



■ 领先一步学电脑丛书 ■

Boys and Girls 青春系列

毕业回眸

——Authorware 5.0

机械工业出版社
China Machine Press

●网冠科技 编著

领先一步学电脑丛书

Boys and Girls 青春系列

毕业回眸

——Authorware 5.0

网冠科技 编著



机械工业出版社

本书是“Boys and Girls 领先一步学电脑”丛书中的一本。带 Boys and Girls 进入多媒体艺术的精彩世界。

本书以美国 Macromedia 公司推出的多媒体处理软件 Authorware 5.0 为平台, 详尽地讲解了如何使用电脑制作毕业多媒体光盘时常用的一些构思及实现技巧。为使书的风格符合少男少女学习电脑知识的习惯, 本书尽量避免生硬难懂的计算机专门概念和术语, 从易操作性和实用性入手, 引用大量精彩实例讲解了利用 Authorware 5.0 进行多媒体软件设计的操作和技巧, 为体现“领先一步”的特色, 精心设计了“青春对白”和“与你同行”两篇, 分别讲解了多媒体的一些知识, 利用 Authorware 5.0 进行多媒体毕业光盘设计和制作的用法和技巧, 让读者通过制作多姿多彩的毕业光盘来回忆他们共同度过的一段美好时光。

本书既可作为 Boys and Girls 学习多媒体制作的教材, 也可以作为各层次读者的学习用书。

图书在版编目 (CIP) 数据

毕业回眸: Authorware 5.0 / 网冠科技编著.

-北京: 机械工业出版社, 2001.1

(领先一步学电脑丛书. Boys and Girls 青春系列)

ISBN 7-111-08320-2

I.毕… II.网… III.多媒体-软件工具, Authorware 5.0 IV.TP311.56

中国版本图书馆 CIP 数据核字 (2000) 第 71441 号

机械工业出版社 (北京市百万庄大街 22 号 邮政编码 100037)

策 划: 胡毓坚

责任编辑: 王琼先

责任印制: 郭景龙

中国农业出版社印刷厂印刷·新华书店北京发行所发行

2001 年 1 月第 1 版·第 1 次印刷

787mm × 1092mm $\frac{1}{16}$ • 17.75 印张 • 438 千字

0001-5000 册

定价: 25.00 元

凡购本图书, 如有缺页、倒页、脱页, 由本社发行部调换

本社购书热线电话: (010) 68993821、68326677-2527



Boys and Girls 领先一步学电脑丛书

塑造数字青春 让梦想飞翔

出版首页

青春，一个闪光的字眼。

青春，折射着热情和力量。

青春，意气风发的年龄。

青春，怀揣着梦想，走在新世纪希望的田野上。

作为新世纪的新新人类，Boys and Girls 无法拒绝每天被上千条信息轰炸的诱惑，因为这是信息时代。青春，为新时代导航！

同样，网络已经成为青年人生活的一部分，为了理解网络的精髓，Girls 纷纷触网，成为网上美少女（Net-Girl）。而好男儿们也不甘示弱，干脆把自己搬到网上，立志于网海，成为网络的新新人类（Net-Boy）。

美丽，是青春的代名词。不是吗？你身边可能就有 Photo-Girl，她们纤细的十指正沉浸在美丽魔方的变幻之中，巧妙地勾画出“荷塘月色”般的美丽。

她是 Photo-Girl，而他则是 DRAW-Boy，真彩画廊是他的作品！我呢，是 3D-Boy，我酷爱霹雳动感。

好一个青春组合：Photo-Girl + DRAW-Boy + 3D-Boy。

青春组合走进激情（Passion）地带，这里热情似火。青少年编程（Program）能手在这里扎堆，噼哩叭啦的击键声把一个个梦想变成了现实。

对面走来 Younger-DIYer，他是一个少年硬功夫，电脑 DIY 的高手。

又是一个灿烂的花季，美术师们（Flower-Artist）正在妆扮着自己的青春社区（Younger-City）。

同桌的你，正在制作毕业多媒体光盘，让我们一同回眸（Beauty-Review）曾经拥有的同窗岁月。在这里，你的倩影、同学们的合影（Photo）都点化成永恒的 Video，音箱里流淌着多么熟悉的声音。看着，听着，思绪又回到了那些难忘的一个个日子。曾记否，同学们用信任搭建友谊，用激情燃烧青春，用汗水浇灌理想，用欢笑演绎人生。

