

边学边做 **搞**
Bianxue
Bianzuo
创作系列

主 编 朱印宏



Authorware 7.0 & 多媒体 Flash MX 2004 创作实例导学

CHUANGZUO
SHILIDAOXUE



Macromedia®
AUTHORWARE® 7



macromedia

FLASHMXProfessional
2004

Authorware 基础篇
Authorware 提高篇 / Authorware 高级篇
Flash 特效篇 / Flash 交互篇 / Flash 高级篇



电子科技大学出版社
航空工业出版社

creating

TP391.41

Z8901

边学边做

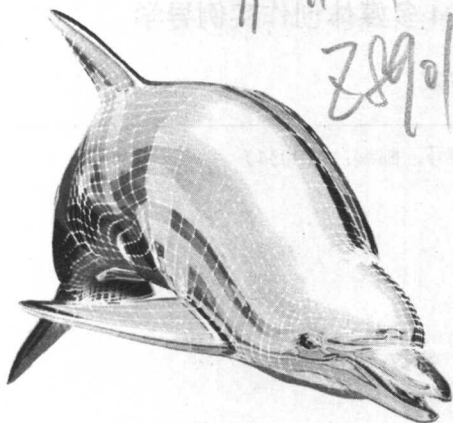
搞创作系列

Bianxue Bianzuo Gao Chuangzuo

Authorware 7.0 & Flash MX 2004

多媒体创作

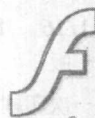
实例导学



TP391.41
Z8901

主 编 朱印宏

Macromedia®
AUTHORWARE® 7



MX

macromedia®
FLASHMXProfessional
2004



电子科技大学出版社

航空工业出版社

727111

内 容 提 要

本书以实用技能的培养为出发点,以实例为先导,通过精彩实例的制作阐述如何运用 Authorware 和 Flash 创作多媒体作品,并融入许多实践经验,具有较强的针对性与指导性。全书图文并茂、语言简练、内容丰富、实例典型,既可作为多媒体创作人员的参考用书,也可作为对多媒体创作感兴趣的读者的入门教程。特别适合于已经掌握了 Authorware 和 Flash 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多媒体制作指导书。

图书在版编目(CIP)数据

Authorware 7.0 & Flash MX 2004 多媒体创作实例导学 /
朱印宏主编. —成都: 电子科技大学出版社, 2004. 10
ISBN 7-81094-693-5

I. A… II. 朱… III. ① 多媒体—软件工具, Auth
orware 7.0 ② 动画—设计—图形软件, Flash MX 2004
IV. ① TP311.56 ② TP391.41

中国版本图书馆 CIP 数据核字 (2004) 第 1057706 号

Authorware 7.0 & Flash MX 2004 多媒体创作实例导学

主 编 朱印宏

出 版: 电子科技大学出版社 (成都建设北路二段四号, 邮编: 610054)
总 策 划: 郭 庆
责任编辑: 杜亚堤
发 行: 新华书店经销
印 刷: 北京市燕山印刷厂
开 本: 787×1092 1/16 印张: 19 彩插: 8 字数: 308 千字
版 次: 2005 年 1 月第一版
印 次: 2005 年 1 月第一次印刷
书 号: ISBN 7-81094-693-5 / TP·381
印 数: 1—8000 册
定 价: 30.00 元 (附赠光盘 1 张)

版权所有, 盗印必究。举报电话: (028) 83201495

本书如有缺页、破损、装订错误, 请寄回印刷厂调换。

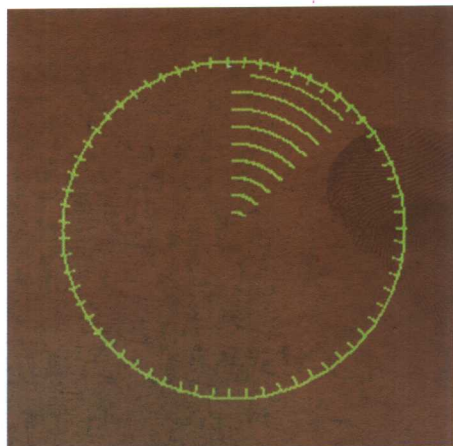
距2008北京奥运会还有:

