

经典实例 拿来就用

免费附赠实例光盘一张

Authorware 7.0

课件 · 光盘 · 游戏制作

殷式法
朱仁成 等编著
孙爱芳



精彩
实例

- 用Authorware 7.0怎么制作课件 · 光盘 · 游戏?
- 16个源于实践的商业水准的Authorware 7.0制作实例给您带来完美答案



电子工业出版社

PUBLISHING HOUSE OF ELECTRONICS INDUSTRY

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

内 容 提 要

本书以实用技能的培养为出发点,重点介绍了利用 Authorware 7.0 制作课件、光盘和游戏类多媒体作品的实用技术。

全书以实例为先导,通过精彩实例的制作,阐述如何运用 Authorware 创作课件、光盘以及游戏类多媒体作品,并融入了许多实际经验,具有较强的针对性与指导性。对于每一个实例,书中都给出了制作要点与详尽的制作步骤,只要按照书中的步骤一步一步地操作,就可以得到最终的效果。另外,书中的实例稍加修改后就可以应用于实践,实用性极强。

本书内容丰富,结构清晰,是读者进行实践的最佳“临摹”蓝本。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实用制作指导书。

未经许可,不得以任何方式复制或抄袭本书之部分或全部内容。
版权所有,侵权必究。

图书在版编目(CIP)数据

Authorware 7.0 课件·光盘·游戏制作精彩实例 / 殷式法等编著. —北京: 电子工业出版社, 2004.1
ISBN 7-5053-9470-3

I. A... II. 殷... III. 多媒体—软件工具, Authorware 7 IV. TP311.56

中国版本图书馆 CIP 数据核字 (2003) 第 115956 号

责任编辑: 张瑞喜

印 刷: 北京天竺颖华印刷厂

出版发行: 电子工业出版社

北京市海淀区万寿路 173 信箱 邮编 100036

经 销: 各地新华书店

开 本: 787×1092 1/16 印张: 21.75 字数: 465 千字 彩插 4

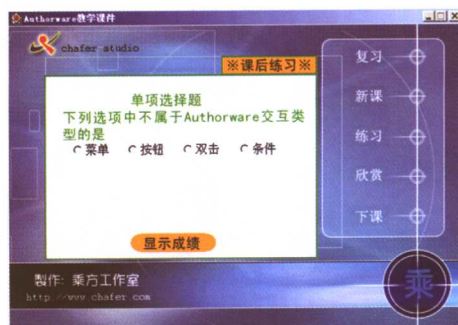
印 次: 2004 年 1 月第 1 次印刷

印 数: 6000 册 定价: 38.00 元(含光盘 1 张)

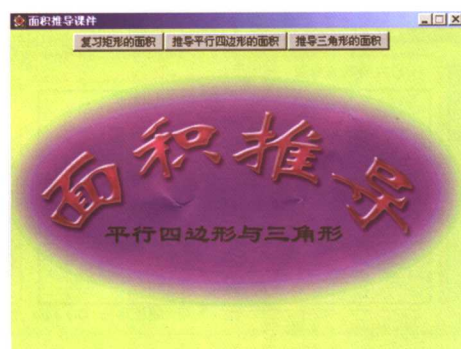
凡购买电子工业出版社的图书,如有缺损问题,请向购买书店调换。若书店售缺,请与本社发行部联系。联系电话: (010)68279077。质量投诉请发邮件至 zltts@phei.com.cn, 盗版侵权举报请发邮件至 dbqq@phei.com.cn。



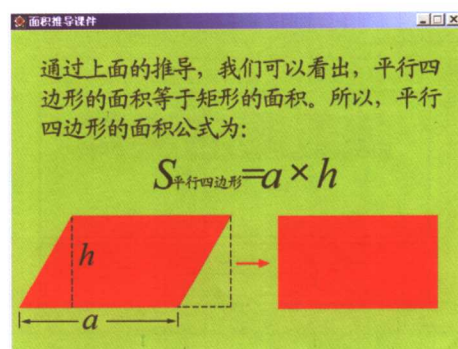
Authorware教学课件 (画面1)



Authorware教学课件 (画面2)



面积推导课件 (画面1)



