



计算机“十二五”规划教材

中文版

Authorware 7.0

多媒体课件制作

案例教程

主编 林丽红 马洁 李学国



- ★以应用为导向，以实际操作为手段，即学即用
- ★理论够用，案例精彩，实训丰富，边练边学
- ★演示型、模拟型、游戏型、选择题型、填空题型、拖拽型、连线题型、综合型课件，一个都不能少
- ★融入大量 Authorware 课件制作高手的不传之秘
- ★选择本书，你就是明天的 Authorware 课件制作高手



航空工业出版社

计算机“十二五”规划教材

主编 林丽红 马 洁 李学国

本书可作为高等院校中、高等职业院校, 以及各设计培训机构的教学教材, 也可供广大初、中级电脑爱好者科学使用。

内 容 提 要

本书将 Authorware 的功能、多媒体课件制作理念与典型多媒体课件制作案例紧密结合,介绍了使用 Authorware 制作多媒体课件的方法和关键技术。全书共分 12 章,主要内容包括多媒体课件基础知识,Authorware 课件制作入门,在课件中应用图形、图像和文本,使用等待和擦除图标,为课件制作动画效果,在课件中应用声音、视频和动画,制作交互课件(第 7 章至第 9 章),控制课件程序流程,发布和打包课件,综合应用等。

本书以应用为导向,以实际操作为手段,具有理论够用、案例精彩、实训丰富、实用性强的特点,将会让你轻松掌握使用 Authorware 制作多媒体课件的方法。

本书可作为高等院校,中、高等职业技术院校,以及各类计算机教育培训机构专用教材,也可供多媒体课件制作爱好者使用。

图书在版编目(CIP)数据

中文版 Authorware 7.0 多媒体课件制作案例教程 /
林丽红, 马洁, 李学国主编. — 北京: 航空工业出版社,
2016. 1

ISBN 978-7-5165-0966-1

I. ①中… II. ①林… ②马… ③李… III. ①多媒体
课件—软件工具—教材 IV. ①G434

中国版本图书馆 CIP 数据核字(2016)第 021836 号

中文版 Authorware 7.0 多媒体课件制作案例教程
Zhongwenban Authorware 7.0 Duomeiti Kejian Zhizuo Anli Jiaocheng

航空工业出版社出版发行

(北京市朝阳区北苑 2 号院 100012)

发行部电话: 010-84936597 010-84936343

三河市祥达印刷包装有限公司印刷

全国各地新华书店经售

2016 年 1 月第 1 版

2016 年 1 月第 1 次印刷

开本: 787×1092

1/16

印张: 20.75

字数: 467 千字

印数: 1—5000

定价: 42.00 元

前言

随着计算机技术的发展,多媒体计算机已经十分普及,利用计算机制作多媒体教学课件,并在上课时进行辅助教学,已经成为教育界最常用的教学手段之一。Authorware 是一款深受广大计算机爱好者欢迎的多媒体开发软件,由于它不像其他大型的多媒体开发软件需要过多的编程基础,一个普通的计算机使用者可以很快就掌握其使用方法,因此被广泛地应用于多媒体教学课件的开发。

