

中文版 Authorware 6

灵感设计 Afflatus Design



飞思科技产品研发中心 编著

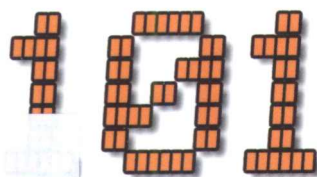
飞思实例剧场
Fecit Example Odeum

- 各种图标的使用
- 文字特效的制作
- 多媒体的制作
- 动画的制作
- 导航控制的运用
- 交互响应的综合运用
- 小游戏的制作
- 函数的运用
- 外部控件的应用
- 程序的调试与打包



**超值赠送多媒体教学
光盘，完整记录书中**

**实例的制作
过程演示及
部分源文件**





Authorware 6

中文版 灵感设计

飞思科技产品研发中心 编著

电子工业出版社

Publishing House of Electronics Industry

北京·BEIJING



内 容 简 介

本书以一个轻松活泼、富有感情色彩的故事,介绍了大学毕业生小小为了更好地提高就业竞争力和实际动手能力,参加了 Authorware 培训班的故事。他在培训班老师和飞思的指导下,通过三个阶段的学习,也就是书中所分的三个部分——学习篇、任务篇和充电篇,掌握了 Authorware 设计技巧,并得到了许多创作的灵感。学习篇是入门与基础篇,主要通过实例介绍 Authorware 6 的各个基本设计图标的使用方法;任务篇是综合应用篇,主要通过一些比较综合的实例,使读者更进一步地把各种图标和命令有机地、熟练地结合在一起;充电篇是创意提高篇,主要在于启发读者的创造思维和激发读者的设计灵感。

书后附有多媒体教学光盘,为读者提供了书中范例源代码,以及每一个实例的操作步骤的过程演示,为广大读者提供了学习上的方便。

本书结构紧凑,内容由浅入深,作者坦诚地向广大读者侃侃而谈每个实例的设计灵感,而且每个实例最后均附有作者自己的心得体会,详细地告诉读者每一个实例应掌握的知识点和注意事项。

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 6 中文版灵感设计 / 飞思科技产品研发中心编著. —北京: 电子工业出版社, 2002.9
(飞思实例剧场)

ISBN 7-5053-7988-7

I. A... II. 飞... III. 多媒体—软件工具, Authorware 6 IV. TP311.56

中国版本图书馆 CIP 数据核字(2002)第 067032 号

责任编辑: 王树伟 黄建逊

印 刷: 北京市增富印刷有限责任公司

出版发行: 电子工业出版社 <http://www.phei.com.cn>

北京海淀区万寿路 173 信箱 邮编: 100036

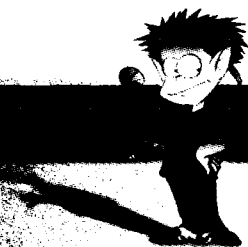
经 销: 各地新华书店

开 本: 787×1092 1/16 印张: 24.75 字数: 633.6 千字 彩插: 1 页 附光盘 1 张

版 次: 2002 年 9 月第 1 版 2002 年 9 月第 1 次印刷

印 数: 6 000 册 定价: 35.00 元(含光盘)

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

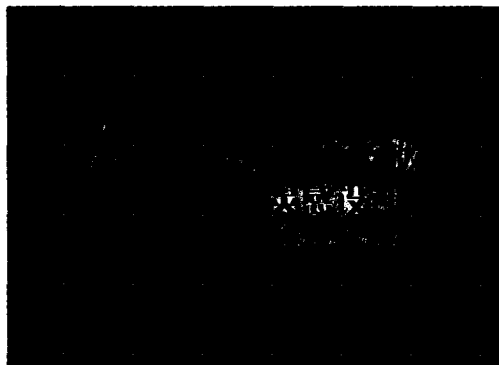


几年来，电子工业出版社计算机研发部暨飞思科技产品研发中心，依靠在科技和教育行业的实践积累，以完善的图书产品结构、强大的技术力量，率先提出了“IT 教育全面解决方案”。依照此方案规划，飞思向广大读者、经销商和培训机构提供“标准培训 权威认证”教材、专业计算机科学技术类图书、东南亚精品图书、高品质的设计类图书、普及类图书、基于网络平台的多媒体教育课件，以及专业的市场动态分析和专业技术支持。

