

21世纪高职高专案例教程系列

Authorware

— [多媒体制作] —

案例教程



管学理 主 编

王晓平 文平耿 副主编

1. 以实际应用为出发点，理论知识点到为止，理论为应用服务。
2. 知识点全部以案例方式进行讲解，学做结合，学以致用。
3. 针对CEAC设计教学内容，强调学生职业能力的培养。



中国水利水电出版社
www.waterpub.com.cn

21 世纪高职高专案例教程系列

Authorware 多媒体制作案例教程

管学理 主 编

王晓平 文平耿 副主编

中国水利水电出版社

内 容 提 要

多媒体技术已经广泛应用于社会中的各种行业,同样也扮演了一个非常重要的角色。多媒体程序的开发已经成为当今社会的又一热门行业。虽然社会上已经涌现出许多多媒体开发人员,但依然无法满足社会的需要。

Authorware 7.0 中文版是一款非常实用的多媒体开发软件,其简单易学,功能强大,受到很多多媒体开发初学者的青睐。本书以理论加实例的形式对 Authorware 7.0 的使用方法进行讲解,详细地介绍了 Authorware 7.0 的各种图标,如显示图标、框架图标、导航图标等功能图标的使用方法,以及使用 Authorware 7.0 对完成的多媒体程序的打包和发布。

读者通过对本书的认真学习,可以掌握 Authorware 7.0 的基本使用方法,从而具有一定的多媒体开发能力。

本书可作为高职高专院校相关专业的教材,或者作为多媒体制作培训教材,同时也适用于有一定计算机基础,了解一般的多媒体制作流程,希望对多媒体创作技能有所提高的读者。

本书配有免费电子教案,读者可从中国水利水电出版社网站(<http://www.waterpub.com.cn/softdown/>)下载。

图书在版编目(CIP)数据

Authorware 多媒体制作案例教程 / 管学理主编. —北京:

中国水利水电出版社, 2007

(21 世纪高职高专案例教程系列)

ISBN 978-7-5084-5006-3

I. A… II. 管… III. 多媒体—软件工具, Authorware—
高等学校: 技术学校—教材 IV. TP311.56

中国版本图书馆 CIP 数据核字 (2007) 第 150046 号

书 名	Authorware 多媒体制作案例教程
作 者	管学理 主 编 王晓平 文平耿 副主编
出版 发行	中国水利水电出版社 (北京市三里河路 6 号 100044) 网址: www.waterpub.com.cn E-mail: mchannel@263.net (万水) sales@waterpub.com.cn
经 售	电话: (010) 63202266 (总机)、68331835 (营销中心)、82562819 (万水) 全国各地新华书店和相关出版物销售网点
排 版	北京万水电子信息有限公司
印 刷	北京市天竺颖华印刷厂
规 格	787mm×1092mm 16 开本 14 印张 340 千字 2 彩插
版 次	2007 年 9 月第 1 版 2007 年 9 月第 1 次印刷
印 数	0001—4000 册
定 价	26.00 元 (含 1CD)