这是一曲数字青春的赞歌，伴随着动人的旋律，放飞吧，理想！

机械工业出版社

前言

同窗岁月，一段比金子更珍贵的日子，同学们一同走过几年的风风雨雨。

毕业了，同学们都有一种难以名状的心情。大家就要各奔东西，留在心中的是璀璨、温馨而又甜又涩的回忆。

这是毕业的无奈和痛苦，为什么不动手留下你的同桌、你的好友、你的同学、你的恩师……的音容笑貌，留下你生活足迹中的一点一滴呢？为什么不把同窗岁月化为永恒呢？

以前，同学们毕业时通过“毕业纪念册”记下彼此的赠言，一本小册子能记录同学们的信息。但，“毕业纪念册”无法将同学、好友的一举一动、一笑一颦都记录下来，更记不下同学们的声音。

如今，毕业时同学们纷纷制作毕业光盘，把以前的奢想变为了现实。为了实现你心中的梦想、满足你多年的欲望，请按本书方法制作毕业多媒体光盘，将同窗生活的足迹记录下来，把生活片段做成数字电影，将同学、好友的声音录制下来。让我们通过自己勤劳的双手、天资的大脑，绘制出我们曾经共同拥有的美好的同窗岁月，回眸令我们心欢、令我们陶醉的时光。

《毕业回眸》讲解了使用多媒体创作工具 Authorware 5.0 制作毕业多媒体光盘的方法。全书分两篇，“青春对白”通过一段段少男少女的真情对白，生动地向你讲解多媒体概念。“与你同行”采用图解形式，循序渐进、由易到难地讲解 Authorware 5.0 的操作技巧。通过本篇的学习，你将可以动手做出非常个性化的毕业多媒体光盘。留下同窗音容，让她们永驻！充分发挥你的想象力和创造力，将毕业之窗装点成为自己的一个小家！这里既有你自己的倩影、又有同学们的合影，更有老师们的留影，在音箱中又流淌着那亲切而又熟悉的声音。看着……听着……，我们仿佛又回到了那个难忘的岁月——我们用信任搭建友谊，用激情燃烧青春，用汗水浇灌理想，用欢笑演绎人生。我们将与你共同体会和探讨新时代的气息。

光阴…流星…，两个完全不同的事物，但它们却是同样地飞逝！

同学们，不用再犹豫了，打开你的电脑，打开你记忆的闸门，打开你面前的书，把这最美好的时光用最好的方式记忆下来，为人生留下永恒的纪念。



网冠科技

本书配套素材请读者点击网冠科技站点 <http://netking.163.com> 进行自由下载。

技术支持: netking_@yeah.net

網易 NETEASE
WWW.163.COM

是网易公司的标志。

Boys and Girls
新新人类



出版说明 前言

第1篇 青春对白

话题一	媒体与多媒体基础	2
话题二	多媒体技术发展	3
话题三	多媒体技术特点	3
话题四	多媒体技术对人类的影响	4
话题五	多媒体计算机系统结构组成	4
话题六	多媒体创作软件	6
话题七	佼佼者 Authorware	6

第2篇 与你同行

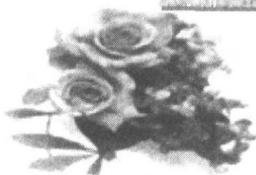
第1章	主要界面	10
一、	标题栏	10
二、	主要下拉菜单	10
三、	常用工具栏重点按钮	16
四、	图标工具栏	17
第2章	属性设置	19
一、	设置文件属性	19
二、	设置图标属性	23
第3章	格式设计	26
一、	导入文本、图片等多媒体资料	26
二、	多样式的文本格式	32
三、	各种各样的图片效果	38
第4章	动画设计	46
一、	Motion (移动) 图标简介	46
二、	Direct to Point (指向固定点) 动画设计	48
三、	Direct to Line (指向固定直线) 动画设计	53



