



电脑报

东方工作室

Authorware 多媒体设计师 特训班

金鼎图书工作室 编著



快速了解 快速学习

快速掌握 快速享受成就

四川电子音像出版中心

精彩内容导读 · · ·



快速了解 · 快速掌握 · 快速拥有及快速享受成就



A

uthorware 7

多媒体设计师特训班



PART 1 新手入门集中训练

Chapter 1 多媒体编辑与Authorware 7

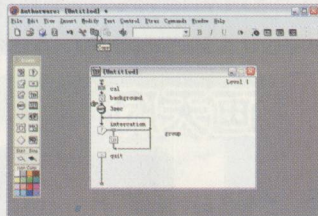
Lesson 1-2



Authorware是目前计算机应用领域中著名的多媒体程序编辑工具,这种以图标(Icon)为基础的互动多媒体开发工具,已经在我们生活中的各个方面得到了广泛的应用。

Chapter 2 影片编辑快速入门

Lesson 3-4



快速完成在Authorware 7中进行影片编辑基本操作的学习,内容包括设置文件属性、等待按钮的样式,以及对图标进行添加、复制、删除、群组等的影片流程的基础编辑。

PART 2 软件技能强化训练

Chapter 3 使用Display Icon 进行图文编辑

Lesson 5-7



Display显示图标是Authorware中使用频率最高的图标,常用于在影片编辑中设置背景画面,以及绘制简单的图形、创建文字和编辑段落文本。为它设置过渡特效,可以编辑出生动的播放效果。

Lesson 8

“爱莲说”课件



先用声音图标为影片加入背景音乐,然后通过显示图标导入幻灯片图片,使用等待图标创建对画面的切换控制,为显示图标添加过渡效果,使互动幻灯影片的播放更富有动感。

\\CD\\Chapter 3\\Lesson 8\\Complete
\\ailianshuo. a7p

内容
导
览

Chapter 4 利用Motion Icon 编辑动画

Lesson 9-10

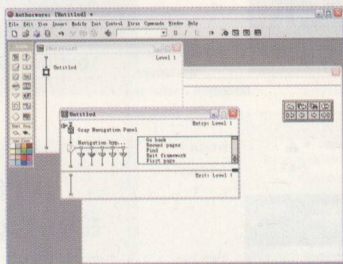


Motion移动图标主要用于创建简单实用的平面动画效果。恰当应用Authware提供的五种移动类型, Direct to Point、Direct to Line、Direct to Grid、Path to End和Path to Point。也可以创建出生动的动画效果。

\\CD\Chapter 4\Lesson 10\Complete
\\butterfly-1~5. a7p

Chapter 5 Framework Icon与影片导航

Lesson 11



用Framework Icon框架图标创建出导航结构以后, 利用Navigate导航图标的特殊属性来实现页面导航的流向控制。使用Hyper-Link文字超连接, 同样可以编辑出具有互动导航作用的控制功能。

Lesson 12

诱人水果



在这个互动电子书的影片中, 综合应用了Framework框架结构和文字超链接的流程导航功能, 实现了对电子书内容的自由浏览, 以图文结合的方式, 对各种鲜美水果的相关知识进行介绍。

\\CD\Chapter 5\Lesson 12\Complete
\\fruits-1~2. a7p

Lesson 13

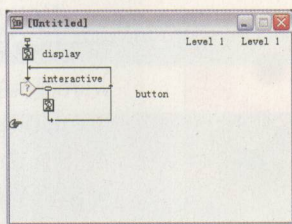
Icon	Color	Title	Date	Link
	white	Untitled	2003-8-8	
	white	Untitled	2003-8-8	
	white	Untitled	2003-8-8	
	white	Untitled	2003-8-8	
	white	Untitled	2003-8-8	

使用Authorware提供的Library库来管理程序中使用到的资源素材, 是有效管理编辑资源, 提高工作效率的常用方法。它可以储存的图标资源有: Display、Interaction、DigitalMovie、Sound以及Calculation.



