

学设计零  突破多媒体丛书



跟我学



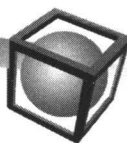
Authorware

多媒体课件制作

高志清 主 编
科大工作室 蒋 涛 等编著



中国水利水电出版社
www.waterpub.com.cn



跟

我

学

Authorware

多媒体课件制作

学设计零[●]突破多媒体丛书

高志清 主编

科大工作室 蒋涛 等编著



中国水利水电出版社
www.waterpub.com.cn

MBS114/05

图书在版编目 (CIP) 数据

跟我学 Authorware 多媒体课件制作 / 高志清主编. —北京:
中国水利水电出版社, 2004.3

(学设计零点突破多媒体丛书)

ISBN 7-5084-2036-5

I. 跟… II. 高… 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 (2004) 第 012752 号

书 名: 跟我学 Authorware 多媒体课件制作

作 者: 高志清 主编 科大工作室 蒋涛 等编著

出版 发行: 中国水利水电出版社 (北京市三里河路 6 号 100044)

网 址: www.waterpub.com.cn

E - m a i l: mchannel@263.net (万水)

sales@waterpub.com.cn

电 话: (010) 63202266 (总机) 68331835 (营销中心)

82562819 (万水)

经 售: 全国各地新华书店和相关出版物销售网点

排 版: 北京万水电子信息有限公司

印 刷: 北京市天竺颖华印刷厂

规 格: 787mm×1092mm 16 开本 21 印张 478 千字 2 彩插

版 次: 2004 年 3 月第 1 版 2004 年 3 月第 1 次印刷

印 数: 0001—5000 册

定 价: 36.00 元 (含 1CD)

凡购买我社图书, 如有缺页、倒页、脱页的, 本社营销中心负责调换
版权所有·侵权必究

内容提要

Authorware 是美国 Micromedia 公司推出的功能强大的多媒体创作工具，其最新版本为 Authorware 7。由于其强大的编创能力、简便的用户界面及良好的可扩展性，一经推出就深受广大多媒体制作者青睐，成为全球应用最广泛的多媒体创作工具。

本书结合大量精选的实例，由浅入深、循序渐进地介绍了 Authorware 7 的各项功能与实用技巧，让读者能够较为轻松地掌握 Authorware 7 的使用方法和技巧，进而运用 Authorware 软件进行课件制作。本书选用的实例典型实用、可操作性强，讲解深入细致、分析清楚透彻，具有很强的可读性。不论是初学者还是具有一定基础的读者，在学习完本书后，都能有较大的收获。

为了方便读者学习和创作，本书附赠配套光盘，光盘中收录了书中所有多媒体作品的源程序和所需文件以及制作本书多媒体作品时调用的图片、声音及电影动画等素材，相信对读者的学习会有所帮助。

本书适合从事多媒体课件制作的初学者和具有一定基础的读者用来学习和提高其实际应用水平，对中级阶段的读者进一步提高也有较高的参考价值。

编委名单

主 编：高志清

编 委：

张爱城	辛 文	陈云龙
迟 冬	涂 芳	林 英
王 睿	蒋 涛	许海声
贾惠良	车 宇	孙 平
孙 春	王开美	王爱婷
张传记	白 莲	吕 健
张桂敏	刘 霞	徐 力
胡爱玉	姜华华	刘海芹
孙 焱	李 克	张 伟
柏 莉	黄伟利	夏小寒

丛书前言

在当今时代,电脑在人们的工作、学习和生活中的应用越来越多,社会各界人士学习电脑的热情也在不断高涨。特别是中国加入 WTO 以来,市场竞争日趋激烈,许多有识之士为了顺应时代潮流,挤时间加入学习电脑的行列;有许多初学者为了掌握一技之长,在电脑设计领域占据一席之地,也在努力学习电脑设计的有关知识。许多初学者在学习和了解了一些基础的电脑知识之后,对怎样才能进一步提高、成为深受社会欢迎的电脑设计人才还心中无数。他们迫切要求能在市场上见到充分运用现代多媒体技术,集动态演示、声音解说、图书阅读于一体的全方位自学读物,就像一位不拿薪水的电子老师一样,在身旁讲解电脑设计知识、理念和操作技法,同时希望能用所学知识和技能,自己独立创作出具有实用价值的电脑设计作品。一些电脑培训学校或培训班也希望能有一套适合在现代多媒体教室授课的实用培训教材,满足学员多方面的需求。