天 小时 分 秒

1,376 8 7 10



倒计时牌



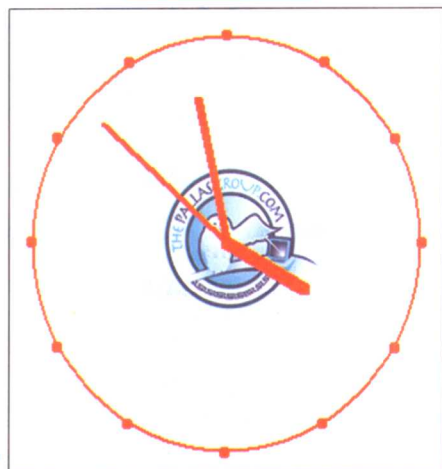
雷达图效果

北京市: 是中华人民共和国的首都, 是全国的政治中心、文化中心和国际交往中心。位于华北平原西北, 西部山地属太行山脉, 北部与内蒙古高原相连, 东南面向华北平原, 距渤海约150公里, 土地面积16807.8平方公里, 户籍人口1091.5万。北京是具有悠久历史的古老城市, 有着3000多年的建城史、800多年的建都史。



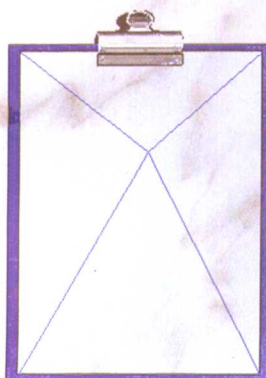
退出

北京地图



石英钟

折线绘制板



请在左边的画板中单击

单击点坐标为:

横坐标X=105

纵坐标Y=81

绘制折线



闪烁效果

JumpFileReturn(FileLocation ~ "闪烁.a7p")

JumpFileReturn 同样使 Authorware 跳到 filename 指定的文件。然而当用户退出这个文件或 Authorware 遇到 Quit 或 QuitRestart 函数, Authorware 跳回原来的文件

调用外部程序



多媒体动画经典运用百例

DUOMEITI & DONGHUAJI
NGDIANYUNYONGBAILI

课件制作: 教师交流的园地
电脑学苑: 学习多媒体的好去处
动画制作: 动画生产中心
原创作品: 经典大荟萃
设计专栏: 展示思维的火花
上传动画: 汇集各路精品
多媒体课堂: 教您能自由发挥
前沿动态: 了解当前的新方向

中文字幕效果

程序运行计时

程序开始运行, 计时开始

现在时间: 16:06:55

退出

程序运行计时

RGB调色板

(拖动下面的红、绿、蓝三个滑杆滑块, 可以改变下面颜色显示板的颜色)

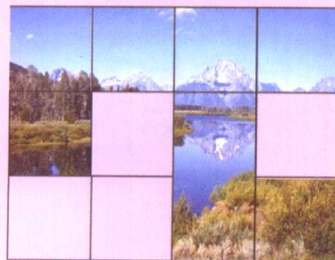
0 255 R:139.32 红
0 255 G:1.23 绿
0 255 B:185.78 蓝

退出

RGB调色板运用

拼图游戏

第 3 级



拼图游戏

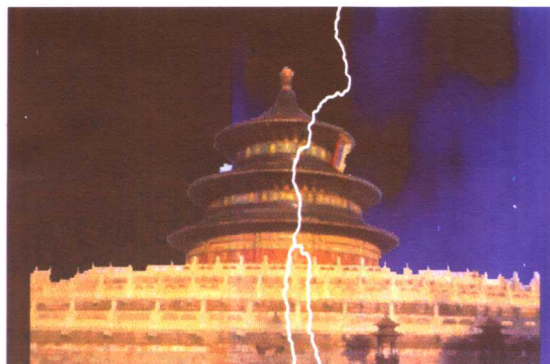
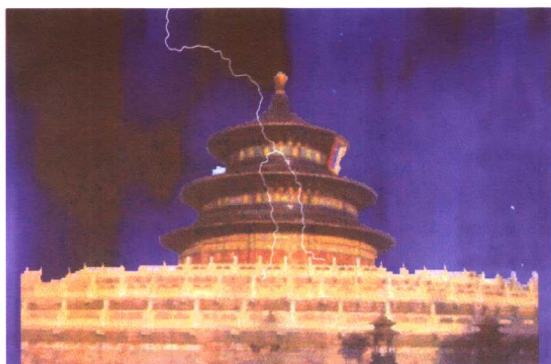


