



普通高等教育“十一五”国家级规划教材



高等院校计算机技术与应用教材

The producing
and development
of authorware
multimedia courseware

The producing and development of authorware multimedia courseware

The producing
and development
of authorware
multimedia courseware

Authorware 多媒体 课件的制作与开发

杨欢耸 编著

he producing
nd development
of authorware
multimedia courseware



ZHEJIANG UNIVERSITY PRESS
浙江大學出版社



普通高等教育“十一五”国家级规划教材

高等院校计算机技术与应用教材

Authorware 多媒体 课件的制作与开发

杨欢耸 编著



ZHEJIANG UNIVERSITY PRESS

浙江大學出版社

图书在版编目(CIP)数据

Authorware 多媒体课件的制作与开发/杨欢耸编著.
杭州:浙江大学出版社,2008.6

普通高等教育“十一五”国家级规划教材.高等院校计算机技术与应用教材

ISBN 978-7-308-05950-3

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

中国版本图书馆 CIP 数据核字(2008)第 064197 号

Authorware 多媒体课件的制作与开发

杨欢耸 编著

责任编辑 阮海潮(ruanhc@163.com)

封面设计 氧化光阴

出版发行 浙江大学出版社

(杭州天目山路 148 号 邮政编码 310028)

(E-mail: zupress@mail.hz.zj.cn)

(网址: <http://www.zjupress.com>

<http://www.press.zju.edu.cn>)

电话: 0571-88925592, 88273066(传真)

排 版 杭州大漠照排印刷有限公司

印 刷 杭州杭新印务有限公司

开 本 797mm×1092mm 1/16

印 张 25

字 数 640 千

版 印 次 2008 年 6 月第 1 版 2008 年 6 月第 1 次印刷

印 数 0001—3000

书 号 ISBN 978-7-308-05950-3

定 价 44.00 元

版权所有 翻印必究 印装差错 负责调换

浙江大学出版社发行部邮购电话(0571)88072522

内 容 简 介

Authorware 是一款优秀的多媒体创作软件,已广泛地应用于教育、娱乐、科学等各个领域。本书作者长期从事多媒体课件开发的教学工作,有较丰富的经验。本书共十二章,内容涉及文本、声音、数字电影、动画、交互、导航、框架、判断、函数与变量、知识对象、控件、程序打包及多媒体课件制作常用素材的获得与处理等方面。

本书以案例为导向,内容丰富、结构清晰、针对性强,并手把手地教你学做多媒体课件,即使是非计算机专业人员,也能快速上手,成为多媒体作品开发的高手,本书有很强的实用性和可操作性,可作为高等院校、在职教师进修等相关课程的教材,也可作为研究生及多媒体开发人员的参考用书。

前言

Authorware 是美国 Macromedia 公司推出用于开发交互式多媒体应用程序的创作工具,是一种可视化的基于流程图的工具软件,它广泛地应用于计算机辅助教育、游戏及办公自动化等领域,得到了广大多媒体程序设计人员的青睐。目前国内最新的版本是 Authorware7.02 汉化版,本书以 Authorware7.02 汉化版进行介绍。

Authorware7.02 具备许多功能,不仅可以直接支持 GIF、FLASH 动画的播放,而且能直接将 MP3 导入,实现一键发布等多种功能,特别是 OLE 技术、ActiveX 控件的使用使几乎所有的软件平台为 Authorware 利用,它已成为教育教学中进行多媒体课件制作与开发的重要工具。

由于 Authorware 具有所见即所得的特性,因此即使非计算机专业人员,通过本书的学习,也能迅速掌握它的用法,并用来制作高质量的多媒体课件。

本书以案例为导向,面向初、中、高级用户,并手把手地教你学做多媒体课件。读了本书之后,你将会惊喜地发现每学一部分内容,就会做每一部分所属内容的教学积件,并直接用于课堂。本书为中、高级用户提供了较多的课件创意,并对变量、函数、语句通过实例方式进行了较多的阐述,还专门增设了 Authorware 扩展这一章内容,阐述了对 Xtras、ActiveX 等的用法;通过素材获得与处理这一章内容又较好地解决了课件开发中素材获得难的问题。相信通过本书的学习,你定能制作出完美的多媒体课件。