KJ592/02



四、Direct to Grid (指向固定区域) 动画设计	57
五、Path to End (指向固定路径终点) 动画设计	61
六、Path to Point (指向固定路径上任意点) 动画设计	63
七、多个动画效果的设计	66
第5章 交互设计	71
一、初识 Interaction (交互) 图标	71
二、按钮响应交互	73
三、热区响应交互	78
四、热对象响应交互	81
五、目标区域响应交互	84
六、下拉菜单响应交互	88
七、时间限制响应交互	89
八、群组图标的使用	94
九、条件响应交互	98
十、按键响应交互	103
十一、文本输入响应交互	108
十二、次数限制响应交互	116
十三、事件响应交互	121
第6章 框架导航	126
一、Decision (决策) 图标的使用	126
二、框架图标的使用	143
三、Navigate (导航) 图标的使用	148
四、计算图标实现跳转功能	153
五、超文本链接	155
第7章 知识对象	160
一、知识对象简介	160
二、Application 的使用	161
三、Find CD Drive 的使用	164



四、Browse Folder Dialog 的使用	167
五、Message Box 的使用	170
六、Jump to Authorware File 的使用	173
第 8 章 变量函数	177
一、自定义变量	177
二、系统变量	179
三、基本函数	185
四、外部函数	190
第 9 章 多媒体组合	193
一、声音图标的应用	193
二、数字电影图标的应用	197
第 10 章 打包发布	201
一、创建库文件	201
二、与库文件一起打包	202
三、对库文件单独打包	204
四、源、库文件单独打包	205
第 11 章 我的作品——毕业回眸	206
实例一 开始	207
实例二 主界面及退出	216
实例三 我就是我和新心相册	228
实例四 勿忘我和我们的故事	242
实例五 念师恩和影像厅	255
实例六 余音绕梁和妙妙榜	261
第 12 章 如何时时保持领先	274



第1篇

青春对白



Boys and Girls 电脑领先一步

佼佼者 Authorware

多媒体创作软件

多媒体计算机系统结构组成

多媒体技术对人类的影响

多媒体技术特点

多媒体技术发展

媒体与多媒体技术





话题一 媒体与多媒体基础



从现在开始我们将要进入 Authorware5.x 的学习。首先，我们需要了解一点多媒体的基础知识。



多媒体 (Multimedia) 这个词，你一定没少听说吧。



是啊，我们现在这个社会，已经站在了信息技术革命的门槛上。而在信息时代，更需要各种丰富多彩的交流啊，多媒体技术因此应运而生了。那么到底什么是多媒体呢？



多媒体 (Multimedia)，顾名思义是多种媒体的结合体。为此，需要简单了解什么是媒体。



所谓媒体就是信息的表示和传输的载体。一般我们可以将它分为五种：感觉媒体、表示媒体、表现媒体、存储媒体、传输媒体。



感觉媒体即能直接作用于人的感官，让人产生感觉的媒体，比如语言、音乐、图像等，都属于感觉媒体。



表示媒体是为了加工、处理感觉媒体而人为研究、构造出来的一种媒体，它是用于传输感觉媒体的中间手段。在内容上，表示媒体主要是指对感觉媒体的编码，如语言编码、文本编码、图像编码。



