



立体演示 48 种典型范例的具体实现方法
和步骤，配套素材更是物超所值



特例设计

Authorware 6.5

多媒体制作完全实战

策划 / WISBOOK 海洋智慧图书
编著 / 赫楠



海洋出版社



立体演示 48 种典型范例的具体实现方法和步骤，配套素材更是物超所值



特例设计

Authorware 6.5

多媒体制作完全实战

策划 / WISBOOK 海洋智慧图书

编著 / 赫楠



海洋出版社

内 容 简 介

这是一本专门通过数十个典型范例现场教授 Authorware 6.5 多媒体制作的主要方法和技能的优秀实例教科书。作者从边学边练、一练就会、会了就能干活的实用角度出发,采用基础知识+实用范例+具体步骤+总结与提高=即学即用的创作思路,软件基础知识紧跟典型范例操作,边讲、边动手,全面、生动、形象地展示了 Authorware 6.5 的强大功能和魅力。

本书内容:全书由 48 个范例和两个附录构成,主要包括新建并保存文件、插入图片、文本处理、媒体类图标的使用、移动图标、擦除图标、等待图标、计算图标、交互结构、按钮响应、热区响应、热物体响应、菜单响应、条件响应、文字输入响应、按钮与时间限制响应、热字响应、框架与导航、综合应用、交互分支技巧、右键响应、媒体的引入、变量的使用、几何函数、颜色函数、移动响应、导入文本、鼠标单击变量、使用图标函数、三角函数、多媒体函数、ActiveX 控件、导入动画、交互应用、决策图标、循环控制、时间限制、次数限制、随机选择、库和模块的使用、UCD 函数、链接数据库和知识对象等。每个基础知识紧跟一个典型范例,特别是最后使用各种响应制作登录系统、使用导航和框架制作超文本、使用知识对象制作测试题、使用跳转函数制作帮助系统和如何将作品进行链接和打包的综合应用更是将 Authorware 6.5 现场实战推向一个新的高潮!

本书特点:1.基础知识紧跟实用范例,学习直观、所学所用,由浅入深、循序渐进、图文并茂、通俗易懂,软件功能与范例紧密结合,边讲边练,学习轻松;2.内容丰富、全面,双栏排版,作者巧妙地将 Authorware 6.5 多媒体制作的功能切片为 48 个知识点,从易到难,为初学者量身定做,知识点与实际操作相结合,学习有趣又快乐;3.范例实用、与时俱进,书中的范例都是当前初学者想掌握的热点、焦点,设计思路清晰,步骤讲解详细,提示本例的精华,环环紧扣,版式新颖、全彩印刷,大大激发读者学习兴趣和动手的欲望;4.“授人以渔”,书中 48 个典型范例就是 48 种应用、48 种设计思路、48 种制作方法,读者在学完的基础上可以举一反三、活学活用;5.超媒体视频教学,配套光盘中的视频教学软件立体演示每个范例的具体实现步骤,更让读者喜出望外,事半功倍,创意无限!

光盘内容:共 2CD (详细内容见光盘说明)。

读者对象:广大初、中级读者即学即用的自学指导书,高等职业院校多媒体设计专业课堂实训教材和社会多媒体设计培训班的教材。

图书在版编目(CIP)数据

特例设计 Authorware 6.5 多媒体制作完全实战/赫楠编著. —北京:海洋出版社, 2004.7
ISBN 7-5027-6047-4

I.特… II.赫… III.多媒体—软件工具, Authorware 6.5 IV.TP311.56

中国版本图书馆 CIP 数据核字 (2004) 第 001103 号

总 策 划: WISBOOK

责任编辑:刘桂英 董淑红 周京艳

责任校对:肖新民

责任印制:肖新民 梁京生

CD 制作者:周京艳 刘桂英 董淑红

CD 测试者:朱丽华

排 版:海洋计算机图书输出中心

出版发行:海洋出版社

地 址:北京市海淀区大慧寺路 8 号 (716 房间) 字
100081

经 销:新华书店

发 行 部: (010) 62112880-878, 875 62132549、
62174379 (传真) 86607694 (小灵通)

技术支持: (010) 62112880-825, 823

网 址: <http://www.wisbook.com>

承 印:北京天时彩色印刷有限公司

版 次:2004 年 7 月第 1 版

2004 年 7 月北京第 1 次印刷

开 本:787mm×1092mm 1/16

印 张:14.25 (全彩印刷)

数:356 千字

印 数:1~5000 册

定 价:50.00 元 (附赠 2CD)

本书如有印、装质量问题可与发行部调换



全程跟踪超媒体课堂实训教材

编 委 会

主 编：盖广生

副主编：周京艳 黄梅琪 钱晓彬

编 委：(排名不分先后)

王 勇	王宏春	刘晓阳	邵谦谦	韩中孝
资治科	戴 荣	郑青松	胡晓映	白 洁
罗心晶	阎卫星	宁振华	阳化冰	吉庆祥
韩永翔	黄美勤	武卫斌	冯振英	周亚玲
张金霞	郑东晖	宋二猛	李富春	宋宏伟
颜 峰	曾海东	王亮亮	周珂令	卜照斌
张 洁	刘桂英	董淑红		



