

Authorware

多媒体课件制作

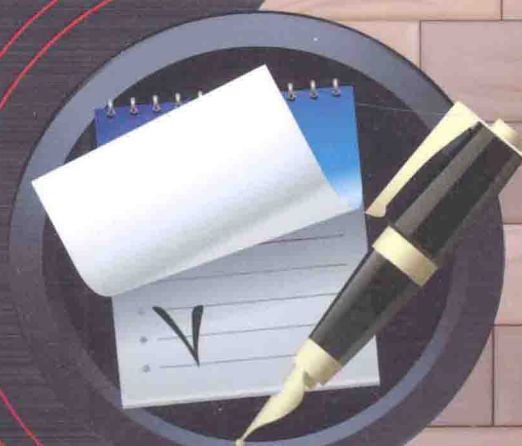
实用教程

DUOMEITI KEJIAN ZHIZUO
SHIYONG JIAOCHENG

高尚兵 编著



- 专业提供**27**个课件源文件、动画效果和素材
- 细心配备**10**个直观教学的电子教案
- 全面公开**45**个提高效率的技巧



清华大学出版社

Authorware 多媒体课件制作实用教程

高尚兵 编 著

清华大学出版社
北 京

内 容 简 介

本书由国内办公软件专家组织编写,以现代教学和办公工作中广大从业者的需求来确定中心思想。它采用四维立体教学的方式,精选经典应用实例、重点标注学习内容,使读者能够在较短时间内掌握 Authorware 软件的使用方法和技巧。

本书共分为 10 章,详细介绍 Authorware 的基础知识、图标应用、文本/图形与图像应用、多媒体对象的使用、交互和响应、框架结构/导航图标与模块、运动效果设计、变量/函数/表达式和程序、库/控件与知识对象、课件调试/打包及发布等内容。

本书面向初级和中级用户,适合需要学习 Authorware 的各类人员和爱好者使用,也可以作为大中专院校相关专业、公司岗位培训或电脑培训班的指导教材。

本书封面贴有清华大学出版社防伪标签,无标签者不得销售。

版权所有,侵权必究。侵权举报电话:010-62782989 13701121933

图书在版编目(CIP)数据

Authorware 多媒体课件制作实用教程/高尚兵编著. —北京:清华大学出版社,2014
ISBN 978-7-302-37230-1

I. ①A… II. ①高… III. ①多媒体课件——软件工具—高等学校—教材 IV. ①G434

中国版本图书馆 CIP 数据核字(2014)第 152097 号

责任编辑:章忆文

封面设计:杨玉兰

责任校对:宋延清

责任印制:李红英

出版发行:清华大学出版社

网 址: <http://www.tup.com.cn>, <http://www.wqbook.com>

地 址:北京清华大学学研大厦 A 座

邮 编:100084

社总机:010-62770175

邮 购:010-62786544

投稿与读者服务:010-62776969, c-service@tup.tsinghua.edu.cn

质量反馈:010-62772015, zhiliang@tup.tsinghua.edu.cn

课件下载: <http://www.tup.com.cn>, 010-62791865

印刷者:三河市君旺印务有限公司

装订者:三河市新茂装订有限公司

经 销:全国新华书店

开 本:185mm×260mm

印 张:22

字 数:535 千字

版 次:2014 年 9 月第 1 版

印 次:2014 年 9 月第 1 次印刷

印 数:1~3000

定 价:39.80 元



前 言

随着信息时代的到来,各行各业获得了巨大的发展机会。多媒体制作技术作为一门前景十分广阔、综合性较强的计算机应用技术,也迎来了前所未有的发展机遇,正在多个领域发挥着重要的作用。为了帮助读者掌握多媒体制作技术,快速提高办公效率和增强应用能力,在清华大学出版社老师们的帮助下,我们出版了《Authorware 多媒体课件制作实用教程》一书。

1. 关于 Authorware

Authorware 是美国 Macromedia 公司(现已被 Adobe 公司收购)开发的一种功能强大的、可导入多种格式素材的交互式多媒体制作软件,被誉为多媒体创作的“大导演”。并且,Authorware 由于具有容易学习、设计直观、使用方便等特点,特别适合非专业程序人员用来开发多媒体软件,目前已被广泛应用于教育、娱乐、科学、商业等各个领域。