本书以应用为导向,以实际操作为手段,具有理论够用、案例精彩、实训丰富、实用性强的特点,让你轻松掌握使用 Authorware 制作多媒体课件的方法。

本书特色

- 精心设计讲解方式,易教易学:本书根据 Authorware 的功能特点、课件制作理念和读者的学习习惯安排知识点的讲解方式。例如,对于某些需要操作才能理解和掌握的软件功能,首先通过典型案例让读者快速熟悉软件的相关功能,然后再系统地学习软件的相关参数;对于某些知识点,则先讲理论,再安排典型案例。
- 精心设计案例,符合教学需要:本书具有案例众多、典型、实用性强的特点。首先,几乎所有 Authorware 的功能都由案例讲解;其次,精心设计案例,让案例具有操作简单、针对性强(针对当前要讲解的软件功能和应用)、设计精美等特点。
- 精心安排内容,符合实际需要:本书精心挑选与实际应用紧密相关的软件功能和案例,从而让读者在学完本书后,能马上在实践中应用学到的技能。例如,本书安排的案例包含了演示型、模拟型、游戏型、选择题型、填空题型、拖拽型、连线题型、综合型等典型课件的制作。
- 其他:本书在讲解知识点时,力求做到语言精练,通俗易懂;在讲解案例步骤时,力求做到条理清楚,易于操作,还融入了大量课件制作技巧和注意事项。

本书读者对象

本书可作为高等院校,中、高等职业技术学院,以及各类计算机教育培训机构的专业教材,也可供广大初、中级电脑爱好者自学使用。

本书资源下载

本书配有精美的教学课件和素材等教学资源，读者可从网站（<http://www.bjjqe.com>）下载。

本书创作队伍

本书由林丽红、马洁、李学国担任主编，王凯、徐桂枝、田素贞、闫虎、曹彦婷、任文静、李欢欢、李云芳、刘海鸥、熊昱、张超担任副主编，参加编写的还有黄巍。

由于编写时间仓促，编者水平有限，书中疏漏与不当之处在所难免，敬请广大读者批评指正。

编者

2015年12月

C 目录

catalog

第1章 多媒体课件基础知识

如今，多媒体教学课件已成为现代教学的必要辅助手段，那么，如何才能制作出一个优秀的多媒体教学课件呢？本章将为你揭示优秀多媒体教学课件的定义、作用、分类、制作流程、素材准备，让你了解成为多媒体课件制作高手前需要做好哪些准备工作。

本章导读.....1

学习目标.....1

1.1 认识多媒体课件.....1

1.1.1 什么是多媒体课件.....1

1.1.2 多媒体课件的作用.....2

1.1.3 多媒体课件的分类.....2

1.2 多媒体课件制作要点.....3

1.2.1 多媒体课件设计原则.....3

1.2.2 多媒体课件制作流程.....3

1.2.3 多媒体课件制作常用软件.....3

1.3 典型案例——欣赏和分析鸟类

知识课件.....4

1.3.1 欣赏鸟类知识课件.....4

1.3.2 编写鸟类知识课件脚本.....5

1.3.3 准备素材和制作鸟类

知识课件.....6

1.4 获取与处理多媒体课件素材.....7

1.4.1 多媒体课件的常用素材.....7

1.4.2 获取素材的途径.....8

1.4.3 处理素材.....8

1.4.4 典型案例——使用 Adobe

Audition 录制和处理声音

素材.....9

1.4.5 典型案例——使用 Camtasia

Studio 录制和剪辑屏幕

视频.....12

本章总结.....15

本章实训.....15

实训1 使用 Adobe Audition 录制

《静夜思》诗朗诵.....15

实训2 使用 Camtasia Studio 编辑

视频文件.....16

本章习题.....16

第2章 Authorware 课件制作入门

Authorware 是一款基于图标和流程线的多媒体设计软件,它支持多种格式的图像、声音、视频和动画等,并且具有强大且简单易用的交互功能,因此受到广大多媒体课件制作者的青睐。本章将带你掌握 Authorware 的基本操作,理解 Authorware 课件制作原理,并通过一个典型案例让你体验使用 Authorware 制作多媒体课件的乐趣。高手从这里起步!