光盘说明

他山之石 可以攻玉

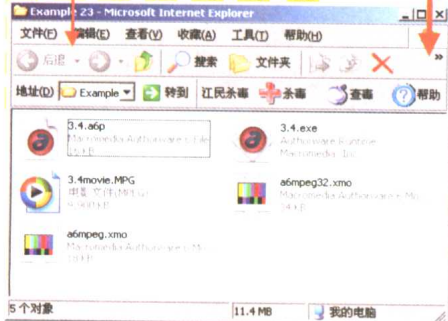
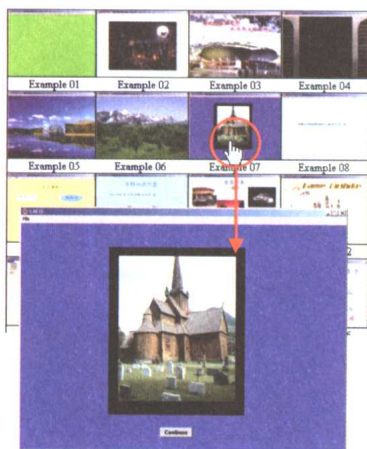
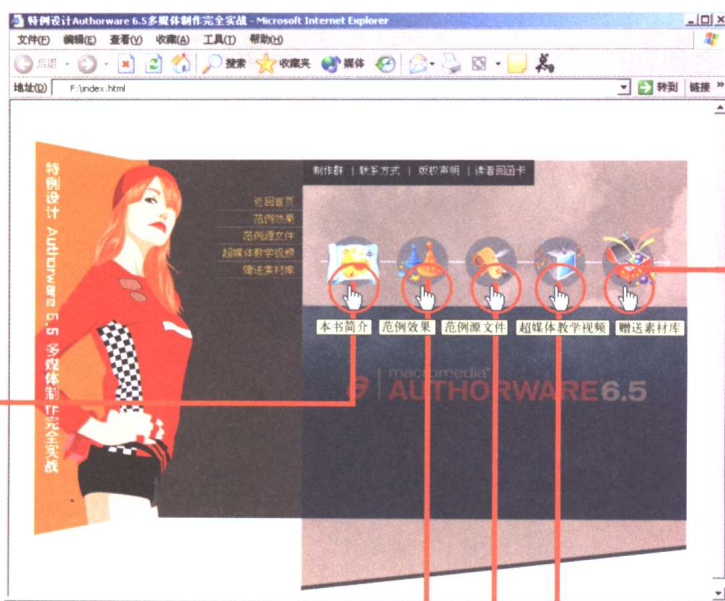
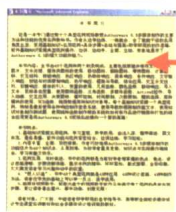


1号盘 内容

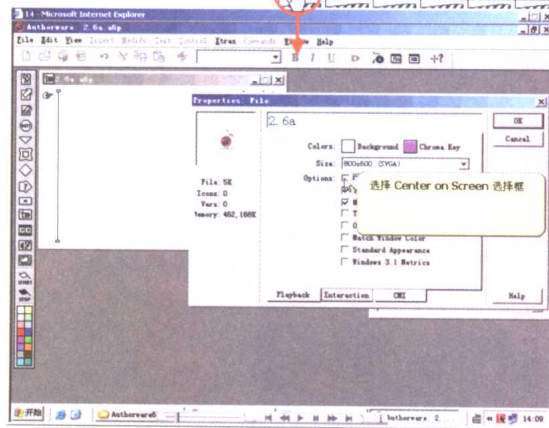
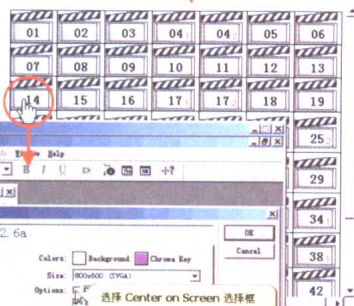
将1号盘放入光驱，光盘会自动运行，并且屏幕上会出现此欢迎界面，点击右侧5个按钮，将进入五个环节。



001



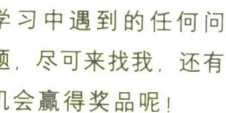
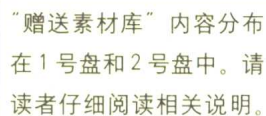
范例用到的素材名称及在光盘中的路径以超媒体演示为准。



依次点击相应的链接图示即可进入“内容简介”、“范例效果”、“范例源文件”、“超媒体教学视频”和“赠送素材库”部分。



002


Email

技术支持：呆呆
dd@wisbook.com

从 书 序

当今社会,无论是才华横溢的年轻人,或是夕阳更红的老年人群,学电脑、用电脑的队伍正以几何级数增长。有的用于事务处理,有的用来编写程序,开发数据库,有的用于多媒体设计、课件开发,有的用于影视后期制作、三维动画设计、广告设计……还有大批电脑门外汉、电脑新手或初级用户,他们也十分渴望加入电脑应用的大军行列,快速掌握电脑核心操作技能、加强竞争能力、开创新的商业生机,非常希望能有一套专为他们量身定制的图书。海洋智慧图书有关人员在对市场和有关行业人员进行充分调研的基础上,组织一批长期在一线开发、教学和培训的专业人士,共同策划和编写了《全程跟踪超媒体课堂实训教材》系列。下面是本系列书的内容和特点总结:

1. 国内首创所有范例全程跟踪录屏超媒体课堂实训教材

本系列教材采用基础知识+实用范例+具体步骤+总结与提高+全程跟踪步骤录制=即学即用的创作思路,读者边学边练、一练就会、会了就能干活,开创所有范例全程跟踪超媒体教学电脑学习之先河。

2. 创新、进取,专为初、中级读者和职业院校量身定做

将软件功能按应用类别分,反之要制作或者设计某类应用或者产品一般要用到软件的哪些主要功能,直观、直接、好掌握;某类应用或者产品的设计思路、方法和步骤原汁原味和盘托出,操作性和实用性极强,专为初、中级读者和职业院校量身定做。

3. 人性化的设计和服务掀起电脑学习新高潮

为方便学习,配套光盘除了书中数十个范例的具体实现步骤一步不落地全部录屏外,还提供相应的素材供读者分析、借鉴和参考,服务周到、体贴、人性化,价格合理,学习方便,必将掀起一轮电脑学习与应用的新高潮!

4. “授人以渔”、实用范例与基础知识紧密结合

“授人以渔”,每本书精心设计数十个实用、时尚的范例,与软件基础知识紧密结合,先教授捕捉各种“鱼”的方法和技巧,然后细心说明捕捉这些“鱼”所要用到的软件功能,所见即所得,边讲解、边动手操作,举一反三,学习轻松、快乐,容易上手。

5. 内容丰富、重点突出、图文并茂、步骤详细

由浅入深、循序渐进,每本书精心设计数十个典型、精美、有个性的范例,重点突出,图文并茂,步骤详细,可先阅读精美的图书,再与配套光盘中的立体教学相互呼应,事半功倍,立竿见影,活用百分百。

本系列首批6本,具体书名如下:

- 1.《特例设计—Photoshop 7 影像翻新完全实战》
- 2.《3ds max 5 三维建模完全实战》
- 3.《特例设计—3ds max 5 三维动画完全实战》
- 4.《特例设计—3ds max 5/Photoshop 7 建筑效果图完全实战》
- 5.《特例设计—Authorware 6.5 多媒体制作完全实战》
- 6.《特例设计—Premiere Pro 影视合成完全实战》

衷心感谢为本系列书付出辛勤劳动的策划、编写、光盘制作和编辑人员,由于他们的无私奉献和忘我工作,开创了电脑图书新篇章,为广大读者的工作和学习带来新的乐趣,开创新的商业生机。一本好书也许改变人的一生,传递智慧、成就你我,热诚欢迎天下各路电脑高手加入海洋智慧图书的创作行列,共同谱写更加灿烂美好的明天。

秦人华

2004年6月 于北京



目 录

特例 01 新建并保存文件——第一个 Authorware 程序	1	9.1 制作交互素材	24
1.1 开始使用 Authorware 6.5	1	9.2 制作交互结构	24
1.2 本例精华	3	9.3 本例精华	26
特例 02 插入图片——显示图标的使用	3	特例 10 按钮响应——选择题课件	26
2.1 插入外部图片	3	10.1 文件的建立	27
2.2 绘制图形	5	10.2 制作按钮响应对象	27
2.3 本例精华	6	10.3 本例精华	29
特例 03 文本处理——我为奥运作贡献	6	特例 11 热区响应——看图识车	29
3.1 引入外部文本	6	11.1 文件的建立	30
3.2 编辑文本	8	11.2 交互结构的建立	31
3.3 本例精华	9	11.3 本例精华	33
特例 04 媒体类图标的使用——影音天地	9	特例 12 热物体响应——飞翔的天使	33
4.1 声音图标的使用——音乐欣赏	10	12.1 文件的建立	33
4.2 数字电影图标的使用——电影欣赏	11	12.2 继续深入	35
4.3 本例精华	13	12.3 本例精华	36
特例 05 移动图标——海中航行的船	14	特例 13 菜单响应——自制菜单的实现	36
5.1 文件的建立	14	13.1 系统自带 File 菜单的删除	36
5.2 制作移动对象	15	13.2 制作自己的中文菜单	37
5.3 本例精华	16	13.3 本例精华	38
特例 06 擦除图标——风景欣赏	16	特例 14 条件响应——响应鼠标的按键	39
6.1 文件的建立	16	14.1 文件的建立	39
6.2 制作擦除对象	17	14.2 实现交互响应	40
6.3 本例精华	19	14.3 本例精华	41
特例 07 等待图标——建筑博览	19	特例 15 文字输入响应——系统用户的 登录	42
7.1 文件的建立	19	15.1 文字交互的制作	42
7.2 制作等待对象	20	15.2 交互响应分支设置	44
7.3 本例精华	21	15.3 本例精华	46
特例 08 计算图标——查找光驱	21	特例 16 按键与时间限制响应——知识 竞赛	46
8.1 文件的建立	21	16.1 文件的建立	47
8.2 制作查找光驱	22	16.2 按键交互设置	47
8.3 本例精华	23	16.3 时间限制交互设置	49
特例 09 交互结构——交互方式展示	23	16.4 本例精华	49