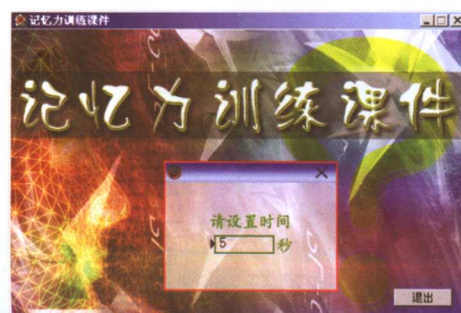
面积推导课件 (画面2)



氧气的制取课件 (画面1)



氧气的制取课件 (画面2)



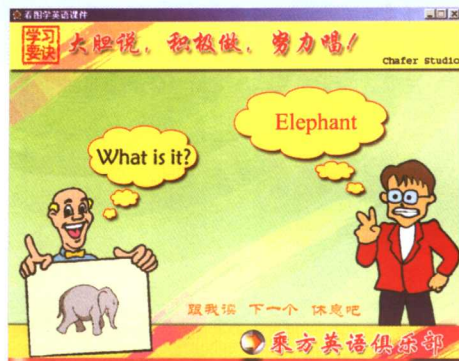
记忆力训练课件 (画面1)



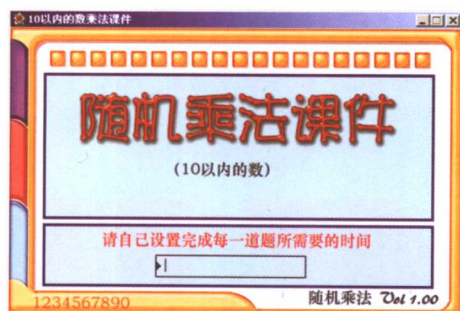
记忆力训练课件 (画面2)



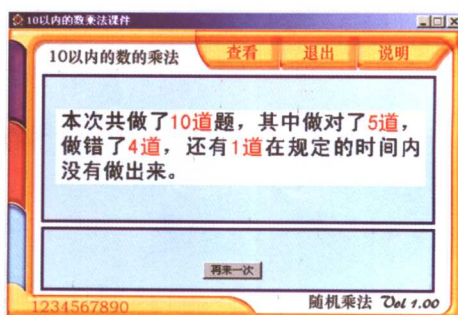
看图学英语课件 (画面1)



看图学英语课件 (画面2)



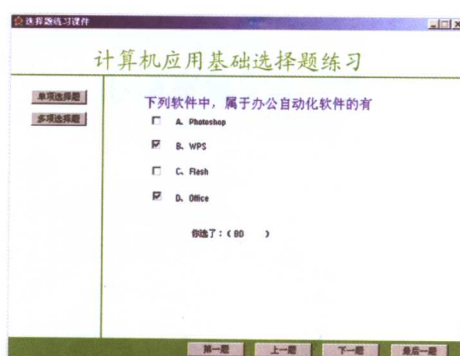
10以内的数乘法课件 (画面1)



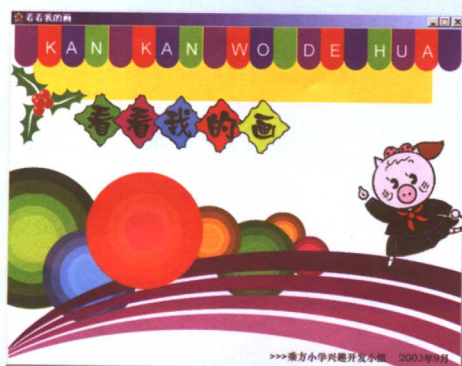
10以内的数乘法课件 (画面2)



选择题练习课件 (画面1)



选择题练习课件 (画面2)



幼儿美术欣赏课件 (画面1)



幼儿美术欣赏课件 (画面2)



展示型光盘 (画面1)



展示型光盘 (画面2)



展示型光盘 (画面3)



展示型光盘 (画面4)



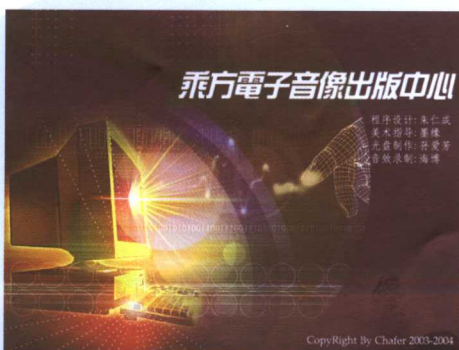
交互型光盘 (画面1)