Chapter 6 认识Interaction Icon 互动图标

Lesson 14



使用Interaction互动图标，可以在影片项目中建立通过键盘反应、输入及鼠标动作的方式来对程序的运行进行控制，在展示项目信息的同时，将用户的反馈传递给程序，完成信息的双向传递。

Lesson 15

Button



Button按钮响应，是互动图标的分支结构中最常用的响应类型，几乎所有的互动电影都需要使用Button按钮来完成互动播放控制的执行。

\\CD\\Chapter 6\\Lesson 15\\Complete
\\button. a7p

Lesson 16

Hot Spot



Hot Spot即热区，也称为关键区域。在Hot Spot响应类型建立的关键区域上按下鼠标，可以开启对应分支中的内容。

\\CD\\Chapter 6\\Lesson 16\\Complete
\\hot spot. a7p

Lesson 17

Hot Object



Hot Object 指定具体对象作为响应的关键物件。当鼠标在关键物件上按下时，即可执行该分支中的流程。

\\CD\\Chapter 6\\Lesson 17\\Complete
\\hot object. a7p

Lesson 18

Target Area



应用Target Area响应类型，可以创建在用户将指定的对象拖动到特定的区域后进入该分支的结构。对象将在被拖放到正确的位置后停留下来并确认位置；反之，可以将对象返回原处或显示错误提示。

\\CD\\Chapter 6\\Lesson 18\\Complete
\\target area. a7p

Lesson 19

Pull-Down Menu



Pull-Down Menu即Windows环境中最常见的下拉选单。在默认情况下，Presentation窗口菜单栏上只有一个File菜单，使用Pull-Down Menu响应类型，可以新增多个菜单栏及其选项。

\\CD\\Chapter 6\\Lesson 19\\Complete
\\pull-down menu. a7p

Lesson 20

Conditional



Conditional是互动分支结构中比较特殊的一种响应类型，它不能直接根据用户的操作而作出响应，而是依据设置的条件判断式所返回的真假值，来决定是否执行该响应分支。

\\CD\\Chapter 6\\Lesson 20\\Complete
\\conditional. a7p

Lesson 21

Text Entry



Text Entry即文字输入，该响应类型可以在程序中创建一个文字输入框，供用户输入相关的信息，然后根据设置的属性作出相应的响应。

\\CD\\Chapter 6\\Lesson 21\\Complete
\\text entry. a7p

Lesson 22

Keypress



Keypress是让用户通过按键来控制程序的一种方式。Text Entry 需要完整的文字信息匹配，而Keypress只需要按下一个键便可以进行互动控制。

\\CD\\Chapter 6\\Lesson 22\\Complete
\\keypress. a7p



Lesson 23

Time Limit



Time Limit 时间限制响应类型, 通常用于限制用户进行互动操作的时间长度: 执行互动分支结构后开始计时, 达到所设置的限制时间后, 就显示设置的提示信息或退出互动分支结构。

\\CD\\Chapter 6\\Lesson 23\\Complete
\\time limit. a7p

Lesson 24

Tries Limit



Tries Limit 是对用户的操作进行次数限制的响应类型。在超过限制的次数时, 会退出互动分支结构。

\\CD\\Chapter 6\\Lesson 24\\Complete
\\tries limit. a7p

Lesson 25

Event



Event 事件响应是从 Authorware 4 开始就有的响应类型, 用于对流程中的事件进行响应。使用 Xtra 对象 (如: ActiveX Control 组件) 是产生和发送控制事件的主要方式。

\\CD\\Chapter 6\\Lesson 25\\Complete
\\event. a7p

Chapter 7 媒体资源的使用

Lesson 26

“爱莲说”音乐朗读幻灯课件



Sound 声音图标 常用于添加图文解说或背景音乐, 以增强多媒体影片的表现力。创建声音与在显示图标上的过渡效果或与影片流程的播放相同步, 可以实现声音与流程执行的完美配合。

\\CD\\Chapter 7\\Lesson 26\\Complete
\\ailianshuo. a7p

Lesson 27

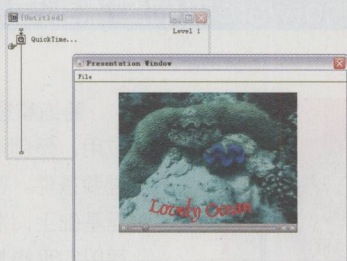
猫猫狗狗也搞笑



在多媒体程序中应用数字影像技术,可以使互动程序更加生动、精彩,而且具有同时传达声音、图像的功能,是一般利用文字、图片进行信息表现的方法不能相比的。

\\CD\\Chapter 7\\Lesson 27\\Complete
\\funny cat & dog . a7p

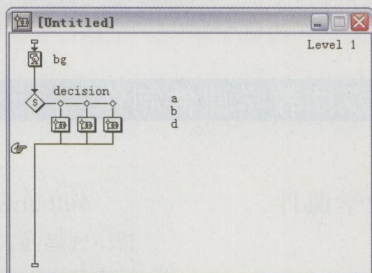
Lesson 28



在多媒体影片程序的编辑中加入Flash电影、Quick Time 数字电影及具有动画内容的 Animated-GIF 图形,可以使影片的内容更丰富,表现力更强。

Chapter 8 Decision 决策分支结构解析

Lesson 29



Decision Icon 决策图标是 Authorware 中的重要设计图标,用于在影片流程中创建对流程执行的决策控制,即是否执行某些图标、以怎样的顺序执行及执行多少次等。