本章导读	18	2.3.1 新建、保存和打开文件	23
学习目标	18	2.3.2 设置文件属性	24
2.1 启动 Authorware 7.0	18	2.3.3 图标操作	25
2.2 认识 Authorware 7.0 工作 界面	19	2.3.4 典型案例——制作看图 识字课件	27
2.2.1 工具栏	19	2.3.5 调试课件	29
2.2.2 图标栏	20	本章总结	31
2.2.3 设计窗口	21	本章实训	31
2.2.4 演示窗口	22	实训 1 练习文件和图标操作	31
2.2.5 面板	22	实训 2 制作四季变换课件	31
2.3 Authorware 7.0 基本操作	23	本章习题	32

第3章 显示图标——在课件中应用图形、图像和文本

图形、图像和文本是多媒体课件最基本的组成元素,一个优秀的多媒体课件,必须将三者完美地组合在一起,而这一切都由显示图标实现。下面,就让我们一起走进多姿多彩的 Authorware 课件制作世界,完成课件基本内容的完美组织。

本章导读	34	3.2.2 典型案例——绘制滑轮组 图形	38
学习目标	34	3.2.3 导入和编辑外部图像	41
3.1 创建和编辑显示图标	34	3.2.4 设置导入图像的属性	45
3.1.1 创建显示图标	34	3.3 应用文本	47
3.1.2 编辑显示图标	35	3.3.1 创建和编辑文本	47
3.2 应用图形和图像	35	3.3.2 引用外部文本	51
3.2.1 创建图形	35		

3.4 典型案例——制作英语课件	本章总结	60
101 封面	本章实训	61
3.5 设置显示图标属性	实训 1 绘制手机图形	61
3.5.1 基本信息	实训 2 制作古诗欣赏课件	62
3.5.2 显示属性	本章习题	63
3.5.3 位置属性		

第 4 章 等待和擦除图标——让课件中的对象按需要播放

在使用 Authorware 制作多媒体课件时,往往需要使用多个包含内容的显示图标,如果不进行一些特殊设置,这些显示图标中的内容会按其在流程线上的顺序瞬间播放完毕,最后一起停留在演示窗口中。那么,如何控制不同显示图标中内容的播放呢?这就要用到等待图标与擦除图标了。利用这两个图标还可以制作课件页面间的特殊切换效果。让我们开始吧!

本章导读	4.2.2 典型案例——制作人类进化史课件(二)	65	73
学习目标	4.3 典型案例——制作菊和莲演示课件	65	75
4.1 等待图标的应用	本章总结	65	81
4.1.1 创建等待图标并设置属性	本章实训	65	81
4.1.2 典型案例——制作人类进化史课件(一)	实训 1 制作古诗四首课件	66	81
4.1.3 高级应用——使用变量控制等待图标	实训 2 制作弟子规课件	70	82
4.2 擦除图标的应用	本章习题	71	83
4.2.1 创建擦除图标并设置属性		71	

第 5 章 移动图标——为课件制作动画效果

在多媒体课件中制作动画效果,既可以增加课件的趣味性,还可以将一些无法用文字表达清楚的内容,通过动画形式生动、直观地演示出来,从而方便学生理解内容。利用 Authorware 中的移动图标可以制作多种类型的动画效果。下面,让我们完成几个“动感十足”的典型课件制作。

本章导读	5.1.1 移动图标的作用	85	85
学习目标	5.1.2 移动图标的移动对象	85	86
5.1 移动图标使用基础	5.1.3 移动图标的移动类型	85	86

5.2 “指向固定点”移动类型	86	5.5.1 典型案例——制作卫星环绕课件	101
5.2.1 典型案例——制作匀速直线运动课件	87	5.5.2 “指向固定路径的终点”属性设置	105
5.2.2 “指向固定点”属性设置	89	5.6 “指向固定路径上的任意点”移动类型	105
5.3 “指向固定直线上的某点”移动类型	90	5.6.1 典型案例——制作控制小球旋转角度课件	106
5.3.1 典型案例——制作投镖游戏课件	90	5.6.2 “指向固定路径上的任意点”属性设置	109
5.3.2 “指向固定直线上的某点”属性设置	94	本章总结	110
5.4 “指向固定区域内的某点”移动类型	95	本章实训	111
5.4.1 典型案例——制作认识坐标轴课件	95	实训 1 制作动态文字课件	111
5.4.2 “指向固定区域内的某点”属性设置	100	实训 2 制作跳伞运动课件	111
5.5 “指向固定路径的终点”移动类型	100	实训 3 制作小球弹跳课件	113
		本章习题	114