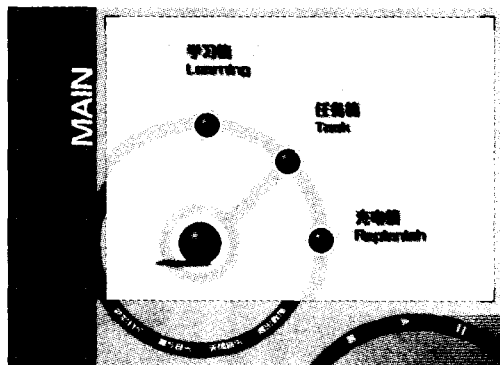
信息科技的高速发展促使各种竞争也日趋激烈，很多人希望成为时代的弄潮儿，成为高科技企业的一员。但在就业竞争白热化的今天，要进入这一行并不是容易的事情。不管是成为程序员还是设计者，企业往往希望招聘的员工可以“招来就用”，这样也能够提高工作效率，从而提高企业的竞争力。这就对今天的大学毕业生提出了一个问题，平时在学校里学了很多理论，但真正要动手制作出产品与理论之间还有一定的差距。同时，编程与设计都是需要有灵感、有创意才能与众不同，才能脱颖而出。为了解决这一问题，我们组织一批在编程与设计方面有丰富工作经验的专业人士，从基础到应用到提高，全面带领初学者实际提高动手能力，使学生在走出校园、走向社会的时候就能取得最佳的竞争优势。

“飞思实例剧场”的丛书特色在于：

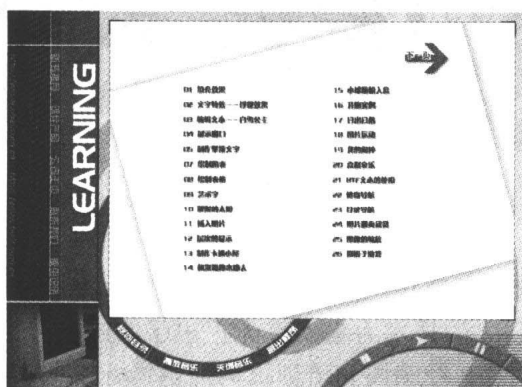
- 以故事的形式贯穿全书，将艺术与技术完美地融合在一起；
- 以任务和学习驱动的方式来带动实例的介绍；
- 本丛书教授的不单单是技术，更将做人做事的方法融入其中；
- 随书赠送多媒体教学光盘，完整记录书中每个实例的制作过程。



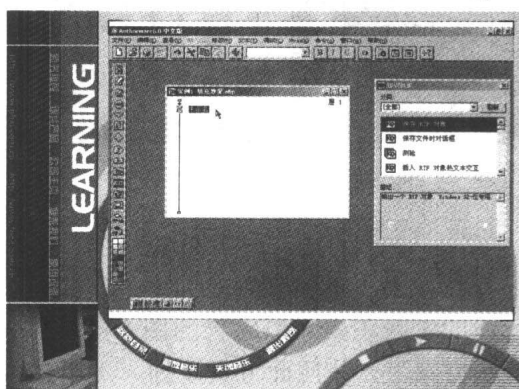
不需安装任何程序，直接进入多媒体教学环境



选择学习的模块



选择学习的内容



书中实例的具体操作过程

关于本书

本书分为学习篇、任务篇、充电篇三部分。第 1 课到第 9 课为学习篇，主要介绍了 Authorware 6 的各个基本设计图标的使用方法；第 10 课到第 15 课为任务篇，主要通过一些比较综合的实例，如文字特效的制作、知识对象的运用、多媒体的制作、动画的制作、导航控制的运用等方面，使读者更进一步地把各种图标和命令有机地、熟练地结合在一起；第 16 课到第 19 课为充电篇，包括小游戏的制作、函数的运用、外部控作的应用、程序的调试与打包等方面的内容，主要在于启发读者的创意思维和激发读者的设计灵感。小小在飞思的陪伴下，通过每个实例的学习与操作，终于大功告成，圆满完成了培训班的学习，取得了一张含金量很高的毕业证书。

