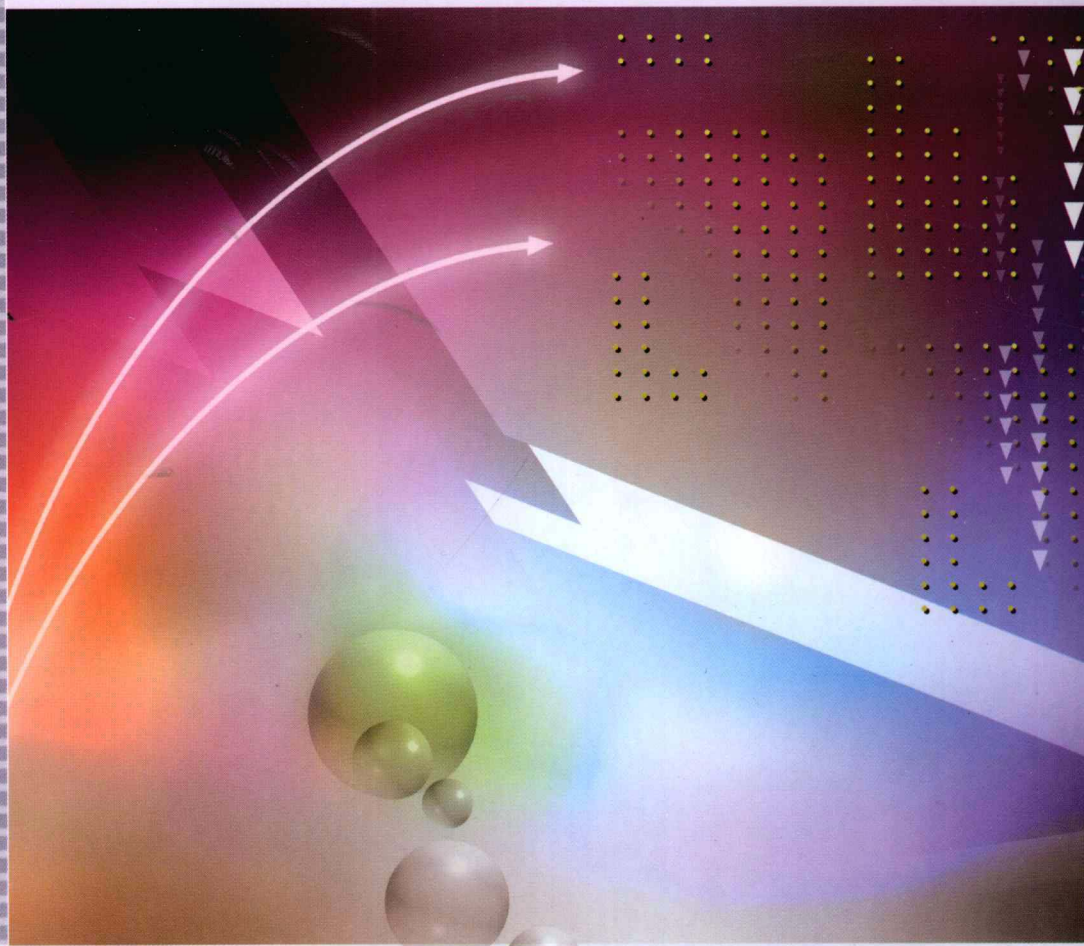




高职高专计算机实用教程系列规划教材

多媒体制作案例教程

徐一峰 主编



中国铁道出版社
CHINA RAILWAY PUBLISHING HOUSE

高职高专计算机实用教程系列规划教材

多媒体制作案例教程

主 编 徐一峰

副主编 方 明 单天德 刘鲁平

参 编 王伟斌 方 蓉 洪雄军

刘冀萍 钱耿焱 刘宏俊

余国罡

内 容 简 介

本书内容分为三部分：Authorware 软件使用、多媒体素材处理软件、多媒体作品开发步骤和评价标准。

Authorware 软件使用部分包括前三章。第 1 章是 Authorware 基础知识，介绍了 Authorware 的基本操作及设置；第 2 章是 Authorware 中级交互，介绍了 Authorware 的各种重要交互；第 3 章是 Authorware 高级应用，介绍了永久交互、框架图标和导航图标等内容。

多媒体素材处理部分包括第 4 章～第 7 章。其中第 4 章是图像处理，介绍了 Photoshop 和抓图软件的使用；第 5 章是视频处理，介绍了使用会声会影软件处理视频；第 6 章是动画制作，介绍了 Flash 的简单使用和屏幕动画录制；第 7 章是网页制作，介绍了使用 Dreamweaver 制作简单的帮助网页。