为了满足广大读者这种求知、成才的愿望,我们在认真分析读者求学心理以及学习过程的基础上,推出了本套“学设计零点突破多媒体丛书”。希望能帮助读者系统地学习和掌握各类电脑设计软件的使用方法,使读者学完之后可以自己独立创作出具有实用价值的设计作品。为达此目的,本套丛书突出强调“全方位培训”的新概念,力求在写作及内容安排方面做到深入浅出、通俗易懂,努力实现图书文字与多媒体教学光盘内容的完美结合。读者只要按部就班地学完书中讲述的知识和技能,一步步完成本书范例给出的操作步骤,就可以理解并掌握相关的电脑设计软件,独立完成实用的电脑设计作品的制作。

与其他电脑设计类图书相比,本套丛书具有以下几项显著特点:

一、软件界面全部采用中英文对照的方式,不仅命令界面如此,操作所用的命令也加中文标注,使英文基础不太好的读者学习起来也不会感到困难。随书光盘提供科大工作室开发的汉化软件包,并在书中讲明汉化方法。

二、丛书中选用的实例,都来源于工程或设计实践。所选实例都经过精选和优化,避免出现太复杂的操作过程,易于学习和掌握。突出其实用性的特点,强调制作技法的技巧性和实用性。

三、丛书中的内容分为命令和制作实例两大部分:命令及工具完全在书中讲述,制作实例的操作步骤讲述得尽量细致,避免出现大的跳步和漏步,通过书面语言为读者展示实例的全部制作过程,便于读者模仿;在每个操作

练习题前先给出练习的目的要求、参考制作流程图和概要的制作步骤,读者可以通过模仿制作例题的操作过程,完成这些实例制作。如果读者还是不能独立完成,可以调用随书光盘中配备的多媒体教学的相应选项,它就像一位耐心的电子老师一样直观形象地向读者动态演示实例的具体操作过程。通过这些措施,使读者可以将学到的主要命令和技法都练习一遍,学到实用的操作技能。

四、本套丛书在实例制作中,使用通俗的语言详细地讲述了所用到的命令及工具。整体内容按照从易到难的方式进行安排,对重点知识进行深入剖析;讲述的命令和工具经过仔细精选。因为所谓的基础书不是命令大全,不需要将软件中的全部命令和工具都写出来,而是针对实战特点,精选出一些最基础的、在实际工作中一定会用到的命令和工具进行重点讲述,并且力求使讲述的知识具备良好的系统性。

五、对于丛书中的每个操作练习题,书中会先给出制作的构思及流程,讲述在制作中将要用到的命令和知识点,使读者在制作之前就对范例的整个制作过程有个总体了解,在制作中可以做到心中有数。

六、在实例制作中,如果有容易产生误解或出错的地方,书中会提醒读者注意,并加以重点标注说明,使读者在制作中尽量少犯错误。

七、书中调用的素材以及生成的结果,都存放在随书光盘的素材部分中,读者在制作中如果遇到困难或问题,可以调出光盘中的结果参考对照,帮助读者发现问题所在。

本套丛书由以下八本组成,它们分别是:

1. 《跟我学 3DS MAX 室内效果图制作》
2. 《跟我学 3DS MAX 建筑效果图及浏览动画》
3. 《跟我学 AutoCAD 2004 建筑装潢制图》
4. 《跟我学 Photoshop 图像创作》
5. 《跟我学 Flash 时尚动画创作》
6. 《跟我学 CorelDRAW 11 时尚绘图》
7. 《跟我学 Dreamweaver MX 2004 建网站》
8. 《跟我学 Authorware 多媒体课件制作》

为了使本套丛书有较强的可读性,在写作时除了使所选用范例具有广泛代表性、实用性较强和比较精彩之外,我们在写作方式上还尽可能地深入浅出、图文并茂。在操作步骤上尽量避免出现漏步和较大的跳步,使读者只要