Lesson 30

博彩乐翻天



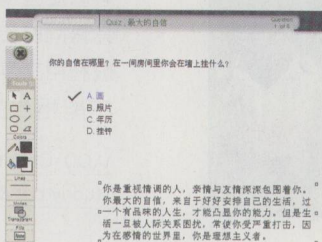
充分考虑目标效果的功能要求,策划好影片流程的编辑步骤,使用多种属性类型相互配合的方法,利用决策图标来实现复杂功能的创建。

\\CD\\Chapter 8\\Lesson 30\\Complete
\\decision. a7p



Chapter 9 Knowledge知识模块与互动应用

Lesson 31-32

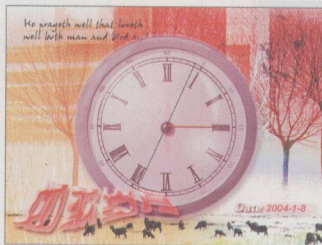


Knowledge Objects可以自动引导用户创建一个具有完整功能的影片流程。要对流程中各个环节的属性进行简单的设置,为安排的图标添加需要的内容,即可以轻松创建出一个漂亮的互动多媒体电影。

\\CD\\Chapter 9\\Lesson 32\\Complete
\\quiz . a7p

Chapter 10 Authorware中的脚本编辑

Lesson 33-34



熟练掌握Authorware中的脚本编辑应用,是创建具有强大互动影片程序的重要条件。在建立了具有特定功能的流程基础上,准确地使用变量或函数命令,可以实现更复杂的信息表现方式。

\\CD\\Chapter 10\\Lesson 34\\Complete
\\clock . a7p

PART 3 设计应用实战演练

Chapter 11 多媒体教学课件制作

Lesson 35-36

“爱莲说”完整教学课件



Authorware以其面向对象的设计思想,凭借强大的媒体资源支持和使用图标来建立程序流程的编辑方式,在对媒体素材的集成和组织工作中表现出优秀的技术实力,通过它,我们可以方便地创建出内容丰富、形式多样、表现直观的多媒体程序。

在完整的多媒体项目编辑中,前期的项目编辑策划是重要的工作环节。针对多媒体教学课件以教学应用作为目标的特点,在内容编排上对项目的效果表现要有全面、合理的计划,使设计的作品符合教学课件特殊的要求。

\\CD\\Chapter 11\\Lesson 36\\Complete

Chapter 12 互动游戏开发

Lesson 37-38

美女来找碴



将Authorware强大的媒体资源支持和使用图标建立程序流程的编辑方式应用到互动游戏的开发中,即使你不会复杂的编程,只要善于思考善于组织程序流程,也可以制作出精彩的互动游戏。

在互动游戏的策划阶段,须规划好游戏中各个必须内容的表现方式,在界面特色上保持编辑项目的统一性,以更好地配合游戏的实现。

\\CD\\Chapter 12\\Lesson 38\\Complete

Chapter 13 企业宣传项目编辑

Lesson 39-40

旅游在天府

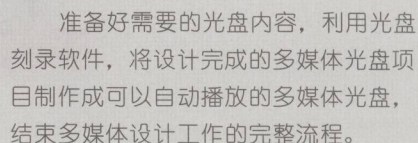
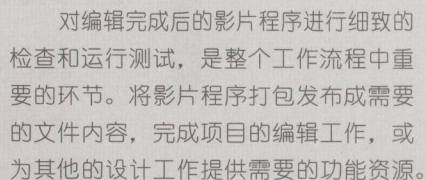


企业光盘以其优越于传统信息宣传方式的诸多不可比拟的特点,配合计算机技术快速发展的趋势,正在受到越来越强烈的重视,其对信息表现的技术水平也在这个过程中不断得到提升。

使用Authorware进行企业光盘的制作,和进行其他多媒体的编辑一样,其实质只是依据确定的策划方案,对选取的资源 and 准备的素材进行整合操作,通过创建互动的运行程序,使内容信息的表现达到更好的宣传效果。

多媒体企业光盘是对技术要求比较全面的项目类型,对于设计师而言,要求具有更全面的专业知识和更精深的创作技能,对Authorware的各种编辑功能更要融会贯通。

\\CD\\Chapter 13\\Lesson 40\\Complete



\\CD\\Chapter 14\\Lesson 42\\Complete

随着科技的快速发展,多媒体技术已经在信息科技领域取得巨大的成就并不断扩展着应用空间。Authorware 作为多媒体程序开发领域中优秀的开发工具,凭借其专业、强大、方便的互动多媒体创建功能,在整个多媒体设计行业中占据着举足轻重的地位。Authorware 7 在以前版本的技术基础上完成了大量的升级优化,表现出卓尔不凡的气质,为我们带来了全新的互动多媒体程序创作体验!

