

“九五”国家重点电子出版物规划项目·计算机基础知识普及系列

多媒体电子出版物技术教材(3)

教材丛书编写委员会 主编  
魏建华 编 著

CLASSROOM IN A BOOK ON MULTIMEDIA TECHNOLOGY

多媒体新课堂 macromedia

**Authorware 5.1**

**高级教程**



北京希望电子出版社  
Beijing Hope Electronic Press  
www.bhp.com.cn

“九五”国家重点电子出版物规划项目·计算机基础知识普及系列

多媒体电子出版物技术教材(3)

教材丛书编写委员会 主编  
魏建华 编 著

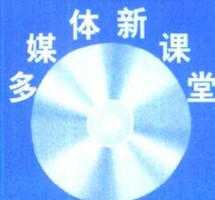
CLASSROOM IN A BOOK ON MULTIMEDIA TECHNOLOGY

多媒体新课堂 macromedia

# Authorware 5.1 高级教程



北京希望电子出版社  
Beijing Hope Electronic Press  
www.bhp.com.cn



## 内 容 简 介

本教材是手把手教您进一步掌握如何用 Authorware 进行多媒体课件开发的优秀教科书, 适合于对 Authorware 已有基本了解的读者(学习 Authorware 基础内容, 可以使用多媒体电子出版物技术教材(1)《Authorware 5.1 教程》)。

Authorware 是 Macromedia 公司开发的优秀的多媒体合成软件。这个软件的突出特点是: 通过基于图标和流程图的编程方法, 可以直观地编辑出结构清晰的多媒体程序; 通过完善的交互方式, 可以为程序设计出灵活多样的交互功能; 通过丰富的变量和函数, 扩展了编程的方法和手段; 通过强大的整体合成能力, 可以编辑出结构复杂、功能完善的多媒体作品。

本教材由 3 篇共 13 章构成。基础篇包括前 3 章: 第 1 章通过对 Authorware 主要版本的介绍, 使读者看到这个软件逐渐发展和完善的过程; 第 2 章系统而详尽地介绍了 Authorware 的菜单命令; 第 3 章详细介绍了引用声音、视频和动画的方法。综合篇包括第 4~7 章。该篇有选择地介绍了一批 Show Me 程序, 可以加深对 Authorware 的整体理解, 提高综合应用的能力。模块篇包括第 8~13 章。该篇完整地介绍了 5 类 23 个知识对象, 可以使读者在自己的开发实践中, 享用这些重要的新成果。配合这些学习内容, 书中还安排了 10 多个示例和 30 多个作业。

本教材的作者来自多媒体电子出版物教学和开发一线, 有着丰富的教学和开发经验。教材的内容按理论与实践相结合的原则, 按课堂教学的普遍规律精心设计, 非常周到体贴; 注重知识性、趣味性、实用性和指导性, 在学习过程中对书中范例稍加改进就可以用到自己的作品中去; 内容丰富、直观、易学易用; 边讲边练, 讲练结合; 范例精美而典型。

本教材不但可作为高等院校多媒体专业, 电子出版技术专业, 计算机网络专业, 电脑美术专业师生教学、自学用书; 电子出版物单位的开发制作人员开发指导书; 同时也可作为社会多媒体设计领域培训班用教材。

本版包括: 教材中全部作业的素材和结果, 教学中用到的示例, 以及其它一些附带内容。

系 列 盘 书: “九五”国家重点电子出版物规划项目·计算机基础知识普及系列  
多媒体电子出版物技术教材(3)

盘 书 名: Authorware 5.1 高级教程

总 策 划: 北京希望电子出版社

文 本 著 者: 魏建华 编著

CD 制 作 者: 希望多媒体开发中心

CD 测 试 者: 希望多媒体测试部

责 任 编 辑: 周凤明

出 版 / 发 行 者: 北京希望电子出版社

地 址: 北京海淀路 82 号(100080)

网址: www.bhp.com.cn

E-mail: lwm@hope.com.cn

电话: 010-62562329, 62541992, 62637101, 62637102, 62633308, 62633309(发行)

010-62613322-215(门市) 010-62547735(编辑部)

