



数字媒体学院

7.0 Authorware

课件 制作实务

邓椿志 曾毅 王德军 编著
飞思数码产品研发中心 监制



电子工业出版社

PUBLISHING HOUSE OF ELECTRONICS INDUSTRY
<http://www.phei.com.cn>

随书附赠光盘为书中
实例的源文件



数字媒体学院

7.0
Authorware

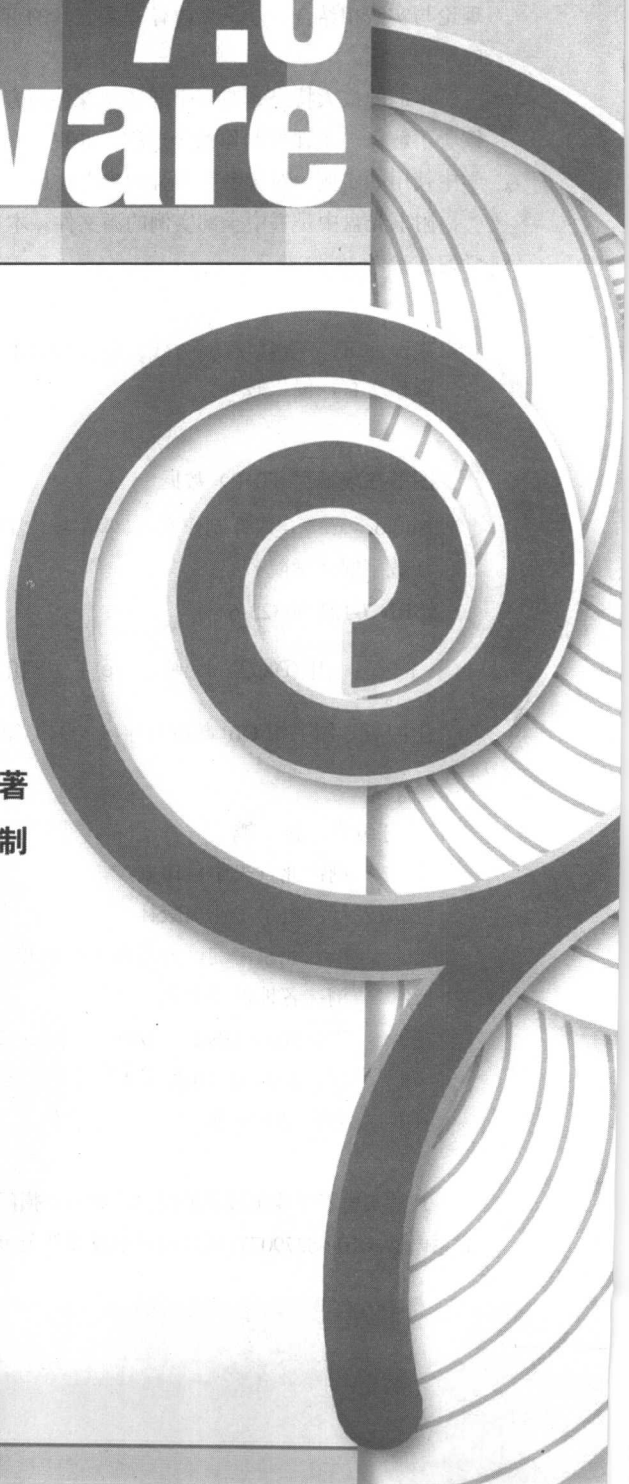
课件 制作实务

邓椿志 曾毅 王德军 编著
飞思数码产品研发中心 监制

电子工业出版社

Publishing House of Electronics Industry

北京·BEIJING



内 容 简 介

本书作者既是工作在教学第一线的教师，也是使用 Authorware 制作课件的高手，他们结合自己在实际工作中的经验，在本书中全面介绍了使用多媒体开发工具 Authorware 制作的 18 个课件实例。本书强调理论与实践相结合，注重多媒体开发工具的可操作性，采用面向问题的讲述方式，详细讲解了课件实例的制作过程。

本书的最大特点是对每个问题从课件内容、设计思路、素材准备和制作过程几个方面进行介绍，让读者了解每一个课件制作的全过程，并提高举一反三的程序设计能力。本书所给出的课件都是在实际教学中使用的实例，对读者有很强的参考作用。