第 8 章介绍了多媒体作品开发步骤和评价标准。

本书内容全面，知识和案例相结合，不仅适合作为高职院校的教材，计算机培训班、辅导班的教材或教学参考书，还适合作为多媒体爱好者的自学用书。

图书在版编目（CIP）数据

多媒体制作案例教程 / 徐一峰主编. —北京：中国铁道出版社，2008.5

（高职高专计算机实用教程系列规划教材）

ISBN 978-7-113-08794-4

I. 多… II. 徐… III. 多媒体技术—高等学校：技术学校—教材 IV. TP37

中国版本图书馆 CIP 数据核字（2008）第 077198 号

书 名：多媒体制作案例教程

作 者：徐一峰 主 编

策划编辑：严晓舟 秦绪好

责任编辑：王占清

编辑部电话：(010) 63583215

封面设计：付 巍

封面制作：白 雪

责任校对：辛 杰 陈 文

责任印制：李 佳

出版发行：中国铁道出版社（北京市宣武区右安门西街 8 号 邮政编码：100054）

印 刷：三河市华丰印刷厂

版 次：2008 年 7 月第 1 版 2008 年 7 月第 1 次印刷

开 本：787mm×1092mm 1/16 印张：11.75 字数：271 千

印 数：1～5 000 册

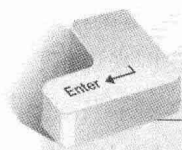
书 号：ISBN 978-7-113-08794-4/TP·2825

定 价：18.00 元

版权所有 侵权必究

本书封面贴有中国铁道出版社激光防伪标签，无标签者不得销售

凡购买铁道版的图书，如有缺页、倒页、脱页者，请与本社计算机图书批销部调换。



前言

随着计算机技术、多媒体技术和网络技术的迅速发展,多媒体技术已成为计算机教育中的一个热门技术。

传统的多媒体制作教程,一般只讲述一种多媒体制作软件的使用。但是编者在多年的多媒体制作教学和多媒体竞赛辅导中发现,仅仅熟练掌握一种多媒体制作软件还不够,要制作出精美的多媒体作品,还需要综合掌握多种素材处理软件。本教程的内容主要包括 Authorware 软件使用、素材处理和多媒体作品开发步骤及评价标准。

Authorware 软件使用部分由前三章组成。第 1 章是 Authorware 基础篇,包括“显示”图标、“等待”图标和“擦除”图标,多媒体的导入等入门知识,学习了第 1 章是 Authorware 基础知识,了解了图标式开发多媒体作品的理念。第 2 章是 Authorware 中级交互篇,介绍了 Authorware 的各种重要交互,这一部分是该软件的重点,掌握了这一章可以制作出比较简单的小型多媒体作品。第 3 章是 Authorware 提高篇,介绍了永久交互、“框架”图标和“导航”图标等提高的内容,学习了这一章可以更好地掌握该软件。这三章的内容和难度都是渐进式的,建议循序渐进地学习。

素材处理部分介绍了常见的图形、视频、动画、网页的处理。其中第 4 章是图像处理,介绍了 Photoshop 和抓图软件的使用;第 5 章是视频处理,介绍了使用会声会影软件处理视频;第 6 章是动画制作,介绍了 Flash 的简单使用和屏幕动画录制;第 7 章是网页制作,介绍了使用 Dreamweaver 制作简单的帮助网页。相信通过这几章的学习,读者能够对常见的素材进行简单处理。这四章的内容是独立的,学习的顺序不限。如果要更深入学习其中某一章的内容,可以参考其他相关书籍。

第 8 章简单介绍了多媒体作品的开发过程和评价标准。这一章的教学可以穿插在前面的章节中,也可以单独讲授。

本书编写遵循“系统完整,联系实际,讲解到位,够用而不面面俱到”的原则,与同类教程相比,有以下特点:

(1) 书中的实例都曾应用于教学实践,贴近学生实际。本书提供的大型实例大多来自于各类大赛中获奖的多媒体作品。

(2) 知识系统全面。本书不仅涵盖 Authorware 的技术,还包括了音频、图像、视频、动画等多媒体素材制作技术,多媒体辅助教学的理论知识,以及软件化开发多媒体作品的方法。本书包括了多媒体制作的方方面面,知识系统全面。

(3) 案例式教学, 案例有创新。每一个知识点都用一个完全体现该知识点的案例来讲解, 这个案例可能是独立的一个小例子, 比如应用“移动”图标制作“足球攻防战略演示”; 也可能是一个完整多媒体作品中的一部分, 比如永久交互应用于一个完整多媒体作品中的永久导航按钮实现。本书在案例的选择上有创新, 精心选择和设计了案例。

(4) “应用场合”和“小技巧”说明。作者对本书中的案例做了详细解释, 根据以往经验, 学生往往局限于该案例。每一个章节的最后, 注明了“应用场合”, 以拓展学生思路, 让学生知道掌握了该知识点有什么作用。教学中的一些“小技巧”来自于编者多年的教学经验, 对学习多媒体制作非常有帮助。