第 6 章 声音和数字电影等图标——在课件中应用声音、视频和动画

Authorware 具有强大的多媒体集成能力, 它可将多种格式的多媒体文件集成到一起, 以它特有的方式进行合理的组织安排, 最后形成一个交互性强、富有表现力的作品。前面已经学习了在 Authorware 中应用图形、图像和文本的方法, 下面, 我们看看如何在 Authorware 中应用外部的声音、视频和动画素材, 制作出具有丰富表现力的多媒体课件。

本章导读	116	6.2 在课件中应用视频	123
学习目标	116	6.2.1 插入和预览视频文件	124
6.1 在课件中应用声音	116	6.2.2 设置视频文件的属性	125
6.1.1 插入声音	116	6.2.3 典型案例——制作视频与字幕同步课件	127
6.1.2 压缩声音	118	6.3 在课件中应用 Flash 动画	131
6.1.3 控制声音播放	119	6.3.1 插入 Flash 动画	131
6.1.4 典型案例——制作诗歌朗诵课件	121	6.3.2 设置 Flash 动画的属性	132

6.3.3 典型案例——制作月球的公转课件	134	实训 1 制作火山灾害课件	137
本章总结	137	实训 2 制作鉴真东渡课件	138
本章实训	137	本章习题	139

第 7 章 交互图标——制作交互课件（一）

Authorware 最大的特点是其拥有强大且简单易用的交互功能，只有掌握了 Authorware 的交互功能，你才算真正步入了 Authorware 课件制作的殿堂。Authorware 的交互功能主要由交互图标实现，它提供了按钮、热区域、热对象和条件等 11 种交互类型，在本章，我们将通过制作看图识字、选择题、单词训练、拖拽题、导航菜单等典型交互课件，学习其中几种交互类型的应用。

本章导读	141	7.4.2 设置热对象交互响应属性	166
学习目标	141	7.5 目标区交互响应	166
7.1 认识交互结构和交互图标	141	7.5.1 典型案例——制作拖拽题课件	166
7.1.1 交互结构及交互类型	141	7.5.2 设置目标区交互响应属性	170
7.1.2 典型案例——制作看图识字交互课件	142	7.6 下拉菜单交互响应	170
7.1.3 设置交互图标属性	144	7.6.1 典型案例——制作课件导航菜单	171
7.2 按钮交互响应	147	7.6.2 设置下拉列表交互响应属性	174
7.2.1 典型案例——制作物理选择题课件	147	本章总结	175
7.2.2 设置按钮交互响应属性	153	本章实训	175
7.3 热区域交互响应	154	实训 1 制作数学选择题课件	175
7.3.1 典型案例——制作认识心脏结构课件	154	实训 2 制作奇数和偶数课件	177
7.3.2 设置热区域交互响应属性	157	本章习题	178
7.4 热对象交互响应	158		
7.4.1 典型案例——制作单词训练课件	158		

