

本丛书第1版多种荣获
「全国高校出版社优秀畅销书」奖



银领工程 计算机项目案例与技能实训丛书


Authorware


多媒体制作


(第2版)

基础知识 + 小型实例 + 项目案例 + 技能实训 + 练习提高

◎九州书源 编著


 教学课件

 电子教案

 素材、源文件、效果图等

 自学视频演示

 配套题库系统

 项目案例与技能实训



YZLI0890111717



清华大学出版社

银领工程——计算机项目案例与技能实训丛书

Authorware 多媒体制作

(第2版)

(累计第10次印刷, 总印数31000册)

九州书源 编著



YZLI0890111717

清华大学出版社

北京

内 容 简 介

Authorware 是浅显易懂的多媒体制作软件之一, 广泛应用于多媒体教学、商业宣传以及游戏娱乐等领域。本书以 Authorware 7.0 版本为基础进行讲解, 主要介绍 Authorware 及多媒体基础知识、添加与设置图形图像、添加文本、控制动画效果、创建交互与分支的方法、框架和导航的使用、丰富多媒体的方法、变量与函数的使用、控件和知识对象的使用方法、库和模块的使用, 以及调试、打包与发布文件等知识, 最后以项目设计案例为例讲解使用 Authorware 进行多媒体制作的思路 and 技巧。

本书采用了基础知识、应用实例、项目案例、上机实训、练习提高的编写模式, 力求循序渐进、学以致用, 并切实通过项目案例和上机实训等方式提高应用技能, 适应工作需求。

本书提供了配套的实例素材与效果文件、教学课件、电子教案、视频教学演示和考试试卷等相关教学资源, 读者可以登录 <http://www.tup.com.cn> 网站下载。

本书适合作为职业院校、培训学校、应用型院校的教材, 也是非常好的自学用书。

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 多媒体制作/九州书源编著. —2 版. —北京: 清华大学出版社, 2011.12

银领工程——计算机项目案例与技能实训丛书

ISBN 978-7-302-26927-4

I. ①A… II. ①九… III. ①多媒体-软件工具, Authorware 7.0-教材 IV. ①TP311.56

中国版本图书馆 CIP 数据核字 (2011) 第 194525 号

责任编辑: 赵洛育 刘利民

版式设计: 文森时代

责任校对: 柴 燕

责任印制: 李红英

出版发行: 清华大学出版社

<http://www.tup.com.cn>

社 总 机: 010-62770175

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

地 址: 北京清华大学学研大厦 A 座

邮 编: 100084

邮 购: 010-62786544

印 装 者: 北京国马印刷厂

经 销: 全国新华书店

开 本: 185×260 印 张: 17.5 插 页: 1 字 数: 404 千字

版 次: 2011 年 12 月第 2 版 印 次: 2011 年 12 月第 1 次印刷

印 数: 1~6000

定 价: 32.80 元

产品编号: 042581-01

丛书序

Series Preface

本丛书的前身是“电脑基础·实例·上机系列教程”。该丛书于2005年出版,陆续推出了34个品种,先后被500多所职业院校和培训学校作为教材,累计发行**100余万册**,部分品种销售在50000册以上,多个品种获得“**全国高校出版社优秀畅销书**”一等奖。

众所周知,社会培训机构通常没有任何社会资助,完全依靠市场而生存,他们必须选择最实用、最先进的教学模式,才能获得生存和发展。因此,他们的很多教学模式更加适合社会需求。本丛书就是在总结当前社会培训的教学模式的基础上编写而成的,而且是被广大职业院校所采用的、最具代表性的丛书之一。

很多学校和读者对本丛书耳熟能详。应广大读者要求,我们对该丛书进行了改版,主要变化如下:

- 建立完善的立体化教学服务。
- 更加突出“应用实例”、“项目案例”和“上机实训”。
- 完善学习中出现的问题,更加方便学生自学。

一、本丛书的主要特点

1. 围绕工作和就业,把握“必需”和“够用”的原则,精选教学内容

本丛书不同于传统的教科书,与工作无关的、理论性的东西较少,而是精选了实际工作中确实常用的、必需的内容,在深度上也把握了以工作够用的原则,另外,本丛书的应用实例、上机实训、项目案例、练习提高都经过多次挑选。