2. 本书阅读指南

本书由浅入深、系统全面地介绍了多媒体制作软件——Authorware 7.02 的具体使用方法和操作技巧。全书共分为 10 章,各章主要内容分别说明如下。

第 1 章:主要介绍 Authorware 的基础知识,包括多媒体基础知识、初识 Authorware、Authorware 入门操作以及提高指导等内容。

第 2 章:主要介绍图标应用,包括工具图标、等待图标、擦除图标、计算图标、判断图标以及提高指导等内容。

第 3 章:主要介绍文本、图形与图像应用,包括编辑文本、创建图形、编辑图形、导入外部图像以及提高指导等内容。

第 4 章:主要介绍多媒体对象的使用,包括音频图标、数字电影图标、使用 Flash 动画、导入 GIF 动画、QuickTime 视频文件导入以及提高指导等内容。

第 5 章:主要介绍交互和响应,包括交互结构概述、按钮交互、热区域交互、热对象交互、目标区交互、下拉菜单交互、条件交互、文本输入交互、按键交互、时间限制交互、重试限制交互以及提高指导等内容。

第 6 章:主要介绍框架结构、导航图标与模块,包括框架和导航概述、使用框架结构、使用导航图标、创建与使用模块以及提高指导等内容。

第 7 章:主要介绍运动效果设计,包括移动对象概述、运动效果、使用判断图标设计不同的分支结构以及提高指导等内容。

第 8 章:主要介绍变量、函数、表达式和程序,包括使用变量、使用函数、使用运算符与表达式、使用程序语句以及提高指导等内容。

第 9 章:主要介绍库、控件与知识对象,包括创建与编辑库、控件的使用、应用知识对象以及提高指导等内容。

第 10 章:主要介绍课件调试、打包及发布,包括如何调试课件、打包课件、发布课件以及提高指导等内容。



3. 本书特色与优点

本书是为一线师生和专业从事多媒体开发的人员编写的教材，从学习者的角度来看，本书有以下几个特点。

(1) 立体教学，全面指导：本书采用“基础知识+经典实例+提高指导+习题测试”的四维立体教学方式，全方位陪学陪练。并且，图书中使用醒目的标注对重点、要点内容进行提示，帮助读者明确学习重点，省时贴心。

(2) 典型实用，即学即会：本书选用的实例都非常典型、实用，可复制性强，读者完全可以将这些共性的制作思路和方法直接移植到自己的实际工作中。

(3) 提供资源，保障教学。各章实例效果及素材文件将放在清华大学出版社官网上供读者免费下载，下载资源中提供电子教案，便于老师教学使用；并提供源代码及素材，便于学生上机调试。

4. 本书读者定位

本书既可作为大中专院校的教材，也可作为各类培训班的培训教程。此外，本书也非常适合使用 Authorware 进行多媒体演示的办公人员、广大专业多媒体设计人员以及自学人员参考阅读。

本书由高尚兵编著，全书框架结构由刘菁拟定。陈杰英、陈瑞瑞、崔浩、费容容、韩春、何璐、黄璞、黄纬、刘兴、钱建军、孙美玲、谭彩燕、王红、杨柳、杨章静、俞娟、张蓉、张芸露、朱俊等(按姓名拼音顺序)参与了创作和编排等事务。

限于作者水平，书中难免存在不当之处，恳请广大读者批评指正。任何批评和建议请发至：kejiaostudio@126.com。

编者



目 录

第1章 掌握 Authorware 的基础知识.....1

- 1.1 多媒体的基础知识.....2
 - 1.1.1 多媒体简介.....2
 - 1.1.2 多媒体可制作的种类.....2
 - 1.1.3 数字音频、视频处理.....3
 - 1.1.4 多媒体制作的流程.....3
 - 1.1.5 多媒体制作的要点.....4
- 1.2 初识 Authorware.....5
 - 1.2.1 安装 Authorware 程序.....6
 - 1.2.2 启动和退出 Authorware.....7
 - 1.2.3 熟悉 Authorware 界面.....9
- 1.3 Authorware 的入门操作.....13
 - 1.3.1 新建 Authorware 文件.....14
 - 1.3.2 打开 Authorware 文件.....15
 - 1.3.3 保存 Authorware 文件.....16
 - 1.3.4 关闭 Authorware 文件.....17
 - 1.3.5 进入演示窗口.....17
 - 1.3.6 编辑流程线.....17
- 1.4 提高指导.....22
 - 1.4.1 如何收集素材.....22
 - 1.4.2 如何一次保存全部文件.....24
 - 1.4.3 如何将 Authorware 文件
保存为模板.....24
 - 1.4.4 如何在 Authorware 窗口中
打开常用面板.....25
 - 1.4.5 如何隐藏工具栏.....26
- 1.5 习题.....27

