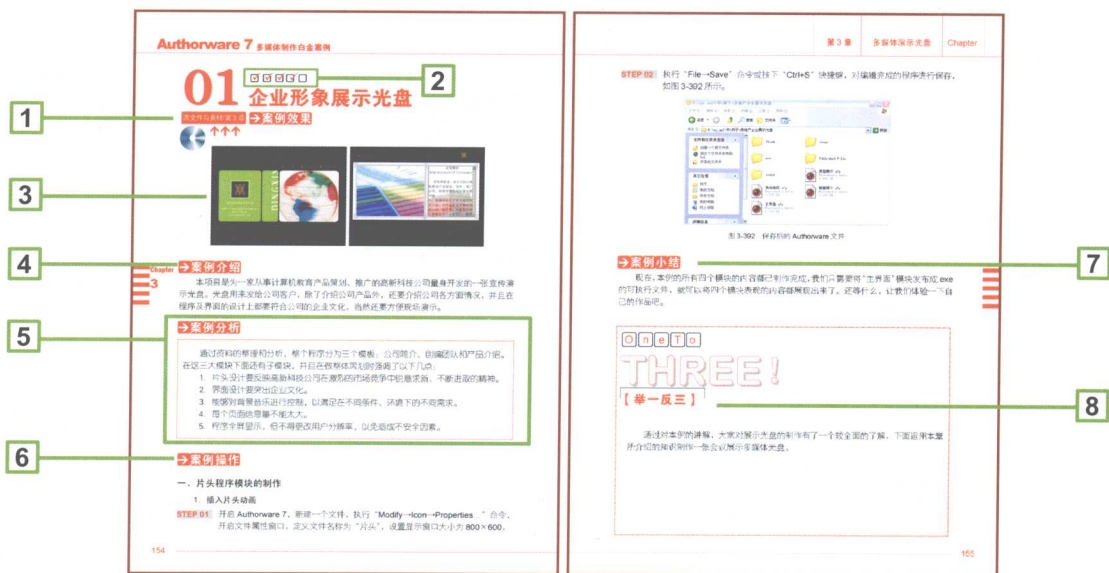
在每个例子的首页，您将会清楚的看到这个图标，它表示该例子所涉及到的素材与源文件在光盘中的位置。

特别提示：在实例制作过程中，将引用大量的素材图片，本书所有实例引用的素材，均能在光盘相应位置找到供您使用。

注意：(1) 如果需要打开本光盘所提供的 Authorware 源文件进行编辑，首先保证在您的计算机中安装 Authorware 7.0 软件，否则无法使用！

(2) 本光盘不适用于在 VCD/DVD 影碟机上播放，仅适用于电脑光驱。

案例阅读方法



1 源文件及素材在光盘中的位置

光盘中存放了大量案例制作中需要用到的源文件及素材，此处标出了该案例所涉及到的素材及最终源文件所在的光盘目录，供读者参考使用。

3 案例效果

最终完成的案例效果图。

5 案例分析

指出案例在制作过程中的重点与难点，并对重点与难点进行分析，最终得到解决方案。

7 案例小结

对案例进行总结，回顾该案例的设计思路，制作过程以及案例中涉及到的知识点，达到“温故而知新”的作用。

2 案例难易指数

每个案例的难易指数是不同的，我们将所有案例分为 5 个等级，而“√”的数量表示了该案例学习与制作的难易度，“√”越多，表示这个案例难度指数越大。

4 案例介绍

介绍该案例的设计风格，大体设计思路等。

6 案例操作

案例的操作步骤，其中“STEP01”等指每一步操作的序号。

8 举一反三

通过举一反三这个环节，不仅仅是学习到这个案例的制作方法，而是通过这个案例领会到一种制作技巧和一种设计理念，使读者轻松制作类似风格的作品，达到融会贯通、举一反三的效果。

新案例课堂

全新立体案例教学法

案例教学法



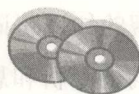
哈佛商学院

“案例教学法”（Casemethod Softeaching）最早可以追溯到古希腊、罗马时代，但它真正作为一种教学方法的形成和运用，却是在 1910 年美国哈佛大学。在诸多的案例教学法中，享有盛名和被广泛赞誉的就是哈佛商学院，正是哈佛商学院对“案例教学法”的成功运用和实施，尤其是使用这种方法为社会培养了大量杰出的工商界骄子，使得“案例教学法”成为一种风靡全球的、被认为是代表未来教育方向的成功教育模式。