附书光盘中是书中全部实例的源文件。本书适合使用 Authorware 辅助教学的教师和多媒体开发人员学习、参考。

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 课件制作实务/邓椿志，曾毅，王德军编著. —北京：电子工业出版社，2004.10
(数字媒体学院)

ISBN 7-121-00323-6

I. A... II. ①邓... ②曾... ③王... III. 多媒体—软件工具, Authorware 7.0 IV. TP311.56

中国版本图书馆 CIP 数据核字 (2004) 第 090787 号

责任编辑：杨 鸽

印 刷：北京天宇星印刷厂

出版发行：电子工业出版社

北京海淀区万寿路 173 信箱 邮编：100036

经 销：各地新华书店

开 本：787×1092 1/16 印张：25 字数：600 千字

印 次：2004 年 10 月第 1 次印刷

印 数：5 000 册 定价：35.00 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 zlt@phei.com.cn，盗版侵权举报请发邮件至 dbqq@phei.com.cn。

出版说明

随着计算机技术、网络技术和数字通信技术的高速发展与融合，传统的广播、电视、电影快速地向数字音频、数字视频、数字电影方向发展，与日益普及的电脑动画、虚拟现实等构成了新一代的数字传播媒体。

数字媒体技术能够利用多种交互手段，使原本枯燥无味的播讲变成互动的双向信息交流。它极大地改变了人们获取信息的传统方法，符合人们在信息时代的阅读方式。数字媒体技术应用领域广泛，如多媒体商业演示光盘、数字教学培训、产品说明技术资料光盘等，软件系统放在触摸一体机中可用于商场导购、展会导览、信息查询等用途。数字媒体技术的普及同样在我们日常生活中也有所体现，与我们生活密切相关的有数字影像、数字音乐，等等。所以，数字媒体技术往往被广泛用于教育、广告、娱乐等领域。正是因为数字媒体有着广泛的应用，越来越多的人对其有着越来越高的需求，飞思数码产品研发中心组织国内此领域的专家、从事数字媒体开发与应用的一线研发人员，以及学校中有经验的教师共同研发了数字媒体学院系列图书。本系列图书具有如下特色：

- 名家名作：此领域专家与经验丰富的数字媒体开发人员，以及具有多年教学经验的教师联手编写，内容编排合理，逻辑性强。
- 典型作品：本系列图书全部以实例的形式进行讲解，书中实例典型，并与实际工作中的项目相结合，使读者阅读本书时有身临其境的感觉，不仅掌握了软件还掌握了行业规范，能起到举一反三的效果。
- 热点应用：本套丛书涵盖数字媒体应用方面应用广泛、普及率高的领域，使读者能够掌握最新的知识、最成熟的技术和最常用的实例。
- 精彩呈现：所有书中实例的最终效果与实例源文件都在光盘中体现，形象、直观，方便读者学习，提高学习效率。

数字媒体技术正日新月异地发展着，希望数字媒体学院丛书能为您的学习与工作提供一定的帮助。书中不足之处还请各位读者批评指正，我们也期待您的参与。

我们的联系方式如下：

咨询电话：(010) 68134545 68131648

答疑邮件：support@fecit.com.cn

网 址：<http://www.fecit.com.cn> <http://www.fecit.net>

下 载：<http://www.fecit.com.cn> 的“下载专区”

通用网址：计算机图书、FECIT、飞思教育、飞思科技、飞思

飞思数码产品研发中心

本书导读

感谢您阅读本书，为了能更好地帮助您学习本书的知识，请您仔细阅读下面的内容。

读者对象

本书是针对需要制作课件的教师或多媒体制作人员编写的，对于从事多媒体设计的多媒体开发人员或对多媒体设计感兴趣的大学生、研究生也有很强的参考价值。

如果您从没有学习过 Authorware，建议您先从基础部分看起。本书的基础篇把 Authorware 的操作分散在课件制作过程中进行了详细介绍，使您在完成作品的同时也掌握了 Authorware 的操作技巧。如果您已经拥有了一定的 Authorware 操作能力，就可以跳过 Authorware 基本知识的介绍而着重于课件的创作思路，即本书提高篇和游戏篇的部分。

写作环境

本书使用的操作系统是 Windows 98，如果读者在其他操作系统中使用 Authorware，本书的内容和范例文件同样适用，没有特别的差异。

本书采用的软件版本是 Authorware 7.02，如果您使用的是旧版本，则要注意界面的变化。

为了方便使用汉化版的用户，本书以周易提供的汉化版本为参照，为每个英文操作都提供了对应的汉化说明，并放在英文命令后的括号中。

学习方法

课件制作是一项实践性很强的工作。在学习中除了认真阅读书籍介绍的内容外，仔细参考光盘中的范例文件也是使学习得以快速进步的好方法。建议您先仔细阅读书中的内容，充分领会每一节要达到的目的后再进行实际操作。