随书附赠光盘内容为书中所有实例的制作过程演示，帮助读者快速掌握制作方法与技巧。

虽然飞思人不能在工作学习中与你同行，但我们可以用我们的智慧、汗水和心血凝结的书籍与你相伴，尽量帮你在工作中解决一些我们力所能及的技术问题。



电子工业出版社计算机研发部
飞思科技产品研发中心

Fecit Example Odeum

前言



剧场名称：飞思实例剧场

节目：《Authorware 6 中文版灵感设计》

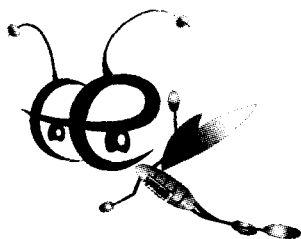
主演：飞思

小小

人物介绍：

小小是一个刚毕业的大学生，他勤奋上进，平时喜欢摆弄计算机，但如今四处找工作的大学毕业生太多了，企业招聘的门槛也越来越高，他一没有硕士博士学位，二没有实际工作经验，那么面对这样残酷的现状他是怎么样在短短的时间内从一个没有设计经验的学生成长为 Authorware 设计高手的呢？在本书中，您会发现，其实成为一个 Authorware 设计高手也是很简单的一件事情。

飞思是一只聪明可爱的电子小蜜蜂，她每天飞来飞去，不停地在知识的花海中孜孜不倦地采集精华与营养，以前她只是在幕后默默辛勤地工作，不过最近她的上镜率很高，在《飞思 MM 教电脑》电视节目已经崭露头角了，这次在她的细心指导下，小小很快成长为 Authorware 设计高手。



飞思



小小

剧情介绍：

小小对 Authorware 6 有着很浓厚的兴趣，为了能够快速掌握 Authorware 6 的使用方法与技巧，报名参加了 Authorware 6 培训班。在这里，他认识了培训班老师的好朋友电子小蜜蜂——飞思。本书通过 101 个实例的制作，充分向广大读者介绍了 Authorware 6 的具体操作和使用技巧。培训班的学习分为三个阶段，第一阶段是学习篇，主要通过实例介绍 Authorware 6 的各个基本设计图标的使用方法；第二阶段是任务篇，主要通过一些比较综合的实例，使读者更进一步地把各种图标和命令有机地、熟练地结合在一起；第三阶段是充电篇，这一篇的实例不是很难，主要在于启发读者的创意思维和激发读者的设计灵感。小小在飞思的陪伴下，通过每个实例的学习与操作，终于大功告成，圆满完成了培训班的学习，取得了一张含金量很高的毕业证书。

好了，人物、剧情介绍完毕，在演出开始之前，我们再简单介绍一下和本剧中所提到

的 Authorware 6 有关的内容吧。Authorware 6 是美国 Macromedia 公司推出的一款多媒体制作软件,适用于创作交互式的应用程序。它的应用非常广泛,可以用于产品的演示过程,展示各种工具的使用方法,制作各种电子出版物和产品目录等。目前,使用 Authorware 6 制作的程序已经广泛应用于 CAI 教学和各个商业领域。

Authorware 6 的出现使得许多非专业人员创作交互式多媒体软件成为可能。综合起来,它具有以下特点:(1) Authorware 提供了直接在屏幕上编辑对象的功能;(2) Authorware 的程序流程图是可视的;(3) Authorware 具有一定的图形功能;(4) Authorware 提供多样化的文字处理能力;(5) Authorware 提供多样化的交互手段;(6) Authorware 提供了模板功能;(7) Authorware 具有强大的数据处理能力;(8) Authorware 同样具有动态链接功能。另外与 Authorware 5.0 相比,Authorware 6 还增加了许多优秀而实用的功能,例如:MP3 Streaming Audio 功能、外部文本 Rich Text、XML 支持、可扩展的 Commands 菜单、ActiveX 支持等功能。

本书主要面向设计人员在使用 Authorware 过程中可能遇到的各种典型问题,根据作者的长期实践经验,提供了大量的实用技巧和开发技术,而且它们中的大多数并不依赖于 Authorware 的具体版本。

本书精选了 Authorware 6 中常用的功能,制作了 101 个简单实用的例子,但并不是实例程序的简单堆砌,对每个实例,作者都专门写出了自己的设计思路和心得体会,目的就是让读者在掌握实例的基础上,能够开拓思路,从而达到融会贯通。

本书结构合理,实例讲述清晰明了、语言流畅,并且图文并茂,所涉及到的实例具有很强的实用性,稍加修改就可以运用到实际的工作中去。熟练掌握本书中的实例,相信读者一定可以利用 Authorware 6 创作出具有个人风格的艺术作品来。

本书主要适用于初中级用户,但某些知识点对于高级用户也有很大的启发。对于初级用户来说,通过对本书实例的学习,可以极大地提高对 Authorware 6 软件的学习兴趣,同时也可以初步掌握 Authorware 6 的各个基本知识点;对于中级用户来说,本书是一本很好的参考资料,同时也可以在实际演练过程中加深对各种工具、命令的理解,并掌握一些 Authorware 6 的技巧;同时对于高级用户来说,通过对第 3 篇的学习,可以从中找到各种程序设计的方法和思维方式,对于开发程序很有启发,有很大的参考价值。

