

新 电 脑 生 活 丛 书

# 教学演示

● 张 磊



上海科学技术出版社

## 图书在版编目(CIP)数据

教学演示 / 张磊编著. — 上海: 上海科学技术出版社,  
2001. 8  
(新电脑生活丛书)  
ISBN 7-5323-6123-3

I. 教... II. 张... III. 多媒体—软件工具, Autho-  
rware IV. TP311.56

中国版本图书馆CIP数据核字(2001)第047579号

上海科学技术出版社出版、发行

(上海瑞金二路450号 邮政编码200020)

上海市印刷十一厂印刷

新华书店上海发行所经销

开本 787×1092 1/32 印张 2.25 字数 50 000

2001年8月第1版 2001年8月第1次印刷

印数 1-8 000

ISBN 7-5323-6123-3/TP·200

定价: 10.00元

本书如有缺页、错装或坏损等严重质量问题,  
请向本社出版科联系调换

# 目 录



Authorware 的基本操作



建立顺序展示的内容



建立交互式演示文件



建立导航和打包

新 电 脑 生 活 丛 书

# 教学演示

张 磊 编著

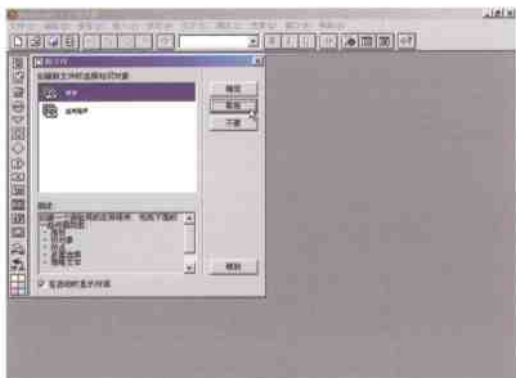


上海科学技术出版社

## 关于本书

Authorware是最著名的多媒体演示软件制作工具,利用该软件除了简单地顺序展示教学内容外,还可以编辑制作交互性软件,而且可以建立导航功能,以开发出各种各样的多媒体教学软件。

本书从 Authorware 的基本操作出发,对 Authorware 的使用方法进行了深入浅出的介绍,并通过一个完整的实例来说明,使读者不知不觉地掌握 Authorware 的使用精髓。全书本着学以致用、提高的入门读物。



则,在软件的介绍过程中始终贯穿了设计技巧和相关知识的介绍,内容丰富详实,易学实用,是一本适合初级用户自学和提高的入门读物。

本书所提及的键盘上的键名、软件中的按钮、菜单、命令、选项,以及作者输入的内容,均用黑体字在文中标示。文中的单指指按鼠标左键一下;双击指连续按鼠标左键两下;单击右键指按鼠标右键一下。本书的章节以页脚的不同渐变色加以区分;书中穿插的各种提示和注意事项用楷体字加色块标示,提请读者注意。

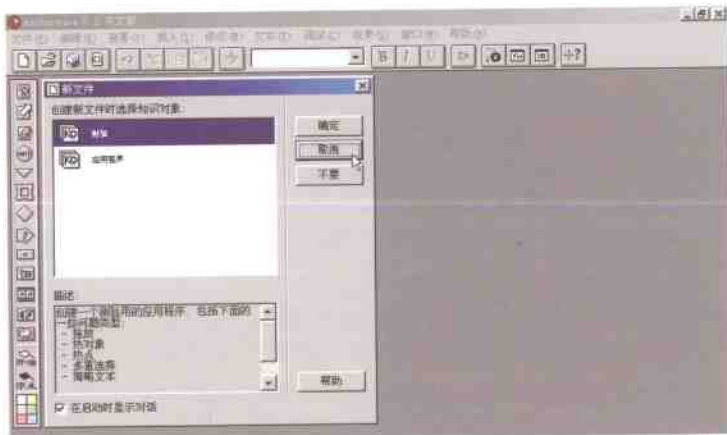
读者对本丛书有任何意见和建议,欢迎来信:上海市瑞金二路450号,邮政编码200020,电脑编辑室,电话:(021) 64736055-2073, E-mail: wanghui66@citiz.net。

## Authorware 的基本操作

Authorware 是最著名的多媒体演示软件制作工具, 利用该软件人们开发了各种各样的多媒体教学软件。本章我们先来学习有关使用 Authorware 5.2 建立演示软件需要的一些基本操作。