表现媒体 (或叫显示媒体) 是指感觉媒体和用于通信的电信号之间转换用的一种媒体，又划分为输入表现媒体 (包括扫描仪、摄像机等) 和输出表现媒体 (包

括显示器等)。



存储媒体是用于存储表示媒体的介质，这类媒体包括硬盘、软盘及各种光盘等。



传输媒体是将表示媒体从一处传到另一处的物理载体，如用于通信和传输的双绞线、光纤、电磁波、红外线等。



以上关于媒体的分类，听起来好象 嗦，但现在你大概可以看出来，确实是界限明显的。而且关于媒体的以上分类，也是目前的标准分法，也可以说是一种常识了哦！



对的。但是在多媒体技术中，媒体一般是指感觉媒体，也就是能让人产生感觉的语言啦、音乐啦、图像啦，等等。



正是。如同我们常讲的多媒体软件中的元素——文字、声音、图形图像、视频、动画等等也都是感觉媒体的内容。



对于多媒体，其定义也是多种多样的，简言之，就是能对多种载体 (媒介) 上的信息和多种存储体 (媒质) 上的信息进行处理的技术。



不过，从广义上讲，多媒体是一个领域，指的是与信息处理有关的所有技术和方法。



嗯，对。不仅是一个领域，而可以说是一个新兴的行业呢。我们的社会对才华横溢的“多媒体设计师”可是很钟爱的哦！





话题二 多媒体技术发展



现在该是了解一点多媒体技术发展的的时候了。以下将要介绍在这场技术革命中几个关键的事件。



1984年，美国 Apple 电脑公司推出了 Macintosh 个人电脑，该电脑首次具备统一的图形用户界面（包括窗口、图标等图形化元素），并且支持鼠标输入。这可是计算机发展的一次飞跃。