第 8 章 交互图标——制作交互课件（二）

学完上一章内容，你是不是已体验到了 Authorware 交互功能的强大和易用，下面我们再接再厉，继续学习 Authorware 其他交互类型的应用。同时，

你还将掌握多项选择题、填空题、计算题、课件导航条等典型交互课件的制作方法。

本章导读	180	8.4.2 设置重试限制交互响应属性	200
学习目标	180	8.5 时间限制交互响应	201
8.1 条件交互响应	180	8.5.1 典型案例——制作数学计算题课件	201
8.1.1 典型案例——制作多选题课件	180	8.5.2 设置时间限制交互响应属性	205
8.1.2 设置条件交互响应属性	185	8.6 事件交互响应	205
8.2 文本输入交互响应	185	8.6.1 典型案例——制作课件导航条	206
8.2.1 典型案例——制作语文填空题课件	185	8.6.2 设置事件交互响应属性	210
8.2.2 设置文本输入交互响应属性	190	本章总结	210
8.3 按键交互响应	191	本章实训	211
8.3.1 典型案例——制作生物选择题课件	191	实训1 制作历史填空题课件	211
8.3.2 设置按键交互响应属性	196	实训2 制作限时限次登录系统	212
8.4 重试限制交互响应	196	本章习题	213
8.4.1 典型案例——制作考试登录系统	196		

第9章 编程基础和知识对象——制作交互课件（三）

虽然使用交互图标制作交互课件十分便捷，但在制作一些具有复杂交互效果的课件时却无法的需要，为此，可利用 Authorware 的编程功能，配合交互图标实现复杂的交互效果。此外，Authorware 还提供了知识对象来帮助用户快速创建一些复杂的课件。本章内容将使你将从普通的 Authorware 课件制作者升级为课件制作高手。

本章导读	215	9.1.3 函数	221
学习目标	215	9.1.4 运算符和表达式	222
9.1 Authorware 编程基础知识	215	9.1.5 条件语句	224
9.1.1 计算图标编辑窗口	216	9.1.6 典型案例——控制声音播放	225
9.1.2 变量	218		

9.1.7 典型案例——制作 连线题	229	本章总结	244
9.2 知识对象	239	本章实训	244
9.2.1 认识知识对象	239	实训 1 制作语文连线题	244
9.2.2 典型案例——制作 选择题	239	实训 2 控制视频播放	244
		本章习题	246

第 10 章 控制课件程序流程

Authorware 默认情况下按照由上到下的顺序依次执行流程线上的各个图标,但在制作需要在多个页面间跳转的课件时,这种单一顺序的执行方式并不能满足我们的需要。为此,可利用决策图标、框架图标和超文本链接功能控制课件程序的流程,实现课件页面间的任意跳转。

本章导读	248	10.2.3 导航图标的属性设置	259
学习目标	248	10.3 超文本链接的应用	260
10.1 决策图标的应用	248	10.3.1 超文本的定义和应用	261
10.1.1 决策判断分支结构的 组成	248	10.3.2 典型案例——制作伊索 寓言节选课件	262
10.1.2 典型案例——制作文字 闪烁效果	249	本章总结	265
10.1.3 决策判断分支结构的 属性设置	251	本章实训	266
10.2 框架图标的应用	253	实训 1 制作随机播放课件 效果	266
10.2.1 认识框架结构	253	实训 2 制作与象共舞课件	267
10.2.2 典型案例——制作鸟类 知识课件	254	本章习题	269

第 11 章 打包和发布课件

优秀的作品需要别人欣赏。在制作好 Authorware 课件后,为了使其能在其他计算机上独立运行,应将其发布成可执行文件。

本章导读	271	11.1.1 设置发布参数	271
学习目标	271	11.1.2 一键发布课件	276
11.1 设置发布参数并发布课件	271	11.1.3 批量发布课件	277

11.2 打包课件	278	实训 1 调试并发布鸟类知识	282
11.2.1 打包文件的设置	279	实训 2 打包生物选择题课件	283
11.2.2 打包课件	280	本章习题	283
本章总结	282		
本章实训	282		

第 12 章 综合应用

学完前面的内容,相信你已能独立制作出各种课件了。下面我们再综合应用前面所学知识制作几个不同结构的课件,体验制作优秀课件的无穷乐趣。

本章导读	285	12.2.1 分析课件	295
学习目标	285	12.2.2 设计课件脚本	295
12.1 制作直线型课件——洋务		12.2.3 制作课件	296
运动	285	12.3 制作模块型课件——南极	
12.1.1 分析课件	286	风光	309
12.1.2 设计课件脚本	286	12.3.1 分析课件	309
12.1.3 制作课件	288	12.3.2 设计课件脚本	309
12.2 制作分支型课件——单质碳		12.3.3 制作课件	310
的化学性质	294		