图片显示控制

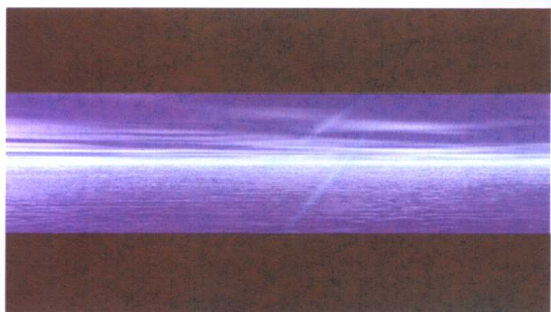


设定时间
目前图片显示的时间为
2 秒
退出

图片显示控制



闪电特效



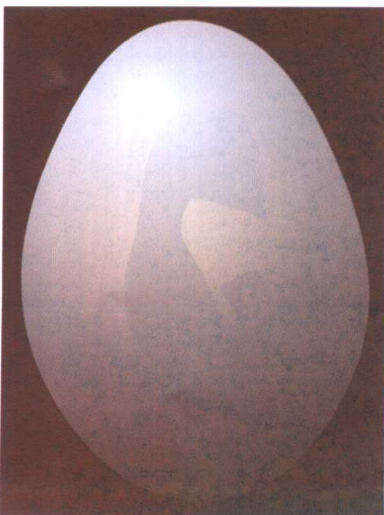
水天一色



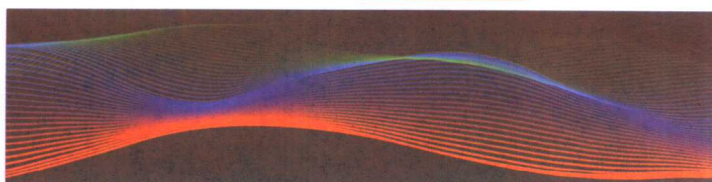
飘逸的“秀发”



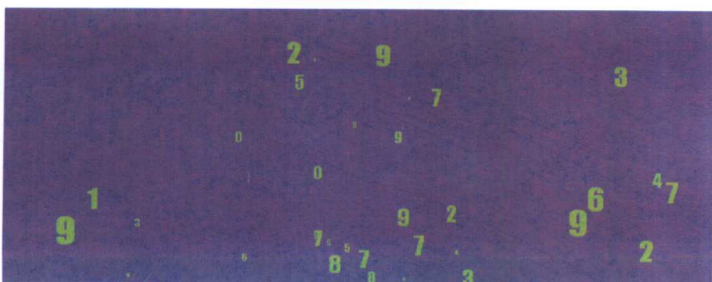
火焰效果



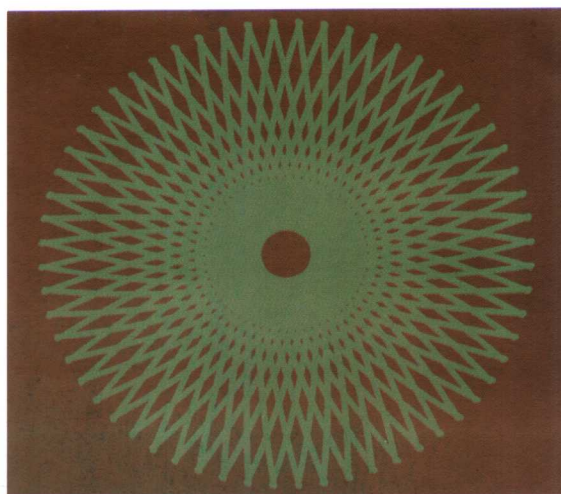
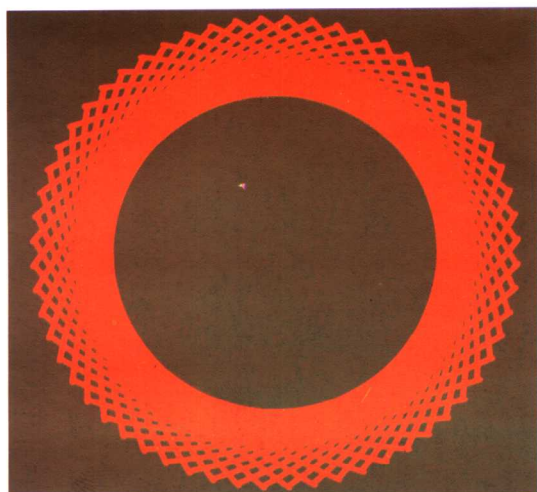
透视效果