第2章 图标应用29

- 2.1 工具图标.....30
 - 2.1.1 认识绘图工具箱.....30
 - 2.1.2 创建图形对象.....31
 - 2.1.3 创建文本对象.....33
 - 2.1.4 编辑文本对象.....36
 - 2.1.5 设置显示图标的属性.....39

2.2 等待图标 41

- 2.2.1 设置等待图标的属性..... 41
- 2.2.2 等待图标的使用方法..... 41
- 2.2.3 实例：利用等待图标制作
风光图..... 42

2.3 擦除图标 43

- 2.3.1 设置擦除图标的属性..... 44
- 2.3.2 擦除图标的使用方法..... 44
- 2.3.3 实例：利用擦除图标制作
风光图..... 45

2.4 计算图标 47

- 2.4.1 设置计算图标的参数..... 48
- 2.4.2 认识计算编辑窗口..... 50
- 2.4.3 实例：将计算图标添加到
显示图标上..... 51

2.5 判断图标 52

- 2.5.1 判断图标的功能..... 53
- 2.5.2 设置判断图标的属性..... 54
- 2.5.3 实例：制作知识问答
多媒体作品..... 55

2.6 提高指导 61

- 2.6.1 如何给图标对象着色..... 61
- 2.6.2 如何查找导航方式..... 61
- 2.6.3 如何使用群组图标..... 64
- 2.6.4 如何建立被擦除图标与擦除
图标的链接..... 64

2.7 习题 65

第3章 文本、图形与图像应用..... 67

3.1 文本 68

- 3.1.1 文本编辑..... 68
- 3.1.2 设置文本格式..... 69
- 3.1.3 由 Windows 剪贴板粘贴
文本..... 71
- 3.1.4 滚动文本的应用..... 74



3.1.5 读取外部文本.....	76	4.3 使用 Flash 动画.....	112
3.1.6 查找文本.....	78	4.4 导入 GIF 动画.....	113
3.1.7 实例: 添加课件简介.....	79	4.4.1 利用 AnimatedGIF 插件 播放 GIF 动画.....	113
3.2 创建图形.....	83	4.4.2 设置 GIF 背景透明.....	114
3.2.1 绘制直线.....	83	4.4.3 调用 DirectMediaXtra 插件 播放 GIF 动画.....	115
3.2.2 绘制椭圆.....	83	4.5 QuickTime 视频文件导入.....	115
3.2.3 绘制矩形和圆角矩形.....	84	4.5.1 导入 QuickTime 文件.....	115
3.2.4 绘制多边形.....	84	4.5.2 设置 QuickTime 文件的 属性.....	116
3.3 编辑图形.....	84	4.6 提高指导.....	117
3.3.1 编辑图形对象.....	84	4.6.1 如何制作 MTV 多媒体作品..	117
3.3.2 设置多个图形的显示效果.....	85	4.6.2 如何制作视频课件.....	120
3.3.3 设置图形的排列方式.....	85	4.6.3 如何使用 DVD 图标.....	125
3.3.4 设置图形对象的层次关系.....	87	4.6.4 如何插入 PPT 文档.....	126
3.4 导入外部图像.....	87	4.6.5 如何为视频添加字幕.....	129
3.4.1 插入外部图像.....	88	4.7 习题.....	131
3.4.2 设置图像的属性.....	89	第 5 章 交互和响应.....	135
3.4.3 组合图像.....	90	5.1 交互结构概述.....	136
3.4.4 图像对齐.....	91	5.1.1 交互结构的组成.....	136
3.5 提高指导.....	92	5.1.2 交互响应的类型.....	136
3.5.1 如何添加文本新样式.....	92	5.1.3 交互图标及其属性.....	137
3.5.2 如何制作阴影文字.....	94	5.1.4 实例: 制作“拼图”.....	139
3.5.3 如何设置页边距.....	97	5.2 按钮交互.....	144
3.5.4 如何定义代码编辑器.....	97	5.2.1 按钮交互的创建.....	144
3.6 习题.....	98	5.2.2 按钮交互的属性.....	145
第 4 章 多媒体对象的使用.....	99	5.3 热区域交互.....	146
4.1 音频图标.....	100	5.3.1 热区域交互的属性.....	146
4.1.1 插入声音文件.....	100	5.3.2 实例: 热区域交互.....	146
4.1.2 声音文件的压缩.....	101	5.4 热对象交互.....	149
4.1.3 设置声音属性.....	103	5.4.1 热对象交互的属性.....	149
4.1.4 音频格式的转换.....	104	5.4.2 实例: 热对象交互.....	150
4.1.5 实例: 添加重复播放的 背景音乐.....	105	5.5 目标区交互.....	152
4.2 数字电影图标.....	106	5.5.1 目标区交互的属性.....	152
4.2.1 导入数字电影文件.....	106	5.5.2 实例: 目标区交互.....	153
4.2.2 Authorware 支持的 数字电影格式.....	108	5.6 下拉菜单交互.....	155
4.2.3 设置数字电影图标的属性.....	108	5.6.1 下拉菜单交互的属性.....	156
4.2.4 媒体同步.....	111		