经 销: 各地新华书店、软件连锁店

排 版: 希望图书输出中心 吴文娟

文 本 印 刷 者: 北京双青印刷厂

规 格 / 开 本: 787×1092 毫米 16 开本 38.5 印张 885 千字 彩插 12 页

版 次 / 印 次: 2001 年 10 月第 1 版 2001 年 10 月第 1 次印刷

印 数: 1-5000 册

版 本 号: ISBN7-980007-56-5

定 价: 55.00 元(本版 CD)

说 明: 凡我社光盘配套教材若有自然破损、缺页、倒页、脱页者, 本社负责调换。



# 我心中的多媒体

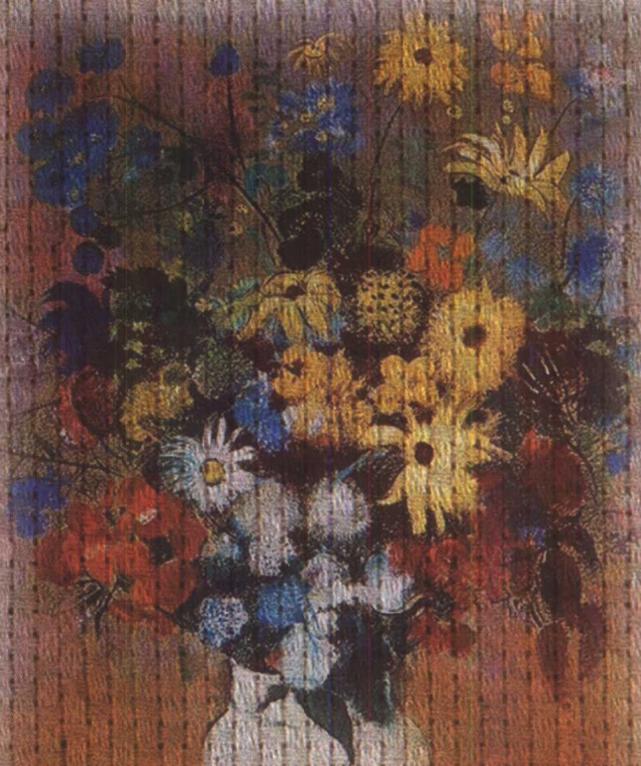
从技术的意义上来讲，多媒体是以电脑技术为基础，以多样性和交互性为特征的全新的信息技术。

从文明的意义上来讲，多媒体是将古今中外的科学技术和文化艺术融汇贯通的信息桥梁。

从未来的意义上讲，多媒体是继造纸术和印刷术之后的又一次划时代的信息革命。

作者

魏建華



Authorware  
历史回顾

多媒体开发软件



macromedia®  
**AUTHORWARE®4**

Licensed to:

Version:  
4.0 [MMX(tm) technology] [2-byte]

macromedia®  
© 1987-1997, Macromedia, Inc.  
All rights reserved. Macromedia, the  
Macromedia logo, and Authorware are  
registered trademarks of Macromedia, Inc.



macromedia®  
**AUTHORWARE®4**

Licensed to:

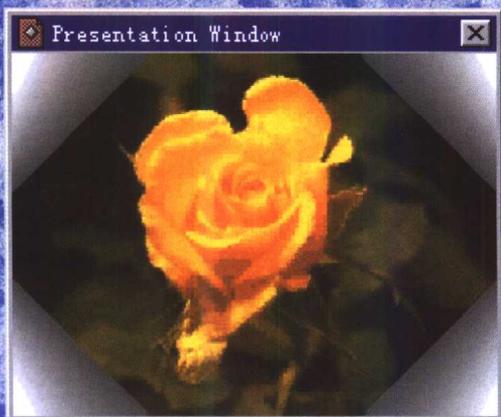
Version:  
4.0 [MMX(tm) technology] [2-byte]

macromedia®  
© 1987-1997, Macromedia, Inc.  
All rights reserved. Macromedia, the  
Macromedia logo, and Authorware are  
registered trademarks of Macromedia, Inc.