学完本书能够帮助您提高应用 Authorware 进行课件制作的技巧，使您了解如何在课件制作中应用最新的设计工具，了解课件制作的全过程，给有志在这一领域发展的朋友提供一个有力的指引。

光盘内容

光盘中提供了书中全部实例的源文件。

相关资源

Macromedia 官方网站 (英文): <http://www.macromedia.com/>

作者网站: <http://xiaodeng.yufeng21.com>

图书支持网站 (宇风多媒体): <http://www.yfdmt.com>

论坛支持(宇风多媒体 Authorware 版块): <http://www.yfdmt.com/bbs/cgi-bin/leoboard.cgi>

作者介绍

本书作者中既有宇风多媒体论坛 Authorware 版的版主,也有论坛中的热心会员。本书主编是 Authorware 版主小邓(邓椿志——曾做过五年半教师),同时参加编写工作的还有 Authorware 版主郁秋(王德军——曾做过两年教师)、Authorware 版块中子版块源程序交流版主 auth(顾黄凯——小学教师)、Authorware 版块中教程资源子版块原版主梅干超人(裴亮——课件制作人员)、Authorware 版块原版主和风细雨(邹文辉——小学教师),会员曾毅(中学教师)、金色太阳鸟(陈有志——小学教师)、会员陈杰(小学教师)、会员 aw5(徐定华——小学教师)。同时感谢宇风多媒体论坛 Authorware 版块的其他热心版主及热心成员为本书提供了大量的实例。

由于多媒体技术发展日新月异,而编著本书的时间仓促,编者水平有限,书中不当之处还望读者批评指正。

小邓

2004 年于北京

目 录

基础篇

第1章 Authorware 基础.....	3
1.1 Authorware 应用.....	3
1.1.1 Authorware 的 特点.....	3
1.1.2 Authorware 7.0 的 新增功能.....	4
1.1.3 Authorware 的应用...4	
1.2 Authorware 7.0 的工作 界面.....	5
1.2.1 主界面.....	5
1.2.2 浮动窗口.....	10
1.3 课件知识.....	13
1.3.1 一个好课件的标准.13	
1.3.2 课件开发中应注 意的问题.....	16
1.3.3 用 Authorware 制作 课件时应注意的 问题.....	17
第2章 时、分、秒活动课.....	19
2.1 课件设计.....	19
2.2 程序制作.....	22
2.2.1 程序流程图和 运行效果.....	22
2.2.2 新建文件.....	23
2.2.3 制作首界面.....	25
2.2.4 第一页.....	28
2.2.5 第二页.....	32
2.2.6 第三页.....	39

2.2.7 第四页.....	45
2.2.8 第五页.....	57
2.2.9 第六页和第七页.....	58
2.3 制作小结.....	59
第3章 分数的初步认识.....	61
3.1 课件设计.....	61
3.2 程序制作.....	62
3.2.1 程序流程图和 运行效果.....	62
3.2.2 新建课件.....	63
3.2.3 搭建框架.....	63
3.2.4 制作开始部分.....	63
3.2.5 “教学过程”框架 结构.....	68
3.2.6 “群组”图标“进入 菜单”的设计.....	74
3.2.7 各个教学环节的 制作.....	80
3.2.8 “退出”部分的 制作.....	84
3.2.9 完成.....	87
3.3 制作小结.....	87
第4章 全程跟踪《大禹治水》.....	89
4.1 课件设计.....	89
4.1.1 教学设计.....	89
4.1.2 素材准备.....	89
4.2 程序制作.....	91
4.2.1 准备工作.....	91
4.2.2 搭框架.....	92
4.2.3 片头.....	94

