

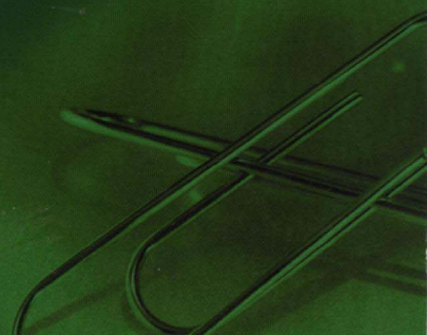


免费附赠实例光盘一张

Authorware 6 多媒体课件

制作 实例教程

孙全党 张云杰 赵 琰 等编著



Authorware 6 多媒体课件 制作实例教程

孙全党 张云杰 赵 琰 等编著

本书附盘可从本馆主页 <http://lib.szu.edu.cn/>
上由“馆藏检索”该书详细信息后下载，
也可到视听部复制



A1004498

电子工业出版社

Publishing House of Electronics Industry

北京·BEIJING

内 容 提 要

Authorware 6 是由 Macromedia 公司推出的一款优秀的交互式多媒体制作软件, 本书全面介绍使用这个软件制作多媒体课件的方法。全书共分 16 章, 内容包括 Authorware 6 新功能介绍, 用其制作普通演示课件、动画课件, 以及交互课件的方法和技巧。全书以 Authorware 6 的基础概念和制作多媒体课件入门知识为主线, 制作多媒体课件的实例操作为支撑, 具有较强的可读性和可操作性。通过详细的介绍、实际的演示操作和精美的实例, 读者可以快速成为使用 Authorware 6 制作多媒体课件的行家里手。

目前, 多媒体课件已经广泛地应用于教学、军事, 以及办公自动化等多个领域, 从而使得制作多媒体课件成为当前一种非常流行的热门技术。本书为所有希望尽快掌握这种技术的读者编写, 并可用做电脑培训班、辅导班和短训班的教材。

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 多媒体课件制作实例教程 / 孙全党等编著. —北京: 电子工业出版社, 2002.8

ISBN 7-5053-7159-2

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

中国版本图书馆 CIP 数据核字 (2002) 第 048498 号

责任编辑: 祁玉芹

特约编辑: 丁 雪

印 刷: 北京鑫正大印刷有限公司

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

北京市海淀区万寿路 173 信箱 邮编 100036

经 销: 各地新华书店

开 本: 787×1092 1/16 印张: 21 字数: 490 千字 附光盘 1 张

版 次: 2002 年 8 月第 1 版 2002 年 8 月第 1 次印刷

印 数: 6000 册 定价: 36.00 元

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

前 言

Authorware 是美国 Macromedia 公司开发的一种可以在 Windows 和 Macintosh 等环境下运行的多媒体软件制作系统，作为一个优秀的基于流程图的交互式多媒体制作软件，该软件自问世以来得到用户的广泛欢迎。其最新版本 Authorware 6 在功能上更加强大，用它制作多媒体课件更加便捷。

目前，多媒体课件已经广泛地应用于教学、军事，以及办公自动化等多个领域，从而使制作多媒体课件成为当前一种非常流行的热门技术。由于 Authorware 6 的功能强大，所以它是制作专业多媒体课件的首选工具软件。

对于 Authorware 6 这样的软件，只要掌握了它的使用方法和技巧，使用起来是非常方便的。笔者在多媒体课件设计领域和使用 Authorware 方面有多年经验，为了使读者能够了解有关专业多媒体课件的知识，尽快熟悉 Authorware 6 提供的各种功能，掌握使用 Authorware 6 的方法和技巧，并且最终能够制作出更好的多媒体课件效果，笔者编写了这本书。

全书共分为 16 章，内容包括 Authorware 6 新功能介绍，用其制作普通演示课件、动画课件，以及交互课件的方法和技巧。全书以 Authorware 6 的基础和制作多媒体课件的入门知识为主线，制作多媒体课件的实例操作为支撑，具有较强的可读性和可操作性。通过详细的介绍、实际的演示操作和精美的实例，读者可以快速成为使用 Authorware 6 制作多媒体课件的行家里手。