本书由飞思科技产品研发中心策划,博雅工作室组织编写,李丹、赵晓琰主笔,参加编写的还有吴成宇、王立伟、臧炜、何巍、郝艳芬、李辉、郝捷等,全书由吴成宇统稿。由于编者水平有限,再加上时间仓促,虽然经过再三勘误,但仍难免有纰漏之处,欢迎广大读者予以批评和指正。

我们的联系方式如下:

电 话:(010) 68134545 68131648

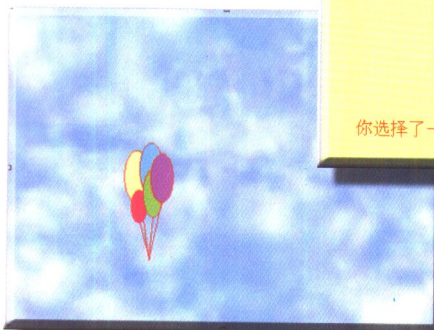
电子邮件:support@fecit.com.cn

飞思在线:<http://www.fecit.com.cn> <http://www.fecit.net>

勘误网址:<http://www.fecit.com.cn/question.htm>

通用网址:计算机图书、飞思、飞思教育、飞思科技、FECIT

飞思科技产品研发中心



单击鼠标进行播放

计算机英语

Funny
Boy

制作人:博雅工作室



请将左下角的指针移到地图上



您现在的位置在 [122.05 , 46.5]

嗨! 今天你开心吗? 记住呀:



今天是2002年5月10日

现在的时间是2:19:23



嗨! 大家好!我是机器猫.....





目录

学 习 篇

第 1 课	显示图标的使用	5
学习单 1	填充效果	6
学习单 2	文字特效——浮现效果	8
学习单 3	编辑文本——白雪公主	11
学习单 4	展示窗口	16
学习单 5	制作竖排文字	18
学习单 6	制作复杂的公式	19
学习单 7	绘制图表	21
学习单 8	绘制表格	23
学习单 9	艺术字	25
学习单 10	耀眼的太阳	26
学习单 11	插入图片	28
学习单 12	层次的显示	31
学习单 13	制作卡通小屋	33
第 2 课	移动图标的使用	37
学习单 14	机器猫跑来跑去	38
学习单 15	小球随机入盒	41
学习单 16	升旗实例	44
学习单 17	日出日落	48
学习单 18	图片运动	51
第 3 课	擦除图标和等待图标的使用	57
学习单 19	我的闹钟	58
学习单 20	喜怒哀乐	61
第 4 课	导航图标和框架图标的使用	67
学习单 21	RTF 文本的使用	68
学习单 22	键盘导航	69
学习单 23	目录导航	72
学习单 24	图片翻页欣赏	73
第 5 课	决策图标的使用	77

学习单 25	图像的缩放	78
学习单 26	掷骰子游戏	80
学习单 27	移动打靶（一）	81
学习单 28	移动打靶（二）	84
第 6 课	交互作用图标和响应图标的使用	87
学习单 29	自制按钮	88
学习单 30	编辑鼠标	91
学习单 31	热区响应	94
学习单 32	看图识字	97
学习单 33	文本登录	100
学习单 34	时间限制	103
学习单 35	测试按键	109
学习单 36	拼图游戏（一）	112
学习单 37	拼图游戏（二）	115
学习单 38	中国队，加油！	120
学习单 39	创建下拉式菜单	124
学习单 40	实现多行文本输入响应	128
第 7 课	计算图标的使用	131
学习单 41	变速运动	132
学习单 42	文字跟随鼠标	135
第 8 课	声音图标和组图标的使用	141
学习单 43	声音的导入	142
学习单 44	声音的循环播放	143
学习单 45	转换音乐格式	146
学习单 46	音效与过渡效果的同步	148
学习单 47	专辑介绍	151
第 9 课	数字化电影图标的使用	157
学习单 48	动画控制	158
学习单 49	字幕与电影同步播放	162
学习单 50	循环播放动画	164
学习单 51	图片演示	167