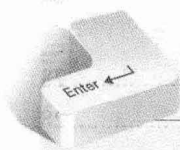
(5) 够用即可。“够用”是衡量本书讲解难度和深度的一个标尺。根据教学和竞赛的实际, 精心把握教程的内容, 对一些实际上使用频率不高的内容做了删减。

本书由徐一峰主编, 方明、单天德、刘鲁平任副主编, 王伟斌、方蓉、洪雄军、刘冀萍、钱耿焱、刘宏俊、余国罡参编。编写分工如下:

第1章由余国罡、刘冀萍编写, 第2章、第3章由徐一峰编写, 第4章由洪雄军编写, 第5章由刘冀萍编写, 第6章由方蓉编写, 第7章由王伟斌编写, 第8章由钱耿焱和刘宏俊等编写。方明、单天德、刘鲁平指导了本书的编写。在本书的编写过程中, 得到了金华职业技术学院各级领导和部门的指导与支持, 还得到了童子双、黄大亮、宣翠仙、杨军武等同志的帮助, 特别是钱增同志的大力帮助。另外, 本书还参考和引用了一些国内外的研究成果, 谨在此一并表示衷心的感谢。同时感谢中国铁道出版社在本书的出版过程中给予我们大力的支持与协作。

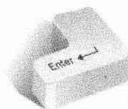
由于水平有限, 书中难免存在疏漏与不足之处, 敬请读者与同行不吝指正。

编 者
2008年5月



目 录

第 1 章	Authorware 基础知识	1
1.1	背景知识	1
1.1.1	多媒体制作工具	1
1.1.2	Authorware 概述	2
1.2	图像处理	3
1.2.1	导入图像	4
1.2.2	绘制图像	5
1.2.3	设置图形	6
1.3	文本处理	8
1.3.1	手动输入文本	8
1.3.2	文本的导入	9
1.3.3	文本格式设置	10
1.4	等待和擦除设置	11
1.4.1	概述	11
1.4.2	校园风景介绍	11
1.5	移动设置	13
1.5.1	移动概述	13
1.5.2	指向固定点	14
1.5.3	沿路径到终点	16
1.5.4	多个对象的移动	17
1.6	音频、视频和动画的导入	18
1.6.1	背景知识	18
1.6.2	音频的导入	18
1.6.3	视频的导入	19
1.6.4	GIF 动画的导入	20
1.6.5	Flash 动画的导入	21
	思考与练习一	22
第 2 章	Authorware 中级交互	23
2.1	交互概述	23
2.1.1	交互概念	23
2.1.2	文件属性设置	23
2.2	按钮交互	24
2.2.1	概述	24
2.2.2	按钮交互应用	24



2.3	热区交互	28
2.3.1	概述	28
2.3.2	热区交互应用	28
2.3.3	热区交互拓展应用	31
2.4	热对象交互	33
2.4.1	概述	33
2.4.2	热对象实例	33
2.4.3	热对象拓展应用	35
2.5	目标区交互	36
2.5.1	概述	36
2.5.2	目标区交互实例	36
2.6	文本交互	39
2.7	其他交互	41
2.7.1	下拉菜单交互	41
2.7.2	重试限制交互	42
2.7.3	时间限制交互	44
2.7.4	条件交互	45
	思考与练习二	45
第3章	Authorware 高级应用	46
3.1	永久交互	46
3.1.1	永久交互的设置	47
3.1.2	永久交互的关闭	48
3.2	“判断”图标的使用	50
3.2.1	“判断”图标概述	50
3.2.2	判断分支结构	50
3.2.3	判断分支结构的应用	52
3.3	变量和函数	57
3.3.1	变量与函数概述	57
3.3.2	系统变量的使用	57
3.3.3	自定义变量的使用	59
3.3.4	系统函数的使用	60
3.4	“框架”图标与“导航”图标	62
3.4.1	“框架”图标与“导航”图标概述	62
3.4.2	框架结构	62
3.5	程序的调试、打包	67
3.5.1	程序调试	67
3.5.2	程序打包	70

3.6 知识对象的应用.....	73
3.6.1 知识对象概述.....	73
3.6.2 电影控制知识对象.....	73
思考与练习三.....	75
第4章 图像处理.....	76
4.1 背景知识.....	76
4.1.1 多媒体的界面.....	76
4.1.2 图像处理软件.....	78
4.2 Photoshop 概述.....	78
4.2.1 Photoshop 相关概念.....	78
4.2.2 Photoshop CS 工作界面.....	81
4.3 选择操作.....	82
4.3.1 规则区域的选择.....	82
4.3.2 不规则区域的选择.....	85
4.4 图像编辑.....	86
4.4.1 改变图像的尺寸.....	86
4.4.2 旋转按钮的制作.....	87
4.5 文字处理.....	89
4.6 屏幕抓图软件 HyperSnap.....	92
4.6.1 一般抓图.....	92
4.6.2 特殊抓图.....	93
思考与练习四.....	93
第5章 视频处理.....	94
5.1 背景知识.....	94
5.2 会声会影概述.....	95
5.3 会声会影视频的分割、合并操作.....	96
5.4 会声会影标题设置.....	100
5.5 会声会影视频滤镜设置.....	104
5.6 会声会影转场效果设置.....	106
5.7 会声会影音频设置.....	108
5.7.1 为视频添加旁白.....	108
5.7.2 为视频添加背景音乐.....	110
5.8 会声会影视频导出.....	111
5.9 视频格式转换.....	112
思考与练习五.....	114
第6章 动画制作.....	115
6.1 背景知识.....	115