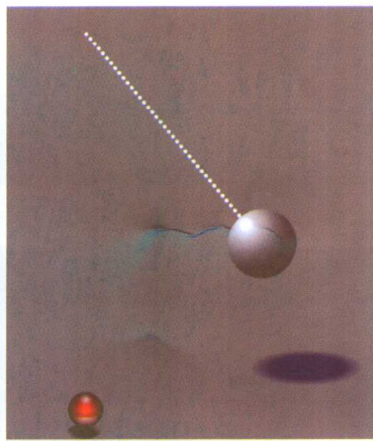
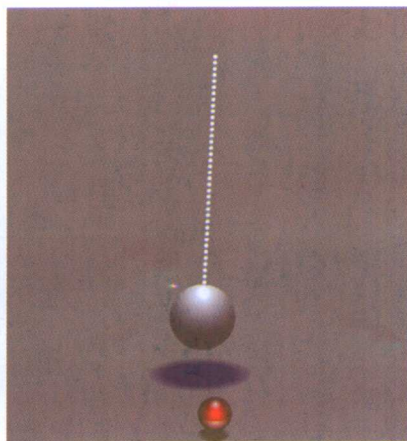
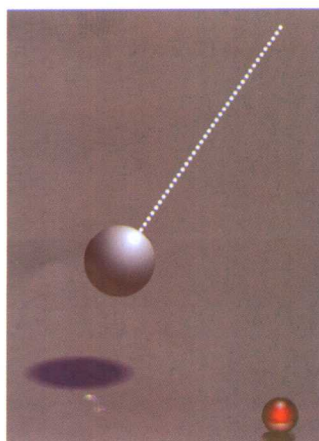
奇妙的变幻线