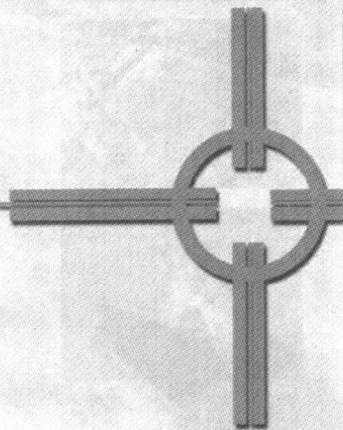
4.2.4	环节一“动画引入”	96	7.2	程序制作	180
4.2.5	环节二“第一段分析”	98	7.2.1	程序流程图和运行效果	180
4.2.6	环节三“动画演示治水过程”	103	7.2.2	详细步骤	181
4.2.7	环节四“三过家门段落讲解”与环节五“成语积累”	115	7.3	制作小结	184
4.2.8	环节六“字词讲解”	115	第8章	时、分、秒	185
4.3	制作小结	117	8.1	课件设计	185
第5章	长方体和正方体的认识	119	8.2	程序制作	185
5.1	课件设计	119	8.2.1	程序流程图和运行效果	185
5.2	程序制作	120	8.2.2	初始化部分	186
5.2.1	程序流程图和运行效果	120	8.2.3	画出钟面	186
5.2.2	课件初始化	121	8.2.4	指针的综合控制	194
5.2.3	制作片头部分	122	8.2.5	指针的单独控制	198
5.2.4	制作教学过程部分	123	8.2.6	程序控制	202
5.3	制作小结	152	8.2.7	提示	203
	提高篇		8.3	制作小结	203
第6章	快乐学单词	155	第9章	选择题	205
6.1	课件设计	155	9.1	课件设计	205
6.2	程序制作	156	9.2	程序制作	206
6.2.1	程序流程图和运行效果	156	9.2.1	程序流程图和运行效果	206
6.2.2	基本程序	157	9.2.2	制作步骤	206
6.2.3	程序扩展一	167	9.3	制作小结	213
6.2.4	程序扩展二	173	第10章	同步	215
6.3	制作小结	178	10.1	课件设计	215
第7章	光的入射与反射	179	10.2	程序制作	215
7.1	课件设计	179	10.2.1	程序流程图和运行效果	215
			10.2.2	获得相关参数	216
			10.2.3	主界面	218
			10.2.4	实现字幕同步	225
			10.3	制作小结	227
			第11章	课文管理	229
			11.1	课件设计	229

11.2	程序制作	230
11.2.1	程序流程图和 运行效果	230
11.2.2	数据库设计	231
11.2.3	“课文管理”的 制作	232
11.2.4	自定义函数 制作	241
11.2.5	完善范例	250
11.3	制作小结	256
游 戏 篇		
第 12 章	涂小猪游戏	259
12.1	课件设计	259
12.2	程序制作	259
12.2.1	程序流程图和 运行效果	259
12.2.2	新建文件	260
12.2.3	界面设置	260
12.2.4	画小猪	261
12.2.5	交互结构	262
12.3	制作小结	266
第 13 章	吊小人游戏	267
13.1	课件设计	267
13.2	程序制作	267
13.2.1	程序流程图和 运行效果	267
13.2.2	新建文件	268
13.2.3	制作程序背景	269
13.2.4	初始化	269
13.2.5	交互部分	272
13.3	制作小结	290
第 14 章	数字跳舞毯	291
14.1	课件设计	291
14.2	程序制作	291

14.2.1	程序流程图和 运行效果	291
14.2.2	新建文件	292
14.2.3	制作界面	293
14.2.4	程序控制	295
14.2.5	显示	296
14.3	制作小结	299
第 15 章	找图片游戏	301
15.1	课件设计	301
15.2	程序制作	301
15.2.1	程序流程图和 运行效果	301
15.2.2	新建文件	302
15.2.3	制作课件封面	303
15.2.4	制作游戏背景	304
15.2.5	程序控制	305
15.2.6	制作游戏内容	306
15.2.7	退出设置	314
15.3	制作小结	315
第 16 章	抓字母游戏	317
16.1	课件设计	317
16.2	程序制作	317
16.2.1	程序流程图和 运行效果	317
16.2.2	新建文件	319
16.2.3	初始化	319
16.2.4	绘制程序的 背景	320
16.2.5	交互控制	322
16.3	制作小结	330
第 17 章	算 24 点游戏	331
17.1	课件设计	331
17.2	程序制作	331
17.2.1	程序流程图和 运行效果	331