凡购买我社图书,如有缺页、倒页、脱页的,本社营销中心负责调换

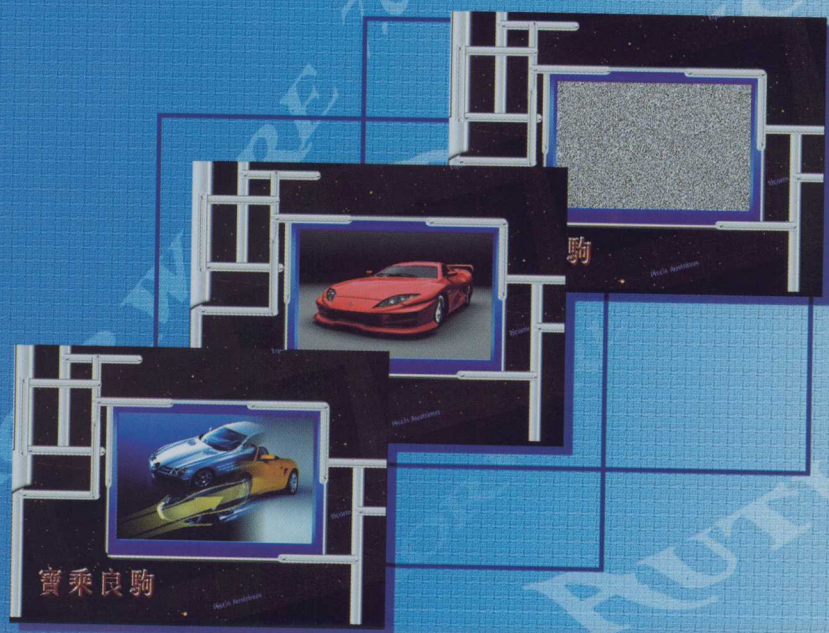
版权所有·侵权必究

多媒体制作案例教程

显示图标实例—茗茶品鉴 (详见第3章)



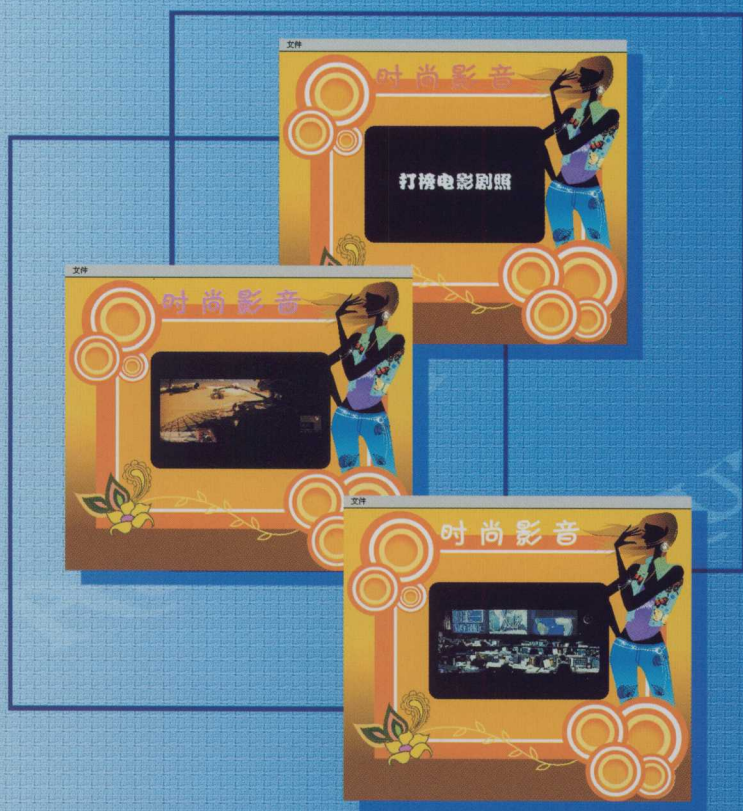
显示图标实例—宝乘良驹 (详见第3章)