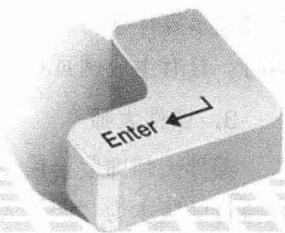


6.1.1	Flash 的应用领域	115
6.1.2	Flash 的工作环境	116
6.1.3	动画制作的基本过程	117
6.1.4	简单动画制作	117
6.2	Flash 文字和图像的处理	118
6.2.1	基本绘图工具	118
6.2.2	文本设置	124
6.2.3	元件、实例和库	125
6.3	Flash 动画设计	127
6.3.1	认识时间轴	127
6.3.2	制作动画	130
6.3.3	动画制作实例	132
6.4	Flash 交互设计	136
6.4.1	认识“动作”面板	136
6.4.2	基础命令	137
6.4.3	Flash 交互应用	139
6.5	文字动画软件 Swish	141
6.5.1	Swish 概述	141
6.5.2	Swish 的基本使用	142
6.5.3	Swish 的进阶使用	143
6.6	屏幕录像软件 Camtasia	144
6.6.1	Camtasia 软件概述	144
6.6.2	录制屏幕动画	144
6.6.3	编辑动画	147
思考与练习六		149
第 7 章 网页制作		150
7.1	网页制作概述	150
7.1.1	网页编辑软件	150
7.1.2	网站设计基本流程	152
7.2	网页编辑	152
7.2.1	文本和段落	153
7.2.2	加入图像	154
7.2.3	链接设置	157
7.2.4	利用表格设计网页版面	160
7.2.5	利用框架和框架集组织网页的页面	162
7.3	“帮助”网页的制作	167
思考与练习七		172

第 8 章 多媒体作品开发步骤和评价标准	173
8.1 多媒体作品开发步骤	173
8.2 多媒体作品评价标准	176
思考与练习八	177
参考文献	178

第1章

Authorware 基础知识



本章内容

介绍多媒体制作的背景知识：常用多媒体制作软件和各自的优缺点；Authorware 图像和文本处理技术，流程线制作多媒体的思路，简单动画的制作，以及导入电影、动画、声音等多媒体素材的方法。

学习目的

了解常见的多媒体制作软件，掌握 Authorware 的基本操作：图像和文本处理技术；简单动画的制作；导入常见媒体的技术。让读者体会使用流程线制作多媒体的思路。

1.1 背景知识

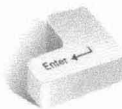
多媒体技术是电脑发展的最新成就之一，广泛应用于多媒体教学、电子游戏、多媒体导购系统、网上冲浪、电子商务、工作汇报、成果展示等，多媒体技术发挥着其独特的魅力，在各个领域获得了广泛的应用。

1.1.1 多媒体制作工具

多媒体制作工具有很多，根据交互性、多种媒体不同的支持性、易用性等特点各有优缺点。

1. PowerPoint

PowerPoint 是微软的 Office 系列组件之一，是幻灯片的制作工具。由于它简单易学，制作多媒体方便快捷，深受用户的欢迎。PowerPoint 内置了丰富的动画、过渡效果，有一定的超级链接功能，能够满足一般的展示要求。但 PowerPoint 的动画仅仅是进入和消失的动画，不能按用户需求设置动画，其交互功能实际上是超级链接，交互性比较差。



2. 方正奥思

方正奥思多媒体创作工具 (Founder Author Tool) 是北大方正开发的一个可视化、交互式多媒体集成的创作工具, 是多媒体制作常用的工具之一。可以集成文本、图形、图像、声音、动画及影像等多媒体素材, 制作出各种多媒体软件。创作出的产品可生成 EXE 文件, 直接在操作系统下运行。具有生成网页功能, 但生成网页时有些功能将会受到限制。

3. 课件大师

课件大师即蒙泰瑶光多媒体编著系统, 是武汉凡高软件公司出品的多媒体制作工具。现在比较流行的版本为“课件大师 II”, 即瑶光 3.0。该软件提供了可视化的全中文界面, 通过它能够将声音、动画、图像以及文字等各种媒体集成在一起, 并加以控制, 最终生成一个可独立执行的放映程序。“课件大师”自带旋转及轨迹动画功能。它与方正奥思一样都是基于页的序列, 但它与方正奥思不同的是创造了子页的设计思想。