动态3D数字



变幻莫测的线条



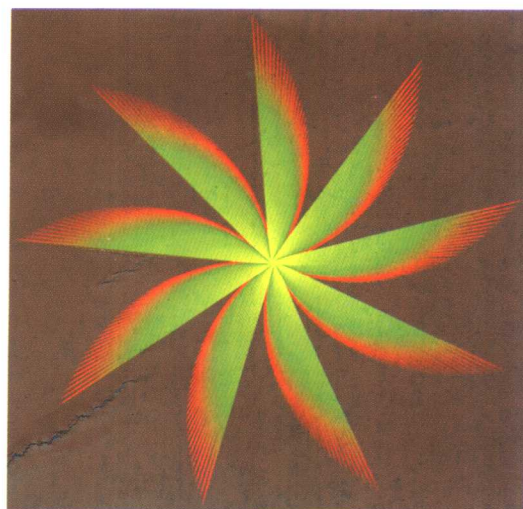
单摆



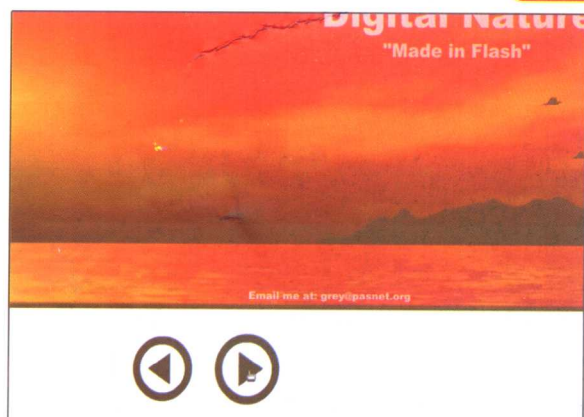
电子日历



老电影



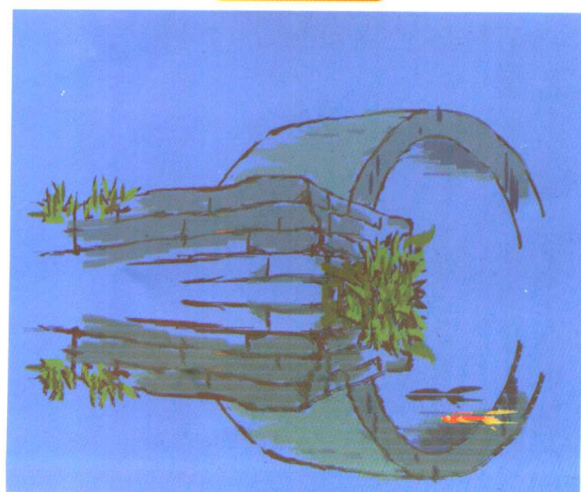
彩色漩涡



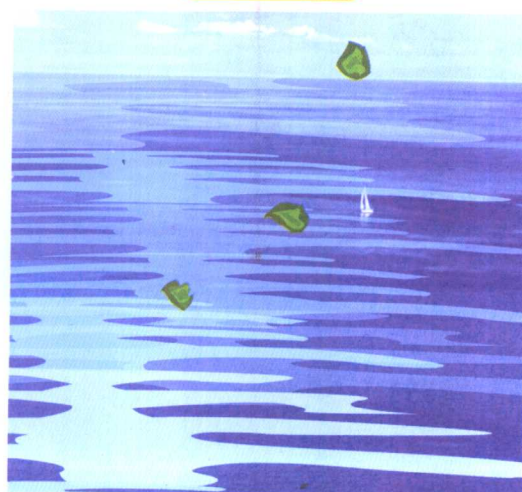
影片倒放



水 波



流 水



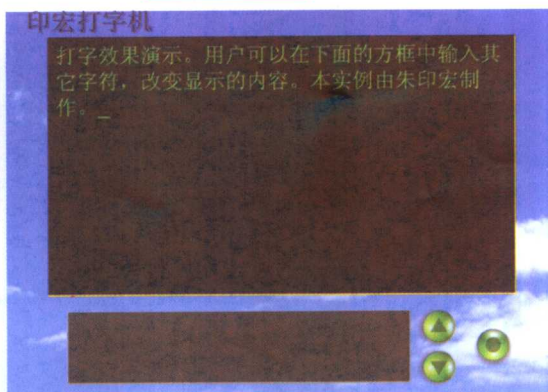
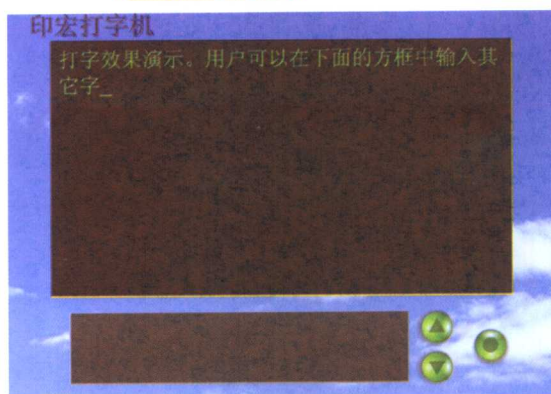
一碧湖水



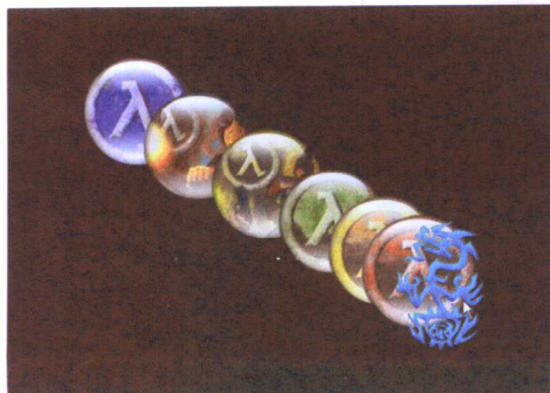
打火机



电子相册



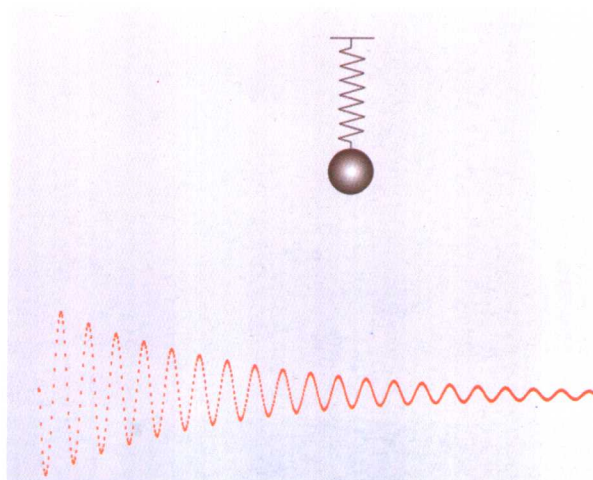
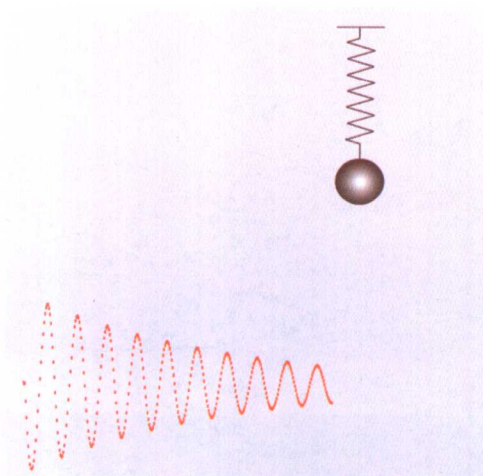
打字机