在本书的前 13 章中，笔者针对多种多媒体课件的制作，由浅入深，一步步地讲解使用 Authorware 6 的方法，并详细介绍了 Authorware 6 的多种功能和技巧。

在本书的第 14~16 章中，笔者通过 3 个精彩的综合课件设计实例，将所讲解的课件制作方法应用到综合实战中。使读者可以综合理解前面各章的内容，增强实战的能力。

在编写本书时，笔者力求遵循“完整、准确、全面”的编写宗旨，按照课件设计制作的流程原理及学习的规律组织材料和编写顺序。对各功能介绍，笔者力求完整，并用实例加深读者的理解。对课件制作新手而言，本书是一本不可多得的入门教材；课件设计高手通过阅读本书，也可快速提高自己的技术水平。

本书由孙全党、张云杰和赵琰编写，参加本书的编写人员还有郝利建、刘云峰、关大友、李猛、李刚、周斌、武志刚、薛庆和阎永丰等，书中正文和实例中的课件均由云杰媒

体工作室设计制作。

由于本书编写时间较紧，编写人员的设计水平有限，因此在编写过程中难免有失当之处。在此，笔者对广大读者表示歉意。望广大读者不吝赐教，对书中的失误之处给予指正。也希望读者朋友们今后能和我们一起来探讨，制作出真正高水平的多媒体课件。

我们的 E-mail 地址是：qyqbook@sohu.com。

作者

2002年5月

目 录

第 1 章 Authorware 6 概述	1
1.1 Authorware 的主要功能特点和应用.....	1
1.1.1 主要功能和特点.....	1
1.1.2 应用范围.....	4
1.2 Authorware 6 的新增功能和特点.....	6
1.2.1 界面方面.....	6
1.2.2 文本编辑方面.....	7
1.2.3 Web 技术方面	7
1.2.4 打包和发布方面.....	7
1.2.5 其他方面.....	8
1.3 本章小结.....	8
第 2 章 多媒体课件制作基础知识	9
2.1 Authorware 6 的界面.....	9
2.1.1 启动 Authorware 6.....	9
2.1.2 界面组成及作用.....	9
2.2 Authorware 6 的命令工具.....	11
2.2.1 菜单栏.....	11
2.2.2 工具栏.....	17
2.2.3 图标面板.....	18
2.3 制作多媒体课件的设计思路和要点.....	20
2.3.1 制作多媒体课件的设计思路.....	20
2.3.2 制作多媒体课件的要点.....	22
2.4 本章小结.....	23
第 3 章 制作普通演示课件	25
3.1 设计展示窗口和使用 Display 图标.....	25

3.1.1	设计展示窗口.....	25
3.1.2	使用 Display 图标.....	28
3.2	建立和编辑图形.....	29
3.2.1	插入图形.....	29
3.2.2	绘制和编辑图形.....	31
3.3	文本编辑.....	37
3.3.1	直接输入文本.....	37
3.3.2	复制及粘贴剪贴板中的内容.....	38
3.3.3	设置文本属性.....	40
3.3.4	插入 OLE 对象.....	43
3.4	增加过渡效果和等待时间.....	44
3.4.1	设置过渡效果.....	44
3.4.2	使用 Wait 图标.....	48
3.5	本章小结.....	50
第 4 章	制作动画课件.....	51
4.1	使用 Motion 图标.....	52
4.1.1	制作显示对象和使用 Motion 图标.....	52
4.1.2	Motion 图标选项设置.....	54
4.2	Direct to Point 动画.....	57
4.3	Direct to Line 和 Direct to Grid 的动画.....	58
4.3.1	Direct to Line 动画.....	58
4.3.2	Direct to Grid 动画.....	62
4.4	Path to End 动画.....	65
4.5	本章小结.....	69
第 5 章	制作综合演示课件.....	71
5.1	制作第一页的效果.....	72
5.1.1	课件结构.....	72
5.1.2	制作第一页显示效果.....	72
5.1.3	制作“下一页”按钮.....	78
5.2	制作第二页的效果.....	81
5.2.1	使用 Erase 图标.....	82
5.2.2	制作第二页开始显示效果.....	84
5.2.3	制作鼠标和打开菜单的动画.....	86