4. Flash

随着网络应用越来越广泛, 擅长于网络传输的 Flash 格式也越来越热门, 广泛地运用于网络广告、MTV、动画等领域。在教学领域, Flash 也获得了广泛的应用。其优点有: 制作动画效果好, 色彩丰富, 生成的文件数据量小, 适合于网络传输, 支持 IE 播放。但是设计交互不如 Authorware 快捷。

5. Authorware

Authorware 是多媒体制作工具中应用比较广泛的平台, 它的最大特点是创造了基于图标的创作方式, 用可见的流程贯穿多媒体制作的整个过程, 清晰有序。制作思想采用了面向对象的软件开发思想。用户只需对图标进行拖放及设置, 就可以完成普通多媒体开发, 无需编写程序代码。

Authorware 的优点是: 具有强大的交互功能和函数库。11 种交互方式使用户轻松实现各种随心所欲的交互效果, 丰富的函数使得拓展软件功能成为可能。

Authorware 的缺点是: 动画效果有限。开发的多媒体数据量比较大, 打开文件相比于 Flash 生成的 SWF 格式的文件要慢, 限制了其开发的多媒体在网络上的应用。

用户在开发多媒体的时候, 取长补短, 发挥 Authorware 交互功能强大、制作直观简单的优点, 使用 Flash 来表现具体内容。用户应该仅仅把 Authorware 作为一个多媒体的“搭建”工具, 而多媒体中的具体的“砖”还需要用别的工具来制作, 这样就能够既快又好地制作出多媒体。

1.1.2 Authorware 概述

Authorware 是美国 Macromedia 公司开发的产品, 自 1987 年问世以来, 获得的奖项不计其数, 其面向对象、基于图标的设计方式, 使用户开发多媒体不再困难 (Macromedia 公司已于 2005 年被 Adobe 公司收购)。Authorware 的版本不断更新, 功能不断增强, 有 6.0 版、6.5 版、7.0 版, Authorware 6.0 和 Authorware 6.5 源文件扩展名是“a6p”, Authorware 7.0 生成的源文件扩展名是“a7P”。Authorware 7.0 可以打开 Authorware 6.5 开发的多媒体, Authorware 6.5 可以打开 Authorware 6.0 开发的多媒体。Authorware 的原版是英文版, 本教材以 Authorware 6.5 汉化版为例说明。

Authorware 的启动和大多数软件类似, 通过“开始”→“程序”→“Macromedia”→“Macromedia

Authorware”命令启动程序。首先会弹出如图 1-1 所示的“新建”窗口，类似于 PowerPoint 的启动对话框，通过该对话框可以进入制作知识对象类型的多媒体，知识对象的相关知识将在第 3 章介绍。在此一般单击“取消”按钮即可。