按照书中范例一步一步向下操作就可以达到预想的效果。

为了便于读者学习，我们还在书中设计了三个小图标，它们分别是：

 知识讲解：讲解设计制作过程中用到的知识点、操作命令和工具按钮。

 操作步骤：用于引出一个操作题目和与之相应的操作步骤。

 提示注意：用于介绍经验和心得或提醒读者应该注意的问题。

在此，我们要衷心感谢所有向本套丛书提出改进意见的同行和学员，由于他们的认真负责，使本套丛书避免了许多错误，内容更加充实。

另外，还特别感谢您选择了本套丛书，如果您对本书有什么意见和建议，请直接告诉我们。

联系电话：(0532) 5829423 5819714

传 真：(0532) 5833733

E-mail: gaozhiq@public.qd.sd.cn

科大网站: www.keda-edu.com 或 www.keda-design.com

科大工作室

2004 年 1 月

本书导读

Authorware 是进行多媒体课件制作最常用的工具之一。Authorware 7 是 Authorware 的最新版本,与旧版本相比,它更易于操作,增加了许多新功能,界面的布局更趋于合理化,使用起来更加得心应手。为了帮助广大多媒体爱好者能够更快更好地掌握该软件的应用,我们精心编著了本书。它以实例为主,详细讲解了 Authorware 7 的各项功能。读者朋友只要认真学习和掌握了本书所讲的内容,就一定能够对 Authorware 有更加深刻的认识,大大提高编程和制作的综合能力,能够独立地设计制作出功能强大界面友好的多媒体作品来。

为了提高读者的学习效率,本书在每一章的基础知识讲解完成后都有一个或多个与本章所讲知识相关联的实例,让大家有一个动手实践的机会及结合实例学习理解所学知识的空间,以巩固在本章所学的理论知识。另外,在理论讲解和范例制作过程中,对于需要特别注意或难以掌握并易出错的地方,书中都伴有提示。书中所有实例都有详细明确的操作步骤,读者只要跟着书中的提示一步步操作,就可以掌握书中所讲的内容。

本书内容

与其他同类书相比,本书的最大特点是以图书讲解和多媒体演示有机结合的方式,全方位讲解多媒体课件的制作方法。本书制作的实例,具有针对性强、实用性强、制作新颖、布局严谨、图片素材丰富等特点,并且在基础知识的讲解上较为直观易学,实例制作上较为概括全面,点面的结合比较合理,较为全面、系统地讲述了多媒体作品制作的特点和专业技巧。另外,本书十分注重学习方法和学习效果,图例采用了汉化和英文两种界面,命令术语也采用了中英文对照的方式,易学易用,非常适合初学者和具有一定基础的读者学习提高。

为了方便读者的学习,本书在每一章的实例讲解前分别将该实例制作的作品内容、制作目的和技术要点罗列出来,使读者可以在开始学习实例制作前能大体了解要学习的内容。在内容和版式上做到通俗易懂、图文并茂。因此在学完本书后,相信读者完全可以对 Authorware 有一个较为全面的了解,并能够制作出非常漂亮的多媒体作品。

本书共分八章,具体内容如下:

- ◆ 第一章:初识 Authorware 系统。介绍 Authorware 7 的界面、命令和基本功能,并附带实例让读者对 Authorware 多媒体制作的流程有个大体的认识。