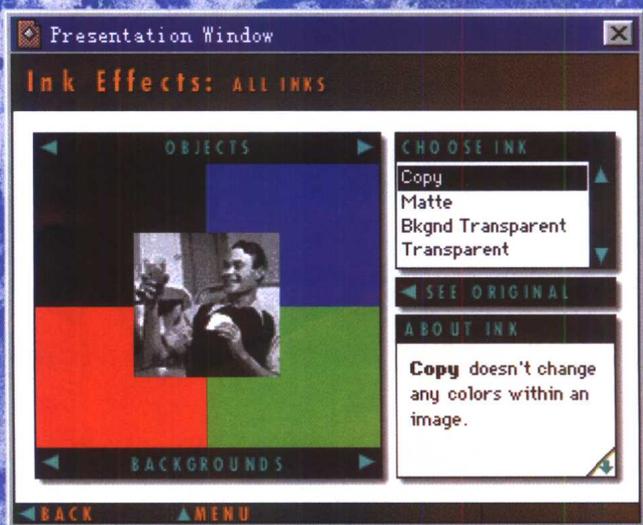


macromedia®  
**AUTHORWARE®5.1**  
Visual Rich-Media Authoring For Web and Online Learning

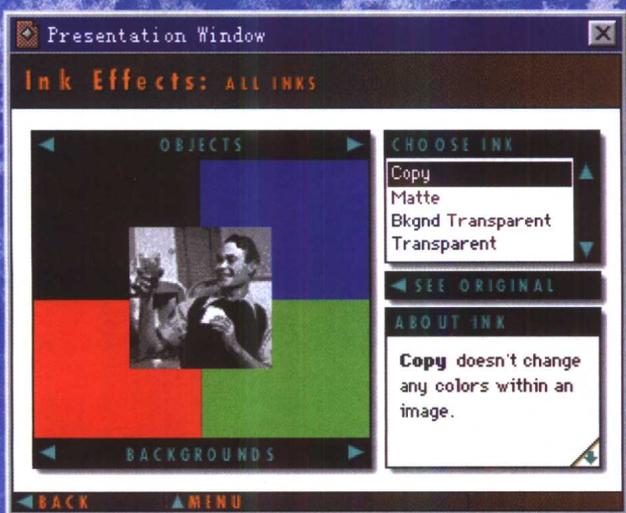
macromedia®  
Copyright 1987-1999 Macromedia, Inc. All rights reserved. Macromedia,  
the Macromedia logo, and Authorware are trademarks or registered trademarks of Macromedia, Inc.  
SalesAgent, Copyright 1996-1999 ReleaseNow.com, www.ReleaseNow.com. All Rights Reserved.



引用 AVI 视频



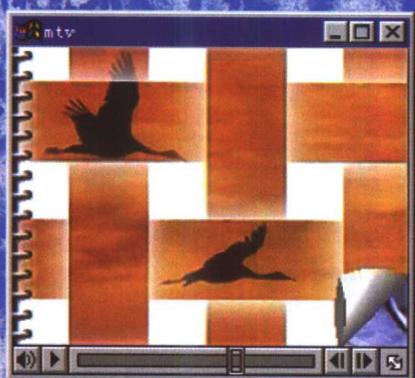
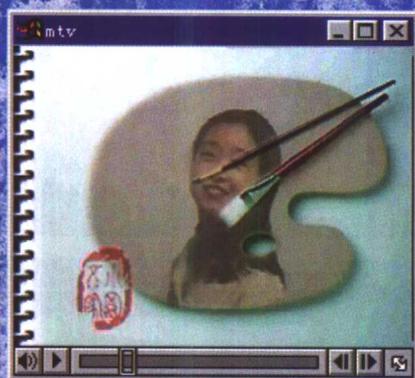
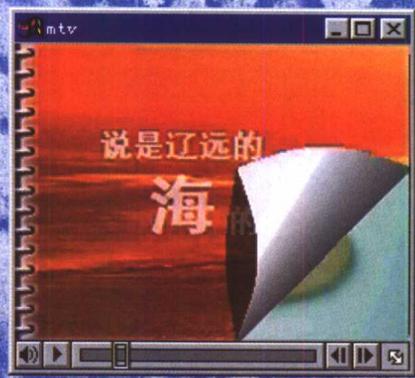
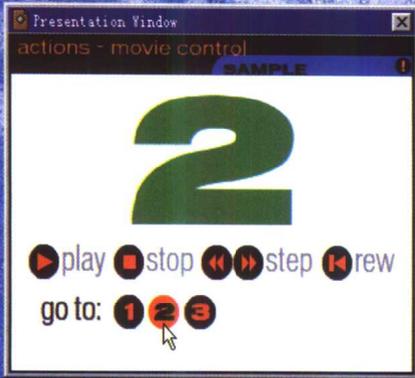
引用 Director 影片