当单击“取消”按钮之后，程序进入主界面，如图 1-2 所示。在该图中可以看到 Authorware 软件的几个主要组成部分。

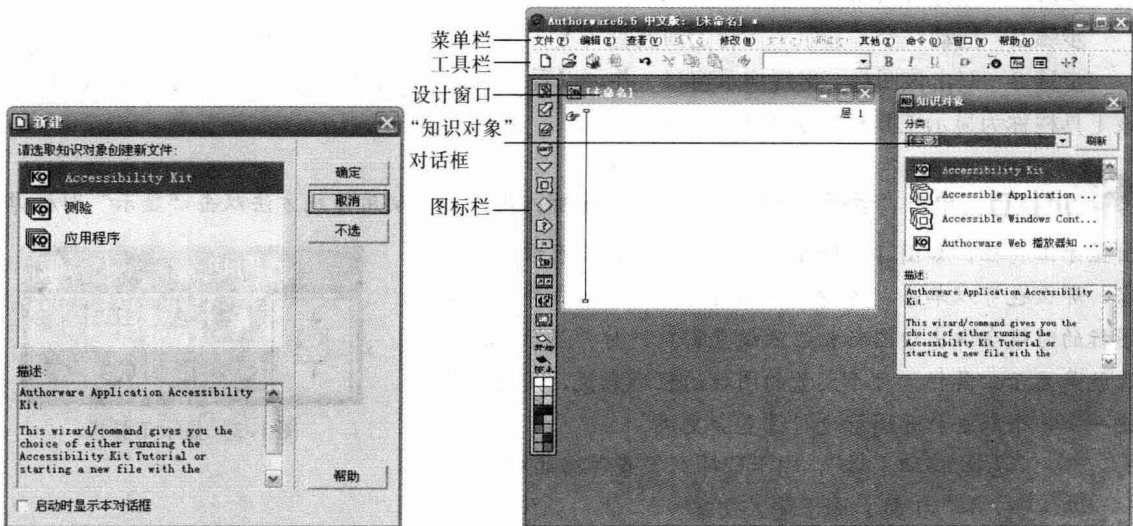


图 1-1 启动时弹出的“新建”对话框

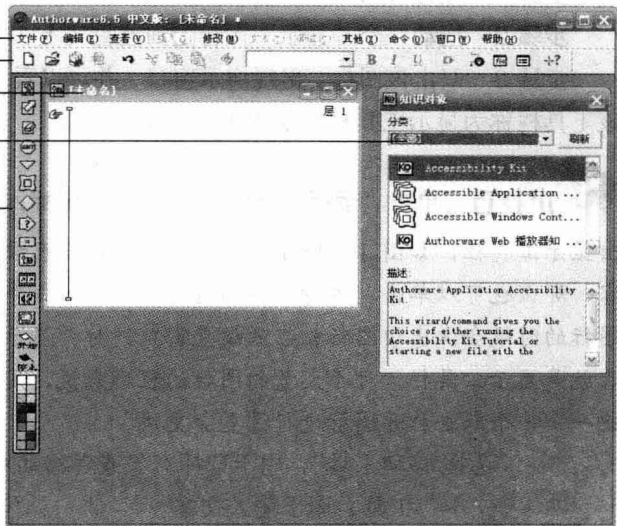


图 1-2 Authorware 程序主界面

- (1) 菜单栏：类似于 Office 软件的菜单栏。
- (2) 工具栏：类似于 Office 软件的工具栏，只是多了一些 Authorware 特有的工具。
- (3) “知识对象”对话框：可以使用该对话框选择知识对象，可以将该对话框关闭。
- (4) 图标栏：主界面最左侧一个细长的窗口，就是 Authorware 的图标栏，在图标栏中共有 16 个图标，其中前 13 个图标用于开发多媒体应用程序，每一个图标有相应的功能，在后面的教学中将会介绍。

(5) 设计窗口：如果把图标当成是一个个的文字，那么设计窗口就是白纸。设计窗口是用来放置图标的，如同在白纸上写文字。窗口最左侧的直线叫做主流程线，用户可以拖动图标到设计窗口的流程线上，相当于在白纸上写字。一个多媒体作品就是由许许多多的图标组成的。

流程线最上端的小矩形框叫做开始点，最下端的小矩形框叫做结束点，程序都是沿着流程线从开始点运行，到结束点结束的。

流程线上的标志叫做图标插入点，表示将在此位置插入图标，相当于 Word 中的插入点。在流程线上单击，可以改变插入点的位置。

1.2 图像处理

在传统多媒体中，图像是一个重要组成部分。精美的图像不仅令作品引人注目，有时还可以达到意想不到的效果。Authorware 6.5 不仅提供了对图像的导入功能，而且还可以进行一些简单的图像处理。



1.2.1 导入图像

Authorware 6.5 可以导入多种格式（如 BMP、JPEG、TIF、PSD、WMF、EMF 等）的图像文件。Authorware 6.5 有直接导入、粘贴导入、拖动导入三种方法导入图像。

下面以“显示校园风景”为例介绍如何导入外部图像到 Authorware 6.5 中。

步骤 1 运行 Authorware 6.5 并进入程序主界面（见图 1-2）。

步骤 2 拖动一个“显示”图标到流程线上，并命名为“显示校园风景”。

步骤 3 双击该图标，出现演示窗口，并可以看见一个以“显示校园风景”为标题的工具栏，该工具栏称为显示工具栏，如图 1-3 所示。



小技巧 单击“运行”按钮设置显示图标：用户可以使用传统方法双击“显示”图标弹

出显示工具栏，如图 1-3 所示。如果该图标内没有设置任何内容，那么也可以单击“运行”按钮运行程序，当程序运行到该图标的时候会弹出该图标相应的设置窗口，对“显示”图标而言就是显示工具栏。对于大量的图标的程序来说，用这种方法比一个一个双击打开图标进行设置会更快。