2. 注重“应用实例”、“项目案例”和“上机实训”,将学习和实际应用相结合

实例、案例学习是广大读者最喜爱的学习方式之一,也是最快的学习方式之一,更是最能激发读者学习兴趣的方式之一,我们通过和知识点贴近或者综合应用的实例,让读者多从应用中学习、从案例中学习,并通过上机实训进一步加强练习和动手操作。

3. 注重循序渐进,边学边用

我们深入调查了许多职业院校和培训学校的教学方式,研究了许多学生的学习习惯,采用了基础知识、应用实例、项目案例、上机实训、练习提高的编写模式,力求循序渐进、学以致用,并切实通过项目案例和上机实训等方式提高应用技能,适应工作需求。唯有学以致用,边学边用,才能激发学习兴趣,把被动学习变成主动学习。



二、立体化教学服务

为了方便教学,丛书提供了立体化教学网络资源,放在清华大学出版社网站上。读者登录 <http://www.tup.com.cn> 后,在页面右上角的搜索文本框中输入书名,搜索到该书后,单击“立体化教学”链接下载即可。“立体化教学”内容如下。

- **素材与效果文件:** 收集了当前图书中所有实例使用到的素材以及制作后的最终效果。读者可直接调用,非常方便。
- **教学课件:** 以章为单位,精心制作了该书的 PowerPoint 教学课件,课件的结构与书本上的讲解相符,包括本章导读、知识讲解、上机及项目实训等。
- **电子教案:** 综合多个学校对于教学大纲的要求和格式,编写了当前课程的教案,内容详细,稍加修改即可直接应用于教学。
- **视频教学演示:** 将项目实训和习题中较难、不易于操作和实现的内容,以录屏文件的方式再现操作过程,使学习和练习变得简单、轻松。
- **考试试卷:** 完全模拟真正的考试试卷,包含填空题、选择题和上机操作题等多种题型,并且按不同的学习阶段提供了不同的试卷内容。

三、读者对象

本丛书可以作为职业院校、培训学校的教材使用,也可作为应用型本科院校的选修教材,还可作为即将步入社会的求职者、白领阶层的自学参考书。

我们的目标是让起点为零的读者能胜任基本工作!

欢迎读者使用本书,祝大家早日适应工作需求!

九州书源

前言

Preface

Authorware 具有简单易用、功能强大等特点，是多媒体制作工具的好帮手，现已被应用于多媒体宣传、多媒体教学演示以及游戏娱乐等领域。

本书针对目前多媒体制作这一特殊行业中不同层次读者的实际需要，讲解了最基本也是读者最迫切想要掌握的内容，包括 Authorware 及多媒体基础知识、添加图形图像和文本、图标的使用、插入其他媒体文件、变量与函数、控件和知识对象、库和模块、调试与发布等知识点。在最后一章还详细地讲解了两个设计案例，让读者在最短的时间内快速掌握最实际的知识。

□ 本书的内容

本书共 12 章，可分为 8 个部分，各部分具体内容如下。

章节	内容	目的
第 1 部分 (第 1 章)	多媒体的基础知识、软件的安装和基本操作等知识介绍	了解 Authorware 及多媒体基础知识，掌握 Authorware 7.0 的基本操作
第 2 部分 (第 2~3 章)	导入与绘制图形图像、添加文本以及图像与文本的属性设置等	掌握导入与绘制图形图像、添加文本以及设置属性的操作方法
第 3 部分 (第 4 章)	显示图标、等待与擦除图标以及移动图标的应用	掌握使用显示图标、等待与擦除图标以及移动图标控制动画效果的操作方法
第 4 部分 (第 5~6 章)	交互图标、判断图标、框架图标和导航图标在制作多媒体程序中的应用等	掌握使用交互图标、判断图标、框架图标和导航图标制作多媒体程序的方法
第 5 部分 (第 7 章)	声音图标、数字电影图标和其他媒体在制作多媒体程序中的应用等	掌握使用声音图标、数字电影图标和其他媒体丰富多媒体的方法
第 6 部分 (第 8~10 章)	变量与函数、控件和知识对象以及库和模块在制作多媒体程序中的应用等	掌握使用变量与函数、控件和知识对象以及库和模块提高制作多媒体程序的效率
第 7 部分 (第 11 章)	调试、打包与发布多媒体作品	掌握调试、打包与发布多媒体程序的方法
第 8 部分 (第 12 章)	制作图像浏览器和闹钟两个综合实例	巩固前面所学知识，提高综合运用 Authorware 软件的能力