本书的作者长期从事多媒体课件开发的教学工作,并一直在教学第一线,本书完全从教育教学的角度写的,相信能成为教育教学工作者的好帮手。

本书可作为高等院校师生的教学用书,也可以作为在职教师进行现代教育技术进修的教学用书,同时可以作为研究生及多媒体开发人员的参考用书。

本书在写作过程中得到了北京邮电大学、华东师范大学、杭州师范大学、浙江大学等高校的大力支持,也得到了叶玮玮、陈雪峰、陆火根、张治明、王贤

恩等专家学者的指导,同时郑珂、罗平平、张喜飞同志也对本书的编写做了大量的工作,在此表示衷心的感谢。

由于作者水平有限,书中难免会有漏误,敬请读者批评指正。

作者邮箱地址: hzjyhs@163.com

作者

目 录

第 1 章 Authorware 的基础知识	(1)
1.1 Authorware7.02 的安装	(1)
1.2 Authorware7.02 的启动	(4)
1.3 Authorware7.02 的基本操作	(5)
1.3.1 打开文件	(5)
1.3.2 保存文件	(6)
1.3.3 新建文件	(6)
1.3.4 关闭文件并退出 Authorware7.02	(6)
1.4 Authorware7.02 基本界面的认识	(7)
1.4.1 标题栏	(7)
1.4.2 菜单栏	(7)
1.4.3 工具栏	(8)
1.4.4 设计图标及调色板	(9)
1.4.5 演示窗口的设置	(10)
第 2 章 显示图标的设置	(12)
2.1 图片导入、显示图标属性设置及教学积件实例	(12)
2.1.1 图片导入	(12)
2.1.2 显示图标属性的设置	(15)
2.1.3 图像属性的设置	(17)
2.2 教学积件实例	(19)
【实例 1】祖国的大好河山	(19)
2.3 文本的输入与教学积件实例	(20)
2.3.1 直接输入文字	(20)
2.3.2 外部文本的导入	(21)
2.3.3 文本格式的设置与编辑	(23)
2.4 教学积件举例	(26)
【实例 2】动态书写文字	(26)
2.5 绘图工具箱的用法及教学积件实例	(29)

2.5.1 绘图工具箱	(29)
2.5.2 教学积件实例	(33)
【实例 3】 教学楼的动态建造	(33)
2.6 用显示图标制作简单的课件	(37)
【实例 4】 动态时钟制作	(37)
【实例 5】 循环移动的文字	(39)
2.7 基于图标的右键单击功能	(45)
第 3 章 等待图标与擦除图标的设置	(48)
3.1 等待图标的设置	(48)
3.2 擦除图标的设置	(50)
3.3 制作一些简单的实用积件	(52)
【实例 6】 三角形动态绘制	(52)
【实例 7】 填空与加点词的解释	(54)
【实例 8】 文字(线)的闪烁	(56)
3.4 群组图标的认识	(57)
3.4.1 初识群组图标	(57)
3.4.2 群组图标的属性	(61)
3.5 图标调色板使用	(61)
3.6 图标的复制、删除及移动	(62)
3.6.1 图标的复制	(62)
3.6.2 图标的删除	(63)
3.6.3 图标的移动	(63)
3.7 程序的调试	(63)
3.7.1 使用标志旗调试程序	(63)
3.7.2 使用控制面板调试程序	(64)
第 4 章 动画图标的设置	(67)
4.1 动画图标属性的设置	(67)
4.2 指向固定点的动画及教学积件实例	(70)
4.2.1 指向固定点的动画设置	(70)
【实例 9】 圆的直线运动	(70)
4.2.2 指向固定点的动画教学积件实例	(72)
【实例 10】 用移动的文字来解释某一图片	(72)
4.3 指向固定直线上某点的动画及教学积件实例	(75)
4.3.1 指向固定直线上某点的动画	(75)
【实例 11】 气球随机飞向云朵	(75)
4.3.2 教学积件实例	(78)