5.6.2 实例: 下拉菜单交互.....	157
5.7 条件交互.....	158
5.7.1 条件交互的属性.....	158
5.7.2 实例: 条件交互.....	159
5.8 文本输入交互.....	161
5.8.1 文本输入交互的属性.....	161
5.8.2 文字输入区域.....	162
5.8.3 实例: 文本输入交互.....	163
5.9 按键交互.....	165
5.9.1 按键交互的属性.....	165
5.9.2 实例: 按键交互.....	165
5.10 时间限制交互.....	168
5.10.1 时间限制交互的属性.....	168
5.10.2 实例: 时间限制响应.....	168
5.11 重试限制交互.....	170
5.11.1 重试限制交互的属性.....	170
5.11.2 实例: 重试限制响应.....	171
5.12 提高指导.....	172
5.12.1 如何灵活切换按钮的状态.....	172
5.12.2 如何使用特殊字符.....	175
5.12.3 如何在作品中实现鼠标 左右键功能.....	175
5.12.4 如何解决判断结构中的 分支执行问题.....	177
5.12.5 如何制作密码登录系统 作品.....	177
5.13 习题.....	181
第6章 框架结构、导航图标与模块.....	183
6.1 框架和导航概述.....	184
6.1.1 认识框架结构.....	184
6.1.2 关于导航图标.....	184
6.2 使用框架结构.....	185
6.2.1 创建框架结构.....	185
6.2.2 设置框架属性.....	186
6.2.3 实例: 制作“海洋生物” 多媒体作品.....	187
6.3 使用导航图标.....	190
6.3.1 导航图标的属性.....	190

6.3.2 设置文本导航.....	193
6.3.3 实例: 制作“古诗欣赏” 多媒体作品.....	194
6.4 创建与使用模块.....	200
6.4.1 模块的概念.....	200
6.4.2 创建新模块.....	201
6.4.3 使用新创建的模块.....	201
6.4.4 模块的版本转换.....	202
6.4.5 实例: 制作电子相册.....	202
6.5 提高指导.....	207
6.5.1 如何设置链接样式.....	207
6.5.2 如何实现链接功能.....	209
6.5.3 如何实现翻页跳转.....	211
6.5.4 如何使用嵌套框架.....	213
6.6 习题.....	214

第7章 运动效果设计..... 217

7.1 移动对象概述.....	218
7.1.1 移动图标的功能.....	218
7.1.2 了解移动路径的类型.....	218
7.1.3 设定移动路径.....	220
7.1.4 移动图标设置的一般方法.....	223
7.2 运动效果.....	223
7.2.1 指向固定点移动对象.....	223
7.2.2 指向固定直线上的某点 移动对象.....	226
7.2.3 指向固定区域内的某点 移动对象.....	227
7.2.4 指向固定路径的终点 移动对象.....	229
7.2.5 指向固定路径上的任意点 移动对象.....	230
7.2.6 循环运动.....	231
7.3 使用判断图标设计不同的 分支结构.....	233
7.3.1 创建顺序分支结构.....	233
7.3.2 创建随机分支结构.....	235
7.3.3 创建在未执行的分支中随机 选择分支结构.....	236