引用包含交互的 Flash 动画

多媒体制作案例

多媒体课件制作

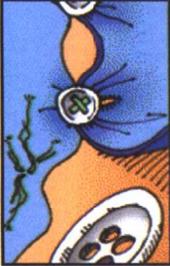


引用 QuickTime 视频

Show Me 程序——应用 Authorware 技术的典范

button interaction

MENU



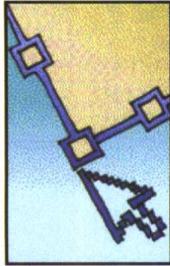
- ➔ **Introduction**  
Button, button, who's got the button.
- ➔ **The Interaction**  
How to button it up.
- ➔ **Run the Example**  
A chance to try it out.

menu

按钮响应Q\_button

hot spot interaction

MENU



- ➔ **Introduction**
- ➔ **The Interaction**  
How to make it hot!
- ➔ **Run the Example**  
A chance to try it out.

menu

热区响应Q\_hotspot

hot object interaction

MENU



- ➔ **Introduction**  
Why would anyone object?
- ➔ **The Interaction**  
How to keep from getting burned.
- ➔ **Run the Example**  
A chance to try it out.

menu

热体响应Q\_hotobj

target area interaction

MENU



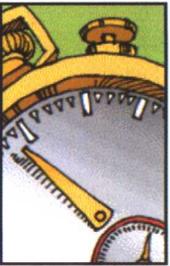
- ➔ **Introduction**
- ➔ **The Interaction**
- ➔ **Run the Example**  
A chance to try it out.

menu

目标区响应Q\_target

time limit interaction

MENU



- ➔ **Introduction**
- ➔ **The Interaction**  
Setting the limit.
- ➔ **Run the Example**  
A chance to try it out.

menu

限时响应Q\_time

tries limit interaction

MENU



- ➔ **Introduction**  
How many tries?
- ➔ **The Interaction**  
Setting the limit.
- ➔ **Run the Example**  
A chance to try it out.