【实例 12】 有趣的课外活动	(78)
4.4 指向固定区域内的某点的动画及教学积件实例	(78)
4.4.1 指向固定区域内的某点的动画	(79)
【实例 13】 鸟随机飞向鸟巢	(79)
4.4.2 指向固定区域内的某点的动画教学积件实例	(82)
【实例 14】 有趣的数字游戏(编题)	(82)
【实例 15】 鸟跟随鼠标在固定区域内移动	(83)
4.5 指向固定路径的终点的动画及教学积件实例	(84)
4.5.1 指向固定路径的终点的动画	(84)
【实例 16】 卡通图片沿曲线运动	(84)
4.5.2 教学积件实例	(85)
【实例 17】 地球绕太阳不停地转动	(85)
【实例 18】 用滑块来控制运动的速度	(86)
4.6 指向固定路径上的任意点的动画	(88)
4.6.1 指向固定路径上的任意点的动画	(88)
【实例 19】 球随机到曲线上某点	(88)
4.6.2 教学积件实例	(89)
【实例 20】 长度练习	(89)
4.7 课件片头及片尾的制作	(90)
4.7.1 课件片头的制作	(90)
【实例 21】 片头的制作	(90)
4.7.2 多个画面的同时运行	(95)
【实例 22】 鸟与汽车的同时运行	(95)
第 5 章 数字电影图标、声音图标及 DVD 图标的设置	(98)
5.1 数字电影图标的设置及教学积件实例	(98)
5.1.1 数字电影图标的设置	(99)
5.1.2 数字电影的导入	(104)
5.1.3 电影图标的教学积件实例	(106)
【实例 23】 播放一部带有思考题的教学电影	(106)
【实例 24】 多部电影的播放	(107)
【实例 25】 用画图程序制作 Authorware 数字电影	(107)
5.2 声音图标的设置及教学积件实例	(109)
5.2.1 声音图标的属性	(109)
5.2.2 声音的导入	(110)
5.2.3 教学积件实例	(112)
【实例 26】 课文朗读	(112)
5.3 做一个完整的片头及片尾	(114)

5.4	WAV 格式声音文件压缩为 SWA 格式声音文件	(115)
5.5	WAV 格式声音文件压缩为 VOX 格式声音文件	(118)
5.6	MIDI 音乐的播放	(120)
5.7	DVD 图标	(124)
5.8	播放 GIF 动画	(126)
5.9	播放 Flash 动画	(129)
5.10	媒体同步的设置	(131)
5.10.1	媒体同步设置的基本方法	(131)
5.10.2	媒体同步设置的教学积件实例	(133)
	【实例 27】 地理《日食过程》电影字幕的设置	(133)
第 6 章	交互图标的设置	(137)
6.1	交互图标的建立	(137)
6.1.1	交互图标的类型	(137)
6.1.2	交互图标的属性	(138)
6.2	按钮响应及教学积件实例	(141)
6.2.1	按钮响应类型的设置	(141)
6.2.2	鼠标形式的改变	(145)
6.2.3	按钮形状的改变	(146)
6.2.4	教学积件实例	(149)
	【实例 28】 按钮式课件的制作	(149)
	【实例 29】 按钮式选择题及批改自动化积件的制作	(153)
6.3	热区域响应及教学积件实例	(154)
6.3.1	热区域响应的创建	(154)
6.3.2	热区域响应的属性设置	(156)
6.3.2	教学积件实例	(157)
	【实例 30】 图形的认识	(157)
	【实例 31】 菜单式课件的制作(我们的学校)	(159)
6.4	热对象响应及教学积件实例	(162)
6.4.1	热对象响应的创建	(162)
6.4.2	热对象响应的属性设置	(164)
6.4.3	教学积件实例	(165)
	【实例 32】 拼读练习	(165)
6.5	目标区响应及教学积件实例	(168)
6.5.1	目标区响应的设置	(168)
6.5.2	目标区响应属性的设置	(171)
6.5.3	教学积件实例	(172)
	【实例 33】 文字填空游戏	(172)

6.6 下拉菜单响应及教学积件实例	(178)
6.6.1 下拉菜单响应的设置	(178)
6.6.2 下拉菜单属性的设置	(180)
6.6.3 教学积件实例	(180)
【实例 34】 声音的控制	(180)
6.7 条件响应及教学积件实例	(185)
6.7.1 条件响应的设置及属性	(185)
6.7.2 教学积件实例	(186)
【实例 35】 数学混合运算练习	(186)
6.8 文本输入响应及教学积件实例	(189)
6.8.1 文本输入响应的设置	(189)
6.8.2 文本输入响应属性的设置	(190)
6.8.3 文本输入响应属性的设置	(191)
6.8.4 教学积件实例	(193)
【实例 36】 电子速查手册	(193)
6.9 按键响应及教学积件实例	(197)
6.9.1 按键响应的设置	(197)
【实例 37】 小鸟移动	(197)
6.9.2 按键响应属性的设置	(200)
6.10 重试限制响应及教学积件实例	(201)
6.10.1 重试限制响应的创建	(201)
6.10.2 重试限制响应属性的设置	(201)
6.10.3 重试响应教学积件	(202)
【实例 38】 乘法练习	(202)
6.11 时间限制响应及教学积件实例	(205)
6.11.1 时间限制响应的创建	(205)
6.11.2 时间限制响应属性的设置	(206)
6.11.3 教学积件实例	(207)
【实例 39】 多项选择题练习	(207)
6.12 事件响应	(211)
6.12.1 事件响应的创建及属性设置	(211)
6.12.2 教学积件实例	(212)
【实例 40】 图片放大的制作	(212)
6.13 课件界面的设计	(216)
第 7 章 导航与框架图标 的设置	(220)
7.1 导航图标的设置	(220)
7.2 框架图标的设置	(223)