### 认识 Authorware 的工作界面

当安装好 Authorware 及其汉化软件后, 就可以在桌面上双击 Authorware 图标来启动它了, 启动程序后首先会看到如下图所示的画面。

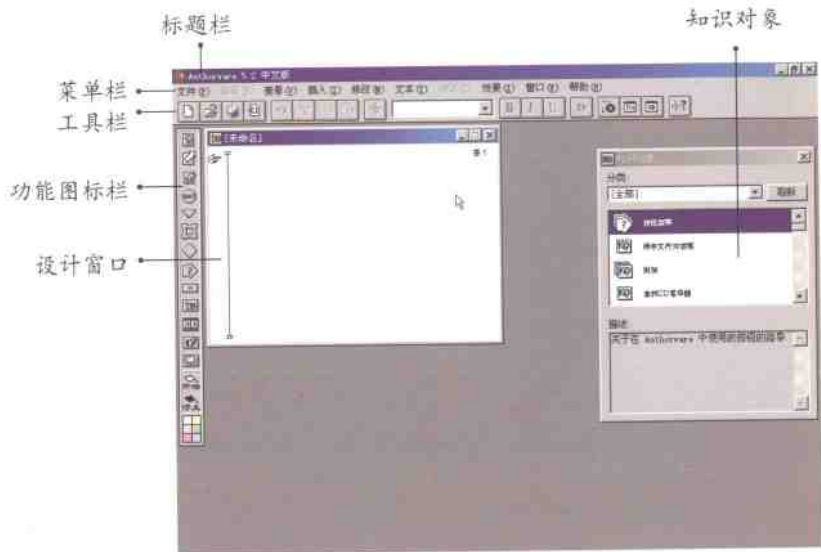


单击取消按钮, 就可以看到 Authorware 的主界面了。



#### 取消出现新文件对话框

如果不想每次启动 Authorware 后都出现新文件对话框, 可以单击对话框底部的在启动时显示对话框复选框, 取消选取该项, 然后按下确定按钮即可。




## 1 标题栏

标题栏位于应用程序窗口的最上方，用来显示图形文件的名称并可进行窗口位置和大小改变，如最大化、最小化及关闭等。

## 2 菜单栏

菜单栏位于标题栏的下面，由一系列功能列表组成，单击其中一项就可以显示一个菜单（命令列表），选择其中一项便能进行相应的操作。

## 3 工具栏

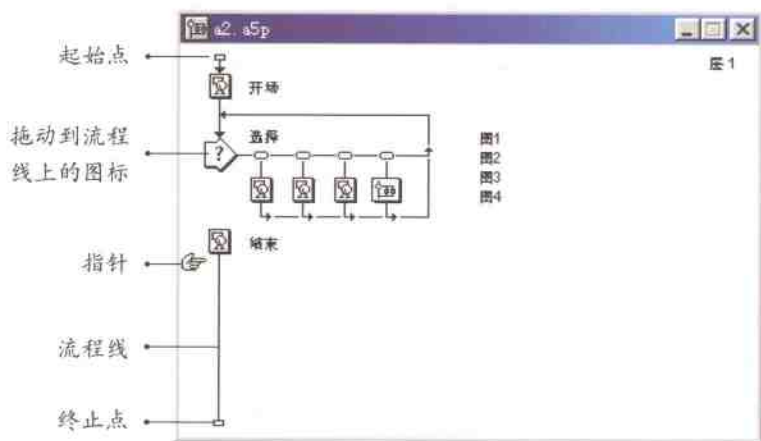
在菜单栏下面的是各种工具栏，它由一些常用的、代表不同作用的按钮组成。当单击这些按钮时，便可进行相应的操作。例如，单击标准工具栏的打开按钮，就会出现一个打开对话框，供挑选需要的文件之用。

## 4 功能图标栏

功能图标栏提供了设计多媒体演示光盘所需要的功能，每一个图标代表了一种多媒体元素或操作结构，例如处理图形和文字的图标、处理数字视频的图标、处理分支结构的图标等等。对于每一种图标的详细使用方法，我们将在后面进行介绍。