图 1-3 显示工具栏

：“选择/移动工具”，用于选择对象或者移动对象。

：“文本”工具，用于输入文本。

：“直线”工具，用于绘制垂直或者水平 45° 角的直线。

：“斜线”工具，用于绘制任意角度的直线，按住【Shift】键可以绘制垂直或者水平或者 45° 角的直线。

：“椭圆”工具，用于绘制椭圆，按住【Shift】键可以绘制正圆。

：“矩形”工具，用于绘制矩形，按住【Shift】键可以绘制正方形。

：“圆角矩形”工具，用于绘制圆角矩形。

：“多边形”工具，用于绘制多边形，双击即可结束绘制多边形。

步骤 4 执行“文件”→“导入”命令，弹出“导入哪个文件”对话框，如图 1-4 所示。找到要导入的文件所在的目录，并选中该文件。

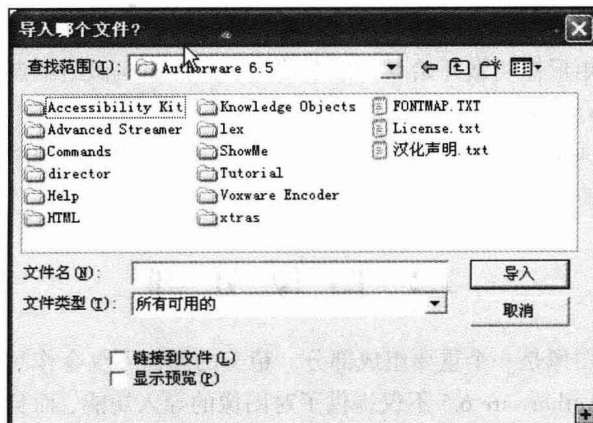


图 1-4 导入文件



小技巧 多种方法导入文件：可以单击工具栏上的“导入”按钮导入文件，也可以使用快捷键【Ctrl + Shift + R】导入文件。

步骤5 单击“导入”按钮，将该图像导入演示窗口。

步骤6 成功导入图像后，图像可能并不和演示窗口的大小一致，此时双击图片，当图片四周出现8个空心矩形控制点时，可拖动控制点调整图片大小，效果如图1-5所示。

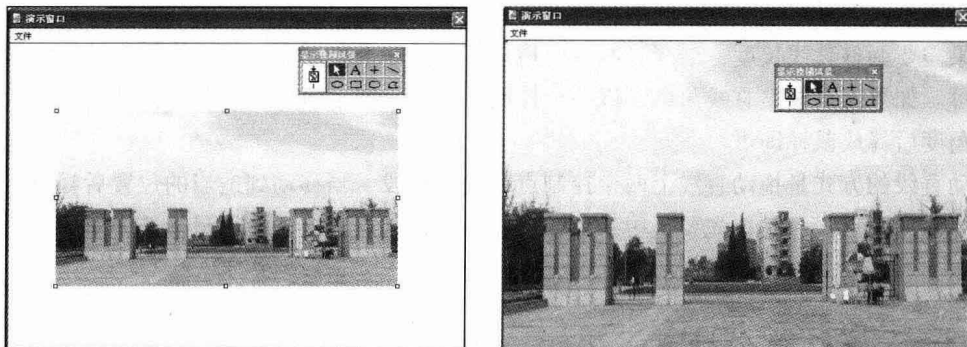


图 1-5 拖动控制点改变图像大小

步骤7 右击流程线上的“显示”图标，在弹出的快捷菜单中选择“特效”命令，弹出“特效方式”对话框，如图1-6所示。特效是一种图像显示的方式，在该对话框中的“周期”文本框中可以设置特效显示的时间，一般设置为0.5~1秒即可。

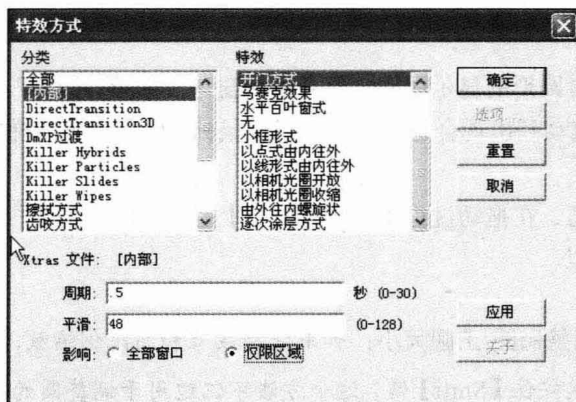


图 1-6 “特效方式”对话框

步骤8 单击“运行”按钮运行程序。

1.2.2 绘制图像

创建图形需要使用工具栏中的工具，使用其中的工具可以创建出直线、椭圆、矩形、圆角矩形及多边形等。

1. 绘制直线

工具栏中的“直线”和“斜线”工具都可以绘制直线，其不同之处在于“直线”工具只能用于绘制水平线、垂直线或45°角直线，而使用“斜线”工具可以绘制出任意角度的直线。



首先打开需要绘制直线的显示图标，弹出演示窗口和显示工具栏。然后选择“直线”工具或“斜线”工具，即可绘制图形。



小技巧 按住【Shift】键绘制特殊对象：使用“斜线”工具时，按住【Shift】键可以实现“直线”工具的功能。同样的，按住【Shift】键使用“椭圆”工具可以实现绘制圆形的功能。

选择好工具后，在演示窗口中拖动到出现的直线满足要求时释放鼠标。在直线的两端各会出现一个控制点，表示该直线处于选中状态。

如果需要调整直线长度，沿着直线方向拖动其中的一个控制点，当直线长度符合要求时释放鼠标即可。如果需要调整直线角度，以一个控制点为圆心拖动另一个控制点做圆周运动，转动到合适的角度后释放鼠标即可。

移动直线的方式是拖动直线上两个控制点之间的线段，当移动到适当的位置后释放鼠标。移动对象要注意两点：一是首先要选中对象，使之出现控制点，二是使用鼠标选中对象不要选择控制点。