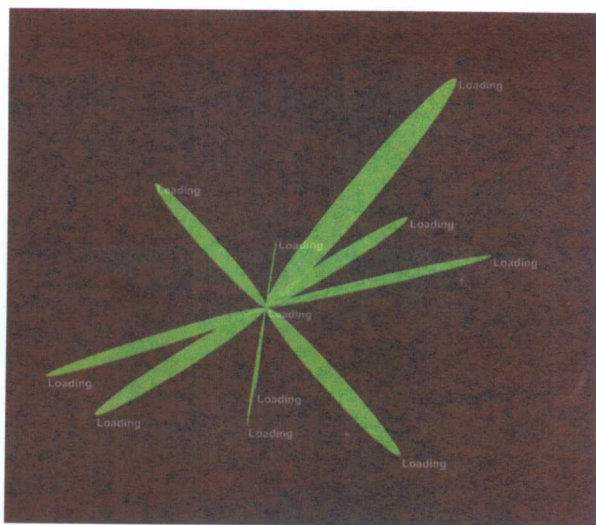
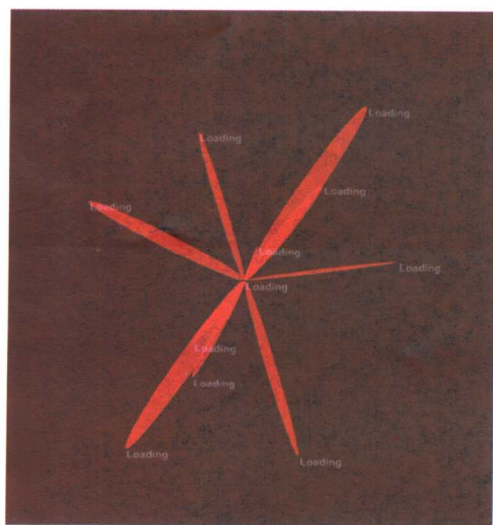
动态龙形鼠标



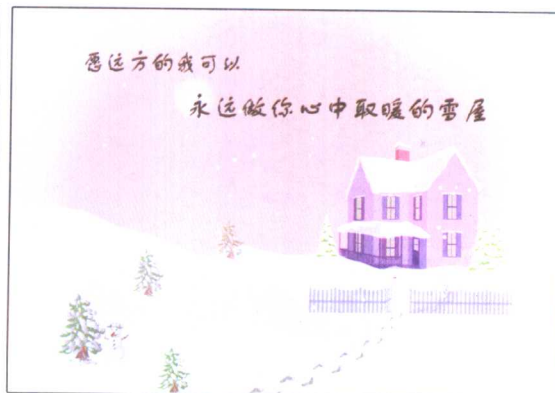
动态蝴蝶鼠标



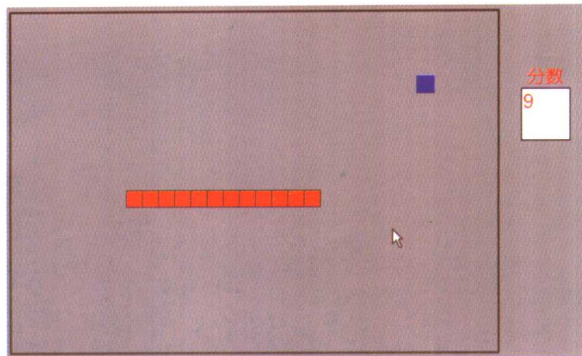
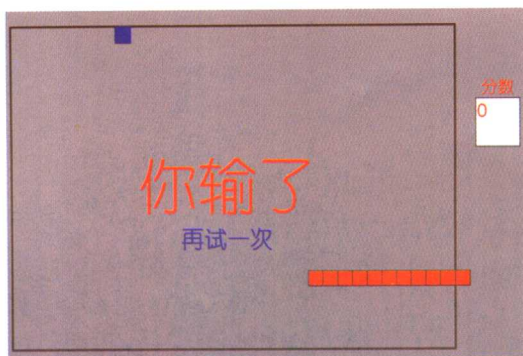
弹簧振子