7.3 导航与框架教学积件实例	(225)
【实例 41】 卡通画欣赏	(225)
【实例 42】 秋游景山课件制作	(230)
7.4 超文本式课件的制作	(236)
【实例 43】 记叙文的选材及开头超文本课件制作	(236)
第 8 章 判断图标的设置	(241)
8.1 判断图标属性的设置	(241)
8.1.1 判断图标的属性	(241)
8.1.2 判断图标的分支响应属性设置	(243)
8.1.3 判断图标中相关的变量	(244)
8.2 判断图标教学积件实例	(244)
【实例 44】 文字的闪烁	(244)
【实例 45】 考试题库及批改自动化	(247)
第 9 章 变量、函数及计算图标	(252)
9.1 变量、函数、表达式及语句的使用	(252)
9.2 变量	(254)
9.2.1 系统变量	(254)
9.2.2 系统变量的引入方法	(255)
9.2.3 系统变量的具体使用	(256)
【实例 46】 输入文本的回显	(256)
9.2.4 自定义变量	(258)
9.3 函数	(260)
9.3.1 系统函数	(260)
9.3.2 系统函数的引入	(262)
9.3.3 函数的语法规则	(264)
9.3.4 自定义函数	(265)
9.3.5 部分随带的自定义函数	(267)
9.3.6 Microsoft Agent 函数简介*	(274)
9.3.7 tMsControls. u32 函数简介*	(276)
9.3.8 BudApi. u32 函数简介*	(277)
9.4 计算图标的设置	(278)
9.4.1 计算图标	(278)
9.4.2 表达式	(286)
9.5 语句	(287)
9.5.1 条件语句	(287)
9.5.2 循环编程语句	(290)

9.5.3 条件循环语句	(291)
9.6 教学积件实例	(291)
9.6.1 画一条正弦曲线	(291)
9.6.2 画一个圆	(292)
9.6.3 画圆弦的中点轨迹	(293)
9.6.4 渐变圆的绘制	(295)
9.6.5 绘制涡轮图	(295)
第 10 章 库和知识对象及文件的打包	(298)
10.1 库	(298)
10.1.1 库的新建	(298)
10.1.2 库的打开	(300)
10.1.3 库内容的创建	(300)
10.1.4 库内容的删除	(301)
10.1.5 库内容的调用	(301)
10.1.6 库文件的编辑	(301)
10.1.7 库中链接图标更新	(302)
10.2 知识对象	(303)
10.2.1 启动知识对象对话框	(303)
10.2.2 知识对象类型	(304)
10.2.3 知识对象的添加	(309)
10.3 知识对象的应用	(310)
10.3.1 培训、演示程序的创建	(310)
10.3.2 是否题(判断题)程序创建	(317)
10.3.3 退出程序提示框创建	(324)
10.4 模块	(328)
10.4.1 模块的创建	(329)
10.4.2 模块的调用	(330)
10.5 程序的打包与发布	(330)
10.5.1 一键发布	(331)
10.5.2 执行“文件/发布/打包”命令	(333)
第 11 章 Authorware 的扩展及常用技巧荟萃	(335)
11.1 Authorware 的扩展	(335)
11.1.1 ActiveX 控件	(335)
11.1.2 Xtras	(339)
11.1.3 OLE 对象	(339)
11.2 常用技巧荟萃	(341)