交互型光盘 (画面2)



交互型光盘 (画面3)



交互型光盘 (画面4)



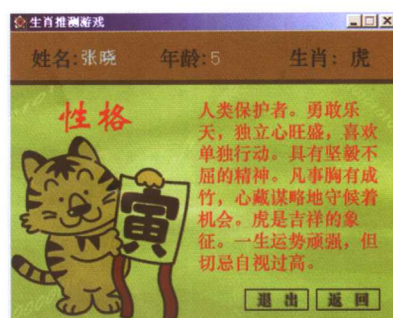
教学型光盘 (画面1)



教学型光盘 (画面2)



猜数字游戏 (画面1)



生肖推测游戏 (画面1)



看谁跑得快游戏 (画面1)



眼疾手快游戏 (画面1)



测试游戏 (画面1)



测试游戏 (画面2)

前 言

近几年，多媒体技术不断升温，越来越多的多媒体爱好者加入到这个行业当中。由此，多媒体软件也流行起来，其中 Authorware 就是一款非常优秀的多媒体集成软件，它由美国 Macromedia 公司开发，1987 年问世，随着其版本的不断更新与完善，迄今已经发展到 Authorware 7.0。Authorware 的每次版本更新都会因其功能的增加、提高和进一步完善为用户带来意外的惊喜，这次也不例外，很多新功能都非常人性化，而且完全融入了 JavaScript 技术，进一步提高了 Authorware 的扩展功能。

本书是一本实用技术教程，以 Authorware 7.0 为创作工具，主要从教学课件的制作、多媒体光盘的开发与制作、游戏设计与开发三个方面展示了多媒体制作的强大功能与艺术魅力。Authorware 是一款十分优秀的多媒体制作软件，它使用图标与函数来设计程序，大大降低了开发多媒体程序的难度，为非专业人员制作出专业级的作品提供了有力的帮助。最新版本的 Authorware 7.0 进一步完善了其功能，提供了对 JavaScript 技术的支持、可以导入 Powerpoint 文件、新增了属性面板、DVD 图标等。使用它来开发多媒体作品更加便捷。

本书是为具有一定 Authorware 操作基础、想深入学习实用制作技术并将技术应用于实际工作中的读者准备的。与其他同类书籍相比，本书有如下几个显著特点。

1. 实用性

本书以“实用”为根本，既有别于以讲解软件为主的技术教程；又有别于缺乏实用性的以讲解功能为目的的实例教程。书中所有的范例均来源于实践，完全摒弃了华而不实的范例。读者可以将书中的范例“拿来就用”，当然为了更具个性，稍加修改更佳。

2. 针对性

本书针对利用 Authorware 制作教学课件、多媒体光盘和小游戏三个方面的技术，并重点讲解了课件与光盘的制作。因此，想学习课件制作、多媒体光盘制作的读者，可以从本书中找到很多实用技术，如创作思路、实用技巧、制作方法等。

3. 操作性

对于每一个实例都有作品介绍、制作要点和详细的操作步骤，读者只要按照书中的步骤一步一步地操作，就可以得到最终的效果，不会出现做到一半就“卡壳”的现象。

全书共设计了 16 个精彩实例，每一个实例都渗透了多媒体作品的制作流程与技巧，语言通俗、叙述详尽，为读者提供了一个较好的“临摹”蓝本。只要读者能够耐心地按照书中的步骤去完成每一个实例，就会比较轻松地学会利用 Authorware 制作课件、光盘或游戏的实用技术，提高自己的设计水平。希望本书能为广大读者特别是中小学教师、多媒体制作人员提供最有力的帮助。

另外，为了方便读者的学习，在本书的配套光盘中收集了实例制作过程中使用的所有图片、动画、声音和文本文件，同时还包含了每个实例的中间及最终结果，读者既可以参照本书制作步骤从头开始制作实例，也可以直接调用中间结果继续往下制作。