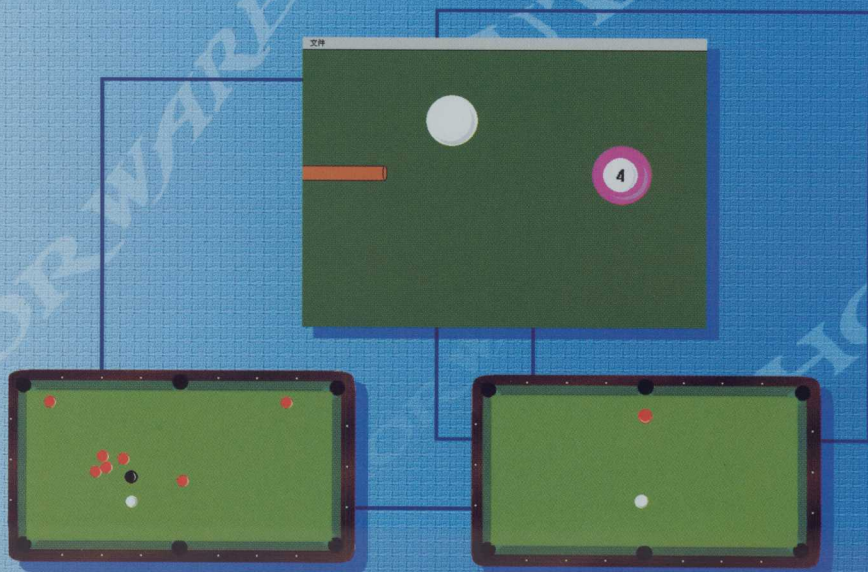
多媒体制作案例教程

声音与电影图标实例——时尚影音

(详见第5章)

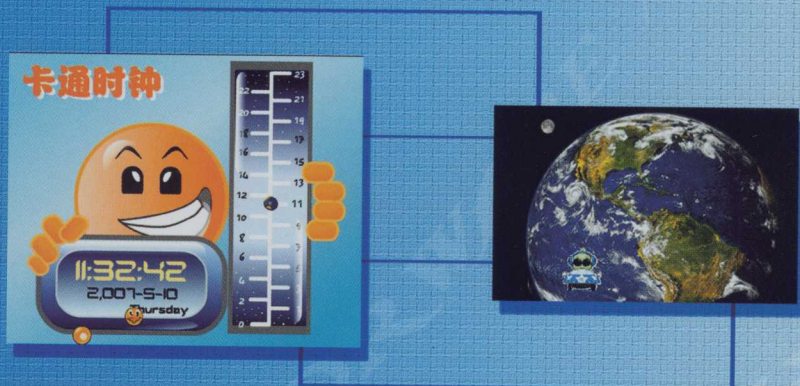


移动图标实例——台球 (详见第6章)



多媒体制作案例教程

移动图标实例 (详见第6章)



交互图标实例—家居 (详见第7章)



交互图标实例—对号入座 (详见第7章)

多媒体制作案例教程

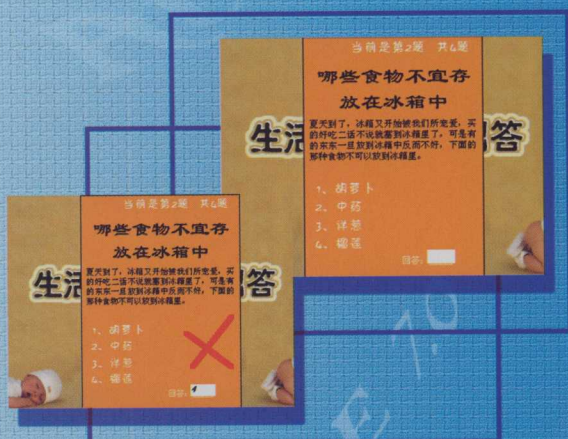
判断图标实例——欢乐大抽奖

(详见第8章)



判断图标实例——知识问答

(详见第8章)



框架结构实例——书库

(详见第9章)



前 言

本书属于计算机基础技能教程，对计算机技能的提高和掌握有较高的参考价值，主要包括：Authorware 7.0 中文版的基本知识和基础操作，各种图标及作品发布等知识。针对不同的知识点配合针对性很强的实例予以讲解。

本书共 12 章，全面细致地介绍了 Authorware 7.0 中文版的使用方法。以理论配合实例，有针对性地对多媒体程序开发的各个环节所需要的技术进行详细介绍，并提供给读者一定的自由发挥空间，以便读者在学习本书内容后得到提高。