✍ 本书的写作特点

本书图文并茂、条理清晰、内容翔实，在读者难于理解和掌握的地方给出了提示或注



意,并加入了许多 Authorware 多媒体制作的使用技巧,使读者能快速提高软件的使用技能。另外,本书中配置了大量的实例和练习,让读者在不断的实际操作中强化对书中内容的理解。

本书每章按“学习目标+目标任务&项目案例+基础知识与应用实例+上机及项目实训+练习与提高”结构进行讲解。

- ▶ **学习目标:**以简练的语言列出本章知识要点和实例目标,使读者对本章将要讲解的内容做到心中有数。
- ▶ **目标任务&项目案例:**给出本章部分实例和案例结果,让读者对本章的学习有一个具体的、看得见的目标,不至于感觉学了很多却不知道干什么用,以至于失去学习兴趣和动力。
- ▶ **基础知识与应用实例:**将实例贯穿于知识点中讲解,使知识点和实例融为一体,让读者加深理解思路、概念和方法,并模仿实例的制作,通过应用举例强化巩固小节知识点。
- ▶ **上机及项目实训:**上机实训为一个综合性实例,用于贯穿全章内容,并给出具体的制作思路 and 制作步骤,完成后给出一个项目实训,用于进行拓展练习,还提供实训目标、视频演示路径和关键步骤,以便于读者进一步巩固。
- ▶ **项目案例:**为了更加贴近实际应用,本书给出了一些项目案例,希望读者能完整了解整个制作过程。
- ▶ **练习与提高:**本书给出了不同类型的习题,以巩固和提高读者的实际动手能力。

另外,本书还提供有素材与效果文件、教学课件、电子教案、视频教学演示和考试试卷等相关立体化教学资源,立体化教学资源放置在清华大学出版社网站(<http://www.tup.com.cn>),进入网站后,在页面右上角的搜索引擎中输入书名,搜索到该书,单击“立体化教学”链接即可。

😊 本书的读者对象

本书定位于进行多媒体教学的教师、利用多媒体进行公司企业宣传的工作人员、电脑初学者以及在校学生,尤其适合作为职业院校、社会培训和应用型本科院校的教材使用。

✉ 本书的编者

本书由九州书源编著,参与本书资料收集、整理、编著、校对及排版的人员有:羊清忠、陈良、杨学林、卢炜、夏帮贵、刘凡馨、张良军、杨颖、王君、张永雄、向萍、曾福全、简超、李伟、黄运、穆仁龙、陆小平、余洪、赵云、袁松涛、艾琳、杨明宇、廖宵、牟俊、陈晓颖、宋晓均、朱非、刘斌、丛威、何周、张笑、常开忠、唐青、骆源、宋玉霞、向利、付琦、范晶晶、赵华君、徐云江、李显进等。

由于作者水平有限,书中疏漏和不足之处在所难免,欢迎读者朋友不吝赐教。如果您在学习的过程中遇到什么困难或疑惑,可以联系我们,我们会尽快为您解答。联系方式是:

E-mail: book@jzbooks.com。

网 址: <http://www.jzbooks.com>。

编 者

导 读

Introduction

章 名	操作技能	课时安排
第1章 多媒体制作入门	<ol style="list-style-type: none">1. 了解多媒体制作基本知识2. 掌握安装和汉化 Authorware 7.0 软件的方法3. 熟悉 Authorware 7.0 的工作界面4. 掌握 Authorware 7.0 的基本操作	2 学时
第2章 添加与设置图形图像	<ol style="list-style-type: none">1. 了解 Authorware 中能够导入图像的类型2. 掌握导入与绘制图形图像的方法3. 掌握设置图形图像的属性的方法	2 学时
第3章 添加文本	<ol style="list-style-type: none">1. 掌握输入文本的不同方法2. 掌握设置文本属性的方法	2 学时
第4章 控制动画效果	<ol style="list-style-type: none">1. 了解显示图标的作用2. 掌握设置显示图标属性的方法3. 了解等待图标与擦除图标的作用4. 掌握设置等待图标与擦除图标属性的方法5. 了解移动图标的作用6. 掌握设置移动图标属性的方法	3 学时
第5章 创建交互与分支	<ol style="list-style-type: none">1. 掌握交互图标的属性设置的方法2. 掌握交互分支的属性设置的方法3. 掌握判断图标的属性设置的方法4. 掌握判断分支的属性设置的方法5. 掌握利用判断图标创建分支结构的方法	4 学时
第6章 框架和导航	<ol style="list-style-type: none">1. 了解框架图标的作用2. 掌握为框架图标添加页面的方法3. 掌握设置框架图标属性的方法4. 了解导航图标的作用5. 掌握设置导航图标属性的方法6. 了解文本导航的概念与作用7. 掌握设置文本导航的方法	4 学时
第7章 丰富多媒体	<ol style="list-style-type: none">1. 了解声音图标的作用2. 掌握设置声音图标属性的方法3. 了解数字电影图标的作用4. 掌握设置数字电影图标属性的方法5. 掌握插入 Flash 动画、GIF 动画和 QuickTime 视频的方法	3 学时