5.2.4	制作“下一页”按钮.....	88
5.3	本章小结.....	90
第 6 章	制作分支型课件.....	91
6.1	分析课件结构并制作开始效果.....	92
6.1.1	课件内容和结构.....	92
6.1.2	制作开始的演示部分.....	92
6.2	使用 Decision 图标制作分支结构.....	99
6.2.1	设置顺序分支路径.....	99
6.2.2	设置随机分支路径.....	102
6.2.3	设置计算分支路径.....	103
6.3	制作分支的内容.....	103
6.3.1	使用 Map 图标.....	103
6.3.2	制作“展 1”分支的内容.....	105
6.3.3	制作“展 2”分支内容.....	107
6.4	制作最后的演示部分.....	111
6.5	本章小结.....	113
第 7 章	制作交互式课件.....	115
7.1	分析课件并制作背景效果.....	116
7.1.1	分析课件.....	116
7.1.2	制作背景效果.....	116
7.2	使用 Interaction 图标.....	119
7.2.1	交互的原理和组成.....	119
7.2.2	使用 Interaction 图标设计.....	120
7.2.3	交互响应的类型.....	121
7.3	创建交互的多种响应.....	122
7.3.1	创建下拉菜单响应.....	122
7.3.2	创建按钮响应.....	126
7.3.3	创建按键响应.....	129
7.3.4	创建文本输入响应.....	130
7.4	创建 move 交互的多种响应.....	132
7.4.1	创建条件响应.....	133
7.4.2	创建热对象响应.....	136
7.4.3	创建热区响应.....	138

7.4.4	创建时间限制响应.....	140
7.5	其他响应.....	144
7.5.1	目标区域响应.....	144
7.5.2	重试限制响应.....	145
7.6	本章小结.....	146
第 8 章	制作框架式课件	147
8.1	分析课件并制作主界面.....	148
8.1.1	分析课件.....	148
8.1.2	制作主界面.....	148
8.2	使用 Framework 和 Navigate 图标	153
8.2.1	Framework 和 Navigate 图标简介	153
8.2.2	建立两首诗的框架结构.....	153
8.2.3	建立两页的指向.....	157
8.3	制作超文本效果.....	159
8.3.1	制作第一首诗的效果.....	159
8.3.2	制作第二首诗的效果.....	164
8.4	本章小结.....	167
第 9 章	制作多媒体信息课件	169
9.1	制作背景.....	170
9.2	导入和编辑多媒体信息.....	171
9.2.1	音频信息.....	172
9.2.2	Flash 动画	174
9.2.3	数字电影.....	178
9.2.4	视频信息.....	182
9.3	制作课件的播放控制效果.....	185
9.4	本章小结.....	189
第 10 章	使用变量、函数和表达式制作课件.....	191
10.1	变量、函数和表达式.....	191
10.1.1	变量和函数的定义.....	191
10.1.2	变量类型.....	192
10.1.3	函数类型.....	193

10.1.4	运算符和表达式.....	193
10.2	制作课件选名字主程序.....	194
10.2.1	制作背景.....	195
10.2.2	制作选名字主程序.....	195
10.2.3	编辑变量、函数属性.....	203
10.3	制作提问的效果.....	205
10.3.1	制作问题的效果.....	205
10.3.2	制作分支程序.....	208
10.4	本章小结.....	211
第 11 章	使用 ActiveX 控件制作课件	213
11.1	ActiveX 控件简介	213
11.2	使用 ActiveX 控件	214
11.2.1	检查是否支持 ActiveX 控件	214
11.2.2	制作背景.....	215
11.2.3	使用 ActiveX 控件	215
11.3	制作控制部分.....	217
11.3.1	设置输入主页.....	217
11.3.2	设置控制部分.....	218
11.4	本章小结.....	222
第 12 章	资源重组	223
12.1	组织图标.....	223
12.1.1	使用群组图标.....	223
12.1.2	图标命名.....	224
12.1.3	图标着色.....	224
12.2	使用库.....	224
12.2.1	创建库.....	225
12.2.2	编辑库.....	225
12.2.3	使用库.....	228
12.3	使用模块.....	230
12.3.1	创建模块.....	230
12.3.2	使用模块.....	231
12.4	使用标志旗.....	232
12.4.1	标志旗介绍.....	232