本书由殷式法、朱仁成、孙爱芳等编著，参加编写的还有王丽娟、时宝兰、陈维强、朱艺、孙为钊、刘敏、周峰、张守丽、葛秀苓、刘继文、莫培龙和谭桂艾等。由于作者水平有限，书中不妥之处，欢迎广大读者朋友批评指正。

作者的电子邮件地址：qdzrc@sina.com

作 者
2003 年 10 月

目 录

第 1 章 Authorware 基础知识.....	1
1.1 什么是 Authorware	2
1.2 启动与退出	3
1.2.1 启动	3
1.2.2 退出	4
1.3 工作环境介绍.....	4
1.3.1 标题栏.....	6
1.3.2 菜单栏.....	6
1.3.3 工具栏.....	7
1.3.4 图标面板.....	8
1.3.5 设计窗口.....	9
1.3.6 属性面板.....	11
1.3.7 Knowledge Objects 面板及其他面板	11
1.4 演示窗口	12
1.4.1 演示窗口的属性设置.....	12
1.4.2 绘图工具箱.....	14
1.4.3 对象的覆盖模式.....	15
1.5 多媒体设计的工作流程.....	15
1.6 素材的采集与制作.....	16
1.6.1 文字素材的采集.....	16
1.6.2 图像素材的采集.....	19
1.6.3 动画素材的采集.....	20
1.6.4 声音素材的采集.....	20
1.6.5 视频素材的采集.....	20
1.7 程序打包	22
1.7.1 打包的基本步骤.....	22
1.7.2 组织插件.....	24
1.7.3 组织外部文件.....	25
1.8 小结	26

第2章 Authorware 教学课件	27
2.1 作品介绍.....	28
2.2 制作要点.....	28
2.3 制作流程.....	28
2.3.1 主流程线的设计.....	28
2.3.2 框架图标的设计.....	33
2.3.3 添加自定义按钮.....	34
2.3.4 “复习旧课”分支的设计.....	37
2.3.5 “讲授新课”分支的设计.....	43
2.3.6 “课后练习”分支的设计.....	46
2.3.7 “请您欣赏”分支的设计.....	50
2.3.8 退出程序的设计.....	51
2.4 小结	52
第3章 面积推导课件.....	53
3.1 作品简介.....	54
3.2 制作要点.....	54
3.3 制作流程.....	54
3.3.1 一级流程线的制作.....	54
3.3.2 “复习矩形的面积”流程线的制作.....	58
3.3.3 “推导平行四边形的面积”流程线的制作.....	59
3.3.4 “推导三角形的面积”流程线的制作.....	66
3.4 小结	72
第4章 氧气制取课件.....	73
4.1 作品简介.....	74
4.2 制作要点.....	74
4.3 制作流程.....	74
4.3.1 一级流程线的制作.....	74
4.3.2 “原料”分支的制作.....	77
4.3.3 “仪器”分支的制作.....	82
4.3.4 “原理”分支的制作.....	84
4.3.5 “装置”分支的制作.....	85

4.4 小结	93
第5章 记忆力训练课件	95
5.1 作品简介	96
5.2 制作要点	96
5.3 制作流程	96
5.3.1 一级流程线的制作	96
5.3.2 “设置时间”分支的制作	99
5.3.3 “随机字母”分支的制作	102
5.3.4 判断程序分支的制作	109
5.4 小结	111
第6章 看图学英语课件	113
6.1 作品简介	114
6.2 制作要点	114
6.3 制作流程	114
6.3.1 主流程线的制作	115
6.3.2 二级流程线的制作	120
6.3.3 三、四级流程线的制作	122
6.3.4 修改框架结构流程线	127
6.3.5 退出交互的设计	130
6.3.6 完善程序	133
6.4 小结	133
第7章 幼儿美术欣赏课件	135
7.1 作品简介	136
7.2 制作要点	136
7.3 制作流程	136
7.3.1 主流程线的制作	136
7.3.2 修改框架结构流程线	140
7.3.3 自定义按钮	144
7.3.4 添加内容	147
7.3.5 制作退出程序	148
7.4 小结	150