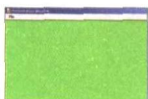
特例 17 热字响应——热文本的使用	50	25.1 文件的建立	78
17.1 文件的建立	50	25.2 拖动滑块改变颜色	80
17.2 定义文本样式	52	25.3 本例精华	81
17.3 页面的制作	52	特例 26 移动响应——拼图游戏	82
17.4 本例精华	53	26.1 文件的建立	82
特例 18 框架与导航——图片浏览器	53	26.2 设置可移动对象响应属性	83
18.1 框架的建立	54	26.3 本例精华	85
18.2 框架的修改	55	特例 27 导入文本——文章浏览器	86
18.3 本例精华	56	27.1 文件的建立	86
特例 19 综合应用——制作任意形状热区	56	27.2 文本的导入	88
19.1 文件的建立	57	27.3 本例精华	89
19.2 建立交互结构	58	特例 28 鼠标单击变量——图像浏览器	
19.3 提示图片的引入	58	(一)	89
19.4 本例精华	60	28.1 新建文件并实现图像的放大、	
特例 20 交互分支巧用——实现图片的		缩小功能	90
缩放	60	28.2 实现图像的再次放大、缩小功	
20.1 文件的建立	60	能	91
20.2 制作交互结构	61	28.3 本例精华	93
20.3 本例精华	64	特例 29 使用图标函数——图像浏览器	
特例 21 右键响应——弹出式多级菜单	64	(二)	93
21.1 交互结构设计	64	29.1 实现拖动大图像时的响应	93
21.2 制作菜单	65	29.2 实现拖动指示框时的交互	95
21.3 本例精华	67	29.3 本例精华	96
特例 22 媒体的引入——多种媒体的播放	67	特例 30 三角函数——石英钟	96
22.1 文件的建立	68	30.1 文件的建立	97
22.2 播放 Flash 动画	68	30.2 设置分针和秒针	98
22.3 Gif 动画的插入	69	30.3 本例精华	99
22.4 QuickTime 电影的插入	70	特例 31 多媒体函数——音乐播放器	100
22.5 本例精华	71	31.1 文件的建立	100
特例 23 变量的使用——数字电影播放器	71	31.2 制作热区交互内容	102
23.1 文件的建立	71	31.3 本例精华	103
23.2 播放控制的实现	72	特例 32 ActiveX 控件——网页浏览器	103
23.3 本例精华	73	32.1 文件的建立	103
特例 24 几何函数——绘图工具箱	74	32.2 浏览器的交互设置	104
24.1 文件的建立	74	32.3 本例精华	106
24.2 实现图形绘制	76	特例 33 导入动画——Flash 播放器	106
24.3 本例精华	77	33.1 导入 Flash 文件及属性设置	106
特例 25 颜色函数——调色板	78	33.2 导入 gif 文件及按钮的设置	108

33.3 本例精华	110	41.2 实现播放控制	144
特例 34 交互应用——制作自动隐藏菜单	110	41.3 本例精华	146
34.1 程序初始化	110	特例 42 链接数据库——排列成绩	146
34.2 制作浮动菜单	111	42.1 创建数据库文件及设置 ODBC 数据源	147
34.3 实现限时功能	113	42.2 制作成绩排列程序流程	148
34.4 实现单击按钮执行程序功能	113	42.3 本例精华	150
34.5 本例精华	116	特例 43 知识对象——图片滚动显示	151
特例 35 决策图标——猜数字游戏	116	43.1 程序文件的建立和保存	151
35.1 文件的建立	116	43.2 “选择系列”交互框架的制作	152
35.2 实现答题交互	117	43.3 滑块知识对象的制作	154
35.3 本例精华	119	43.4 滑块对应分支的制作	155
特例 36 循环控制——打砖块游戏	120	特例 44 教学课件 1——使用各种响应制作登录系统	157
36.1 文件的建立	120	44.1 文件的建立	157
36.2 显示成绩和进行游戏	121	44.2 实现交互响应	158
36.3 本例精华	123	44.3 本例精华	160
特例 37 时间限制——敲小人游戏	124	特例 45 教学课件 2——使用导航和框架制作超文本	160
37.1 文件的建立	124	45.1 制作进站动画	161
37.2 给分及实现按钮交互	126	45.2 实现超文本结构	162
37.3 本例精华	127	45.3 本例精华	165
特例 38 次数限制——挑战记忆力游戏	127	特例 46 教学课件 3——使用知识对象制作测试题	165
38.1 文件的建立	128	46.1 创建默认界面的测验题	166
38.2 实现游戏交互	129	46.2 对测验题的界面、属性进行修改	169
38.3 本例精华	132	46.3 本例精华	172
特例 39 随机选择——识别颜色游戏	132	特例 47 教学课件 4——使用跳转函数制作帮助系统	172
39.1 文件的建立	132	47.1 制作帮助系统	172
39.2 决策结构的建立	134	47.2 本例精华	174
39.3 设计交互属性	135	特例 48 教学课件 5——链接和打包	175
39.4 本例精华	136	48.1 将各模块进行链接	175
特例 40 库和模块的使用——选偶数游戏	137	48.2 加载背景音乐	177
40.1 库的创建和使用	137	48.3 文件打包和发布	178
40.2 库对象的操作	138	48.4 本例精华	179
40.3 模块的创建和使用	139	附录 A Authorware 的系统变量	180
40.4 知识对象的引入	140	附录 B Authorware 的函数	192
40.5 本例精华	141		
特例 41 UCD 函数——播放 Midi 音乐	142		
41.1 使用 UCD 函数	142		