7.3.4	创建计算分支结构.....	237	8.5.1	如何使用附加计算图标.....	289
7.3.5	实例：制作“石头、剪刀、布”多媒体作品.....	239	8.5.2	如何在“计算”图标的编程窗口中输入特殊字符.....	290
7.4	提高指导.....	245	8.5.3	如何使用消息框.....	290
7.4.1	如何使用平面定位动画制作围棋.....	245	8.5.4	如何制作一个闰年判断程序.....	291
7.4.2	如何实现对象随鼠标同步移动.....	246	8.6	习题.....	295
7.4.3	如何使用路径移动动画.....	247	第9章 库、控件与知识对象.....	297	
7.4.4	如何使用路径定位动画.....	252	9.1	创建与编辑库.....	298
7.5	习题.....	252	9.1.1	创建库文件.....	298
第8章 变量、函数、表达式和程序.....	255		9.1.2	库窗口操作.....	299
8.1	变量.....	256	9.1.3	编辑库.....	301
8.1.1	变量的概述.....	256	9.1.4	更新库的链接.....	302
8.1.2	变量的分类.....	256	9.1.5	库的打包操作.....	303
8.1.3	变量的使用场合.....	265	9.2	控件的使用.....	304
8.1.4	使用系统变量.....	266	9.2.1	插入控件.....	304
8.1.5	查找系统变量.....	267	9.2.2	设置控件属性.....	305
8.1.6	使用自定义变量.....	268	9.2.3	注册 ActiveX 控件.....	307
8.1.7	实例：显示当前系统日期和时间.....	269	9.2.4	实例：创建网页浏览器.....	308
8.2	函数.....	270	9.3	应用知识对象.....	310
8.2.1	使用系统函数.....	270	9.3.1	知识对象的概念.....	310
8.2.2	外部函数扩展.....	272	9.3.2	知识对象的种类.....	311
8.2.3	使用自定义函数.....	274	9.3.3	知识对象的属性.....	312
8.2.4	实例：绘制机器人头像.....	276	9.3.4	创建测验程序.....	313
8.3	运算符与表达式.....	277	9.3.5	实例：音乐播放程序.....	316
8.3.1	运算符.....	278	9.4	提高指导.....	319
8.3.2	运算符的优先级.....	279	9.4.1	如何向库中添加图标.....	319
8.3.3	表达式的使用.....	280	9.4.2	如何删除库中多余的图标.....	320
8.3.4	实例：制作饼状模拟分布图.....	281	9.4.3	如何保存库文件.....	321
8.4	程序语句.....	282	9.4.4	如何修复库的链接.....	321
8.4.1	条件语句.....	282	9.4.5	如何跟踪库链接.....	321
8.4.2	循环语句.....	285	9.5	习题.....	322
8.4.3	条件循环语句.....	286	第10章 课件调试、打包及发布.....	323	
8.4.4	实例：制作雷达扫描动画.....	287	10.1	调试课件.....	324
8.5	提高指导.....	289	10.1.1	调试程序的方法.....	324
			10.1.2	查看和设置变量的值.....	324
			10.1.3	调试文件作品.....	324





10.2 打包课件.....	326	10.4 提高指导	337
10.2.1 打包课件前的准备.....	326	10.4.1 如何检验打包后的文件	337
10.2.2 打包源文件.....	327	10.4.2 如何单独打包库文件	337
10.2.3 打包库文件.....	328	10.4.3 如何将文件打包成网络 播放格式.....	338
10.3 发布课件.....	329	10.4.4 如何一键发布	339
10.3.1 发布设置.....	329	10.4.5 如何批量打包发布	340
10.3.2 发布作品	332	10.5 习题	341
10.3.3 实例：创建化学测验程序....	333		



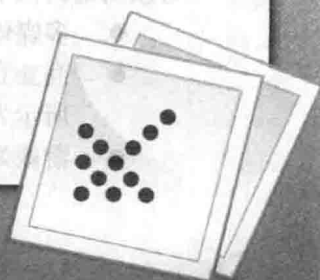
第1章

掌握 Authorware 的基础知识

随着计算机的日益推广普及，多媒体技术逐渐渗透到各种生产和生活场景中，为各行各业的演示、应用提供了丰富的支持。Authorware 就是一款传播最广泛的多媒体应用开发工具，它可以整合声音、文本、图形、简单动画以及数字电影等内容。

本章主要内容

- 多媒体的基础知识。
- 初识 Authorware。
- Authorware 入门操作。





1.1 多媒体的基础知识

信息交流在人们的日常生活中是非常重要的，交流则需要传递，而传递又需要载体。载体就是所谓的“媒体(media)”。

那么，什么是多媒体呢？

1.1.1 多媒体简介

媒体是人与人之间交流的信息中介和载体，是直接作用于人类感官的介质。传统的媒体主要是指文本、图像、图形、声音、动画和视频，而多媒体则是文本、图形、声音、影像、动画和电影等媒体元素的统称，它将传统意义上的 6 种媒体有机结合起来，组成带有交互性的应用。

多媒体技术是计算机综合处理图、文、声信息的技术，它具有集成性和交互性。多媒体技术可以建立多种信息间的逻辑联系，并将其集成为一个系统。这个系统的最大特点是具有交互性。