第 8 章 选择题练习课件	151
8.1 作品简介.....	152
8.2 制作要点.....	152
8.3 制作流程.....	152
8.3.1 一级级线的制作.....	152
8.3.2 “单项选择题”分支的制作.....	156
8.3.3 “多项选择题”分支的制作.....	162
8.4 小结	168
第 9 章 10 以内数的乘法课件	169
9.1 作品简介.....	170
9.2 制作要点.....	170
9.3 制作流程.....	170
9.3.1 一级流程线的制作.....	170
9.3.2 “控制”交互结构的制作.....	180
9.3.3 “查看成绩”分支的制作.....	184
9.3.4 “退出”与“说明”分支的制作.....	186
9.4 小结	190
第 10 章 展示型光盘的制作	191
10.1 作品简介.....	192
10.2 制作要点.....	192
10.3 制作流程.....	192
10.3.1 一级流程线的制作.....	192
10.3.2 设计“光盘说明”分支.....	198
10.3.3 设计“动帧展示”分支.....	202
10.3.4 设计“静帧展示”分支.....	205
10.3.5 设计“浏览光盘”分支.....	211
10.3.6 设计“退出程序”分支.....	212
10.4 小结	216
第 11 章 交互型光盘的制作.....	217
11.1 作品介绍.....	218

11.2	制作要点.....	218
11.3	制作流程.....	218
11.3.1	制作一级流程线.....	218
11.3.2	设置自定义按钮.....	222
11.3.3	制作“Photoshop 界面”分支.....	225
11.3.4	制作“图像绘制”分支.....	232
11.3.5	制作“退出”分支.....	240
11.4	小结.....	242
第 12 章	教学型光盘的制作	243
12.1	作品简介	244
12.2	制作要点	244
12.3	制作流程	244
12.3.1	一级流程线的制作.....	244
12.3.2	制作程序的片头.....	253
12.3.3	制作各内容分支.....	255
12.3.4	制作“退出”分支.....	258
12.3.5	程序打包与发行.....	260
12.4	小结	262
第 13 章	猜数字游戏	263
13.1	作品简介	264
13.2	制作要点	264
13.3	制作流程	264
13.3.1	一级流程线的制作.....	264
13.3.2	制作“控制”交互结构.....	275
13.3.3	制作“反馈”分支.....	276
13.4	小结	278
第 14 章	看谁跑得快游戏	279
14.1	作品简介	280
14.2	制作要点	280
14.3	制作流程	280
14.3.1	一级流程线的制作.....	280

14.3.2 二级流程线的制作.....	284
14.4 小结	290
第 15 章 眼疾手快游戏.....	291
15.1 作品简介.....	292
15.2 制作要点.....	292
15.3 制作流程.....	292
15.3.1 一级流程线的制作.....	292
15.3.2 二级流程线的制作.....	304
15.4 小结	306
第 16 章 测试游戏.....	307
16.1 作品简介.....	308
16.2 制作要点.....	308
16.3 制作流程.....	308
16.3.1 一级流程线的制作.....	308
16.3.2 制作“出题”框架分支.....	315
16.3.3 制作“结果”框架分支.....	320
16.4 小结	322
第 17 章 生肖推测游戏.....	323
17.1 作品简介.....	324
17.2 制作要点.....	324
17.3 制作流程.....	324
17.3.1 一级流程线的制作.....	324
17.3.2 二级流程线的制作.....	328
17.3.3 三级流程线的制作.....	333
17.4 小结	335
附录 A 与本书知识相关的参考书	337



第 1 章 Authorware 基础知识

本章内容

 什么是 Authorware

 启动与退出

 工作环境介绍

 演示窗口

 多媒体设计的工作流程

 素材的采集与制作

 程序打包

 小结

本章中介绍一些与 Authorware 相关的基础知识以及 Authorware 的基本操作等内容,为后面的学习做好准备。

本章内容是全书的基础,如果你对 Authorware 一无所知,请仔细阅读本章内容,它会对你的学习带来极大的帮助;如果你已经熟练掌握 Authorware 知识,可以跳过本章,直接进入下一章的实例学习。

1.1 什么是 Authorware

Authorware 是一种基于设计图标与流程线的多媒体集成环境,也就是说,它是一种多媒体作品开发工具,以功能强大、使用方便、可扩展性强而著称,广泛地用于多媒体辅助教学、企业产品展示、光盘制作、电子出版物等领域。它采用了基于流程线式的开发方式,不需要编写复杂的程序代码就可以制作出专业性的多媒体作品。