11.2.1	流水按钮的制作	(341)
11.2.2	对象随鼠标移动的制作	(342)
11.2.3	模拟时钟的制作	(346)
11.2.4	通过 Authorware 访问 Internet/Intranet 资源简介	(347)
11.2.5	多种特效模式的获得	(348)
第 12 章	课件开发中素材的获得与处理	(350)
12.1	课件素材获得的渠道	(350)
12.1.1	图像素材的获得	(350)
12.1.2	声音素材的获得	(352)
12.1.3	数字电影(动画)的获得	(353)
12.2	声音素材的制作或获得	(354)
12.2.1	用计算机自带的录音机制作或获得声音	(354)
12.2.1	录音大师	(356)
12.3	用豪杰超级解霸获得相关的声音、图片、电影素材	(367)
12.3.1	将 MP3 转换成 WAV(声音)文件	(367)
12.3.2	从 VCD 或 DVD 中截取音乐并将其转换成 WAV(或 MP3)文件	(369)
12.3.3	将 VCD(MPEG)转换为 AVI 数字电影文件	(370)
12.3.4	将 VCD 转为 GIF 文件	(372)
12.3.5	将 MIDI 音乐转换为 WAV 音乐	(372)
12.3.6	截取 VCD 中的一幅图片	(373)
12.4	ACDSee	(374)
12.4.1	改变图片的尺寸和文件格式	(374)
12.4.2	引入扫描仪的图片	(376)
12.5	COOL 3D	(377)
12.5.1	COOL 3D 3.0 的启动	(378)
12.5.2	创建三维动态文字	(379)
附录	思考与练习题答案	(383)
	主要参考文献	(386)

第 1 章

Authorware 的基础知识

Authorware 是一个优秀的基于流程图标和流程线结构的交互式多媒体制作软件，它具有丰富的函数和程序控制功能，有强大的多媒体素材集成功能，有强大的文字图形图像处理功能，有强大的扩展功能、强大的内置数据跟踪功能和强大的发布功能。它通过计算图标可方便地将编程语言引入，还可方便地使用开发者的文字、图片、动画、声音以及数字电影等信息内容。本书采用国内最新的 Authorware7.02(汉化版)版本。相信通过本书的学习，初级、中级、高级用户都将有所收获。下面我们就从最基础的 Authorware7.02 安装开始吧。