12.4.2 使用标志旗.....	232
12.5 调试课件程序.....	233
12.5.1 控制面板.....	233
12.5.2 调试技巧.....	236
12.6 本章小结.....	238
第 13 章 打包发布课件.....	239
13.1 组织文件.....	239
13.1.1 组织查找所需文件.....	239
13.1.2 用户信息记录.....	242
13.2 发行决策.....	242
13.2.1 发行时需要的文件.....	242
13.2.2 文件发行到的媒体.....	245
13.3 打包课件.....	245
13.3.1 打包程序文件.....	246
13.3.2 打包库文件.....	247
13.3.3 打包发行到网络.....	248
13.4 本章小结.....	254
第 14 章 综合实例(一)——精美图集.....	255
14.1 实例介绍和分析.....	255
14.1.1 实例介绍.....	255
14.1.2 实例分析.....	256
14.2 制作封面.....	257
14.2.1 制作封面底框.....	257
14.2.2 制作封面的效果.....	259
14.3 制作图册页的内容.....	261
14.3.1 制作交互响应.....	261
14.3.2 制作每一页的效果.....	262
14.4 制作浏览的效果.....	265
14.4.1 制作进入浏览的按钮和退出按钮.....	265
14.4.2 制作浏览.....	267
14.5 本章小结.....	274

第 15 章 综合实例(二)——笑话游戏	275
15.1 实例介绍和分析	275
15.1.1 实例介绍	275
15.1.2 实例分析	276
15.2 建立问题的效果	276
15.2.1 建立背景	276
15.2.2 制作问题选项和小坦克	278
15.3 制作答题的效果	280
15.3.1 建立交互响应	281
15.3.2 制作 3 种答题效果	282
15.4 制作判断答案效果	287
15.4.1 制作初始设置	287
15.4.2 制作分支路径	288
15.4.3 制作退出效果并打包	292
15.5 本章小结	293
第 16 章 综合实例(三)——多媒体介绍	295
16.1 实例介绍和分析	295
16.1.1 实例介绍	295
16.1.2 实例分析	295
16.2 制作字幕	296
16.2.1 建立背景	296
16.2.2 制作滚动字幕和伴音	298
16.3 制作图示	303
16.3.1 建立背景和交互	303
16.3.2 制作各分支路径	306
16.3.3 制作退出效果并打包	310
16.4 本章小结	311
附录 A Authorware 6 所需的配置和安装	313
A1 所需配置	313
A2 安装	313

附录 B Authorware 6 的快捷键 319

B1	设计窗口快捷键操作	319
B2	展示窗口图形工具箱中的快捷键	319
B3	File 菜单快捷键	320
B4	Edit 菜单快捷键	320
B5	View 菜单快捷键	321
B6	Insert 菜单快捷键	321
B7	Modify 菜单快捷键	322
B8	Text 菜单快捷键	322
B9	Control 菜单快捷键	323
B10	Window 菜单快捷键	323
B11	Help 菜单快捷键	323

第 1 章 Authorware 6 概述

Authorware 是美国 Macromedia 公司开发的一款可以在 Windows 和 Macintosh 等环境下运行的多媒体制作软件系统，它是一个优秀的基于流程图标的、交互式多媒体制作软件。其最新版本 Authorware 6 在功能上更加强大，制作多媒体课件更加便捷，如果与 3DS MAX, Photoshop, Flash 等制作动画、影像的软件结合使用，能够制作出非常优秀的多媒体课件。本章简要介绍 Authorware 6 的功能和特点，以及该软件的工作环境。