立体案例教学法



+



+



www.21pcedu.com

“案例教学法”是一种通过分析各种案例来开展教学活动的教学法，但这些应用一般都是在教师的指导下，在课堂环境中进行的。“立体案例教学法”则是通过图书、多媒体光盘以及学习网站三方面立体互动环境下组织、实施案例教学，使读者成为了教学活动的主体，形成读者自主学习、合作学习、研究性学习和探索性学习的开放型的学习氛围。

立体案例教学法的优势



四个方面

1. 最节约时间、成本最低的学习方法

学开车自己必须亲自驾驶才能学会，学习软件操作也不能死啃书本，只有实际上机练习才能真正掌握软件操作。本书所提供的典型案例全方位覆盖软件的功能、工具、命令以及应用；多媒体光盘提供了案例的素材和源文件供读者上机练习使用；专门的学习网站

www.21pcedu.com (21 世纪电脑教育网) 免费提供在线答疑、小组论坛、在线讨论、留言版发布等等服务。与读者参加课堂培训相比,“立体案例教学法”是最节约时间、成本最低的学习方法。

2. 变被动式学习为主动式学习

传统教学观念以教材为中心,从书本到书本,从概念到概念,主要是向读者灌输理论知识,导致教学与读者的需求脱节、与实际应用脱节,忽视了读者学习潜能的开发。从而使读者学不懂、学不深、学不透,不会运用学到的知识去解决实际问题。而“立体案例教学法”无论是“从例到理”,还是“从理到例”,都十分注重读者自主性的发挥。本书通过典型案例的分析、操作,引导读者掌握理论知识,激发了读者的学习兴趣,使读者运用理论知识能够解决实际问题。

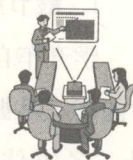
3. 参与程度高、互动性强

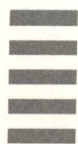
作者与读者、读者与读者利用学习网站进行实时或非实时交流、讨论,使沟通更加充分,有利于提高读者的专业技能。另外,本书配套多媒体光盘采用声音、图像、视频的方式直观演示案例操作步骤,读者通过自学和相互学习可以深入参与整个教学过程,从而培养读者沟通、合作的精神。

4. 重点培养实际工作能力

传统教学观念要求读者对所讲解的知识死记硬背,读者往往不作分析和思考。“立体案例教学法”重视的是案例做出结果之前的分析和思考过程。本书通过案例分析、案例小结、举一反三的方式启发和引导读者,不是对案例进行简单的操作步骤说明,而是对案例涉及的知识进行思考、理解、掌握的全过程。读者从典型案例中学习技能,为以后处理类似的工作提供有力的帮助和参考。

本书所采用的“立体案例教学法”以其先进的理念,启迪性的教学手法以及针对性的实施方式,充分利用现代多媒体技术和网络技术,在学习中创造了一种开放式的环境。充分调动读者的学习积极性,有利于读者提高分析能力,强化职业技能,提升综合能力。这既是“立体案例教学法”的目的所在,也是“立体案例教学法”被广大读者所推崇的魅力所在。





Foreword 前言

随着社会的发展,人们对信息的需求越来越迫切,同时对信息的表现形式也投入更多的关注。这种用计算机来进行多媒体制作的工作形式,被广泛地应用在生活中的多个领域中,同时对我们的工作、生活也带来了极其深远的影响。

本书作者为业内资深人士,具有丰富的多媒体制作经验。在案例讲解过程中超越了其他应用软件类教学图书的单一模式,全面系统地介绍了 Authorware 7 的优越性和典型案例制作,再结合全新立体案例教学法,令读者能够融会贯通、举一反三。

本书特点:

案例经典:通过数十个极具代表性的典型案例作品,将软件的使用功能、应用技巧与实际创意完美地结合在一起。案例全方位,应用百分百。

全新教学法:采用“案例欣赏+案例分析+制作步骤+经验总结+举一反三”的教学方法,使读者对案例涉及的知识进行思考、理解,达到全面掌握的目的。

经验结晶:具有多年设计经验的业界高手创作而成,并由国内知名设计公司(工作室)为创作提供了技术支持,读者从中可以学到许多设计高招。书中每个案例的“案例总结”与“举一反三”部分,要从设计方法、创意思路、创意理念上去领会。