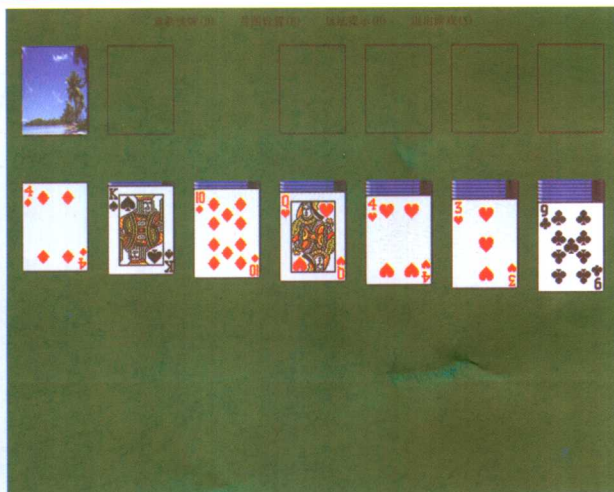
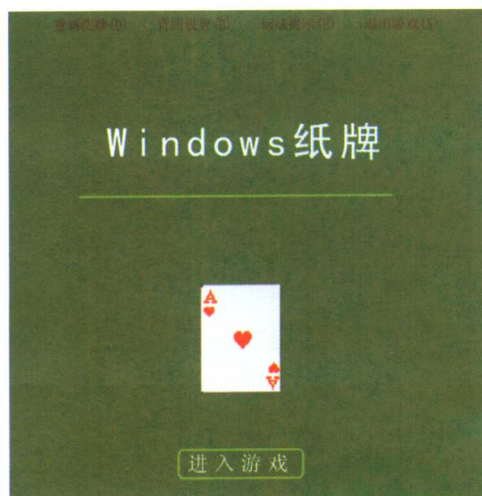
3D旋转体



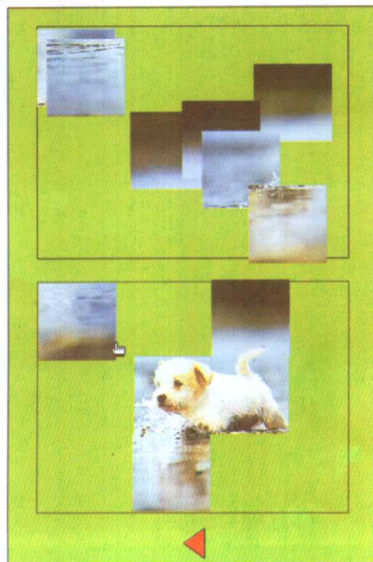
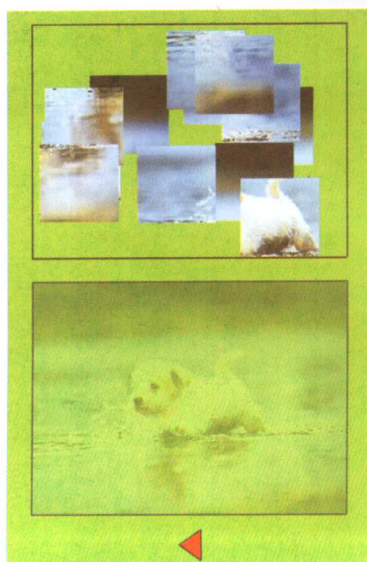
电子贺卡



贪吃蛇



Windows 纸牌



拼图制作

前言

近年来,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中,由此多媒体软件也流行起来。美国 Macromedia 公司开发的两套多媒体集成软件: Authorware 和 Flash,充分发挥各自的优点,分别在传统多媒体制作和网络多媒体开发方面独占鳌头,引领着多媒体技术向前发展。

其中, Authorware 是一款非常优秀的多媒体集成软件,自 1987 年问世以来,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。

Flash 是 Macromedia 公司出品的交互式矢量动画编辑软件,是一款基于网络环境下的多媒体动画创作系统,具有强大而丰富的动画制作功能和脚本控制功能,为用户创建包含文本、图像、音频、视频等多种媒体信息的动画作品提供了一个强大易用的平台,利用该软件,用户可以轻松制作出精美的动画作品来。

本书就是以上述两个软件为基础,循序渐进地通过实例的方式介绍多媒体制作的方法和技巧。书中每一个实例都是一个完整、独立、有一定使用价值的多媒体片段,具有很好的代表性和一定的深度,因此对实例制作过程的介绍十分详细、清晰,确保读者能够按照实例介绍达到实践的目的。在实例制作过程中还穿插介绍了各种方便实用的操作技巧和知识点详解,对于一些实际问题,及时提出建议和提示。这样使读者在此过程中既学到了相应知识,又积累了丰富的实践经验,为今后的开发打下良好的基础。