一个典型的多媒体作品可以是文本、图片、动画、声音等的多种形式的组合。

多媒体技术的特点如下。

- 集成性：多媒体技术是一种综合性的媒体技术，它能够对信息进行多通道统一获取、存储、组织与合成，提高处理用户信息反馈的效率。
- 控制性：多媒体技术以计算机为中心，通过计算机技术综合处理和控制在各种媒体信息，然后按用户的要求以多种媒体形式表现出来，作用于人类的多种感官。
- 非线性：多媒体技术的非线性特点将改变用户传统的线性接收方式。
- 实时性：依托互联网技术，多媒体处理系统可以实时接收用户反馈的信息。
- 便捷性：在多媒体应用中，用户可以按照自己的需要、兴趣、任务要求、偏爱和认知特点，有选择性地访问多媒体系统提供的内容。
- 多态性：在多媒体的传播体系中，用户不再只是信息的接收者，而是与多媒体应用的发行者具有相同的信息发布权，可以按照自己的目的、认知特征等重新组织信息，增加、删除或修改节点，重新建立信息链。

1.1.2 多媒体可制作的种类

随着电脑技术的普及和发展，多媒体应用已逐渐渗透到各个领域，多媒体制作的种类可以归结为以下几个方面。

- 多媒体教育：包括多媒体教学软件、多媒体电子书和在线教学等。
- 商业宣传：包括产品展示、公司宣传、会议宣传和多媒体电子杂志等。如图 1.1 所示为商业广告宣传图片。
- 游戏娱乐：包括在线游戏的开发、在线多人联机游戏制作和游戏光盘开发等。

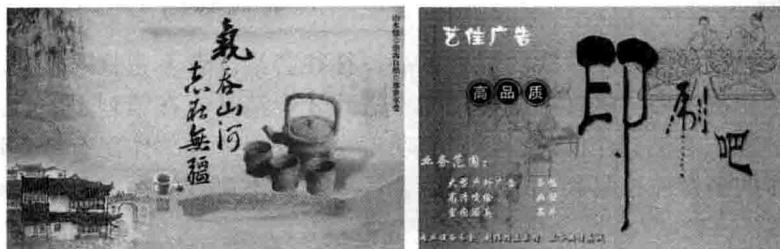


图 1.1 商业宣传图片

1.1.3 数字音频、视频处理

人们日常生活听到的各种声音信息是典型的连续信号，它们不仅在时间上连续，而且在幅度上也连续，称为模拟音频。在数字音频产生之前，只能用磁带或胶木唱片来存储模拟音频；后来随着技术的发展，声音信号逐渐过渡到了数字化存储阶段，可以用计算机等设备将声音以数字形式存储起来。

1. 数字音频处理

对于计算机来说，处理和存储的只可以是二进制数，因此，计算机在处理和存储声音信号之前，需要先将模拟音频信号转化为二进制数，这样模拟音频就转化为数字音频了。所谓模数转换，就是将模拟信号转化为数字信号，模数转换的过程包括采样、量化和编码三个步骤。模拟音频向数字音频的转换是在计算机的声卡中完成的。

2. 数字视频处理

数字视频就是先用摄像机之类的视频捕捉设备，将外界影像的颜色和亮度信息转变为电信号，再记录到储存介质。数字视频有不同的产生方式、存储方式和播出方式。比如通过数字摄像机直接产生数字视频信号，存储在数字带、P2 卡、蓝光盘或者磁盘上，从而得到不同格式的数字视频。然后通过计算机和特定的播放器等播放出来。

数字视频处理是指对模拟视频数字化，包括色彩空间的转换、光栅扫描的转换以及分辨率的统一等内容。

1.1.4 多媒体制作的流程

多媒体的制作与在计算机中使用其他软件制作作品类似，概括起来，有以下制作流程，如图 1.2 所示。

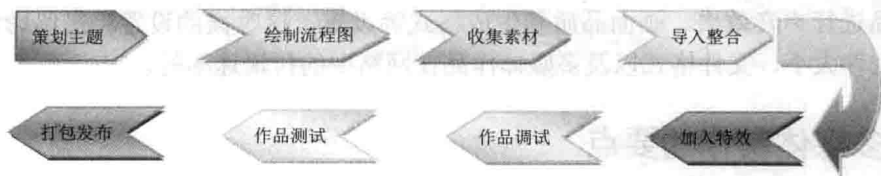


图 1.2 多媒体制作流程



1. 策划主题

没有经过事先策划而做出来的多媒体作品，往往会给读者不完整的感觉得，所以，策划主题、构思内容非常重要，这样在制作过程中思路才会清晰。在策划主题时，首先应明确作品所面向的对象，这是制作的关键，只有明确了对象，才能制作出有针对性的作品；其次是明确要制作的多媒体作品和实现的难度，不要考虑不可行的方案；最后要确定多媒体作品的表现形式。