本书内容

本书共 12 章，具体内容如下：

- 第 1 章：多媒体作品规划与概要设计。介绍多媒体作品创作的基础知识，了解多媒体作品创作的一般过程。
- 第 2 章：Authorware 7.0 使用初步。认识 Authorware 7.0 多媒体制作软件，认识 Authorware 7.0 的软件环境。
- 第 3 章：简单图标的使用。介绍常用的简单图标，如显示图标、等待图标等的基本使用方法。
- 第 4 章：变量、函数及表达式。介绍 Authorware 7.0 支持的代码编程基础知识，了解变量、函数及表达式等编程元素的使用方法。
- 第 5 章：引入声音、动画和电影。介绍如何为 Authorware 7.0 开发的程序加入声音、动画和电影等多媒体元素。
- 第 6 章：动画设计运动图标及其作用。介绍如何使用 Authorware 7.0 制作简单的对象动画及设置对象动画的方式。
- 第 7 章：交互式设计。介绍如何使用 Authorware 7.0 实现人机交互，各种交互功能的实现方法。
- 第 8 章：决策判断分支结构。介绍如何使用 Authorware 7.0 中的判断图标创建一个决策判断分支结构。
- 第 9 章：框架与导航结构。介绍如何使用框架和导航图标为 Authorware 7.0 多媒体程序创建导航系统。
- 第 10 章：外部程序间的调用。介绍如何在 Authorware 7.0 中调用 Authorware 支持的外部文件。
- 第 11 章：库和知识对象。介绍如何使用库和知识对象，以方便 Authorware 多媒体程序的开发。
- 第 12 章：程序的打包与发布。介绍如何将程序进行打包并发布成用户可以使用的多媒体文件。

光盘内容

本书光盘包括书中所有实例以及实例中需要用到的图片、声音等素材，按章收录，以便读者参照学习。

本书由管学理任主编，王晓平、文平耿任副主编。参加本书部分章节编写工作的还有高志清、张爱城、林英、贾惠良、王爱婷、刘霞、周伟、车宇、夏小寒、许海声、徐力、张伟、涂芳。书中如有不妥之处，恳请广大读者批评指正。

编 者

2007 年 5 月

目 录

前言

第 1 章 多媒体作品规划与概要设计	1
1.1 确定多媒体作品的目的和任务	1
1.1.1 确定多媒体作品的目的	1
1.1.2 确定多媒体作品的任务	1
1.2 多媒体作品设计规划	2
1.2.1 作品结构的设计	2
1.2.2 作品风格的设计	3
1.3 多媒体作品界面设计	3
1.4 多媒体作品的分工与协作	4
1.4.1 与图形图像作品的协作	4
1.4.2 与视频音频作品的协作	4
1.5 准备相关媒体素材	5
1.6 多媒体创作工具简介	5
1.7 本章小结	7
第 2 章 Authorware 7.0 使用初步	8
2.1 Authorware 7.0 的主要特点和应用领域	8
2.1.1 Authorware 7.0 的特点	8
2.1.2 Authorware 7.0 的应用领域	9
2.2 Authorware 7.0 基本操作过程	10
2.2.1 素材的采集	11
2.2.2 构建图标流程	11
2.2.3 导入处理素材	12
2.2.4 设置流程图图标属性	12
2.2.5 调试程序	12
2.3 Authorware 7.0 工作界面与菜单	13
2.3.1 菜单栏	14
2.3.2 主工具栏	19
2.3.3 图标工具栏	20
2.3.4 程序设计窗口	21
2.3.5 演示窗口	22
2.3.6 面板	22
2.4 演示窗口的作用与属性设置	24
2.4.1 演示窗口的作用	24