与其他同类书籍相比,本书具有以下两个显著特点:

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。书中所有的实例均来源于实践,完全摒弃了华而不实的实例。读者可以将书中的实例拿来就用,达到学以致用效果。

2. 操作性

对于每一个实例都有实例效果、技术要点和详细的操作步骤,用户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。

全书设计了大量的精彩实例,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。只要用户能够耐心地按照书中的步骤去完成每一个实例,就能比较轻松地学会利用 Authorware 和 Flash 开发多媒体产品,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。

本书既适合多媒体制作的初学者作为入门书籍,也可供有一定基础的使用者参考,特别适合于已经掌握了 Authorware 和 Flash 基本知识,想进一步提高创作水平的读者作为实用指导书使用。

本书由朱印宏主编，同时参加编写的还有袁江、张敏、袁衍明、朱砚、姜德元、扬兴国、杨杰昭、武贤明和唐道松等多位老师。本书的编写和出版得到了朋友们的大力支持，值此图书出版发行之际，向他们表示衷心的感谢。由于编写时间仓促，疏漏与不足之处在所难免，希望广大读者提出宝贵的意见，我们不胜感激。

<http://www.china-ebooks.com>

编 者

2004 年 10 月

目 录

目 录

第一篇 Authorware 基础篇

实例 1	倒计时牌	3	实例 11	绘制网格圆环	28
实例 2	环绕文字	6	实例 12	绘制六叶花	29
实例 3	自定义标题栏	9	实例 13	绘制风叶形状	30
实例 4	选定拉框	11	实例 14	绘制折线	32
实例 5	画虚线	14	实例 15	北京地图	34
实例 6	音量控制	16	实例 16	闪烁效果	38
实例 7	雷达图效果	19	实例 17	调用外部程序	40
实例 8	石英钟	21	实例 18	鼠标控制	42
实例 9	应用 MIDI 背景音乐	23	实例 19	屏蔽效果	45
实例 10	绘制数学函数	25			

第二篇 Authorware 提高篇

实例 20	自动隐藏菜单	51	实例 27	选择题	76
实例 21	四季变化动画	54	实例 28	图片显示控制	79
实例 22	自动检测在线答题系统	57	实例 29	程序运行计时	83
实例 23	检测和调整显示器分辨率	62	实例 30	信息登录	87
实例 24	中文字幕效果	65	实例 31	复选框	90
实例 25	控制播放 Flash 动画	69	实例 32	RGB 调色板运用	96
实例 26	给电影配音	72	实例 33	平抛运动	101

第三篇 Authorware 高级篇

实例 34	拼图游戏	109	实例 35	MP3 播放器	119
-------	------------	-----	-------	---------------	-----

第四篇 Flash 特效篇

实例 36	闪电特效	143	实例 40	透视效果	153
实例 37	水天一色	146	实例 41	火焰效果	157
实例 38	飘逸的“秀发”	148	实例 42	变幻莫测的线条	161
实例 39	奇妙的变幻线	150	实例 43	动态 3D 数字	163





实例 44	波形文字	165
实例 45	随机波动的曲线	166
实例 46	放大镜效果	168
实例 47	星空灿烂	170
实例 48	单摆	172
实例 49	电子日历	176
实例 50	彩色漩涡	179

实例 51	变色龙	180
实例 52	老电影	182
实例 53	影片倒放	184
实例 54	幻影	186
实例 55	水波	188
实例 56	流水	191
实例 57	一碧湖水	194

第五篇 Flash 交互篇

实例 58	打火机	199
实例 59	电子相册	204
实例 60	记录鼠标指针轨迹	209
实例 61	鼠标自由填色	211
实例 62	右键菜单	214
实例 63	变速滑动菜单	219
实例 64	测试 Flash 帧速率	222
实例 65	打字机	224

实例 66	密码登录	227
实例 67	动态龙形鼠标	230
实例 68	动态蝴蝶鼠标	237
实例 69	弹簧振子	241
实例 70	吃鼠标	244
实例 71	鼠标画圆	247
实例 72	3D 旋转体	249

第六篇 Flash 高级篇

实例 73	电子贺卡	257
实例 74	贪吃蛇	262

实例 75	拼图制作	268
实例 76	Windows 纸牌	272

BIANXUE BIANZUO GAOCHUANGZUO

CHAPTER 1

第一篇

Authorware 基础篇

距2008北京奥运会还有:

天 小时 分 秒

1,491 1 56 42