Authorware 6.5 多媒体制作完全实战

Example 01
001 新建并保存文件——
第一个 Authorware 程序



Example 02
003 插入图片——显示图标的使用



Example 03
006 文本处理——我为奥运作贡献



Example 04
009 媒体类图标的使用——
影音天地



Example 05
014 移动图标——海中航行的船



Example 06
016 擦除图标——风景欣赏



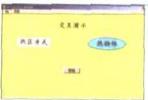
Example 07
019 等待图标——建筑博览



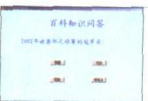
Example 08
021 计算图标——查找光驱



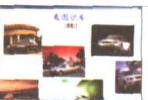
Example 09
023 交互结构——交互方式展示



Example 10
026 按钮响应——选择题课件



Example 11
029 热区响应——看图识车



Example 12
033 热物体响应——飞翔的天使



Example 13
036 菜单响应——自制菜单的实现



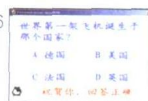
Example 14
039 条件响应——响应鼠标的按钮



Example 15
042 文字输入响应——系统用户的
登录



Example 16
046 按键与时间限制响应——
知识竞赛



Example 17
050 热字响应——热文本的使用



Example 18
053 框架与导航——图片浏览器



Example 19
056 综合应用——制作任意形状
热区



Example 20
060 交互分支巧用——实现图片
的缩放

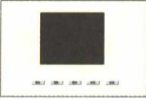
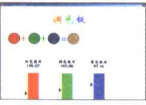
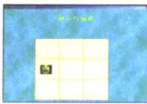
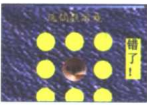
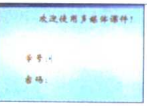


Example 21
064 右键响应——弹出式多级菜
单



Example 22
067 媒体的引入——多种媒体的
播放



- Example 23
071  变量的使用——数字电影播放器
- Example 24
074  几何函数——绘图工具箱
- Example 25
078  颜色函数——调色板
- Example 26
082  移动响应——拼图游戏
- Example 27
086  导入文本——文章浏览器
- Example 28
089  鼠标单击变量——图像浏览器（一）
- Example 29
093  使用图标函数——图像浏览器（二）
- Example 30
096  三角函数——石英钟
- Example 31
100  多媒体函数——音乐播放器
- Example 32
103  ActiveX 控件——网页浏览器
- Example 33
106  导入动画——Flash 播放器
- Example 34
110  交互应用——制作自动隐藏菜单栏
- Example 35
116  决策图标——猜数字游戏
- Example 36
120  循环控制——打砖块游戏
- Example 37
124  时间限制——敲小人游戏
- Example 38
127  次数限制——挑战记忆力游戏
- Example 39
132  随机选择——识别颜色游戏
- Example 40
137  库和模块的使用——选偶数游戏
- Example 41
142  UCD 函数——播放 Midi 音乐
- Example 42
146  链接数据库——排列成绩
- Example 43
151  知识对象——图片滚动显示
- Example 44
157  教学课件 1 ——使用各种响应制作登录系统
- Example 45
160  教学课件 2 ——使用导航和框架制作超文本
- Example 46
165  教学课件 3 ——使用知识对象制作测试题
- Example 47
172  教学课件 4 ——使用跳转函数制作帮助系统
- Example 48
175  教学课件 5 ——链接和打包

特例 01 新建并保存文件——第一个 Authorware 程序



设计思路

本例将创建一个 Authorware 多媒体程序, 在流程线上插入一个基本图标, 在文件属性对话框中对文件属性进行设置, 最后保存并运行文件进行调试。通过本例的制作, 帮助读者熟悉 Authorware 6.5 的开发环境和基本操作, 为今后的学习打好基础。



光盘路径 \Example 01\

1.1 开始使用 Authorware 6.5

1 单击 Windows 任务栏上的【开始】菜单, 执行【程序】命令, 在 Macromedia 程序组中单击可执行文件【Macromedia Authorware 6.5】, 如图 1-1 所示。