menu

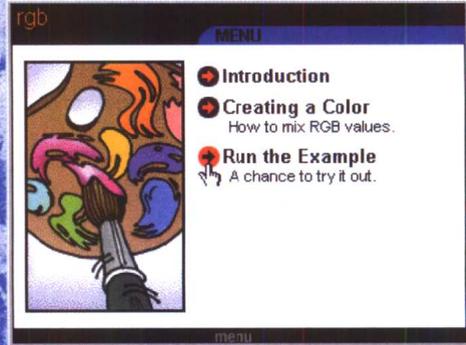
限次响应Q\_tries

多媒体新境界

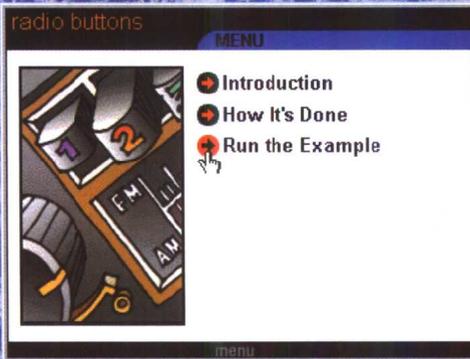
## Show Me 程序——应用 Authorware 技术的典范



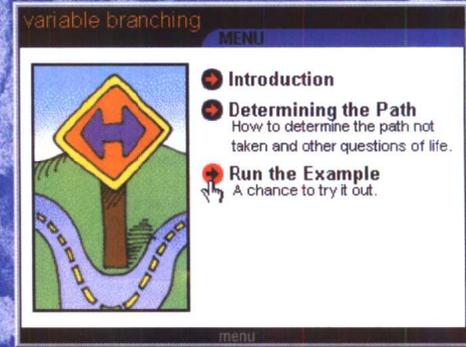
滚动条 Slider



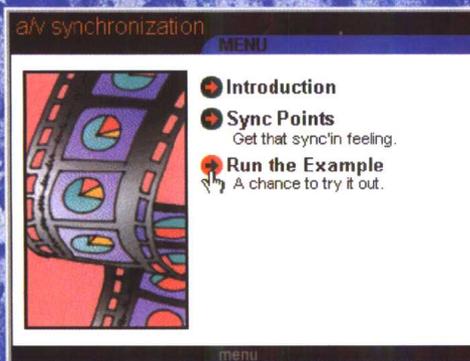
颜色调节 Rgb



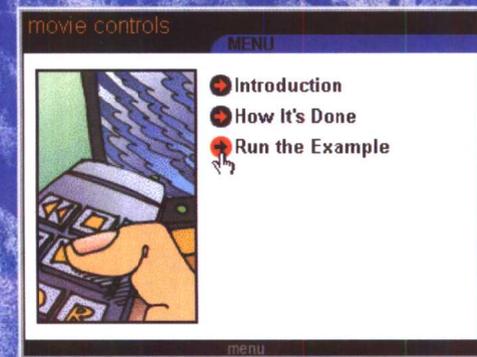
单选按钮 Radiob



分支结构 Decision

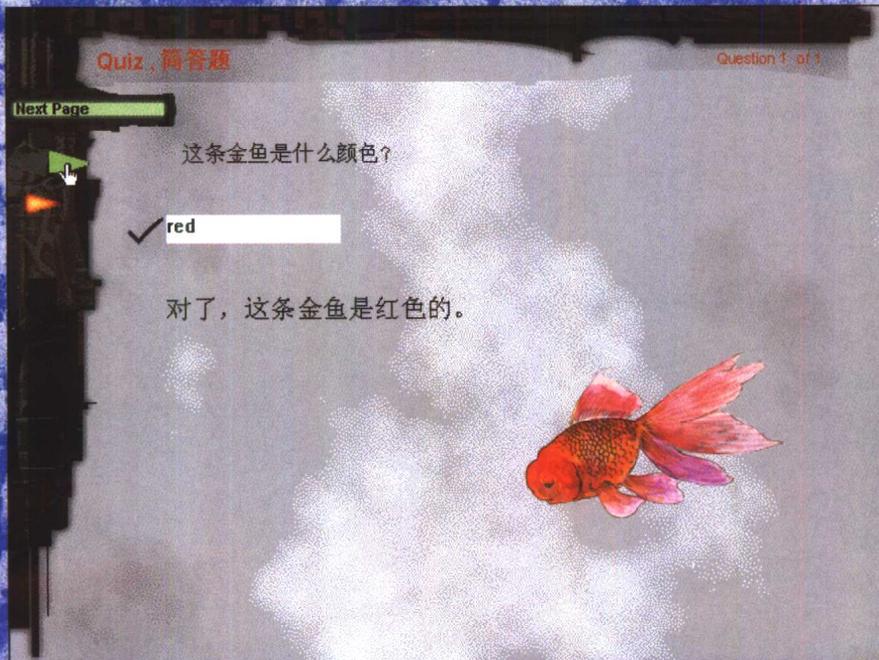


音画同步 Avsync



播放控制 Movctrls

使用知识对象 Quiz 可以创建各种类型的测验题



简答型测验题



单选题测验题

使用知识对象 Quiz 可以创建各种类型的测验题



热区型测验题



拖拽型测验题

多媒体资源库

## 使用知识对象 Application 可以创建功能完善的教学课件

Next Page Section1 西洋乐器, Page1-1 钢琴 Page 1 of 2

## 钢琴

西洋击弦鸣乐器。广泛流行于世界各国的键盘乐器。能演奏和声与复调音乐。能担任独奏、重奏、伴奏的重要乐器。它的结构复杂,音域宽广,表现力极其丰富,并具有高难度的演奏技艺。钢琴音乐除独奏曲、重奏曲、协奏曲外,也包括从管弦乐改编过来的交响曲和歌剧的钢琴曲谱,是音乐文献中最丰富的品种。历史上著名作曲家几乎都写有钢琴作品。