1.1 Authorware 的主要功能特点和应用

Authorware 与其他多媒体制作软件的不同之处在于，它不用编写程序，可使用流程线和工具图标，制作出编程软件才能达到的精美效果，从而节省了设计交互式应用程序所需的时间，使设计工作变得更加简单。本节介绍 Authorware 的主要功能 and 特点，以及应用的领域范围。

1.1.1 主要功能和特点

Authorware 不同于一般的多媒体制作软件，它在流程线上采用设计图标来组织程序流程。这种方式不但使创作的程序逻辑性更强，而且更利于组织管理，整个程序比较紧凑并具有较高的效率。Authorware 功能和特点如下。

1. 使用设计图标提供创作交互式应用程序

Authorware 的最主要的特点就是采用设计图标如图 1-1 所示。这些设计图标不但可以帮助用户组织程序的整体结构，使整个程序更具逻辑性。而且打开任意一个设计图标，Authorware 都会提供一套完整的设置环境或创作工具，使得整个创作过程像在一个平台上工作。

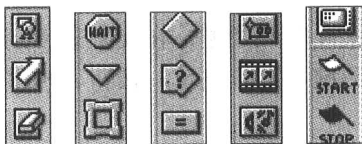


图 1-1 设计图标

2. 直接在屏幕上编辑对象

当用户需要修改演示过程中的某个对象时，只需双击该对象，Authorware 就会将该对象所需的工具显示在屏幕上。编辑该对象后，可以继续编辑或演示程序中的其他对象。

3. 文本处理

Authorware 提供了多样化的文本处理工具，利用这些处理工具，可以很容易地将一个

文字对象定位在屏幕的任何位置，并根据用户的需要设置成不同的字体、字号和颜色等。

4. 图形处理

可以直接在展示窗口上创建图形，也可以将其他图片文件插入到展示窗口中。并使用鼠标调整其位置和大小，图 1-2 所示为插入图片的展示窗口。



图 1-2 插入图片的展示窗口

5. 动画设计

Authorware 提供了多种动画设计类型，可以很容易地设计动画和平面运动，确定图形物体的运动速度和运动位置。

6. 创建多种交互响应

Authorware 提供了大量的交互响应类型，在交互式应用程序中可采用多种类型的响应或它们的组合，如文本框、快捷键、下拉菜单、按钮、热区和超文本链接等，图 1-3 所示为交互响应的类型。

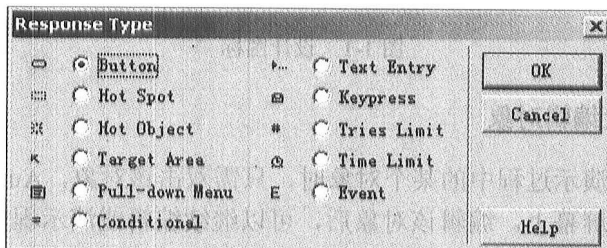


图 1-3 交互响应的类型

7. 结构化方式设计交互式应用程序

用 Authorware 创建的整个程序是由主流线和设计图标组成的,在主流线上可以根据需要进行分支,分支出去的流程称为支流线。整个流程图就是由这些流程线组成的,如图 1-4 所示。

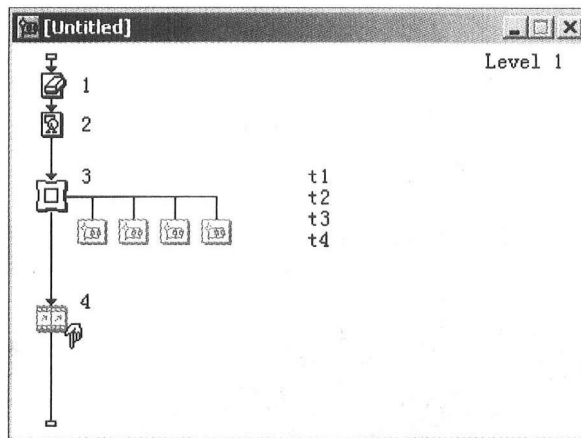


图 1-4 流程图

8. 模块和库

Authorware 允许整个应用程序分成多个逻辑结构,由多人合作完成。而且每一部分可以由不同的应用程序进行编辑,最后合成为一个多媒体作品。因此,用户可以创建模块和库,以便在创建其他交互应用程序时使用,也可以作为共享资源。