图 1-1

2 程序启动后, 将自动弹出一个【New Project】对话框, 选择【Cancel】或【None】, 将由用户自行创建一个多媒体程序, 如图 1-2 所示。

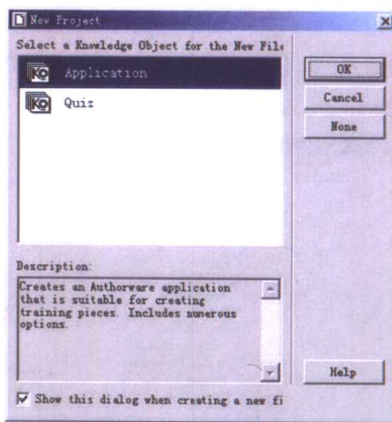


图 1-2

3 进入 Authorware 6.5 工作环境后, 界面中出现一个空白的的设计窗口, 如图 1-3 所示。



图 1-3

4 执行【File】|【Save】命令, 弹出保存程序文件对话框, 将程序命名为“sample”, 单击【OK】按钮保存文件, 如图 1-4 所示。



在该对话框中提供了两类程序的智能对象引导方式:【Application】(应用程序)智能对象, 是用来创建一个含有多个选项的应用程序, 主要适用于创建多媒体学习软件。【Quiz】(测验)智能对象, 主要用于创建测验程序。

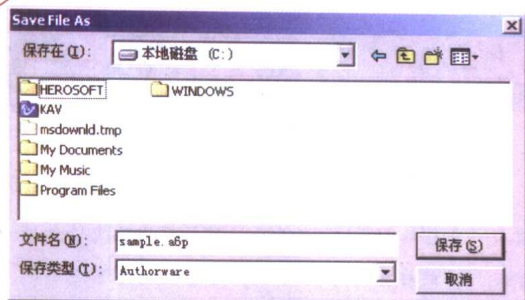


图 1-4

5 执行【Modify】|【File】|【Properties】命令，弹出【Properties: File】对话框，对多媒体程序的文件属性进行整体设置，如图1-5所示。对于此例，背景颜色保持默认设置。将【Size】设定为【800 × 600 SVGA】模式，单击选中【Center on Screen】复选框，单击清除【Menu Bar】复选框。

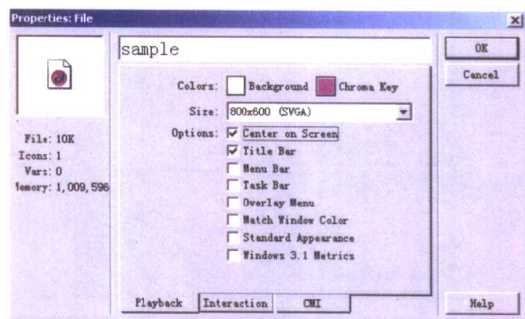


图 1-5

6 单击【Colors】一栏的【Background】前的一个颜色方框，弹出【Color】调色板对话框，如图1-6所示。在该【Color】对话框中，选择所需要的背景颜色，选择绿色，单击【OK】按钮关闭对话框。



图 1-6

7 用鼠标从图标栏中拖曳一个显示图标到程序的主流程线上，如图1-7所示。

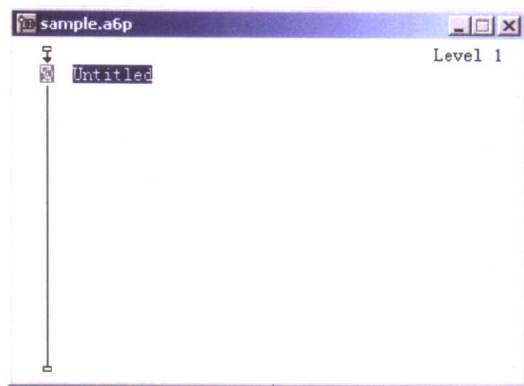


图 1-7

8 使用快捷键Ctrl+S保存文件。该实例的完成效果如图1-8所示，程序的流程图如图1-9所示。

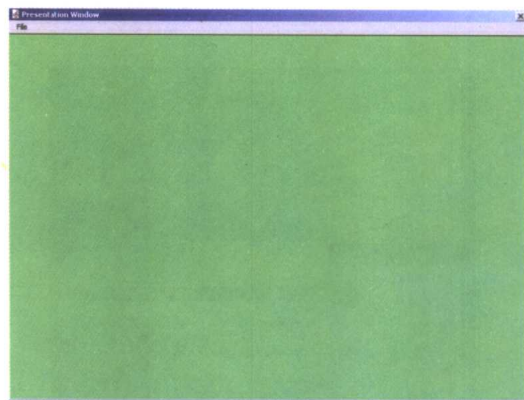


图 1-8

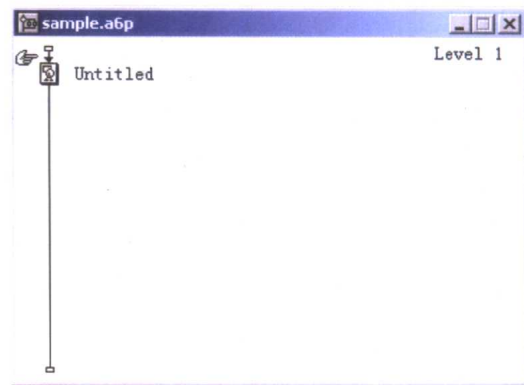


图 1-9

1.2 本例精华

本例介绍了 Authorware 6.5 中新建并保存一个多媒体文件的基本方法和操作步骤。现将本例的主要知识点总结如下：

- 新建一个 Authorware 文件，并将其保存。在文件向导对话框中提供了两类程序的智能对象引导方式：【Application】（应用程序）智能对象和【Quiz】（测验）智能对象。选择【Cancel】