第1章 多媒体课件基础知识

本章导读

随着计算机技术日新月异的发展,利用计算机制作多媒体教学课件,并在上课时进行辅助教学,已经成为教育界最常用的教学手段之一。但很多对课件制作不太熟悉的教师,对如何制作一个完整的课件,如何收集和处理课件素材等问题感到很困扰。为此,本章将为读者介绍制作多媒体课件所需的基础知识,使读者对如何制作多媒体课件有一个大致的了解。

学习目标

- 了解多媒体课件的概念、作用和类型
- 了解多媒体课件的制作要点
- 掌握获取与处理多媒体课件素材的方法

1.1 认识多媒体课件

在学习多媒体课件的制作方法前,读者应首先对多媒体课件的概念、作用和类型有一个清楚的认识。

1.1.1 什么是多媒体课件

课件是指在一定的学习理论指导下,根据教学目标设计的、反映某种教学策略和教学内容的计算机文档或可运行软件。

通常所说的课件一般都是指多媒体课件,它是指以计算机为核心,综合运用文字、图形、图像、动画、声音和视频等多种信息,将平时难以表述的教学内容,如实验演示、情

境创设、交互练习等生动形象地展示给学生,从而提高教学质量和效率的一种教学软件。

1.1.2 多媒体课件的作用

多媒体课件可以使抽象的教学内容变得形象直观,让学生积极参与到学习中,从而增强了学生的学习兴趣,活跃了课堂气氛,让学生更好地理解和掌握教学内容。

例如,在上生物课时,可利用多媒体课件中的图片介绍鸟类的身体构造和生活习性等;又如,在上化学课时,可利用包含演示动画的多媒体课件介绍实验流程。

1.1.3 多媒体课件的分类

多媒体课件有多种分类方式。例如,按学科可以分为语文、数学、英语、物理和化学等;按学段可以分为幼儿园、小学、初中、高中、大学等;按制作工具可以分为 PowerPoint、Flash、Authorware、几何画板、仿真模拟实验室和方正奥思等;按实现的功能可以分为演示型、练习训练型、模拟型、游戏型和咨询型等。

下面简单介绍一下演示型、练习型、模拟型、游戏型和咨询型课件的特点。

- 演示型课件:演示型课件以向学生传授新知识为目标,包括呈现各种形式的教学内容(如文字、图片、动画、视频等),以及针对所学内容向学生提问,从而帮助学生正确理解和掌握相关知识,以及判断学生对相关知识的掌握情况。
- 练习型课件:练习型课件不是向学生传授新知识或技能,而是向学生提出问题并等待学生回答,当学生输入答案或做出回应后,计算机再判断正确与否,并根据学生回答的情况给予相应的反馈,从而强化已经学过重要知识和技能。
- 模拟型课件:模拟型课件是利用计算机来模拟真实的实验现象、自然现象或社会现象,学生通过观察、操作与思考,自己总结出结论,或通过操作来掌握相关实验。当真实实验过于昂贵或很难实现,或者包含有危险因素时,使用模拟型课件代替真实实验,可以得到很好的教学效果。
- 游戏型课件:游戏性课件是一种以游戏的形式呈现教学内容的课件。它把教学和娱乐融为一体,使学生在玩的过程中达到教学目标。
- 咨询型课件:咨询型课件像一个为学生答疑的老师,学生提出问题,计算机回答并解释相关内容。使用咨询型课件的教学过程中,学习的主动权完全在学生手里,从而为以学生为中心的自主学习创造了情景。