任 务 篇

第 10 课	文字特效的制作	175
任务单 1	红绿灯	176

任务单 2	滚动字幕	179
任务单 3	文字的对接效果	183
第 11 课	知识对象的运用	189
任务单 4	小测验	190
任务单 5	单项选择题	197
任务单 6	模拟题测试	199
任务单 7	消息框知识对象	203
任务单 8	测验知识对象的应用	207
任务单 9	驱动游标	212
任务单 10	浏览文件目录	217
任务单 11	登录程序界面	221
第 12 课	多媒体的制作	227
任务单 12	画外音	228
任务单 13	选择歌曲	231
任务单 14	制作 CD 播放机	235
任务单 15	控制声音播放和暂停	238
任务单 16	音乐及图片欣赏	242
第 13 课	动画的制作	249
任务单 17	幻灯片的制作	250
任务单 18	拷贝条	253
任务单 19	飞机爆炸	257
任务单 20	起飞的气球	261
任务单 21	物理课件——平抛运动	264
第 14 课	导航控制的运用	269
任务单 22	屏幕保护	270
任务单 23	框架页型课件	274
任务单 24	页面查询(一)	277
任务单 25	页面查询(二)	280
第 15 课	交互响应的综合运用	283
任务单 26	制作日历	284
任务单 27	制作地理课件——北京地图	289
任务单 28	显示练习时间	292
任务单 29	余弦曲线运动路径	297
任务单 30	制作语文课件——雨中登泰山	301

充 电 篇

第 16 课 小游戏的制作	309
充电单 1 紧要关头	310
充电单 2 按键小游戏	314
充电单 3 四季的变换	316
充电单 4 测试题	320
第 17 课 函数的运用	327
充电单 5 读取文件	328
充电单 6 指针定位	330
充电单 7 倒计时	332
充电单 8 倒计时时钟	336
充电单 9 控制鼠标显示	339
充电单 10 调用控制面板	344
充电单 11 调用其他应用程序	346
充电单 12 显示时间和日期	348
第 18 课 外部控件的应用	353
充电单 13 OLE 应用	354
充电单 14 插入 Gif 动画	357
充电单 15 与 Flash 的交互使用	360
充电单 16 播放 PowerPoint 演示文稿	364
充电单 17 制作 Internet 浏览器	367
第 19 课 程序的调试与打包	375
充电单 18 标志旗的使用	376
充电单 19 发布作品	378
充电单 20 程序打包	380

Part 1

飞思实例剧场

Fecit Example Odeum

学 习 篇

千里之行，始于足下。要想掌握 Authorware 6 这样一个大型的多媒体开发工具，就必须从最基础的内容入手。

在本篇中，读者可以通过对我们精心挑选的 51 个实例的学习，将对 Authorware 6 的各个基本图标有一个大体的了解，以及对 Authorware 6 的开发环境有一个总体的印象，为将来更进一步的学习打好基础。

学习单

- ◆ 填充效果
- ◆ 文字特效——浮现效果
- ◆ 编辑文本——白雪公主
- ◆ 展示窗口
- ◆ 制作竖排文字
- ◆ 制作复杂的公式
- ◆ 绘制图表
- ◆ 绘制表格
- ◆ 艺术字
- ◆ 耀眼的太阳
- ◆ 插入图片
- ◆ 层次的显示
- ◆ 制作卡通小屋
- ◆ 机器猫跑来跑去
- ◆ 小球随机入盒
- ◆ 升旗实例
- ◆ 日出日落
- ◆ 图片运动
- ◆ 我的闹钟
- ◆ 喜怒哀乐
- ◆ RTF 文本的使用
- ◆ 键盘导航
- ◆ 目录导航
- ◆ 图片翻页欣赏
- ◆ 图像的缩放

学习单

- ◆ 掷骰子游戏
- ◆ 移动打靶（一）
- ◆ 移动打靶（二）
- ◆ 自制按钮
- ◆ 编辑鼠标
- ◆ 热区响应
- ◆ 看图识字
- ◆ 文本登录
- ◆ 时间限制
- ◆ 测试按键
- ◆ 拼图游戏（一）
- ◆ 拼图游戏（二）
- ◆ 中国队，加油！
- ◆ 创建下拉式菜单
- ◆ 实现多行文本输入响应
- ◆ 变速运动
- ◆ 文字跟随鼠标
- ◆ 声音的导入
- ◆ 声音的循环播放
- ◆ 转换音乐格式
- ◆ 音效与过渡效果的同步
- ◆ 专辑介绍
- ◆ 动画控制
- ◆ 字幕与电影同步播放
- ◆ 循环播放动画
- ◆ 图片演示