17.2.2	新建文件	332	18.2.8	实现基本功能.....	368
17.2.3	制作程序入口	333	18.2.9	其他相关功能	
17.2.4	程序初始化	335		制作	373
17.2.5	主体功能	338	18.3	制作小结	378
17.3	制作小结	348	第 19 章	射击游戏	379
第 18 章	打字游戏	349	19.1	课件设计	379
18.1	课件设计	349	19.2	程序制作	380
18.2	程序制作	349	19.2.1	程序流程图和	
18.2.1	程序流程图和			运行效果	380
	运行效果	349	19.2.2	新建文件	381
18.2.2	新建文件	350	19.2.3	制作程序界面	
18.2.3	制作程序入口	351		元素	381
18.2.4	程序初始化	354	19.2.4	第一次移动	
18.2.5	自定义函数	359		物体	387
18.2.6	其他素材制作	364	19.2.5	实现游戏功能.....	387
18.2.7	制作字母初次		19.3	制作小结	390
	下落	366			

基础篇



- Authorware 基础
- 时、分、秒活动课
- 分数的初步认识
- 全程跟踪《大禹治水》
- 长方体和正方体的认识

第 1 章 Authorware 基础

Authorware 是多媒体系统开发工具软件。该软件采用面向对象的设计思想，提高了多媒体系统开发的质量与速度，使非计算机专业的教师进行多媒体系统开发成为现实。Authorware 与其他多媒体开发平台的最大区别就在于它的图标化操作，一些简单的多媒体课件只要通过图标的排列就可以制作了，这也是 Authorware 的优势所在。

1.1 Authorware 应用

1.1.1 Authorware 的特点

1. 面向对象的创作

Authorware 提供直观的图标流程控制界面，利用对各种图标逻辑结构的布局实现整个应用系统的制作。它一改传统的编程方式，采用鼠标对图标的拖放替代复杂的编程语言。

2. 灵活的交互方式

Authorware 提供了最为灵活和丰富多彩的人机交互方式。对于多媒体系统，尤其是交互式教学系统来说，人机交互是评估整个系统的重要方面，Authorware 提供了 11 种交互方式供开发者选择以适应不同的需要。不仅如此，丰富的函数与变量提供了对数据进行采集、存储与分析的各种手段。

3. 高效的多媒体集成环境

通过 Authorware 自身的多媒体管理机制，开发者可以直接使用其他软件制作的文字、图形、图像、声音和数字电影等多媒体信息。并且，Authorware 提供了对内容库的管理，这样就能使庞大的多媒体数据信息独立于应用程序之外，不但减小了应用程序所占的空间，而且提高了效率。

4. 标准的应用程序接口

对于 Authorware 有特殊要求的用户来说，要扩展该软件已有的功能，Authorware 也提供了相应的标准接口，使具有专业编程知识的开发人员能够充分发挥 Authorware 的潜在功能。



5. 脱离开发环境独立运行

Authorware 提供的一键式发布功能使得开发者发布程序的工作变得非常容易, 既可以将程序发布为可以独立运行的以.exe 为扩展名的可执行文件, 也可以将程序发布为使用浏览器查看的以.htm 为扩展名的网页文件。

1.1.2 Authorware 7.0 的新增功能

相对于以往的 Authorware 而言, Authorware 7.0 主要有以下新增功能。

- 改进了用户设计界面。支持直接拖曳显示图标进入群组图标, 支持拖曳框架页面与导航图标建立链接关系, 支持拖曳显示图标与移动图标建立链接关系, 支持拖曳包括显示对象的图标与擦除图标建立链接关系。
- 增加了流媒体支持, 使得数字电影图标包括 Windows Media Player 所支持的所有媒体文件类型, 从而可以直接使用电影图标来播放流媒体格式的文件。
- 增强了对 Flash 动画的支持, 可以直接导入 Flash MX 建立的 swf 动画。
- 增强了计算图标编辑器, 比 6.0 版新增加了插入脚本结构片断这个实用的按钮和功能。将插入特殊符号、插入消息对话框、插入脚本结构片断都放到了计算图标的工具栏中。另外, 原来用来建立消息框的外部函数 MessageBox (UCD 文件 Winapi.u32 中) 也换成了系统函数 SystemMessageBox。
- Accessible Application Framework Model 能让用户更加快速地开发出一个作品, 同时 Authorware 7.0 加入了 TTS 技术的支持, 可自动检测客户机器是否安装了 TTS 引擎, 包括 JAWS 和 WindowEyes。
- 支持用户自定义函数功能, 可以直接将计算图标定义成一个 Script Icons 函数, 可以在其他计算图标中直接调用。
- 图标名支持变量, 可以在图标名中使用变量, 从而可以在程序中通过更改变量的值来变换图标名, 这在使用图标名作为按钮的标签时特别有用。