续表

章 名	操作技能	课时安排
第 8 章 变量与函数	<ol style="list-style-type: none"> 1. 掌握计算图标的使用方法 2. 掌握系统变量和自定义变量的使用方法 3. 了解函数的概念及其作用 4. 掌握系统函数和用户自定义函数的使用方法 5. 了解运算符的应用 6. 了解条件语句和循环语句的作用和语法结构 	4 学时
第 9 章 控件和知识对象	<ol style="list-style-type: none"> 1. 了解 ActiveX 控件的概念和作用 2. 掌握安装和注册 ActiveX 控件的方法 3. 掌握 ActiveX 控件的使用方法 4. 了解知识对象的概念和作用 5. 掌握插入知识对象的方法 	3 学时
第 10 章 库和模块	<ol style="list-style-type: none"> 1. 了解库的概念和作用 2. 掌握新建和修改库的方法 3. 掌握修复库链接和跟踪库链接的方法 4. 了解模块的概念和特点 5. 掌握模块的使用方法 	2 学时
第 11 章 调试、打包与发布	<ol style="list-style-type: none"> 1. 掌握调试作品的方法 2. 了解将作品打包的作用 3. 掌握作品打包的方法 4. 了解发布作品的作用 5. 掌握发布作品的方法 	2 学时
第 12 章 项目设计案例	<ol style="list-style-type: none"> 1. 制作图像浏览器 2. 制作闹钟 	3 学时

目 录

Contents

第 1 章 多媒体制作入门 1	
1.1 多媒体制作的基本知识..... 2	
1.1.1 多媒体简介..... 2	
1.1.2 多媒体可制作的作品类型..... 2	
1.1.3 多媒体制作流程..... 2	
1.1.4 收集素材..... 3	
1.1.5 多媒体制作要点..... 5	
1.2 多媒体制作软件 Authorware 7.0 5	
1.2.1 安装 Authorware 7.0..... 5	
1.2.2 安装 Authorware 7.0 汉化包..... 7	
1.2.3 启动与退出 Authorware 7.0..... 7	
1.2.4 熟悉 Authorware 7.0 的工作界面..... 7	
1.3 Authorware 7.0 的基本操作 11	
1.3.1 文件的基本操作..... 12	
1.3.2 编辑流程线..... 13	
1.3.3 使用右键快捷菜单..... 16	
1.4 上机及项目实训..... 18	
1.4.1 制作 CAI 课件流程线..... 18	
1.4.2 启动 Authorware 并添加图标和文件..... 20	
1.5 练习与提高..... 20	
第 2 章 添加与设置图形图像 21	
2.1 导入与绘制图形图像..... 22	
2.1.1 导入图像的类型..... 22	
2.1.2 导入图像的方法..... 22	
2.1.3 绘制图形..... 23	
2.1.4 应用举例——绘制一辆自行车..... 24	
2.2 设置图形图像的属性..... 25	
2.2.1 选择对象..... 25	
2.2.2 移动对象..... 26	
2.2.3 群组对象..... 26	
2.2.4 修改对象的大小..... 26	
2.2.5 设置图形的线条粗细和箭头样式..... 27	
2.2.6 设置图形的填充图案..... 27	
2.2.7 设置图形的颜色..... 27	
2.2.8 设置对象显示模式..... 28	
2.2.9 设置对齐方式..... 29	
2.2.10 应用举例——修饰“电视机”图形..... 29	
2.3 上机及项目实训..... 31	
2.3.1 制作雪景..... 31	
2.3.2 绘制游戏的欢迎界面..... 34	
2.4 练习与提高..... 35	
第 3 章 添加文本 37	
3.1 输入文本..... 38	
3.1.1 利用文本工具输入文本..... 38	
3.1.2 导入文本文件..... 38	
3.1.3 复制其他软件的文本..... 39	
3.1.4 应用举例——输入 Word 文档内容..... 40	
3.2 设置文本属性..... 41	
3.2.1 设置字体类型..... 41	
3.2.2 设置字体大小..... 41	
3.2.3 设置字体格式..... 42	
3.2.4 设置对齐方式..... 42	
3.2.5 添加滚动条..... 43	
3.2.6 消除文字的锯齿..... 43	
3.2.7 设置字体及背景颜色..... 44	
3.2.8 应用举例——制作“飞机图片欣赏”..... 45	
3.3 上机及项目实训..... 47	