- ◆ 第二章: 讲解了 Authorware 中的 5 个基本图标, 并运用这 5 个图标制作一个简单的人物介绍作品。其中很巧妙地运用了各图标的一些属性, 设置出的作品效果让人耳目一新。
- ◆ 第三章: 主要讲解了数字电影图标以及函数、变量方面的知识。在制作的实例中很好地运用了这方面的知识, 并使用 Authorware 控件实现了两个声音的共存, 另外还有一些媒体同步方面的知识。
- ◆ 第四章: 由本章起开始涉及交互图标, 主要讲解了一些交互方面的基础知识, 是较为重要的一章。
- ◆ 第五章: 交互方面知识的延续, 讲解了其中的四种交互类型, 并制作了两个实例, 用来帮助读者掌握和理解本章所讲知识。
- ◆ 第六章: 仍然讲解交互方面的知识, 相对于前面两章来说, 本章所讲的四类交互类型较为零碎、烦琐, 但将其作为一些多媒体作品的补充可达到意想不到的完美效果。
- ◆ 第七章: 主要讲解了框架、导航以及判断图标方面的知识, 对于超文本和超媒体方面也有所涉及。
- ◆ 第八章: 制作多媒体的综合知识。讲解了如何在 Authorware 程序中制作和使用库、模型, 程序打包的一些方法、操作步骤和注意事项。

本书配套光盘

本书所附光盘收录了本书所讲范例的程序源文件、制作多媒体作品所用的图片、声音、电影文件等素材, 以便读者在学习本书时随时调用。

光盘中的素材内容如下:

- ◆ “调用素材”\“第一章”: 存放第一章实例中用到的原始素材。
- ◆ “调用素材”\“第二章”: 存放第二章实例中用到的原始素材。
- ◆ “调用素材”\“第三章”: 存放第三章实例中用到的原始素材。
- ◆ “调用素材”\“第四章”: 存放第四章实例中用到的原始素材。
- ◆ “调用素材”\“第五章”: 存放第五章实例中用到的原始素材。
- ◆ “调用素材”\“第六章”: 存放第六章实例中用到的原始素材。
- ◆ “调用素材”\“第七章”: 存放第七章实例中用到的原始素材。

- ◆ “调用素材” \ “xtras”: 存放制作实例时所需的 xtras 文件, 在使用本书实例时, 需将该文件夹中的内容拖放到 Authorware 安装目录下的 “xtras” 文件夹中。
- ◆ “范例” \ “第一章”: 存放第一章讲解的实例源文件以及打包文件和所需发行文件。
- ◆ “范例” \ “第二章”: 存放第二章所讲解的实例源文件。
- ◆ “范例” \ “第三章”: 存放第三章所讲解的实例源文件和所需文件以及媒体同步方面的两个文件。
- ◆ “范例” \ “第四章”: 存放第四章所讲解的实例源文件。
- ◆ “范例” \ “第五章”: 存放第五章所讲解的实例源文件。
- ◆ “范例” \ “第六章”: 存放第六章所讲解的实例源文件。
- ◆ “范例” \ “第七章”: 存放第七章所讲解的实例源文件。

本书由蒋涛执笔完成。除了本书的作者外, 科大工作室的全体工作人员都为本书的成稿做了大量的工作, 如果没有他们的辛勤工作, 本书将难以如期完成; 多位同行及学员也对本书初稿提出了许多宝贵的修改意见, 谨在此一并表示由衷的感谢。对于书中不妥之处, 恳请广大读者批评指正, 在此一并感谢。

作者

2004 年 1 月

目录

CONTENTS

丛书前言
本书导读

第一章

走进 Authorware 新“视”界

1

- 1.1 Authorware 7 新增功能简介 3
- 1.2 Authorware 7 软件的系统要求 3
 - 1.2.1 Authorware 7 的硬件环境 3
 - 1.2.2 Authorware 7 的软件环境 4
- 1.3 Authorware 7 工作界面简介 4
 - 1.3.1 菜单栏 5
 - 1.3.2 主工具栏 6
 - 1.3.3 图标工具栏 8
 - 1.3.4 程序设计窗口 9
 - 1.3.5 演示窗口 10
 - 1.3.6 文件属性对话框 11
 - 1.3.7 知识对象窗口 12
- 1.4 Authorware 7 的特点 12
- 1.5 制作多媒体的一般流程 13
- 1.6 实例示范 14
- 1.7 本章小结 32

第二章

人物简介

33

- 2.1 知识讲解 34
 - 2.1.1 显示图标的预备知识 34
 - 2.1.2 擦除图标的预备知识 44
 - 2.1.3 移动图标的预备知识 47
 - 2.1.4 等待图标的预备知识 49
 - 2.1.5 声音图标的预备知识 52