## 5 设计窗口

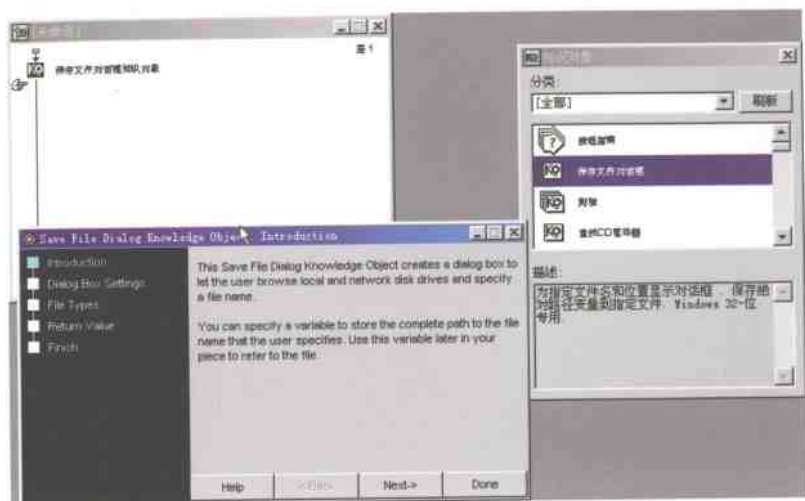
设计窗口是我们设计多媒体文件的工作场所，在设计窗口中有一条流程线，在设计过程中需要将功能图标拖动到流程线上，然后再进行详细的编辑操作。



## 6 知识对象

知识对象窗口是一个提供向导的对话框，我们可以从中选择需要的功能，然后将选中的功能直接拖动到流程线上，之后就会出现一个向导对话框，提示用户进行相关的设置操作。





## 文件操作

文件操作是首先要掌握的基本操作。

### 1 建立新文件

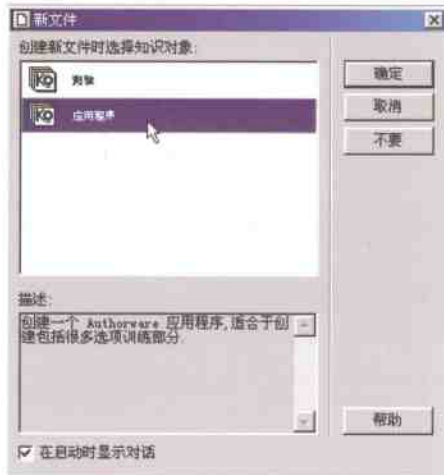
在 Authorware 中有两种建立文件的方法，一种是使用向导建立新文件，另一种是建立一个空白的文件。

- 使用向导建立新文件
- \* 执行文件菜单新建子菜单中的文件命令。



\* 在新文件对话框中的创建新文件时选择知识对象列表中单击应用程序。

\* 单击确定按钮。



\* 在向导中根据需要进行相关的选项，然后单击 Next 按钮。



\* 完成所有的设置后，单击 Done 按钮。

\* 单击工具栏上的运行按钮。



\* 这时，就可以看到右图所示的结果了。



#### ● 创建空白文件

当出现新文件对话框时，单击取消或不要按钮即可，也可以单击工具栏上的新建按钮。当完成空文件的创建后，接着需要设置文件的属性，也就是设置演示窗口的大小，操作步骤如下：

\* 执行修改菜单下文件子菜单中的属性命令。



\* 出现属性：文件对话框。

\* 在大小下拉列表框中选择需要的分辨率。在这里应根据实际需要选择，例如一般的教学软件选择  $640 \times 480$  就可以了，而某些讲解就需要  $800 \times 600$  的分辨率。不过要注意的是，分辨率选择的越大，占用的空间越大，同时对电脑的硬件要求也就越高。

\* 如果要在演示窗口中保留标题栏和文件菜单栏则可以直接单击确定按钮。这样当执行演示文件时，就会看到它们。



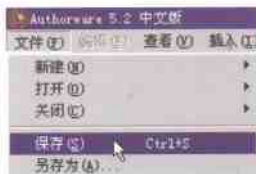
\* 如果要在演示窗口中取消标题栏和文件菜单栏，则可以取消对应的复选框设置，然后单击**确定**按钮。这样当执行演示文件时，就会看到只有演示内容占据了整个屏幕空间。