3.3.1 添加课件简介.....	47	5.2 判断图标.....	107
3.3.2 制作“香香水果”多媒体作品.....	50	5.2.1 判断图标的属性设置.....	107
3.4 练习与提高.....	51	5.2.2 判断分支的属性设置.....	109
第4章 控制动画效果.....	53	5.2.3 利用判断图标创建分支结构.....	109
4.1 显示图标.....	54	5.2.4 应用举例——制作知识问答 多媒体作品.....	113
4.1.1 设置显示鼠标属性.....	54	5.3 上机及项目实训.....	117
4.1.2 添加过渡特效.....	54	5.3.1 制作“石头、剪刀、布”多媒体 作品.....	117
4.1.3 控制显示位置.....	55	5.3.2 制作多项选择题.....	122
4.1.4 控制鼠标拖动.....	56	5.4 练习与提高.....	124
4.1.5 应用举例——制作滑动条.....	56	第6章 框架和导航.....	126
4.2 等待与擦除图标.....	58	6.1 框架图标.....	127
4.2.1 设置等待图标属性.....	58	6.1.1 为框架图标添加页面.....	127
4.2.2 设置等待按钮.....	58	6.1.2 设置框架图标的属性.....	128
4.2.3 建立被擦除图标与擦除图标的 链接.....	59	6.1.3 自动为页面添加页码.....	128
4.2.4 设置擦除图标属性.....	59	6.1.4 应用举例——制作“海洋生物” 多媒体作品.....	128
4.2.5 应用举例——制作“美丽的 大自然”多媒体作品.....	60	6.2 导航图标.....	131
4.3 移动图标.....	62	6.2.1 设置导航图标属性.....	131
4.3.1 建立被移动图标和移动图标的 链接.....	62	6.2.2 设置图标关键字.....	134
4.3.2 移动图标的属性设置.....	62	6.2.3 设置“最近的页”和“查找” 对话框属性.....	135
4.3.3 移动的多种方式.....	63	6.2.4 设置文本导航.....	135
4.3.4 应用举例——制作“海港” 多媒体作品.....	68	6.2.5 应用举例——添加文本导航.....	137
4.4 上机及项目实训.....	70	6.3 上机及项目实训.....	138
4.4.1 制作“行驶的汽车”多媒体 作品.....	70	6.3.1 制作“古诗欣赏”多媒体作品.....	138
4.4.2 制作“春色田园”多媒体作品.....	73	6.3.2 制作通讯录.....	143
4.5 练习与提高.....	74	6.4 练习与提高.....	145
第5章 创建交互与分支.....	77	第7章 丰富多媒体.....	146
5.1 交互图标.....	78	7.1 声音图标.....	147
5.1.1 交互图标的属性设置.....	78	7.1.1 导入声音文件.....	147
5.1.2 创建交互分支.....	80	7.1.2 设置声音图标的属性.....	147
5.1.3 交互分支的属性设置.....	80	7.1.3 转换声音格式.....	148
5.1.4 交互类型.....	82	7.1.4 应用举例——添加重复播放的 背景音乐.....	148
5.1.5 应用举例——制作“拼图游戏” 多媒体作品.....	102	7.2 数字电影图标.....	149
		7.2.1 导入数字电影.....	149