或【None】选项，将由用户自行创建一个多媒体程序。

- 使用【Properties: File】（文件属性）对话框中的选项，可设定程序的背景颜色、分辨率等特性。

在下面的各例中，我们会逐一介绍 Authorware 基本图标的作用。

特例 02 插入图片——显示图标的使用

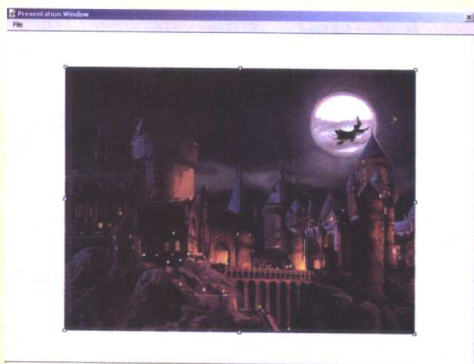


设计思路

首先向流程线上放置一个显示图标，并使用该图标的【Import】功能插入外部图片，使用图片属性对话框中的【size】和【Location】文本框设置图片的显示参数，最后在图标属性对话框中打开【Transition】对话框，选择并设置图片的过渡效果。



光盘路径 \Example 02\



2.1 插入外部图片

1 启动 Authorware，创建一个新文件，保存该文件并命名为“1.4”。将该程序演示窗口设定为【800 × 600 SVGA】模式。

2 用鼠标从图标栏中拖曳一个显示图标到程序的主流程线上，如图 2-1 所示。

3 执行【File】|【Import】命令，打开图像属性对话框，单击该对话框中左下边的【Import】按钮，弹出【Import which file?】对话框，如图 2-2 所示。

4 在光盘中【源文件】\Example 02 的目录下，找到要引入的图片。最后单击【Import】按钮将图片插入。以后的内容需要导入或者保存的目录均可类推。

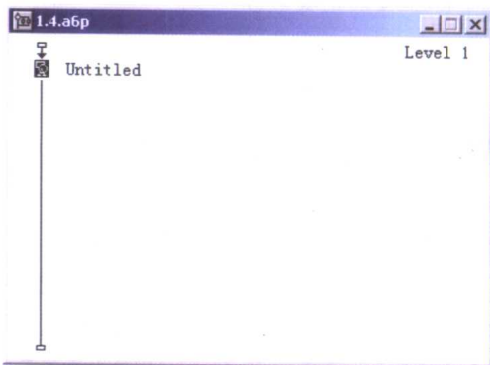


图 2-1

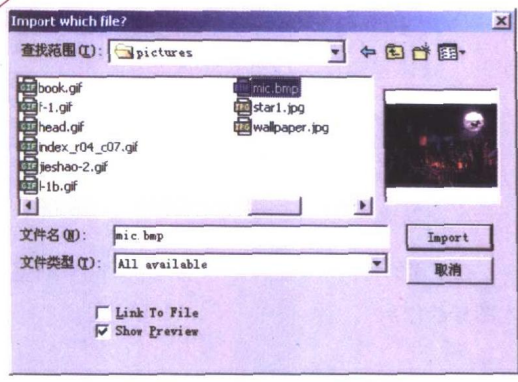


图 2-2

 图片的引入有多种方法，执行【File】|【Import】命令，可以引入图片。此外，还可以把想要引入的图片复制到剪贴板中，然后利用【Edit】|【Paste】命令粘贴到指定位置。

5 在图像属性设置对话框中单击【Layout】面板，在【Display】下拉列表框中选择【As Is】选项。在【Position】文本框中填入合适的坐标值，如图 2-3 所示。单击【OK】按钮关闭对话框。

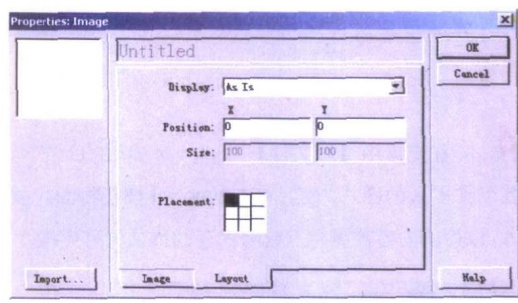


图 2-3

 如果要调整某个图标的属性，一般只须双击流程线上的该图标，即可弹出属性对话框。但对于显示图标来说，双击它只能打开演示窗口，此时，也可以执行【Modify】|【Icon】|【Properties】命令来设置显示图标的属性，或执行【Modify】|【Image Properties】命令来设置显示图标中图片的属性。

6 执行【Modify】|【Icon】|【Properties】命令，弹出显示图标属性设置对话框。在【Display】选项卡中，单击【Transition】按钮，弹出【Transition】对话框，在列表框中选择Mosaic效果，其余保持默认设置，如图 2-4 所示。单击【OK】按钮关闭对话框。