2.4.2	演示窗口的属性设置	25
2.5	本章小结	26
第 3 章	简单图标的使用	27
3.1	显示图标	27
3.1.1	显示图标的创建	27
3.1.2	绘图工具的使用	28
3.1.3	显示图标中的文本编辑	29
3.1.4	显示图标中引入图像	32
	实例一 制作 Authorware 7.0 特点介绍界面.....	33
3.1.5	显示图标的属性设置	37
3.1.6	显示内容的层的概念	38
3.2	等待图标	39
3.2.1	等待图标的作用	39
3.2.2	等待图标的使用	39
	实例二 制作茶具展示	39
3.3	擦除图标	42
3.3.1	擦除图标的作用	42
3.3.2	擦除图标的设置	42
3.4	群组图标	43
3.4.1	群组图标的作用	43
3.4.2	群组图标的使用	43
	实例三 宝乘良驹	44
3.5	计算图标	47
3.5.1	计算图标的作用与设置	47
3.5.2	计算图标与编程的关系	51
3.6	本章小结	52
第 4 章	变量、函数及表达式	53
4.1	变量、函数及表达式概述.....	53
4.1.1	变量	53
4.1.2	函数	55
4.1.3	表达式	57
4.2	系统定义的图标属性值的获取和设置.....	58
4.2.1	图标属性值的获取	58
4.2.2	图标属性值的设置	58
4.3	变量、函数及表达式图标属性值的应用场合	58
4.3.1	在图标属性面板中的使用.....	59
4.3.2	在显示图标中的使用	59
4.4	编程语句结构	60
4.4.1	赋值语句	60

4.4.2	循环语句	60
4.4.3	条件语句	61
4.5	在计算窗口中编写代码	61
4.5.1	代码的输入	61
4.5.2	快速插入语句	62
4.6	Authorware 常用系统函数	62
4.6.1	数学函数	62
4.6.2	列表函数	65
4.6.3	文件管理函数	67
4.6.4	开发平台函数	68
4.6.5	通用函数	69
4.6.6	绘图函数	73
4.6.7	字符函数	75
4.6.8	图标操作函数	78
4.6.9	时间函数	81
4.6.10	框架图标函数	82
4.6.11	跳转函数	83
4.6.12	网络函数	84
4.6.13	视频函数	84
4.7	本章小结	85
第 5 章	引入声音、动画和电影	86
5.1	引入声音	86
5.1.1	引入声音	86
5.1.2	声音与画面的同步	89
5.2	引入数字电影	90
5.2.1	引入数字电影	90
5.2.2	数字电影与字幕的同步	91
实例四	给影片添加同步字幕	92
5.3	引入动画	94
5.3.1	引入 GIF 动画	94
5.3.2	引入 Flash 动画	96
5.4	引入 QuickTime 电影	97
5.4.1	什么是 QuickTime	98
5.4.2	引入 QuickTime 电影	98
5.4.3	QuickTime 电影的设置	99
实例五	给影片添加同步字幕	99
5.5	本章小结	103
第 6 章	动画设计运动图标及其作用	104
6.1	动画的五种形式	104

6.1.1	直接移动到固定点的动画形式.....	105
	实例六 台球动画	105
6.1.2	移动到直线上一点的动画形式.....	107
	实例七 台球动画 2	108
6.1.3	移动到平面内一点的动画形式.....	110
	实例八 外星人来袭	111
6.1.4	沿路径移动到终点的动画形式.....	112
	实例九 台球 3	113
6.1.5	沿路径移至任意点的动画形式.....	115
6.2	各种动画形式的比较	116
6.3	简单动画设计举例	117
	实例十 卡通时钟	117
6.4	本章小结	122
第 7 章	交互式设计	123
7.1	交互式结构的一般概述.....	123
7.1.1	什么是交互	123
7.1.2	Authorware 交互图标	124
7.2	交互式设计的主要方面.....	126
7.2.1	交互界面设计	126
7.2.2	交互响应方式设计	127
7.2.3	响应图标的设计	127
7.2.4	响应状态判断	128
7.2.5	控制擦除内容	128
7.2.6	设置响应走向	129
7.3	用户点击型交互方式设计.....	129
7.3.1	按钮响应类型	129
7.3.2	热区域响应类型	131
7.3.3	热对象响应类型	131
7.4	用户拖拽对象型交互方式设计.....	132
7.4.1	目标区域响应类型	132
7.4.2	目标区域响应类型设计技巧.....	133
	实例十一 对号入座	133
7.5	用户控制键盘型交互方式设计.....	136
7.5.1	文字输入响应类型	136
7.5.2	按键响应类型	137
7.6	下拉式菜单交互方式设计.....	138
7.7	系统自动判断型交互方式设计.....	140
7.7.1	条件响应类型	140
7.7.2	时间限制响应类型	141