钢琴有三角钢琴与立式钢琴两种形制。三角钢琴呈喇叭形,琴弦水平装置,发音宏亮,传递较远,宜作为演奏用琴;立式钢琴(如图)琴弦呈立指向交错装置,音量相对较小,一般作为练习用琴或教学用琴。



立式钢琴



萧友梅先生 (1894-1940)

钢琴于19世纪初叶由外国传教士传入中国。萧友梅作于1916年的钢琴曲《哀悼引》是中国音乐家创作的第一首钢琴作品。至20世纪30年代,又有一些中国作曲家的钢琴作品问世,如贺绿汀的《牧童短笛》,刘雪庵的《中国组曲》等。中华人民共和国成立以来,中国作曲家又创作了大量的钢琴作品。

近年来,随着我国人民生活水平的提高,在少年儿童中出现了学习钢琴的热潮,这将对大众音乐水平的提高产生深远的影响。

1-1

乐器知识教学课件 教师:魏建华

## 乐器知识教学课件页面之一

Next Section Section1 西洋乐器, Page1-2 小提琴 Page 2 of 2

## 小提琴

西洋擦弦鸣乐器。广泛流传于世界各国。它在器乐中占有极重要的位置,是现代交响乐队的支柱,也是具有高度演奏技巧的独奏乐器。现代小提琴的出现已有三百多年的历史,其制作本身是一门极为精致的工艺技术。它的发音近似人声,适于表现温柔、热烈、轻快、辉煌以至最富于戏剧性的强烈感情。几个世纪以来,世界各国的著名作曲家写作了大量的小提琴经典作品,小提琴演奏家在这种乐器上发展了精湛的演奏艺术。

小提琴由70个零件组成。其主要构件有琴头、琴身、琴颈、弦轴、琴弦、琴弓、腮托、琴弓等(参见分解图)。张弦四根,定弦为G、D、A、E。



小提琴分解图

马思聪 (1918-1987)

在小提琴的演奏技术中,运弓、音准、揉弦、把位及双音是其主要基本功。此外,还有左手颤音、泛音、拨弦等技巧。小提琴属于歌唱性的旋律乐器,如何发出歌唱般的丰满、动听的声音,是演奏中最为重要的问题。

我国的小提琴音乐创作开始于二十世纪初。在该世纪前半叶中,马思聪的影响最突出。在他的许多作品中,《内蒙组曲》里的《思乡曲》流传最广。他所奠定的突出旋律、突出民族色彩的抒情风格,对后来的小提琴作品创作,产生了重要的影响。

中华人民共和国成立以来,中国音乐家曾创作了近百首各种题材和形式的小提琴曲。这些作品对大众音乐生活产生了明显影响,如何占豪、陈钢创作的《梁山伯与祝英台》,已成为家喻户晓的名篇。

近年来,我国在小提琴的制作、教学等方面已享有国际声誉。

1-2

乐器知识教学课件 教师:魏建华

## 乐器知识教学课件页面之二

使用知识对象 Application 可以创建功能完善的教学课件

Next Page Section2 民族乐器, Page2-1 琵琶 Page 1 of 2



## 琵琶

## 琵琶

弹拨乐器。初名批把。东汉刘熙《释名·释乐器》：“批把本出于胡中，马上所鼓也。推手前曰批，引手却曰把，象其鼓时，因以为名也。”即以弹奏方法而得名。

公元四世纪，随着与西域的文化交流，有一种半梨形音箱，曲项，四弦四柱，横置胸前用拨子或用手弹奏的琵琶和五弦琵琶传入内地。唐、宋以来，在这两种琵琶的基础上不断改进，形成半梨形音箱，以薄桐木板蒙面，琴颈向后弯曲，琴杆与琴面上设四相九至十三品、四弦的琵琶，用肉甲或义甲弹奏（亦有仍用拨子弹奏的）。

现代琵琶为六相二十五品，具有十二个半音（可转十二个调）；张钢丝弦，或尼龙缠丝弦；琴身竖立弹奏；从而扩大了音域和音量，丰富了指法，提高了琵琶的表现力。琵琶既能独奏细腻的文曲和粗犷的武曲，也能用于伴奏和合奏，是我国重要的民族乐器。