9. 强大的数据处理

Authorware 不但可以利用系统函数和系统变量来回应最终用户的任何响应,对展示窗口内的数据进行操作,而且还允许用户使用自己定义的函数和变量对数据进行计算。

10. 动态链接

利用这个特征,可以将用任何一种编程语言编写的程序使用动态链接库插入到 Authorware 中使用。

11. 支持多平台

有很多多媒体制作工具,虽然可以在多种平台上运行,但是编译时只能在一个平台上。而 Authorware 允许在一个环境下开始创建,然后移到另一个平台上开发。从这种意义上讲,Authorware 是真正的多平台应用程序。

12. 对网络的支持

Authorware 和网络关系密切,Authorware 中的所有功能,包括动画、交互,以及数据

采集，都可以用到互联网上。

1.1.2 应用范围

Authorware 自开发以来，在多媒体设计方面承担了越来越多的工作，很多多媒体工程都有它的身影。Authorware 主要应用在以下几个方面。

1. 多媒体演示

Authorware 制作的多媒体课件中，演示课件是较常见的一种。在大型展览、广告演示，以及各种演示会上，都可以看到利用 Authorware 制作的多媒体课件。如图 1-5 所示是一个利用 Authorware 制作的多媒体演示课件。

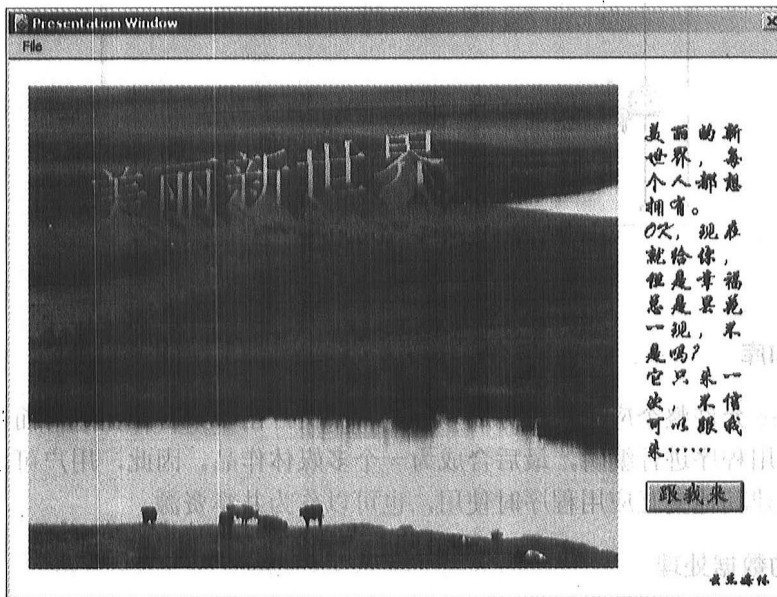


图 1-5 多媒体演示课件

2. 多媒体教学

由于电脑的发展，多媒体教学越来越成为一种流行趋势。其轻松的风格，良好的交互性，使教学效果更加显著。而利用 Authorware 制作的多媒体教学课件，也成为多媒体教学的主要和重要的组成部分。如图 1-6 所示是一个模拟教学课件实例。

3. 工程中的多媒体平台

很多工程类软件以前都是使用编程软件来制作多媒体平台，现在可以利用 Authorware 来完成，而 Authorware 的设计也越来越接近专业的设计工程。如图 1-7 所示是一个多媒体平台的例子。