7.7.3 重试限制响应类型	142
7.8 永久响应类型交互方式设计	143
7.8.1 永久响应交互方式的意义	143
7.8.2 永久响应交互方式的设置	143
7.8.3 永久响应交互方式的取消	144
7.9 交互式设计综合举例	144
7.10 本章小结	149
第8章 决策判断分支结构	150
8.1 决策判断分支结构概述	150
8.2 决策判断分支结构的设置	151
8.2.1 “重复”选项	151
8.2.2 “分支”选项	152
8.2.3 分支路径属性设置	153
8.3 决策判断分支结构的应用	153
实例十二 日常知识测试	153
实例十三 幸运大抽奖	158
8.4 本章小结	164
第9章 框架与导航结构	165
9.1 导航系统的作用	165
9.2 导航系统的实现	166
9.2.1 使用框架结构	166
9.2.2 使用导航图标	168
9.2.3 使用超文本	171
9.3 框架结构综合举例	172
实例十四 图书介绍	172
实例十五 电脑硬件	176
9.4 本章小结	180
第10章 外部程序间的调用	181
10.1 外部程序文件间的调用	181
10.1.1 JumpFile 函数	181
10.1.2 JumpFileReturn 函数	182
10.1.3 JumpFile 函数与 JumpFileReturn 函数的比较	183
10.2 多媒体作品的分工与协作	184
10.2.1 如何让多媒体作品分工协作	184
10.2.2 使用跳转函数的注意事项	184
10.3 外部程序调用实例	184
10.4 本章小结	187
第11章 库和知识对象	188
11.1 库的概念和应用	188

11.1.1	什么是库.....	188
11.1.2	库的创建与管理.....	188
11.1.3	库的应用.....	191
11.2	模块的建立和使用.....	192
11.2.1	什么是模块.....	192
11.2.2	模块的创建.....	193
11.2.3	模块的使用.....	194
11.2.4	模块与库的区别.....	194
11.3	知识对象的概念和使用.....	195
11.3.1	什么是知识对象.....	195
11.3.2	知识对象的种类.....	195
11.3.3	通过知识对象向导使用知识对象.....	198
11.3.4	知识对象的结构.....	203
11.4	本章小结.....	204
第 12 章	程序的打包与发布.....	205
12.1	程序打包的意义.....	205
12.1.1	对开发者版权的保护.....	205
12.1.2	对用户的考虑.....	205
12.2	发布前的准备.....	205
12.2.1	对运行环境的考虑.....	206
12.2.2	对程序资源路径的设置.....	206
12.3	一键发布.....	207
12.3.1	发布前的设置.....	207
12.3.2	程序的发布.....	211
12.3.3	程序发布后的工作.....	212
12.4	库文件的打包.....	213
12.5	本章小结.....	214

第1章 多媒体作品规划与概要设计

学习目标

对多媒体的概念进行讲解，深入了解多媒体作品开发的一般步骤；了解多媒体作品制作的前期准备工作；掌握素材的采集方法，以及使用软件对素材进行处理的方法。

学习内容

- 多媒体作品的规划
- 多媒体作品的任务
- 多媒体作品的分工与协作
- 多媒体素材的采集
- 多媒体创作工具及素材处理软件

1.1 确定多媒体作品的目的和任务

多媒体就是表示信息的方式，如文本、图形、图像、声音、视频影像、动画等。而所谓的多媒体技术，就是把文本、图形、图像、声音、视频影像、动画等信息的表现形式结合在一起，通过计算机进行综合处理和控制，能支持完成一系列交互式操作的信息技术。多媒体技术的应用领域非常广，如电子广告牌、电视、广播等。特别在如今的教学领域，多媒体技术被广泛使用，以最直观的方式进行教学活动。