小技巧 使用键盘来移动对象：使用键盘上的方向键也可以移动选中的对象，比如直线，其优点是可以准确定位，缺点是移动速度较慢。

要调整直线必须先选中直线，即直线两端必须出现控制点，选择“指针”工具单击直线即可选定直线。选择“指针”工具并在直线以外的空白区域单击或者直接按空格键可以取消直线的选中。

2. 绘制椭圆

双击要绘制椭圆或者圆形的显示图标，打开演示窗口。选择“椭圆”工具，此时光标变成十字形，在演示窗口中拖动到出现合适的椭圆后释放鼠标，屏幕上出现椭圆，周围有8个控制点，表示椭圆处于选中状态。

类似于上面的小技巧，在拖动过程中按住【Shift】键，将得到正圆。椭圆/正圆的调整方法与直线的调整方法基本类似。



小技巧 按比例调整椭圆/正圆大小：如果需要按长和高比例缩放，尤其是缩放正方形时，可以在拖动控制点的时候按住【Shift】键。这个方法不仅适用于调整圆的大小也适用于各种对象。

3. 绘制矩形

双击流程线上的“显示”图标，弹出演示窗口。选择“矩形”工具，在演示窗口中，拖出一个矩形。此时矩形周围有8个控制点，表示矩形处于选中状态。

如果在拖动过程中按住【Shift】键，将得到正方形。矩形/正方形的调整方法与直线的调整方法基本类似。

1.2.3 设置图形

图像绘制好之后就要进行简单的设置，比如图像线条的粗细、填充的颜色和样式等。

1. 修改图形的线型

Authorware 允许用户修改图形的线条粗细、线型及箭头类型, 设置不同的显示效果。修改图形线型需要先打开“线型”对话框, 最传统的方法是使用“窗口”→“显示工具箱”→“线”命令。在“线型”对话框上部设置线型粗细, 对话框下部选择箭头形式。

图 1-7 所示是一条线段分别应用不同线型的效果。



小技巧 快速打开“线型”对话框: 双击“直线”

或“斜线”工具即可打开。

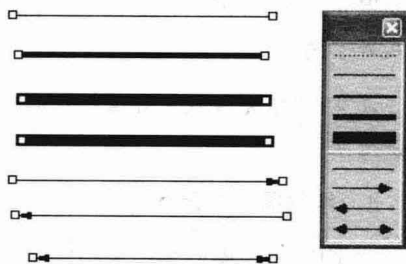


图 1-7 线段应用不同线型的效果

2. 修改图形颜色

在默认情况下, Authorware 的文本颜色、图形的线条和边框颜色为黑色, 填充方式为无。使用 Authorware 提供的调色板, 可以改变文本颜色、图形对象的线条和边框颜色、填充颜色。

首先选中需要设置颜色的对象, 可以是文本或图形对象。然后打开“颜色”对话框, 如图 1-8 所示。类似于“线型”对话框的打开, 可以使用“窗口”→“显示工具箱”→“颜色”命令, 也可以双击“椭圆”工具打开。

“颜色”对话框左下角的  按钮用于设置文本的颜色。方法是先选中对象, 也就是文本, 然后单击  按钮, 再选择一种颜色。

“颜色”对话框右下角  按钮用于设置绘制图像的前景和背景颜色, 比如椭圆/正圆、矩形/正方形和圆角矩形/圆角正方形对象的颜色。方法类似于文本的颜色设置, 首先选中对象, 也就是各种图像, 然后单击  按钮, 再选择一种颜色。

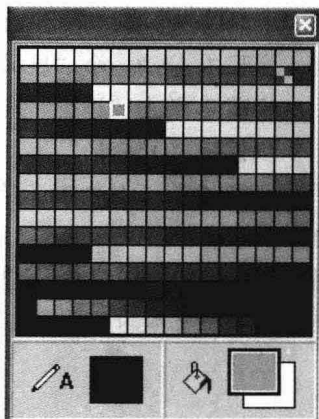


图 1-8 “颜色”对话框

如果选择了填充方式(下面一小节进行说明), 则前景颜色是指填充线条的颜色; 如果不选择填充方式, 则图形将使用前景色填充。



小技巧 设置全部文字颜色和设置部分文字颜色: 一个“显示”图标可以有多个文字对象。

一个文字对象的颜色全部设置为某种颜色, 可以使用“选择”工具  选中文字对象, 如果要设置该文字对象中的部分文字的颜色, 需要使用“文本”工具  选择该文本对象中的部分文字。



小技巧 设置图形外框颜色: 例如设置一个圆形内部的填充颜色需要使用“油漆桶”工具 , 而设置图形外框的颜色需要使用“文本颜色设置”工具 .

3. 修改图形填充样式

一个封闭图形内部以什么样的方式填充, 可以通过设置图形填充样式实现。“填充样式”对话框可以通过选择“窗口”→“显示工具箱”→“填充”命令打开, 也可以双击“矩形”工具、“圆角矩形”工具和“多边形”工具打开。