1.1.3 Authorware 的应用

所谓多媒体就是将图形、图像、声音、音效、动画等多种媒体有机地结合起来, 在它们之间建立一种有机的联系, 使多媒体的作用远远超过各种媒体单独作用的总和。多媒体课件就是将多媒体技术应用在课件制作中, 使课堂内容由静态的灌输变为图、文、声并茂的动态传播, 增强课件的感染力。多媒体课件有利于学生拓展知识面, 促进学生想像力和创造力的发展, 从而大大激发学生积极主动的学习热情, 提高课堂教学效率, 促进素质教育的全面发展。

Authorware 的诸多优点可以使课件系统的设计和实现由教师独自完成。教师是课件系

统的最终用户,由教师提出的实现目标及设计方案是最切合实际和合情合理的。Authorware 快速构建系统的优点使教师将自己的设想很快付诸实现,免去了由专门的程序员编程实现系统功能的过程。另外,其易于修改和扩充的特性使教师能随时根据需要对系统进行方便的修改。

使用多媒体开发工具 Authorware 7.0 制作多媒体课件,可以很好地将课件中的图片(Photoshop 处理的 bmp、jpg、gif 图片文件)、声音、动画(Flash 生成的 swf 文件)等多种媒体组合连接在一起,以图、文、声并茂的方式向学生提供知识、示范及练习。这种边演示边讲解的启发式教学方法,具有较高的趣味性和启发性,起到了非常好的教学效果。

1.2 Authorware 7.0 的工作界面

Authorware 的工作窗口由两大部分——主界面和浮动窗口组成,这两个部分配合工作,协助我们完成 Authorware 应用程序的设计工作。

1.2.1 主界面

与所有标准的 Windows 界面程序一样,在 Authorware 7.0 的程序窗口中也提供了标题栏、菜单栏、常用工具栏、图标工具箱、流程设计窗口和演示窗口,如图 1-1 所示。

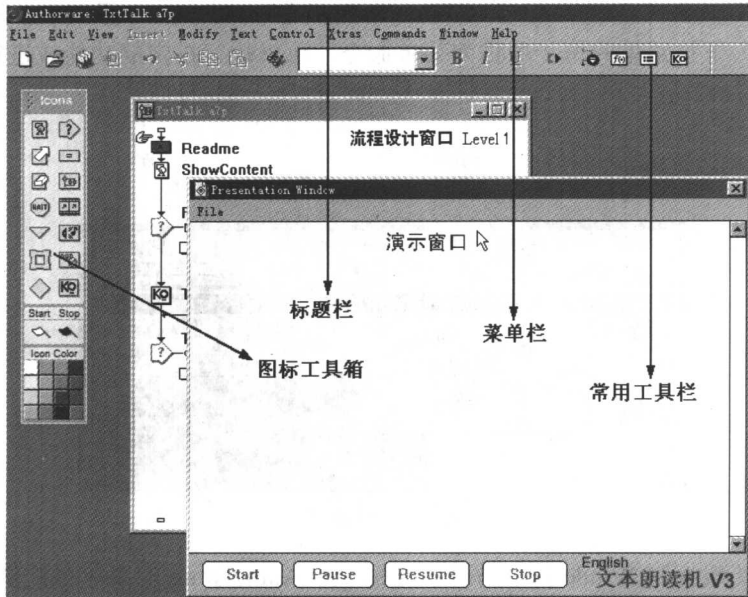


图 1-1 主界面

1. 标题栏

在 Authorware 7.0 程序窗口的标题栏左边显示的是该窗口的程序名，并提供了一个窗口控制菜单，在右边是最大化与还原、最小化、关闭该程序窗口的 3 个按钮。当 Authorware 7.0 的程序窗口不是在最大化或最小化的时候，同样可以通过拖动标题栏改变程序窗口在屏幕中的位置，如图 1-2 所示。