7.2.2 设置数字电影图标的属性.....	150	8.5.2 制作“找不同游戏”多媒体.....	182
7.2.3 应用举例——添加片头动画.....	151	8.6 练习与提高.....	184
7.3 其他媒体.....	152	第9章 控件和知识对象.....	186
7.3.1 插入Flash动画.....	152	9.1 控件的使用.....	187
7.3.2 插入GIF动画.....	153	9.1.1 安装和注册控件.....	187
7.3.3 插入QuickTime视频.....	153	9.1.2 插入控件.....	188
7.3.4 媒体同步.....	154	9.1.3 设置控件的属性.....	189
7.3.5 应用举例——为视频添加解说和 字幕.....	154	9.1.4 设置控件在演示窗口中的显示 大小.....	191
7.4 上机及项目实训.....	156	9.1.5 控制控件.....	191
7.4.1 制作“MTV雪绒花”多媒体.....	156	9.1.6 应用举例——创建网页浏览器.....	192
7.4.2 制作“海底世界”多媒体.....	159	9.2 知识对象.....	195
7.5 练习与提高.....	159	9.2.1 插入知识对象.....	195
第8章 变量与函数.....	161	9.2.2 知识对象的类型.....	196
8.1 计算图标.....	162	9.2.3 应用举例——添加播放控制按钮 效果.....	198
8.1.1 计算图标的使用.....	162	9.3 上机及项目实训.....	199
8.1.2 代码编辑窗口.....	162	9.3.1 制作电子日记本.....	199
8.1.3 插入消息框.....	164	9.3.2 超级媒体播放器.....	203
8.1.4 应用举例——将计算图标附加到 显示图标上.....	164	9.4 练习与提高.....	205
8.2 变量.....	165	第10章 库和模块.....	207
8.2.1 变量的数据类型.....	165	10.1 库的使用.....	208
8.2.2 系统变量.....	167	10.1.1 新建库.....	208
8.2.3 自定义变量.....	167	10.1.2 修改库.....	208
8.2.4 应用举例——显示当前系统日期 和时间.....	169	10.1.3 修复库链接.....	210
8.3 函数.....	169	10.1.4 跟踪库链接.....	210
8.3.1 系统函数.....	170	10.1.5 应用举例——创建“服装图片 浏览”库.....	211
8.3.2 用户自定义函数.....	170	10.2 模块的使用.....	211
8.3.3 应用举例——绘制机器人头像.....	173	10.2.1 新建模块.....	212
8.4 运算符和语句.....	173	10.2.2 新建具有描述的模式.....	212
8.4.1 运算符的分类.....	174	10.2.3 转换以前版本创建的模块.....	213
8.4.2 运算符的优先级.....	175	10.2.4 应用举例——将按钮交互创建 为模块.....	214
8.4.3 语句.....	175	10.3 上机及项目实训.....	214
8.4.4 应用举例——制作饼状模拟 分布图.....	177	10.3.1 制作电子相册.....	214
8.5 上机及项目实训.....	178	10.3.2 创建并调用倒计时进度条模块.....	218
8.5.1 制作“记忆游戏”多媒体.....	178	10.4 练习与提高.....	220



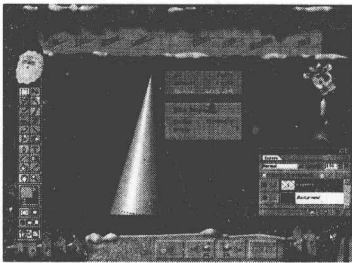
第 11 章 调试、打包与发布	222	11.4 练习与提高	235
11.1 调试与打包作品	223	第 12 章 项目设计案例	237
11.1.1 调试作品	223	12.1 制作图像浏览器	238
11.1.2 打包作品	226	12.1.1 项目目标	238
11.1.3 应用举例——将“九寨宣传”文件 打包成网络播放格式	228	12.1.2 项目分析	239
11.2 发布作品	229	12.1.3 实现过程	240
11.2.1 发布设置	229	12.2 制作闹钟	248
11.2.2 一键发布	231	12.2.1 项目目标	248
11.2.3 批量发布	232	12.2.2 项目分析	248
11.2.4 应用举例——发布“电子相册” 文件	232	12.2.3 实现过程	249
11.3 上机及项目实训	234	12.3 练习与提高	253
11.3.1 调试、打包“田园春色”文件	234	附录 A 常用系统变量	255
11.3.2 发布“找不同游戏”文件	234	附录 B 常用系统函数	261