然后，在 1991 年美国拉斯维加斯国际电脑博览会上，首次正式推出多媒体产品，引起了巨大轰动。



但是多媒体信息的大容量是一个很关键的问题。直到后来容量巨大的 CD-ROM 光盘出现，才使得个人电脑能够成为面向多种领域的信息类家用电器。



那么，多媒体技术在我国是怎么发展起来的呢？我国的技术是不是要稍微落后一点啦？



确实，与其他的计算机技术一样，多媒体技术最早也是起源于美国。不过呢，我国的多媒体技术发展也是相当快的。而且，由于我国拥有巨大的市场，发展前景也是无法估量的。



最早，多媒体技术是在 1989 年引起我国电脑界注意的。那时主要是把较多的工作集中在多媒体应用系统的开发上。



从 1992 年到 1995 年，软硬件技术的提高使得多媒体技术在我国开始进入应用时期。



从 1995 年至今，多媒体个人电脑逐渐步入家庭，这当然也是乘着 Windows 95 的“东风”了。



如今，多媒体产品的热销更是说明中国未来的多媒体市场前景广阔，无法估量啊！



那么，多媒体技术的发展趋势又如何呢？



首先，未来的多媒体技术将进一步完善计算机支持的协同工作环境。其次，还将在智能多媒体技术方面有所突破，还有一个重要的发展方向就是多媒体管理信息系统（MMIS）。

话题三 多媒体技术特点



多媒体技术的出现，为现代社会的交流活动与信息传播提供了新的手段和效果。那么，与传统的电脑技术相比，多媒体技术有些什么特点呢？



首先是多媒体技术的集成性。这里的集成性一方面是媒体信息的集成，另一方面是表示媒体设备的集成。



是的。多媒体的集成性体现在各种技术的综合应用，各种原本零散的单一的信息的综合处理上。



其次是实时性。在多媒体系统中声音及活动的视频图像是强实时（Hard Realtime）的，多媒体就提供了对这些媒体实时处理的能力。



是啊，我们知道多媒体信息的





数据量是很大的，如果没有相关的技术支持，我们读取这些信息的速度会很受限制。另外还有就是要解决同步的问题，如同“对口形”一样。



第三个特点就是多媒体技术的交互性。



交互性指的是人与机器之间可以相互获得所需信息，也就是可以实现在人与计算机之间的一种互动交流和沟通，对人来说，主动性就增强了。



最后还有很明显的一点，就是多媒体产品的非纸张输出形式——以光盘（CD-ROM）为主要输出载体。

话题四 多媒体技术对人类的影响



那么，多媒体技术对人类有哪些重大影响呢？当然不会只是听听 CD，玩游戏那么简单吧？



那是当然。多媒体技术在很多方面几乎引起根本性的变革。以下我们简单地介绍一下。



首先是信息通信技术的快速发展了。借着多媒体技术的飞扬之势，电话、电视、传真、摄像机等等电子产品逐渐与电脑融为一体，给人们的通信带来极大的便利。



此外，电子出版物的容量之巨大、内容之新颖、成本之低廉，也使得电子出版也成为一种前途光明的新兴产业。



第三点，大家也一定听说过所谓的“家庭办公”了，其实这只是“现代办

公”的一个方面而已。现代办公之所以如此优越，主要就是在信息输入、资料管理、信息交流等各个环节中采用了先进的多媒体技术。



在家上班当然很不错了，但是关键还要看，你的老板是不是有这么英明了。有些老板是宁愿职员呆坐在办公室，也不放心让他回家的呀。不过我相信，现在的中学生，以后肯定会有数量可观的一部分人能够实现“在家上班”的愿望的。



嗯。第四点就是大家熟知的家庭娱乐了。现在的家电概念，可以说又有新的发展了。配有 CD-ROM 和声卡的多媒体个人电脑，以及马上又将兴起的信息家电，使得我们的生活更加充满便捷和快乐。



第五点，计算机辅助教学(CAI)也在渐渐引起教育领域的变革。这当然也有各种优秀的多媒体教育软件的功劳。



最后，在诸如医疗、军事等专业领域，多媒体技术（例如图形图像、虚拟现实等）的广泛采用也使得这些技术发展如虎添翼。



是啊，多媒体技术对我们人类社会的影响已经越来越大，不仅将给我们的生活提供更好的服务，甚至还将改变我们的生活方式呢。

话题五 多媒体计算机系统结构组成



以下几节，我们将简单介绍一下多媒体计算机系统，包括它的结构组成、硬件系统、操作系统、开发工具以及应用系统。



girl MPC 就是多媒体计算机的简称, MPC 系统结构的组成可以按分组结构和系统组成来分类。



boy 是的,咱们先谈谈分组结构吧。多媒体计算机的应用系统就是用户接口,实现信息的传送、对接。



girl 第二部分是多媒体计算机的操作系统,它应该能完成开发和编辑功能,是生成和处理多媒体的基础。



boy 多媒体的核心系统要求能支持图形、语音、动画等媒体的处理,否则也就谈不上多媒体了。你有点想不到吧, Windows 也是一个多媒体操作系统。



girl 别小瞧我了, Windows 操作系统能处理声音、图形、动画,用自带的媒体播放器还可以看影碟,当然是多媒体操作系统。



boy 在现在的计算机中都有了声卡、显卡,它们是多媒体硬件设备的驱动,也就是说它们是多媒体的输入/输出的接口控制器件,少了它们就什么都不是了。



girl 没错!而且由于一般处理多媒体的文件的存储量都是相当大的,如果只是直接进行存储操作,这可是相当浪费的一件事,必须对它们进行压缩。



boy 压缩还得有硬件基础,在计算机中有专用芯片的电路卡,用以实现多媒体的实时压缩和解压。



girl 现在对多媒体硬件系统有点印象了吗?似乎它们与你想象中的多媒体不

相干,其实,你看到的精彩的动画,优美的音乐确实就是它们产生的。



boy 那么,多媒体计算机的硬件系统又是由什么组成的呢?



girl 首先,作为一台计算机,它应该有传统的硬件设备,如:硬盘、主板、CPU 等器件。



boy 这我也知道,没有了主板的计算机是不会转的。我还知道多媒体计算机是不能没有一个 CD-ROM,因为多媒体信息要传送的数据量太大了。



girl 不错,多媒体的数据量的确很大,用传统的软盘传输,已经几乎变成一个笑话了。一支 MP3 的歌曲就有 10 多 MB,真有点为难软盘了。



boy 除了一个 CD-ROM 的最基本要求外,音频输入/输出和处理设备也是应该必备的,这就是前面提到的声卡。



girl 有了声卡就可以听音乐了。可别说我没提醒你,要买个好声卡,你就可以欣赏更加动听的音乐喽!