2-1

乐器知识教学课件 教师：魏建华

### 乐器知识教学课件页面之三

菜单 Section2 民族乐器, Page2-2 埙 Page 2 of 2



## 埙

埙是古代用陶土烧制的一种吹奏乐器，是我国最古老的传统乐器之一。最早的埙新石器时代就有了，至今考古发现的实物大多是商代的，有二音、三音、五音孔等陶埙。从汉画像砖中可以看到，埙在汉代乐舞中仍很盛行，以后就渐渐地淘汰了。但埙在各朝代的礼乐中，作为礼乐器仍然使用。如《清会典》记“中和韶乐”中用埙。在古代文献中，常常把埙和篪两种乐器并提。《诗·小雅·何人斯》有“伯氏吹埙，仲氏吹篪”的记载。

近年来，我国的音乐工作者在埙的制作、改良以及作曲等方面做了许多有益的工作，使这一古老的乐器重新焕发出其独特的风貌。

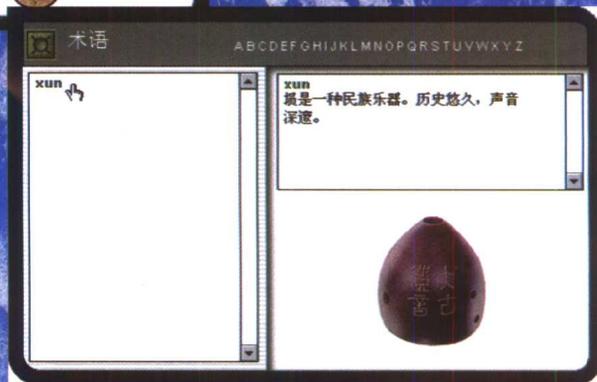
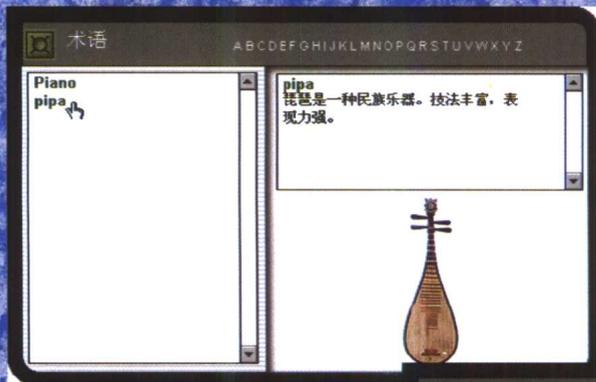
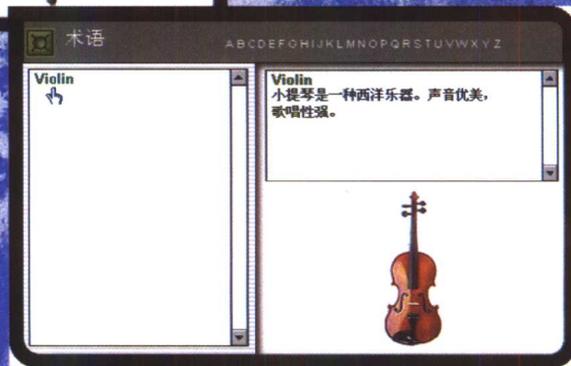
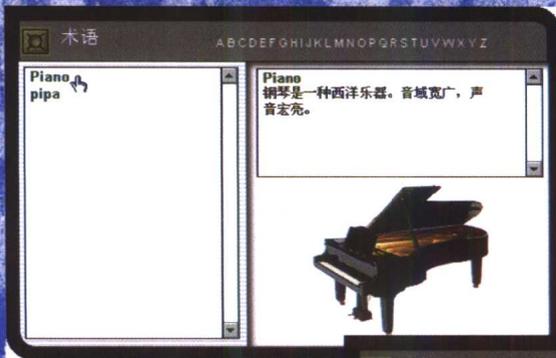