## 2 保存文件

在工作中要把建立的文件保存起来，供以后编辑使用。保存文件的操作步骤如下：

\* 执行文件菜单中的保存命令。



\* 在保存文件为对话框的文件名输入框输入需要的名字。

\* 选择要保存文件的文件夹。

\* 单击**保存**按钮即可。





## 随时保存

在工作过程中可以随时单击工具栏上的保存按钮来保存自己的工作成果。



## 3 打开文件

如果要打开最近编辑的文件，可以指向文件菜单中的打开子菜单，可以看到在右侧有一个最近使用的文件列表，选择需要的文件即可。


如果要打开的文件不在列表中，则可以在上面的操作中选择打开命令右侧的文件命令，之后可以看到出现一个打开文件对话框，在对话框中找到需要的文件，最后按下打开按钮即可。




## 认识功能图标

在Authorware主界面窗口左边有一排功能图标工具栏，由上至下所代表的意义如下：

 **显示图标**：在屏幕上显示文字和图形，以及输入文字和绘制图形。

 **移动图标**：移动屏幕上显示的对象或影片，由一点移动到另一点，或在一段时间内或以某种特定速度，沿着路径移动，可以用来制作动画。

 **擦除图标**：清除屏幕上显示的对象。

等待图标: 暂停程序的执行, 直到用户按键、单击鼠标或者一段时间后, 再继续动作。


定向图标: 提供多种不同的超链接方式, 让用户很容易地跳到所要的图标或者文件。

框架图标: 提供简易的方法, 让用户在 Authorware 中建立导航。

判断图标: 分支程序设计, 设定分支的路程和程序的执行方向。

交互图标: 通过用户输入或者选取的文字或图形的回答, 来决定遵循的路径。



计算图标: 执行变量和函数的计算, 或者转到另外的文件或应用程序。

群组图标: 等于是一个子程序, 它可以含有多个图标, 或将一个应用程序组织成多个模块, 并且每个模块都有自己的流程线。

数字电影图标: 装入和播放动画影片, 如: QuickTime, Microsoft Video for Windows, Animator, Mpeg 和 Director 等。

声音图标: 装入和播放语音、音效或背景音乐等。

视频图标: 由外部的视频设备播放视频画面。

开始和 停止图标: 指定程序开始和结束的位置, 以便执行或编辑部分程序。使用后这些图标会从工具栏中移去, 要再使用时, 只需再单击工具栏中的图标位置即可。

图标颜色调色板: 提供 6 种颜色, 让用户可以将相关图标用不同的颜色区分开, 以方便图标的寻找。

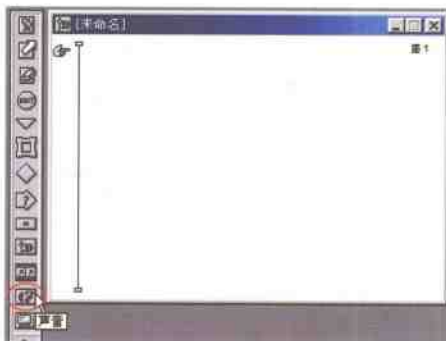
## 建立顺序展示的内容

本章我们将通过一个顺序展示的实例,来学习如何创建多媒体演示文件,所谓顺序展示是指对多媒体元素按照建立时的先后顺序,从上到下一步一步地展示出来。能够按照顺序展示的多媒体内容包括声音、图形、文字、动画、数字电影等内容。

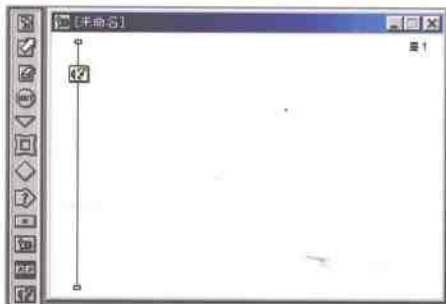
### 建立顺序展示

建立顺序展示内容的操作步骤如下:

\* 选择需要的图标,例如这里要选择声音,则单击声音图标。



\* 按住鼠标左键拖动选中的图标到流程线上,然后松开鼠标。





\* 在图标右边的文字未命名处，输入背景音乐。



\* 继续拖动需要顺序展示的图标，这样一个顺序展示的多媒体内容就建立好了。



通过上面的例子我们可以看出，在使用Authorware设计多媒体演示内容时，只需要根据事先安排的剧情，将需要的演示图标拖动到流程线上即可。随着学习的深入，你会发觉设计多媒体演示软件是件非常轻松、有趣的工作。