boy 对于一台高级的 MPC,还应具有实时任务调度、多媒体数据转换和同步控制功能的机制,对多媒体硬件设备进行驱动和控制。



girl 它还应具有图形和声像的用户接口如 Video for Windows,才算完整的多媒体计算机系统。



话题六 多媒体创作软件



多媒体听得挺多的，那又有哪些软件工具来创作呢？



这还得分类来讨论，主要有两大类，一类是媒体创作软件工具，就是素材处理工具。



嗯，这我还了解一点，鼎鼎有名的 Photoshop 不就是处理图形的工具吗？应该是一种媒体创作工具吧？



对，媒体创作软件工具有很多，单是图形处理的，就还有 Freehand、Cooldraw 等丝毫不逊色于 Photoshop 的软件。还有处理动画的……



等等，这我知道得不少，3D Studio、Director、Animator 都是相当好的制作动画的软件工具。



是的，它们都能做出相当好的动画，而且也不太难用。有空别忘了，学一学，将来会有用的。



我会的，那么声音是不是也有相应的处理软件？



Waveditor 就是一个处理声音的软件工具。图形、动画、声音等素材的处理工具都有了，那咱接着讨论一下第二类多媒体创作工具。



它们与前面提到的媒体处理软件工具又有什么不同呢？



它们的不同主要在于开发的对

象不同。素材处理软件是对素材进行处理和编辑，创作工具则是对各种媒体素材进行组合，创作出多媒体的效果。



嗯，有点懂了。Authorware 就是一款多媒体创作工具，它是基于图标和流线设计的多媒体创作工具。



是的，相应的工具还有基于卡片和页面设计的工具 ToolBook。



据我所知，基于时间设计的软件工具 Director 也是一款挺不错的多媒体创作工具。



VB、VC 是以程序语言为基础的多媒体创作工具，由于学习程序语言困难、要求较高而且设计麻烦，所以不常用于多媒体软件的开发。



比较而言，现在最为流行的多媒体创作工具是 Authorware，其次是 Director、ToolBook，VB、VC 多用于高级系统的开发和应用。



真的吗，那我可要花点时间认真地学一学了。

话题七 佼佼者 Authorware



Authorware 是 Macromedia 软件供应商开发的一款软件，现在市场上最新的版本是 Authorware 5.0，通过它们的官方网站可以下载 Authorware 5.1 版本。



与其它同类的多媒体开发软件相比，它具有相当明显的优势，这也使得它在 CAI、娱乐等方面的多媒体软件的开发上有着广泛的应用。



 **boy** 在众多的多媒体创作工具中，
Authorware 始终是其中的佼佼者。

 **girl** Authorware 简单易学，读者不
需要有专门的编程基础，只需花点时间了解
了 13 个基本图标的用法后，就能做出相当
漂亮的多媒体软件。

 **boy** 而且，它最大程度地简化了多
媒体的创作过程，循环、跳转等基本功能实
现起来很简单，为创作人员集中精力编排素
材提供了条件。在同样的条件下，可以做出
更高质量的多媒体软件。

 **girl** Authorware 是基于图标（Icon）
和流线（Line）的多媒体创作工具，极大地
简化设计的过程。

 **boy** 同时，Authorware 具有非常丰
富的交互方式，共有 11 种不同的类型，使
得人机交互形式多样活泼。通过不同的方式
的组合，更可以产生意想不到的效果。

 **girl** 这正是教学软件、娱乐软件所
需要的，多种交互方式大大丰富了软件的效果。

 **boy** Authorware 有大量的系统变量
可供使用，使操作者可以如意地控制各个流
程。还有 300 多个基本函数，大大提高了控
制能力，合理的使用可以大大地提高程序的
功能和有效性。

 **girl** 除此之外通过导入外部函数，
扩展 Authorware 的功能，通过其官方提供
的外部函数库，使得 Authorware 的功能不
断的提升。

 **boy** 在 Authorware 最后生成的是标
准的 Windows 窗口，能与 Windows 操作系
统良好兼容，这更为其发展提供了广阔的前
景。

第2篇



Boys and Girls 电脑领先一步

与你同行

框架导航

交互设计

动画设计

格式设计

属性设置

主要界面

毕业回眸

打包发布

多媒体

变量函数

知识对象