全书的内容结构,包括以下三个主体部分:

Part 1 新手入门集中训练 (Chapter 1~Chapter 2)

从使用 Authorware 7 进行多媒体电影编辑的基础知识入手,在详细解释了多媒体应用程序开发中的各种概念和相关编辑工具的应用功能后,快速进入 Authorware 7 的功能学习进程,掌握在 Authorware 中进行影片文件的创建、影片属性的设置、流程图标编辑操作,以及图形、文字、动画效果的编辑与创建等基础操作。

Part 2 软件技能强化训练 (Chapter 3~Chapter 10)

逐步深入地对 Authorware 7 中各个流程图标的功能应用进行全面的解析,通过大量精彩、漂亮的互动影片实例,对 Authorware 强大、专业的多媒体互动电影程序开发功能进行全面的介绍,引导读者完成对图标流程式的互动电影的编辑模式的熟练运用,掌握各种实用的多媒体设计知识,为进行系统化的项目开发奠定技术基础。

Part 3 设计应用实战演练 (Chapter 11~Chapter 14)

通过 3 个流程完整、功能丰富、主题鲜明的多媒体电影程序项目的编辑,对在 Authorware 中进行应用型多媒体程序的开发流程进行详细、系统的解析,为读者展现最实用的多媒体程序设计理念。包括多媒体演示课件的编辑,精彩、有趣的互动游戏程序开发,以及企业多媒体宣传光盘的制作。注重对读者进行设计创造力的培养和提高,让读者在学习到各种实用的多媒体程序编辑技巧的同时,掌握丰富、实用的程序开发技能,成为优秀的多媒体电影程序设计师!

本书由金鼎图书工作室全程策划,所有实例均由专业的多媒体设计师制作。知识内容的整理和设计实例的解析说明,由尹小港编辑完成。在此向多位提供优秀案例并参与编辑指导的设计师表示衷心的感谢,还要感谢多位院校教师和相关工作人员提供的质量校审和排版协作。感谢读者朋友的支持,我们将以更高的热情投入到图书编辑工作中,为读者奉献更优秀的电脑图书!



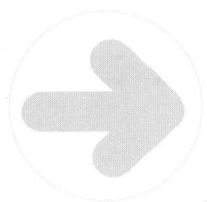
目 录

◆ PART 1 新手入门集中训练 ◆

Chapter 1	多媒体编辑与 Authorware 7	1
Lesson 1	认识多媒体	2
1.1	什么是多媒体	2
1.2	多媒体电影相关编辑工具	3
Lesson 2	和 Authorware 7 打招呼	9
2.1	Authorware 7 与多媒体编辑	9
2.2	Authorware 7 快速浏览	13
Chapter 2	影片编辑快速入门	19
Lesson 3	电影文件编辑的基本操作	20
3.1	设置文件窗口的大小和名称	20
3.2	设置等待按钮的样式	21
3.3	保存文件	22
Lesson 4	流程的编辑	23
4.1	加入图标和命名	23
4.2	复制图标	24
4.3	搬移图标	25
4.4	删除图标	26
4.5	建立和解散群组	27

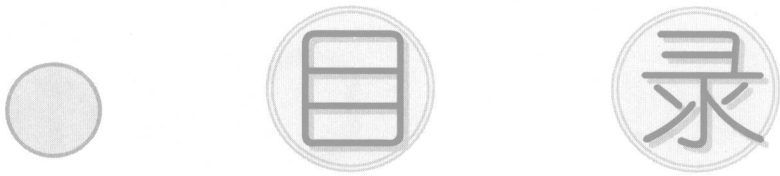
◆ PART 2 软件技能强化训练 ◆

Chapter 3	使用 Display Icon 进行图文编辑	29
------------------	-------------------------------	-----------

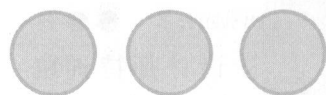
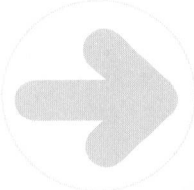