1.1 Authorware7.02 的安装

从光盘开始安装，基本步骤如下：

1. 打开 Authorware7.02 文件夹，双击“setup”安装图标，出现如图 1.1 所示的画面。

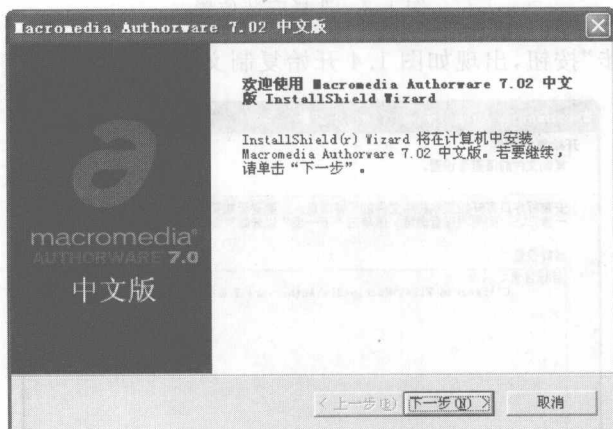


图 1.1 欢迎画面

2. 单击“下一步”按钮,出现如图 1.2 所示的安装协议,一般协议必须遵守。

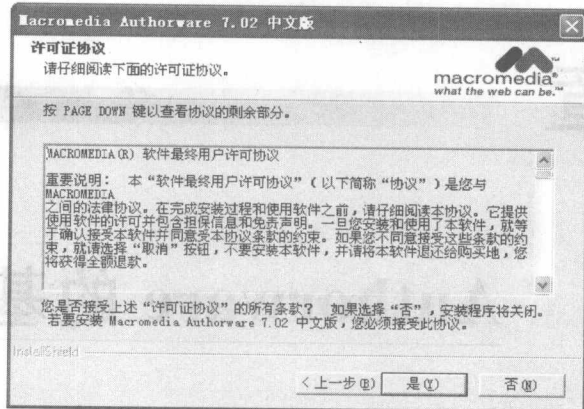


图 1.2 安装协议

3. 单击“是”按钮(接受协议),出现如图 1.3 所示的安装类型画面对话框,一般安装目录采用系统所推荐(默认)目录。

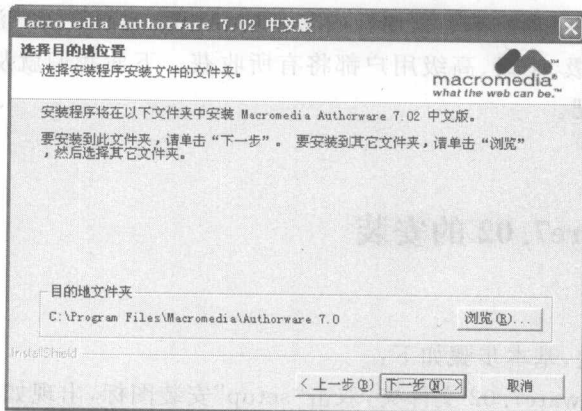


图 1.3 选择安装位置

4. 单击“下一步”按钮,出现如图 1.4 开始复制文件画面。

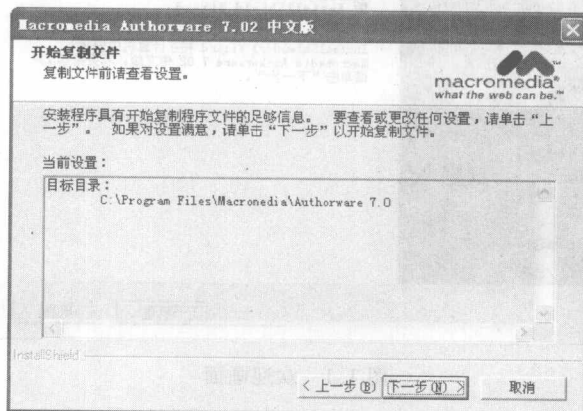


图 1.4 开始复制文件

5. 单击“下一步”按钮,出现如图 1.5 所示的安装画面。

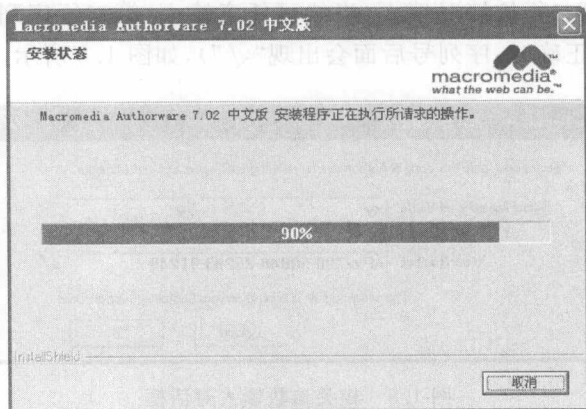


图 1.5 安装状态

6. 安装完毕后,屏幕出现如图 1.6 所示的结束画面。

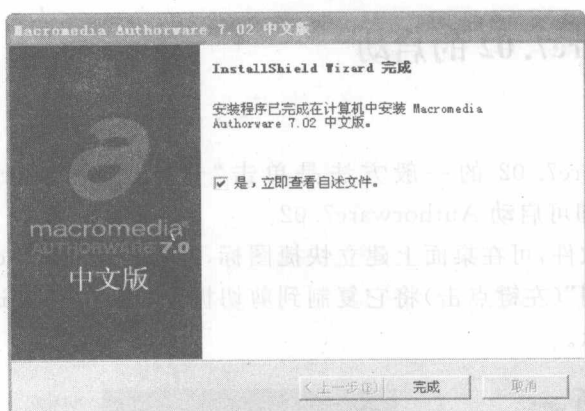


图 1.6 结束画面

如不想看自述文件,单击选项“是,立即查看自述文件”,将其前面的“√”去掉。单击“完成”按钮,结束安装。

7. 执行“开始/程序/Micromedia/Micromedia Authorware7.02”,启动 Authorware7.02 程序,如图 1.7 所示。

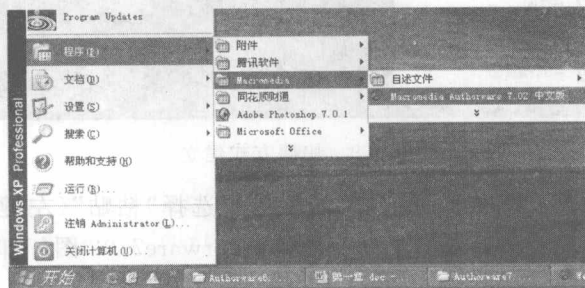


图 1.7 启动过程