2. 绘制流程图

流程图类似于一本书的目录，体现了多媒体作品的主要内容和制作思路。绘制流程图的方法非常简单，就是在纸上将策划好的内容粗略地画出来，后面制作多媒体作品时就可以参考流程图，按照策划思路进行制作了。

3. 收集素材

一个典型的多媒体作品可以是文本、图片、动画、声音等多种形式的组合，因此用户需要在制作之前准备好图像、文字、声音、视频和动画等素材，并且要保证准备的素材能够在多媒体作品中相互融合，形成一个整体。

4. 导入整合

将准备好的素材导入文件中。

5. 加入特效

为导入到多媒体作品中的素材设置特效。

6. 作品调试

调试多媒体作品主要是对多媒体片段的衔接以及各个细节、声音与图像之间的协调和视频效果等进行局部的调整，使整个作品看起来更加和谐、流畅，并在一定程度上保证多媒体作品的最终质量。

7. 作品测试

当多媒体作品制作完成后，为确保其可操作性，必须进行全方位的测试。因为多媒体作品的播放效果在很大程度上与电脑的具体配置有关，也许在制作多媒体作品的电脑上能够顺利播放的作品，而在其他电脑上却呈现出不同的效果，甚至不能正常运行。

8. 打包发布

多媒体制作过程的最后一步就是打包和发布，这也是最重要的一个环节，用户可以对制作的作品进行声音效果、画面品质和生成格式等设置，这时候的设置将最终影响到多媒体作品的文件大小、文件格式以及多媒体作品在网络中的传输速率等。

1.1.5 多媒体制作的要点

制作多媒体作品时应该注意下列要点：



- 定位要准确、选题要精彩、内容前后要衔接。这是制作一个好的多媒体作品的关键所在。
- 制作的过程要细致，在制作过程中可能会出现新的构思，但不要盲目更改，要坚持按照策划分析思路进行制作。
- 不要一味地追求较高的画面、声音品质等，以避免出现文件过大、动画和视频播放不连贯、整个作品运行缓慢等现象。

1.2 初识 Authorware

Authorware 是一种面向对象的、以图标流程线逻辑编辑为主导、以函数变量为辅助的开发工具。与其他软件不同的地方在于它不用写程序，使用流程线以及一些工具图标就能制作出需要许多编程语言才能达到的功能效果。它既可以显示静态，也可以显示动态，还能够播放数字电影和视频文件。综合起来，Authorware 具有以下特点。

(1) Authorware 提供了直接在屏幕上编辑对象的功能。可以在屏幕上直接编辑文字、图像、动画等。既可以轻松地制作多媒体程序，又可以实现复杂的功能。

(2) Authorware 的可视化编程同别的软件相比最大特色在于，它的程序流程是可视的。在 Authorware 的设计窗口中显示有程序的流程线，它与我们在编写其他程序时使用的程序语言是一个道理。Authorware 有 14 个设计按钮，设计程序时，把这些按钮依次放在设计窗口的主流程线上，再用鼠标双击各个设计按钮，编辑里边的内容。这种编辑方式新颖独特，使用方便。

(3) Authorware 具有一定的图形处理功能。Authorware 本身具有的图形工具栏使用户能够方便地编辑各种所需的图形，也可以导入用 Photoshop 等更为强大的图形工具编辑的图像。

(4) Authorware 提供多样化的文字处理能力。利用 Authorware 提供的文字处理工具，可以将文字对象放在屏幕的任何地方，可以编辑文字的大小、颜色及字体。

(5) 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，创作出优秀的多媒体作品。

(6) Authorware 提供了库和模板功能，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。

(7) Authorware 具有强大的数据处理能力，用户可以使用系统提供的函数和变量。

(8) Authorware 同样具有动态链接功能。利用这个功能，可以将任何一种语言创建的程序或其他成果导入 Authorware 程序。

(9) Authorware 具有很好的兼容性。

(10) Authorware 提供网络支持。用户可以很容易地将作品分段和压缩，做成 HTML 文件发布到网络上去。

Authorware 是具有相当强大功能的多媒体制作软件，利用 Authorware 完善的功能，制作精美的多媒体软件不再是专业人员的特权。只要肯下功夫。任何人都可以成为出色的多媒体大师。