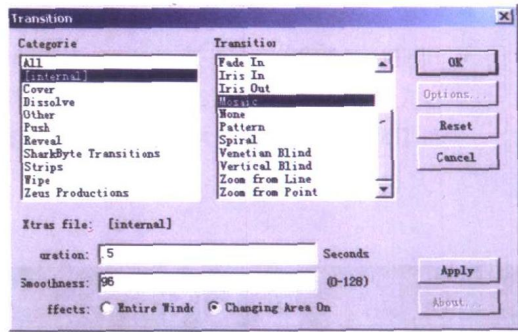


图 2-4

7 使用快捷键Ctrl+S保存文件。该实例的完成效果图如图 2-5 所示，程序的流程图如图 2-6 所示。



图 2-5

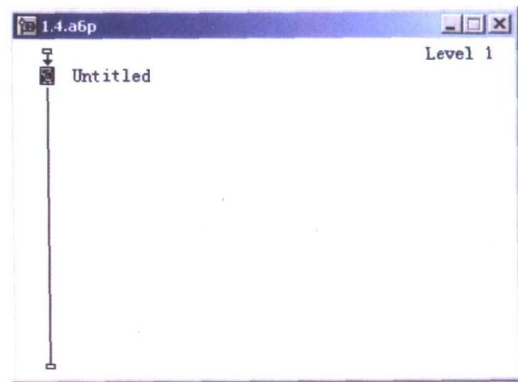


图 2-6

2.2 绘制图形

1 启动 Authorware 创建一个新文件，保存该文件并命名为“1.4 (2)”。将程序演示窗口设定为【800 × 600 SVGA】模式。

2 在程序流程线上添加一个显示图标并命名为“house”。双击该显示图标，弹出演示窗口和一个绘图工具栏。

3 在绘图工具栏单击选取矩形工具，在演示窗口中绘制一大两小三个矩形，如图 2-7 所示。

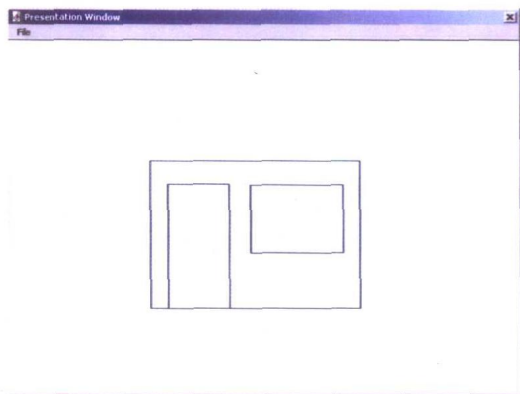


图 2-7

4 双击椭圆工具，打开颜色面板，将大矩形的前景色设置为蓝色，如图 2-8 所示

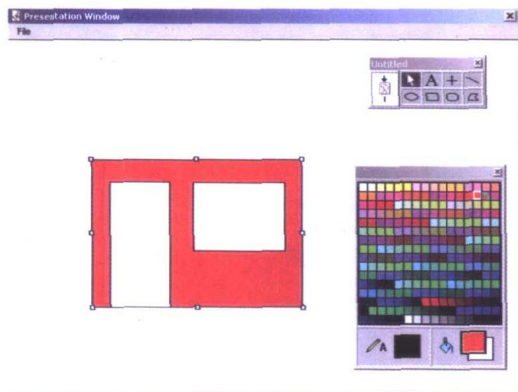


图 2-8

5 选择多边形工具，在墙壁上方绘制一个封闭的三角形作为屋顶，并在结束点双击鼠标完成多边形绘制，将屋顶的颜色改为土黄色，如图 2-9 所示。

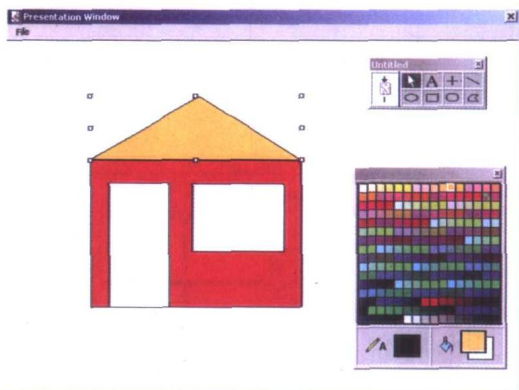


图 2-9



一般使用多边形工具绘制封闭图形后才能进行颜色填充。

6 使用选择工具选中屋顶三角形的句柄并拖动，可改变多边形的形状和比例，直到满意为止。

7 使用圆形工具，可在门上绘制一个把手。

8 使用直线工具，可绘制窗棂。双击直线工具，可弹出线性选择栏，可设定线的形状和粗细，如图 2-10 所示。

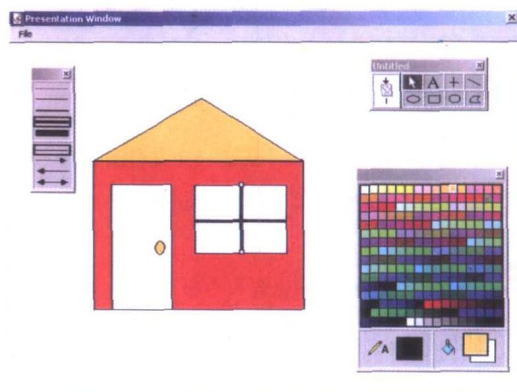


图 2-10