2.2 实例制作	56
2.3 本章小结	81

第三章

制作多媒体片头 83

3.1 知识讲解	84
3.1.1 数字电影图标的预备知识	84
3.1.2 函数与变量	90
3.2 实例制作	99
3.3 本章小结	118

第四章

制作评分系统 119

4.1 知识讲解	120
4.1.1 初识 [?] (交互) 图标	121
4.1.2 按钮响应	126
4.1.3 文本输入响应	135
4.2 实例制作	139
4.3 本章小结	167

第五章

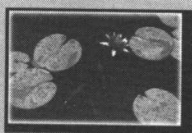
电脑简介 169

5.1 知识讲解	170
5.1.1 热区响应	170
5.1.2 热对象响应	172
5.1.3 目标区响应	174
5.1.4 下拉菜单响应	175
5.2 实例制作 1	177
5.3 实例制作 2	190
5.4 本章小结	208



第六章**猜数游戏****209**

- 6.1 知识讲解 210
 - 6.1.1 条件响应 210
 - 6.1.2 按钮响应 212
 - 6.1.3 尝试限制响应 214
 - 6.1.4 时间限制响应 215
- 6.2 实例制作 217
- 6.3 本章小结 243

第七章**诗歌欣赏****245**

- 7.1 知识讲解 246
 - 7.1.1 框架图标和导航图标预备知识 246
 - 7.1.2 决策图标预备知识 257
- 7.2 实例制作 262
- 7.3 本章小结 294

第八章**媒体管理和作品打包发布****295**

- 8.1 库和模块 296
 - 8.1.1 库文件 296
 - 8.1.2 模型文件 304
- 8.2 程序的调试和发行 308
 - 8.2.1 程序的调试 308
 - 8.2.2 文件的打包发布 312
- 8.3 本章小结 320



第一章 走进 Authorware 新“视”界

1.1 Authorware 7 新增功能简介

1.2 Authorware 7 软件的系统要求

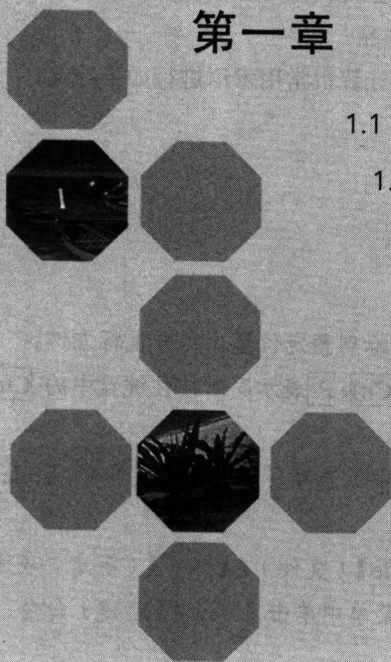
1.3 Authorware 7 工作界面简介

1.4 Authorware 7 的特点

1.5 制作多媒体的一般流程

1.6 实例示范

1.7 本章小结



随

着科技的高度发展,计算机在人们的生活、工作中占据了十分重要的地位。“多媒体”这个词我们已经不再陌生,在当今社会的工作和生活中,我们时常可以接触到各类多媒体产品——电子教室中的多媒体教学软件、新产品宣传、演示发布会上的多媒体演示软件。各式各样的多媒体软件相继产生,使我们的生活更加丰富多彩。Authorware 是一个优秀的交互式多媒体编程工具,广泛应用于多媒体教学和商业领域,目前大多数多媒体教学光盘都是用 Authorware 开发的。商业领域的新产品介绍、模拟产品的实际操作工程、设备演示等,也大多采用 Authorware 来开发,以求取得良好的企业形象和市场宣传效果。用 Authorware 制作多媒体的思路非常简单,它采用面向对象的流程线设计,通过流程线的箭头指向就能了解程序的具体流向。Authorware 能够使不具备高级语言编程经验的用户迅速掌握并创作出高水平的多媒体作品,因此 Authorware 成为多媒体创作首选的工具软件之一。