第 1 章 多媒体制作入门

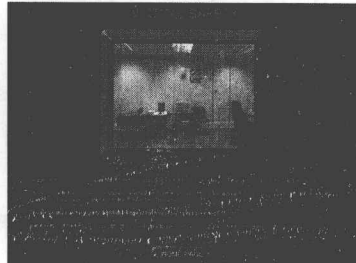
学习目标

- ☑ 了解可利用多媒体制作的作品类型
- ☑ 熟悉多媒体制作的流程
- ☑ 能够快速地在电脑中安装多媒体制作软件 Authorware 7.0
- ☑ 能够使用不同的方法启动和退出 Authorware 7.0
- ☑ 熟悉 Authorware 7.0 的工作界面
- ☑ 能够利用 Authorware 7.0 的基本操作制作流程线

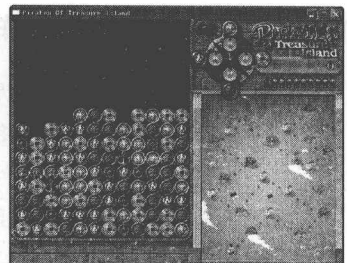
目标任务&项目案例



多媒体教学



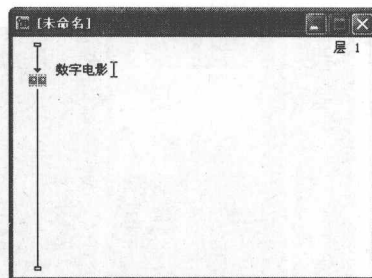
公司宣传多媒体



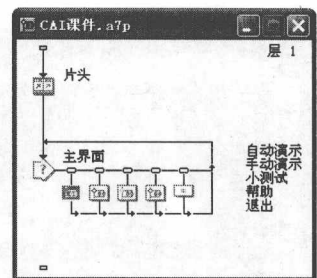
游戏多媒体



Authorware 7.0 的工作界面



添加图标



制作“CAI 课件”流程

Authorware 是一款用于交互式多媒体制作的软件，具有简洁高效、易学易用、功能强大等特点，被广泛应用于多媒体教学、商业宣传以及游戏娱乐等领域。本章介绍多媒体制作以及 Authorware 7.0 的基础知识。



1.1 多媒体制作的基本知识

多媒体经常在教学课件、动画制作和商业宣传等领域使用,是一种很好的信息表现形式。那么什么是多媒体,多媒体有什么样的特点?其实,多媒体就像一个电视画面,只要经过系统编排,插入美丽的画面和音乐等即可完成制作,并非想象中的那么复杂。

1.1.1 多媒体简介

多媒体是将视频、声音、图形、图像、文本和动画等多种媒体结合在一起,形成一个有机的整体,实现一定的功能并能够与之交互的一种媒体形式。

多媒体的最大特点是交互性,用户可以控制多媒体作品的整个播放过程,可以按任意的顺序选择所需要的内容,这种操作就叫交互。而电视、电影、VCD光盘等,用户无法参与控制,只能按照固定的顺序去听去看。因此,交互性是影视作品和多媒体作品的主要区别。

1.1.2 多媒体可制作的作品类型

随着电脑技术的普及和发展,多媒体已逐渐渗透到各个领域,主要包括以下几个方面。

- **多媒体教育:** 包括多媒体教学软件、多媒体电子图书和在线教学等。如图 1-1 所示为多媒体教学软件。
- **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 1-2 所示为公司宣传多媒体。
- **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。如图 1-3 所示为游戏多媒体的一个界面。