一个好的多媒体作品会更好地将信息传达给人们。要制作一个多媒体作品首先要确定多媒体作品的目的和多媒体作品的任务。

1.1.1 确定多媒体作品的目的

制作多媒体作品需要选定一个目标，也就是说，做出来的多媒体作品的作用是什么。这一步是给多媒体作品定一个大的方向，例如，企业产品展示、信息数据查询、信息数据发布等。

有了目的就可以有针对性地选择素材、设计作品结构、设计作品样式等，这有利于作品的完整性，并以最为直接的方式来体现作品内容。

1.1.2 确定多媒体作品的任务

有了目的，多媒体作品必须通过若干任务来达到这个目的。已确定的任务是完成多媒体作品，应以最佳的效果达到目的。

例如一个教学用的多媒体课件，为了将一个知识点讲解明白，会采用视频演示、示例分析等方式，这就是这个多媒体作品的任务。设计一系列的任务也是为了保证多媒体作品的可用性、实用性和完整性。

多媒体作品制作流程如下：

- 需求分析，即对多媒体作品的目的、作用、任务、结构等进行分析。
- 对多媒体进行整体设计。
- 根据设计对素材进行采集和处理。
- 整合素材完成作品。
- 测试和发布。

1.2 多媒体作品设计规划

前面已经讲过，在制作多媒体作品之前要对作品进行设计规划，也就是多媒体作品制作流程中的需求分析，对多媒体作品的功能、风格、结构进行整体上的设计规划。

例如某公司需要制作一个公司的多媒体展示作品，在制作之前需要考虑以下几个问题：

- 该作品用于何种情况、何种场合。
- 作品需要有哪些功能。
- 该作品需要从哪些方面对公司进行展示。
- 设计作品的整体结构。
- 该作品需要哪些素材，素材来源是什么。

以上需要考虑的工作也就是对多媒体作品进行前期的准备工作，以保证多媒体作品在制作过程中有一个很清晰的思路和制作流程。

1.2.1 作品结构的设计

在前期的设计规划工作中，一个非常重要的工作就是对多媒体作品的结构进行分析设计。根据需求分析将多媒体作品的功能一条条地整理出来，按照一定的规则进行分类，或者按照用户需求设计出一套骨架结构。对多媒体结构的分析最直观的方式就是制作结构图。如图 1-1 所示是某公司多媒体展示作品结构图。

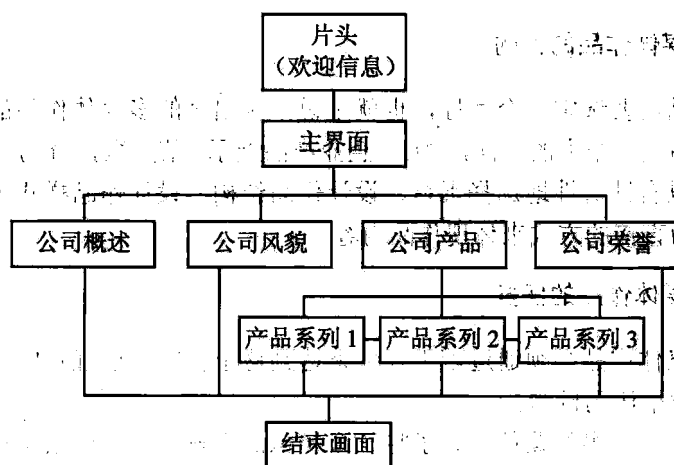


图 1-1 某公司多媒体演示作品结构图