2-2

乐器知识教学课件 教师：魏建华

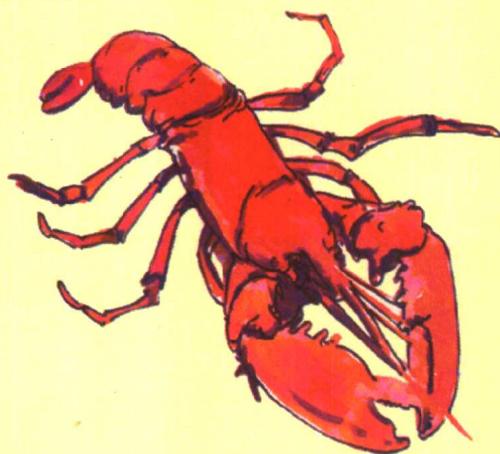
### 乐器知识教学课件页面之四

使用知识对象 Application 可以在课件中创建多媒体术语表



使用知识对象 Buttons for Tutorial 可以创建美观实用的导航按钮

## 动物世界



龙虾

## 动物世界



鸳鸯

向前翻页按钮

21 世纪多媒体电子出版技术教材丛书

编委会名单

**主 编：**王 涛

**副主编：**刘鸿民

**编 委：**毛小茂 魏建华 冯 欣 郑建峰 谢明清 刘晓融  
杨大飞 陆卫民 刘鉴君 刘 阔 王 琦 吴 起  
李泽江 程海明 周珂令 黄 刚 周京艳 陈 昭  
战晓雷 高 杰 朱培华 马红华 袁玉明 孔长征

**本书执笔人：**魏建华

20588/06

## 出版说明

近年来,我国的电子出版业发展十分迅速,市场对电子出版物的需求越来越大,电子出版物的数量在急速增加,电子出版单位2000年已经发展到近100家,光盘生产线近200条,制作单位超过万家。在我国的电子出版物发展过程中,电子出版物的专业队伍、技术水平、制作质量、出版物等品种方面也有了长足的发展。

“照相馆的故事”、“长城的故事”、“火星人—三维动画大制作”、“开天辟地”等大批优秀的电子出版物深受用户的喜爱和欢迎;但同时我们也应该看到,我国的电子出版业还处在发展的初期阶段,电子出版物的品种、质量、技术水平、从业人员的素质还远远不能适应市场的需求和发展的需要。不少制作单位陷入低投入→低技术→低质量→低销售→低效益→低投入的恶性循环;另一方面,国外出版公司的冲击以及网络出版等新的出版方式的飞速发展更使稚嫩的中国电子出版业面临新的严峻挑战。要使电子出版业尽快成为“中国出版业二十一世纪社会效益和经济效益的一个新的增长点”,除了需要政府有关主管部门把电子出版业放在一个极为重要的位置上,重点扶持,优先发展外,电子出版业人才队伍的培养和建设、制作和开发队伍整体技术水平的提高、精品意识的深入贯彻,所有这一切都离不开“人”。

“科技以人为本”,这是当今各国政府和企业都在抓的头等大事。中国电子出版业的大发展离不开人才,而人才的大发展离不开教材。“21世纪多媒体电子出版技术教材丛书”就是为了满足我国电子出版业新的发展时期、新的发展阶段、新的社会需求、新的人才的培养而开发的大型系列教材。

本套教材的软件取材于当今应用广泛的多媒体制作工具:Authorware、Director、Flash、Visual Basic、Visual C++等。每种工具软件按初级和高级两册出版。各校可根据教学要求和教学设备自己选定。

本套教材的开发人员均是来自多媒体电子出版物教学和开发一线,有着丰富的教学和开发经验。每本教材的内容按理论与实践相结合的原则、按课堂教学的普遍规律精心设计,非常周到和体贴;注重知识性、趣味性、实用性和指导性,在学习过程中对书中的范例稍加改进就可以用到自己的作品中去;内容丰富、直观、易学易用;边讲边练、讲练结合;范例精美和典型,重点在于启发和激励读者的创意和创作欲望,在学习典型范例时,读者按照书中提供的方法和技巧,会情不自禁地要自己动手练一练,开发电子出版物或者多媒体课件;配套光盘中不但提供每课中的全部结果和素材,教学中到的示例,课后精心设计的作业练习,部分演示和作品欣赏,而且还提供相关的工具软件,使得大家在学习中极为方便。

本套教材读者对象为:大专院校、高等院校多媒体专业、电子出版技术专业、计算机网络专业、电脑美术专业师生教学、自学用书;广大的电子出版物单位的开发制作人员自