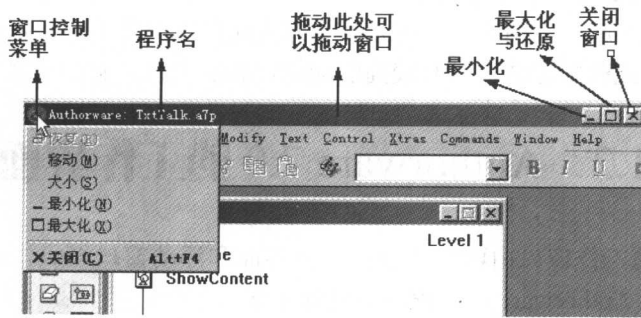


图 1-2 标题栏

在 Authorware 程序窗口内部的各个子窗口也提供了标题栏。

2. 菜单栏

Authorware 7.0 的菜单栏共有【File】、【Edit】、【View】、【Insert】、【Modify】、【Text】、【Control】、【Xtras】、【Commands】、【Window】和【Help】这 11 组菜单。每个菜单都有一个下拉菜单，下拉菜单的每一项称为菜单命令，可以执行指定的功能或进行属性设置。如图 1-3 所示。

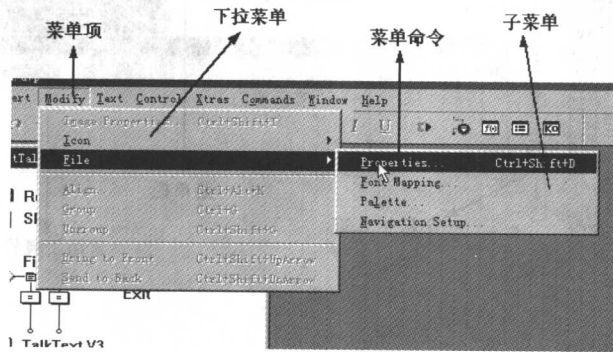


图 1-3 菜单栏

菜单栏在一般标准 Windows 程序中都能找到。Authorware 的菜单栏提供了 11 个下拉菜单。

- 【File】(文件): 提供对文件和文件库的打开、关闭、保存等操作的命令。

- **【Edit】** (编辑): 提供了 Windows 的基本编辑命令, 包括复制、粘贴、剪切、全选和查找等命令
- **【View】** (查看): 提供了对显示风格的一系列控制命令, 包括是否显示工具条等设置。
- **【Insert】** (插入): 提供了对模块操作的一系列命令。并且, 该菜单包含了在当前设计中插入图片和其他对象的命令。
- **【Modify】** (修改): 提供了更改文件、图片对象、显示设置等命令。
- **【Text】** (文本): 提供了对文本对象的一系列控制、设置命令, 包括字号的大小和风格等。
- **【Control】** (调试): 提供了对演示文件的控制命令, 包含播放、暂停、跟踪、停止等。
- **【Xtras】**: 提供了对库的一系列支持命令和附加工具。
- **【Commands】** (命令): 外部命令接口。
- **【Window】** (窗口): 提供了对多个窗口的显示控制。
- **【Help】** (帮助): 提供了联机帮助、使用说明与手册。

在本书中, 要使用的菜单命令按以下格式来指明: 比如**【Modify】→【File】→【Properties】**指的是调用菜单**【Modify】**中的子菜单**【File】**中的命令**【Properties】**。

3. 常用工具栏

Authorware 7.0 的常用工具栏和 Windows 标准应用程序的工具栏一样提供了在 Authorware 中进行编辑的一些常用菜单命令的快捷执行方式。图 1-4 列出了该工具栏中各工具按钮的功能简介。

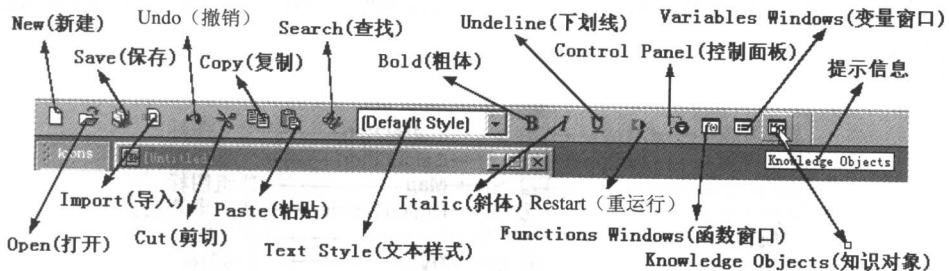


图 1-4 常用工具栏

这些按钮的功能介绍如下。

- **New (新建)** 按钮用于创建一个新文件。
- **Open (打开)** 按钮用于打开一个存在的文件。
- **Save (保存)** 按钮用于快速保存当前文件。
- **Import (导入)** 按钮用于导入 Authorware 支持的各种媒体。