Authorware 软件的主要功能是对获取的多种媒体对象(包括文本、图形、图像、音频、动画、视频等)进行编辑加工、融合、存储等处理,交互响应,传递多层次、多方位的信息,使表现的主题更加丰富生动。作为一个优秀的多媒体制作软件,Authorware 已成为众多多媒体创作者的宠儿。除了它本身具有简单、易上手的因素外,另外一个不可忽视的方面就是它能在绝大多数的操作系统(如 Windows 98/2000、Windows NT、Windows XP 等)下稳定运行。

使用 Authorware,可以直观地引入和编辑文本、图形图像、声音、动画和影视作品等多种媒体的素材。并且,通过插入图标到流程线上,可以可视化地组织程序的流程,实现多媒体作品与用户之间的交互,无须着眼于程序代码的编制。这使得编制多媒体软件作品不再是繁重的劳动,多媒体作品也不再完全是高级专业的编程人员的专利,任何用户用 Authorware 都可以创作出美妙的多媒体作品。

为了更好地应用本书,我们将本书中用到的计算机常用术语进行如下约定。



计算机常用术语简介

- ◆ 单击:指快速点击鼠标左键一下。
- ◆ 右击:指快速点击鼠标右键一下。
- ◆ 双击:指快速连续两次单击鼠标左键。
- ◆ 拖曳:按住鼠标左键不放,同时拖动鼠标到预定位置,松开鼠标左键。
- ◆ +:指同时按住加号左右的两个键,如 **Ctrl+P** 表示同时按住键盘中的 **Ctrl** 和 **P** 两个键。
- ◆ **【】**:其中内容表示菜单命令或对话框中的选项等,如菜单栏中的 **【File】** (文件)、**【Modify】** (修改)等。
- ◆ **/**:表示执行菜单命令的层次,如:**【File】** (文件) / **【New】** (新建)表示先单击 **【File】** (文件),然后在弹出的菜单中单击 **【New】** (新建)命令。

1.1 Authorware 7 新增功能简介

Authorware 是一款优秀的交互式多媒体创作软件,广泛应用于多媒体教学和商业领域,它容易上手、操作方便、功能强大,轻而易举地为非专业编程人员接受,成为多媒体爱好者的首选。下面先简要介绍一下它的发展历程。

Authorware 是由美国 Macromedia 公司于 1991 年 10 月推出的多媒体创作工具,由于其简便高效、功能强大,在世界各地得到了迅速而广泛的应用,成为同类产品中的佼佼者。2003 年,Macromedia 公司隆重推出了 Authorware 7,其在 Authorware 6.5 的基础上增加了许多新的功能,并对用户界面作了部分改动,使用户使用起来更加便捷。新增功能具体如下:

- ◆ 可以导入 Microsoft PowerPoint。
- ◆ 在应用程序中可以播放 DVD 视频文件。
- ◆ 更简易地创建导航、文本等功能。
- ◆ 支持 XML 导入和输出。
- ◆ 支持 JavaScript 脚本。
- ◆ 增加了学习管理系统知识对象。
- ◆ 一键发布的学习管理系统功能。
- ◆ 完全的脚本属性支持。用户可以通过脚本进行 commands 命令、Knowledge Objects 知识对象和延伸内容的高级开发。
- ◆ Authorware 7 创作的内容可在苹果机的 Mac OS X 上兼容播放。

随着后续课程的学习,我们可以全面深刻地体会其强大的功能。为了学习方便,本书的中文界面及部分介绍,都是通过“中文晴窗大侠 4.1”直接翻译所得,但由于软件的局限性,我们只能给出部分中文界面。另外为了使程序更富有观赏性和吸引力,我们在软件原基础上增加了几种特效方式,附带在随书光盘中,只要把它们复制到软件安装目录中的“xtras”文件夹中即可。

1.2 Authorware 7 软件的系统要求

运行 Authorware 软件需要一定的软硬件环境的支持。

1.2.1 Authorware 7 的硬件环境

安装 Authorware 7 的硬件环境要求为:

- ◆ 奔腾 II CPU 以上。
- ◆ 32MB 以上的内存。
- ◆ VGA 显示器。
- ◆ 至少 120MB 剩余硬盘空间。