Contents

Lesson 5 绘图工具的使用	30
5.1 在 Display 图标中绘制图形	30
5.2 图形的显示属性	32
Lesson 6 图形编辑与文字处理	40
6.1 图形的导入	40
6.2 图形的群组	43
6.3 图形的显示顺序	44
6.4 文字的输入与属性设置	44
6.5 文字段落的排版编辑	46
6.6 文字段落的对齐设置	47
6.7 为文本设置滚动条	47
Lesson 7 Display Icon 显示图标的属性	48
7.1 显示图标的属性面板	48
7.2 为图标内容设置过渡效果	50
7.3 显示图标图层属性的应用	51
Lesson 8 实例制作：《爱莲说》幻灯课件	53
Chapter 4 利用 Motion Icon 编辑动画	65
Lesson 9 Motion Icon 移动图标的属性	66
Lesson 10 不同类型的动画编辑	67
10.1 Direct to Point	68
10.2 Direct to Line	73
10.3 Direct to Grid	75
10.4 Path to End	76
10.5 Path to Point	79
Chapter 5 Framework Icon 与影片导航	81
Lesson 11 Framework Icon 与导航结构	82



11.1	认识导航结构	82
11.2	导航图标的流向控制解析	83
11.3	文字超链接的导航功能	85
Lesson 12	实例制作：《诱人水果》	86
Lesson 13	图标资源管理器——Library	106
Chapter 6 认识 Interaction Icon 互动图标		109
Lesson 14	认识 Interaction Icon 互动图标	110
14.1	Interaction 的互动分支结构	110
14.2	互动图标的属性	111
14.3	互动结构中的响应类型	113
Lesson 15	Button	114
Lesson 16	Hot Spot	121
Lesson 17	Hot Object	126
Lesson 18	Target Area	131
Lesson 19	Pull-Down Menu	137
Lesson 20	Conditional	143
Lesson 21	Text Entry	147
Lesson 22	Keypress	152
Lesson 23	Time Limit	156
Lesson 24	Tries Limit	159
Lesson 25	Event	163
Chapter 7 媒体资源的使用		169
Lesson 26	声音的加入与设置	170
26.1	声音与过渡效果的同步	170



Contents

26.2 声音与影片流程的同步	172
实例制作：《爱莲说》音乐朗读幻灯课件	172
Lesson 27 数字电影和 DVD 视频	176
27.1 认识数字电影	176
27.2 数字影像图标的属性	177
27.3 媒体同步	179
27.4 DVD 数字视频信息	182
实例制作：《猫猫狗狗也搞笑》	184
Lesson 28 插入 Media	189
28.1 插入 Flash 动画	189
28.2 插入 QuickTime	190
28.3 插入 Animated GIF	192
Chapter 8 Decision 决策分支结构解析	193
Lesson 29 决策判断创建和属性设置	194
29.1 决策判断的分支结构	194
29.2 决策结构的创建	194
29.3 决策图标的属性设置	196
29.4 决策分支的属性设置	197
Lesson 30 实例制作：《博彩乐翻天》	203
Chapter 9 Knowledge 知识模块与互动应用	211
Lesson 31 认识 Knowledge Objects	212
Lesson 32 Knowledge Objects 的应用与编辑	217
32.1 知识对象的应用	217
实例制作：Message Box 对话框	217
实例制作：Quiz 测验游戏	219
32.2 创建自己的知识对象	230
32.3 模块选择板	232

目 录

Chapter 10	Authorware 中的脚本编辑	235
Lesson 33	变量、函数与表达式	236
33.1	变量	236
33.1.1	系统变量和自定义变量	236
33.1.2	Variables 变量窗口	237
33.2	函数	238
33.2.1	Functions 函数窗口	238
33.2.2	载入外部函数	238
33.2.3	运算符号	240
33.3	表达式	241
33.3.1	IF 条件判断式	241
33.3.2	程序脚本中的循环	242
33.4	计算窗口	243
33.4.1	工具栏	244
33.4.2	状态栏	248
33.4.3	提示窗口	248
Lesson 34	实例制作：《如歌岁月》	248

◆ PART 3 设计应用实战演练 ◆

Chapter 11	多媒体教学课件制作	259
Lesson 35	Authorware 与多媒体课件教学	260
35.1	多媒体课件的编辑工具	260
35.2	Authorware 在多媒体课件编辑中的应用	263
35.3	使用 Authorware 制作课件的流程解析	264
Lesson 36	实例制作：《爱莲说》完整教学课件	265
36.1	课件片头的制作	268