1.2.1 安装 Authorware 程序

Authorware 与一般软件的安装方法类似,进行同意协议、选择安装位置等操作后再进行安装。具体步骤如下。

(1) 在程序包中找到 SETUP.EXE, 双击该文件运行安装程序, 如图 1.3 所示。

(2) 出现如图 1.4 所示的安装界面, 显示软件的版权信息和安装方法, 单击“下一步”按钮。



图 1.3 双击“SETUP.EXE”图标

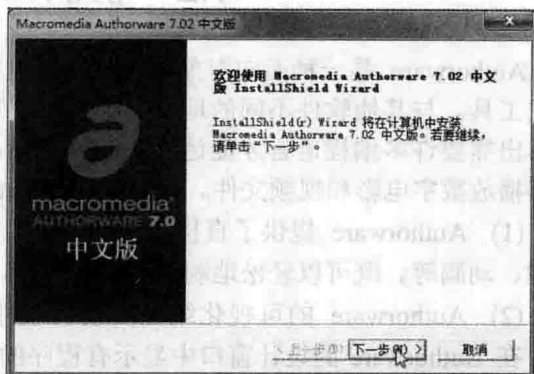


图 1.4 Authorware 程序安装向导

(3) 进入“许可证协议”界面, 单击“是”按钮, 如图 1.5 所示。

(4) 进入“选择目的地位置”界面, 单击“浏览”按钮选择安装路径, 这里使用默认位置, 直接单击“下一步”按钮, 如图 1.6 所示。

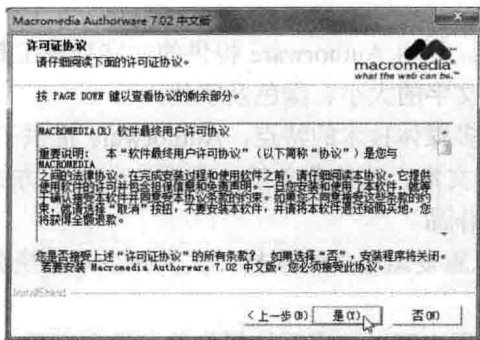


图 1.5 “许可证协议”界面

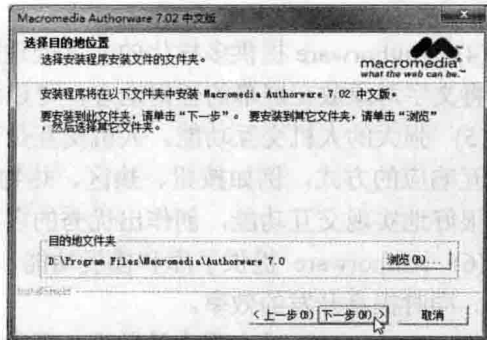


图 1.6 “选择目的地位置”界面

(5) 进入“开始复制文件”界面, 查看程序安装设置, 确认无误后单击“下一步”按钮, 如图 1.7 所示。

(6) 开始安装程序, 并在“安装状态”界面中显示安装进度, 如图 1.8 所示。

(7) 安装完成后, 在弹出的对话框中取消选中“是, 立即查看自述文件”复选框, 再单击“完成”按钮即可, 如图 1.9 所示。



图 1.7 “开始复制文件”界面



图 1.8 “安装状态”界面

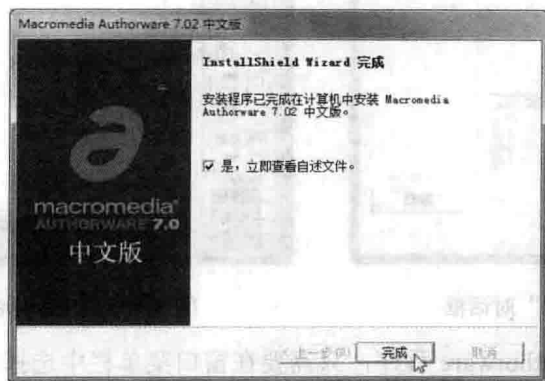


图 1.9 成功安装 Authorware 程序

1.2.2 启动和退出 Authorware

启动 Authorware 程序非常简单, 具体的操作步骤如下。

(1) 在电脑桌面上选择“开始”→“所有程序”→“Macromedia”→“Macromedia Authorware 7.02 中文版”命令, 如图 1.10 所示。

技巧

双击电脑桌面上的 Authorware 程序快捷方式图标, 也可以启动 Authorware 程序, 如图 1.11 所示。

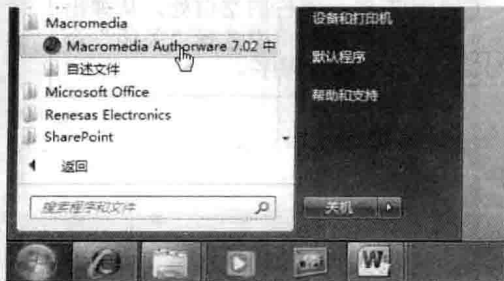


图 1.10 启动 Authorware 程序



图 1.11 双击 Authorware 程序快捷方式图标