讲解细致:详实的语言讲述和清晰的整体结构,使无论是初学者还是有一定基础的读者,只要跟着案例步骤操作,就可以制作出案例的最终效果,感受到学习带来的成功喜悦。

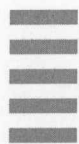
本书导读:

Macromedia 公司推出 Authorware 7,是一种基于流程图的可视化多媒体开发工具。整个制作过程以流程图为基本依据,非常直观,且具有较强的整体感,开发者通过流程图可以直接掌握和控制系统的整体结构。Authorware 7 作为一个专业的多媒体应用程序开发工具,被广泛的应用于各种多媒体教学课件的制作编辑。

本书精选了多个精彩实例,通过 Step By Step 的讲解方式,深刻细致的剖析整个实例的设计思路和制作过程。本书实例力求用最简单、最直接的方式达到最好的设计效果。在第 1 章简单介绍 Authorware 7 的基础功能;第 2 章精心设计出十个非常具有代表性的实例;第 4—6 章分别讲解了多媒体演示光盘、图书配套光盘、多媒体教学软件、多媒体游戏开发 4 类多媒体的制作,这些实例不仅包括 Authorware 中图标、变量和函数这些最基础的知识,还涉及到库文件、ActiveX 控件这些高级知识。通过对每一个实例的详细讲解,使读者能够在学习中达到举一反三的目的。

本书配套光盘中包括案例制作时使用到的素材以及 Authorware 源文件等,为读者自己动手学习案例操作提供了方便。光盘制作精美,内容丰富全面,物超所值,极具收藏价值。

本书适合 Authorware 7 的初学者和从事多媒体制作的专业人士阅读。光盘中提供的案例演示、源文件与素材,可供读者学习与参考。



Contents 目 录

Chapter 1

Authorware 基础知识	1
1.1 多媒体简介	2
1.1.1 多媒体的应用领域	2
1.1.2 多媒体开发工具	5
1.2 Authorware 7 综述	5
1.3 Authorware 7 运行环境	9
1.4 Authorware 7 的启动与关闭	10
1.4.1 启动 Authorware 7	10
1.4.2 打开和保存文件	11
1.4.3 退出 Authorware 7	13
1.5 Authorware 7 的工作环境	13
1.5.1 标题栏	14
1.5.2 菜单栏	14
1.5.3 工具栏	16
1.5.4 图标面板	17
1.5.5 设计窗口	18
1.5.6 演示窗口	18
1.5.7 属性窗口	19
1.5.8 控制面板	20
1.5.9 知识对象窗口及其他窗口面板	21
1.6 工作流程	22
1.7 媒体素材的使用	25
1.7.1 文字素材的使用	26
1.7.2 图像素材的使用	29
1.7.3 动画素材的使用	30
1.7.4 声音素材的使用	35
1.7.5 视频素材的使用	37
1.8 程序打包	39
1.8.1 程序打包基础常识	39
1.8.2 Xtras 文件简介	40

1.8.3 程序打包操作步骤.....	42
---------------------	----

Chapter 2

经典实例..... 45

01 多媒体放映机	46
一、程序界面的制作.....	47
二、背景音乐的添加.....	50
三、交互结构的制作.....	51
四、测试保存程序	55
02 拼图游戏.....	56
一、程序界面的制作.....	57
二、拼图模块的制作.....	59
三、交互结构的制作.....	60
四、测试保存程序	65
03 电子时钟.....	67
一、程序初始化设置.....	68
二、程序界面的制作.....	69
三、交互结构的制作.....	71
四、时刻指针的制作.....	73
五、测试保存程序	75
04 绘图板	77
一、程序界面的制作.....	78
二、功能按钮的制作.....	80
三、图形绘制功能的制作.....	82
四、测试保存程序	87
05 电子日历.....	89
一、程序界面的制作.....	90
二、程序主框架的制作	92
三、交互结构的制作.....	93
四、测试保存程序	96
06 屏幕保护程序	98
一、程序交互页面的制作.....	99
二、屏幕保护效果的制作.....	101
三、测试保存程序	107
07 Real Player 播放器.....	109
一、创建播放器	110