1.2 多媒体课件制作要点

下面为读者简要介绍制作多媒体课件的原则、制作流程和常用软件。

1.2.1 多媒体课件设计原则

多媒体课件的主要作用是辅助学习，因此应遵循以下设计原则：

- 内容完整、正确，能够突出重点，适合教学和自学。
- 颜色自然、简洁，搭配协调。
- 文字的字体、字号、颜色和位置前后对应。
- 声音和视频等元素符合主题，声音的音量适中，视频清晰。
- 多媒体课件中的动画和切换效果应简洁、精美。
- 可以方便地进行前进和后退等交互效果。

1.2.2 多媒体课件制作流程

多媒体课件并没有统一的制造流程，但大多会遵循设计脚本、准备素材、制作合成和调试完善的制作顺序。

- 设计脚本：在制作课件之前，应先系统地设计好课件脚本，然后根据课件脚本进行课件制作。课件脚本是将课件的教学内容、教学策略进一步细化，具体到课件的每一框画面的呈现信息、画面设计、交互方式以及学习的控制等。
- 准备素材：设计好课件脚本后，接下来的工作就是准备课件需要的各种素材，包括文字、图形、图像、动画、视频、音频等。可以在网上下载或购买素材光盘获取素材，也可以自己采集素材。
- 制作合成：利用多媒体课件制作软件，根据课件脚本用准备好的素材制作课件。
- 调试完善：制作好多媒体课件后，应在电脑上进行放映，观看放映效果，并对出现的错误进行修改和调试。

1.2.3 多媒体课件制作常用软件

目前主流的多媒体课件制作软件主要有 PowerPoint、Flash、Authorware 和几何画板等，它们各自拥有不同的特点，适用于制作不同类型的多媒体课件。

- PowerPoint：PowerPoint 是办公软件 Office 家族中的一个重要成员，在多媒体课件制作领域经常使用它制作演示型的课件。PowerPoint 最大的特点是简单易学，

由于它的使用界面与 Office 家族的另一成员 Word 很相似, 因此, 只要掌握了 Word 的使用方法, 就可以快速上手 PowerPoint, 制作出效果不错的课件。

- Flash: Flash 是一款专业的动画制作软件, 在多媒体课件制作领域, 经常使用它制作包含大量动画演示或具有交互功能的课件。
- Authorware: Authorware 是一款专业的多媒体制作软件, 与一般的多媒体制作软件不一样的地方在于, 它具有不用写程序, 只需使用流程线以及工具图标, 便可以制作出一些编程软件才能达到的效果, 如分支流程、判断流程等。因此, Authorware 非常适合用来制作具有交互功能的课件。
- 几何画板: 可以方便、快捷地绘制各种几何图形, 适用于制作数学课件。

1.3 典型案例——欣赏和分析鸟类知识课件

下面通过欣赏和分析鸟类知识多媒体课件, 来实际了解多媒体课件的功能和制作流程。此课件是使用 Authorware 7.0 制作的, 效果如图 1-1 所示。

1.3.1 欣赏鸟类知识课件

步骤 1▶ 双击本书配套素材“素材与实例”>“第 1 章”文件夹中的“鸟类知识.a7p”文件, 此时系统会启动 Authorware 7.0, 并打开此文件。单击工具栏中的“运行”按钮  运行课件, 如图 1-2 所示。



图 1-1 鸟类知识课件



图 1-2 打开并运行课件

步骤 2▶ 单击演示窗口中的“下一页”按钮 , 可依次显示课件中不同页面中的内容, 当显示导航页时, 单击页面中的导航文本, 可跳转到课件的相应页面, 如图 1-3 所示。

步骤 3▶ 单击“上一页”按钮  可以查看当前页面前一页的内容; 单击“返回”按钮  可以返回课件的第一页; 单击“查找”按钮 , 在弹出的“查找”对话框中输入要查找的文本, 然后依次单击“查找”和“转到页”按钮, 可跳转到课件中包含所输文本的页面, 如图 1-4 所示; 单击“退出”按钮 , 可关闭演示窗口。