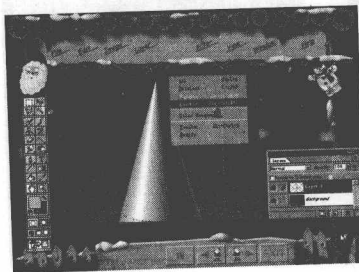


图 1-1 多媒体教学软件

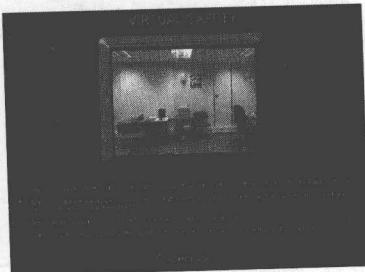


图 1-2 公司宣传多媒体

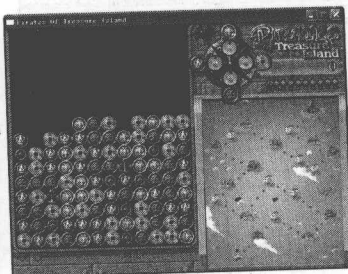


图 1-3 游戏多媒体

1.1.3 多媒体制作流程

多媒体的制作与在电脑中使用其他软件制作产品一样,首先需要了解多媒体的制作流程,这样在制作多媒体作品时,能够避免制作过程中大量的修改工作,从而有效地提高工作效率。

通常情况下，制作多媒体的流程如图 1-4 所示，其中各个环节介绍如下。



图 1-4 多媒体制作的基本流程

- ❏ **策划选题：**不论是做网络多媒体、互动教学程序还是多媒体光盘（CD-Title）等，都需要策划好内容。没有经过事先策划而做出来的多媒体作品，往往给读者不完整的感觉，所以内容的构思很重要，这样在制作过程中思路才会清晰。在策划选题时，首先应明确作品所面向的对象（是产品、用户还是学生等），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；其次是确定要制作什么样的多媒体作品（即作品内容）和实现的难度，不要考虑不可行的方案；最后还应明确通过什么形式来表现多媒体作品。
- ❏ **绘制流程图：**流程图就像一本书的目录，体现了该多媒体作品中包括的主要内容和制作思路。绘制流程图的方法很简单，就是先将策划好的内容在纸上粗略地画出来，这样才能保证在制作时按照策划选题时的思路进行。
- ❏ **收集素材：**制作多媒体作品不可避免地会用到各种图像、文字、声音、视频和动画等素材，事先准备好素材才能使多媒体作品相互融合，形成一个整体。
- ❏ **导入整合：**将准备好的素材导入文件中。
- ❏ **加入特效：**将导入的素材互动并加入特效应用。
- ❏ **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。
- ❏ **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。
- ❏ **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。

1.1.4 收集素材

在收集素材时，应根据计划书所拟定好的素材类型进行有针对性的收集，学会怎样获取素材以及利用现有的素材制作所需要的素材是制作优秀多媒体作品的一个重要前提，这样不但可以节约时间和精力，还能使多媒体作品中的所有素材相互融合，形成一个整体，提高多媒体作品的质量。

制作多媒体所需要的素材类型很多，大致可分为图形图像素材、文字素材、动画素材、声音素材和视频素材等。下面分别介绍收集这些素材的方法。



1. 收集图形图像素材

收集图形图像素材的途径主要有以下几个方面:

- 通过扫描的方式获取图形图像素材。现在很多扫描仪都能扫描出高清晰度的彩色图像。
- 通过数码相机获取图像素材。
- 通过在图形图像文件中截取的方式获取图像素材。
- 通过数字化仪器采集工程图像,这在工业和机械设计领域有着广泛的用途。
- 从光盘图库中获取图像素材。
- 在提供图像素材下载的网站中获取素材。
- 通过屏幕抓图软件,如 PrintKey 和 SnagIt 等获取电脑屏幕上的图像。
- 使用图形图像处理软件,如 Photoshop、Fireworks 和 CorelDRAW 等制作。

2. 收集文字素材

文字素材是多媒体制作时最基本的素材,其收集途径主要有以下几个方面:

- 通过扫描的方式获取。
- 通过在文档中进行复制和剪切的方式获取。
- 通过语音识别或手动输入。
- 通过网络获取。

提示:

也可以将文字制作成图像素材应用到多媒体作品中,这样可以为文字制作更多的效果,但是无法在 Authorware 中修改文字的内容、字体、颜色和形状等,只能在图形图像软件中完成。

3. 收集动画素材

为了使制作的多媒体更加美观并能够更直观地展示一些动态的过程,需要使用动画素材。不管是二维动画,还是三维的立体动画,它们都会更直观、更清晰地表现事物变换的过程。收集动画素材的主要途径有以下几个方面:

- 通过网上下载获取。
- 用动画制作软件制作,如制作三维动画的 3ds max 和制作二维动画的 Flash 等。
- 使用专业软件将其他格式的动画文件转化为 Authorware 支持的动画文件格式。

4. 收集声音素材

在多媒体制作中,加入配音解说或背景音乐,能够大大增加多媒体作品的表现力,为制作的作品锦上添花。收集声音素材的途径主要有以下几个方面:

- 通过录制的方式获取,Windows 操作系统的附件中有录音机功能,通过麦克风录制语音生成 WAV 文件。还可以通过专业的录音软件录制。
- 通过软件光盘中提供的声音文件获取,在一些声卡产品的配套光盘中提供了许多 WAV 或 MIDI 格式的声音文件。
- 通过专门的软件载取 VCD 或 DVD 光盘中的音乐,生成声音素材,再利用声音编