Authorware 的功能与特点主要体现在以下几个方面。

1. 独特的开发方式

使用 Authorware 开发程序完全在可视化的环境下进行,特别是程序流程是可视化的。在 Authorware 的设计窗口中有一条流程线,就像工程的流程图一样,代表了程序运行流向。使用 Authorware 开发程序实际上就是设计流程线,利用系统提供的 14 种设计图标,合理地分配与布置,并且设置好各个图标的基本属性,就可以形成多媒体程序。这种方便、独特的开发方式是其他多媒体开发程序不可比拟的。

2. 非凡的集成功能

作为一款集成工具,Authorware 的集成功能是前所未有的,它可以把文字、声音、图像、动画及数字电影等多种媒体信息集于一体,还可以在计算机外部接入视频硬件。通过合理地组织安排,就可以形成一个极富表现力的作品。

3. 超强的交互能力

Authorware 提供了多种交互手段,几乎可以满足所有的设计需要。在 Authorware 的交互图标中共有 11 种类型的交互方式,分别是按钮响应、热区响应、热对象响应、目标区域响应、下拉菜单响应、按键响应、文本输入响应、条件响应、时间限制响应、重试限制响应和事件响应。另外,Authorware 还提供了判断图标、导航图标等用于控制程序的结构分支。

4. 具有一定的文本、图形、动画处理能力

虽然 Authorware 是一款集成工具,但是它本身仍然提供了基本的文本、图形、动画处理功能。这使得在没有多媒体素材的情况下,也能够完成多媒体程序的基本设计要求。Authorware 提供了 5 种动画方式,可以使对象产生动态效果。另外,它还能够绘制简单的图形,并对图形进行缩放、设置合成模式等。对于文本,Authorware 可以设置各种文本样式,包括字体、字号、字型 and 段落缩进等,但是不能设置字间距和行间距。

5. 提供了知识对象、模块和库

Authorware 提供了知识对象,这是一种类似模板功能的开发组件。使用它可以方便地制作出各种多媒体构件,大大提高工作效率。模块与库则是由用户自行开发,可以反复使用的“程序段”。Authorware 允许把它们保存下来,以便随时调用,这样可以避免大量的重复劳动。

6. 强大的数据处理与编程能力

Authorware 虽然是可视化编程环境,但是它提供了丰富的变量与函数,而且还允许用户自定义变量与函数,以完成复杂的数据运算。另外它支持开放式数据库的连接、ActiveX 技术及 JavaScript 技术等,可扩展性极强。因此,正确运用 Authorware 的脚本语言,可以开发出专业多媒体应用程序。

7. 全方位的网络功能

Authorware 在教学、培训和广告等领域应用广泛。随着远程教育的发展,人们逐渐认识到网络多媒体作品(如课件、教材和广告等)的重要性。Authorware 具有较强的网络功能,使用“一键发布功能”可以轻松地完成网络作品的发布。如果用户的计算机中安装了 Authorware Web Player 插件,就可以通过 Internet 浏览器观看与使用 Authorware 多媒体程序。

总之,Authorware 是一款十分优秀的多媒体集成工具,特别是 Authorware 7.0 推出以后,其功能进一步完善,增强了编程能力。例如,可以导入 PowerPoint 幻灯片、调整了界面布局等,使其更受用户的欢迎。

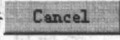
1.2 启动与退出

首先购买正版 Authorware 7.0 软件,将安装光盘放入光驱,按照光盘提示完成软件的安装。Authorware 7.0 是一个标准的 Windows 应用程序,其启动与退出完全符合 Windows 操作环境的要求。

1.2.1 启动

启动 Authorware 7.0 的基本步骤如下。

- 1 单击 Windows 桌面上的  按钮,打开“开始”菜单。
- 2 选择“所有程序”级联菜单中的 Macromedia 程序组。
- 3 在 Macromedia 程序组中单击 Macromedia Authorware 7.0 程序项,即可启动 Authorware 7.0,如图 1-1 所示。

默认情况下,每次启动 Authorware 都会出现 New Project 对话框,用于提示用户选择一个知识对象。所谓知识对象,就是一些已经封装好了的 Authorware 程序,类似于模板。一般不需要选择,单击  按钮就进入了 Authorware 工作环境。