

///

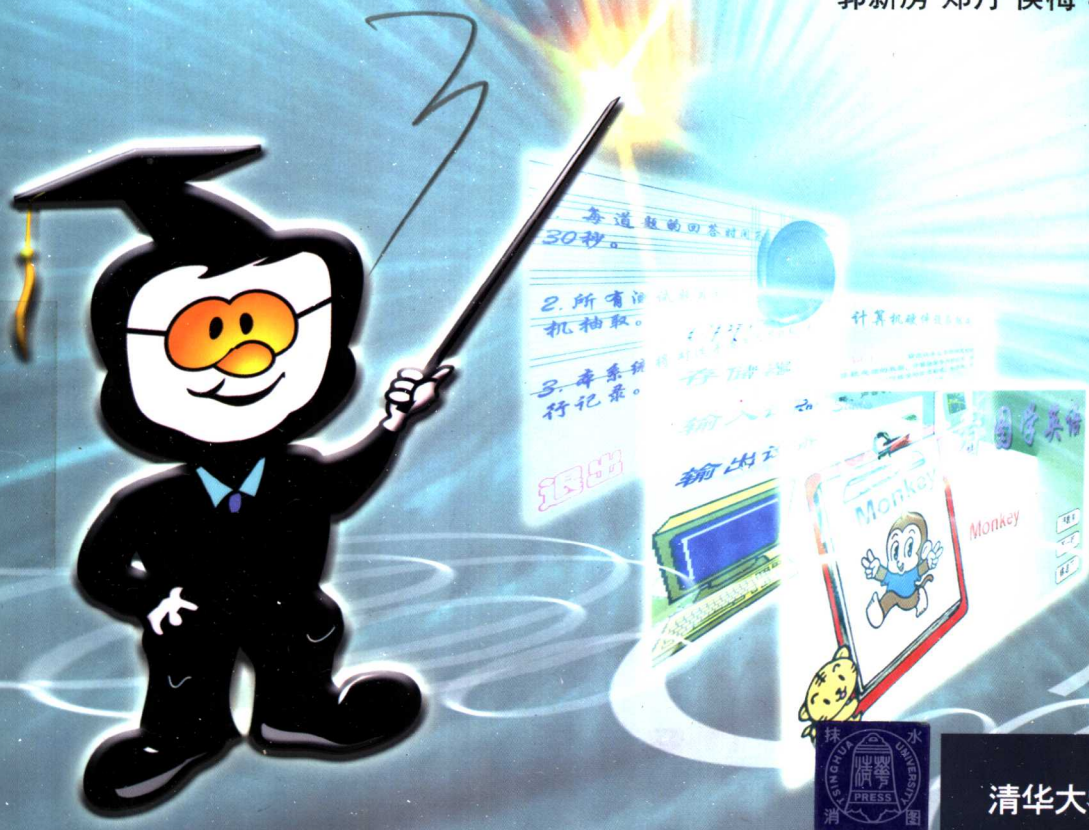
清华 电脑学堂

可赠送课件
jsjic@tup.tsinghua.edu.cn

Authorware

多媒体制作 标准教程

郭新房 郑丹 侯梅 等 编著



清华 电脑学堂

Authorware

多媒体制作 标准教程

郭新房 郑丹 侯梅 等 编著



PJ5170/06

清华大学出版社

内 容 简 介

本书详细介绍了使用 Authorware 进行多媒体制作的基本知识, 主要内容包括 Authorware 7.0 的基本图标的使用方法, 绘图工具箱中的各种按钮的综合使用方法。Authorware 中常见动画的创建方法, 主要有终点定位动画、直线定位动画、平面定位动画、路径移动动画等; 交互图标的使用方法以及如何创建与设置各种响应类型的交互动画; 分支图标、框架图标和导航图标的结构及功能, 以及 Authorware 的一些高级应用; Authorware 中的变量、函数、表达式以及语句的用法; Authorware 程序在制作完成后的调试、打包与发布的基本操作。

本书在对内容进行介绍的过程中, 列举出了大量的典型实例, 以使读者能够直观、清晰地掌握多媒体作品制作的方法和技巧。本书适合于初中级 Authorware 用户阅读, 也可作为相关院校和培训班的教材。

版权所有, 翻印必究。举报电话: 010-62782989 13501256678 13801310933

本书封面贴有清华大学出版社防伪标签, 无标签者不得销售。

本书防伪标签采用清华大学核研院专有核径迹膜防伪技术, 用户可通过在图案表面涂抹清水, 图案消失, 水干后图案复现; 或将表面膜揭下, 放在白纸上用彩笔涂抹, 图案在白纸上再现的方法识别真伪。

图书在版编目(CIP)数据

Authorware 多媒体制作标准教程/郭新房等编著. —北京: 清华大学出版社, 2005. 2
ISBN 7-302-10183-3

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

中国版本图书馆 CIP 数据核字(2004)第 137986 号

出 版 者: 清华大学出版社

<http://www.tup.com.cn>

社 总 机: 010-62770175

地 址: 北京清华大学学研大厦

邮 编: 100084

客户服务: 010-62776969

责任编辑: 冯志强

印 装 者: 清华大学印刷厂

发 行 者: 新华书店总店北京发行所

开 本: 185×260 印张: 21 插页: 2 字数: 523 千字

版 次: 2005 年 2 月第 1 版 2005 年 2 月第 1 次印刷

书 号: ISBN 7-302-10183-3/TP·1090

印 数: 1~5000

定 价: 28.00 元

利用Authorware制作的计算机组装知识教学课件



运行课件打开“开始”画面
单击该画面打开主界面



单击相应热区
打开对应的子界面



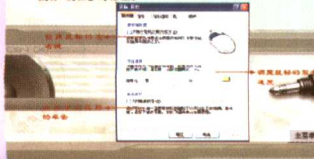
单击相应热区
打开对应的子界面



单击相应热区
打开对应的课件内容

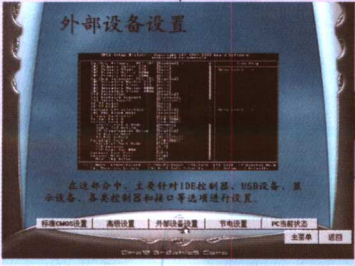
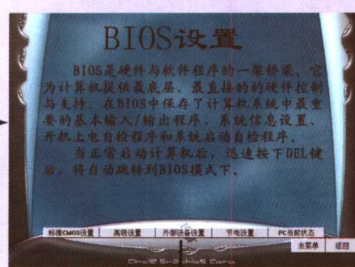
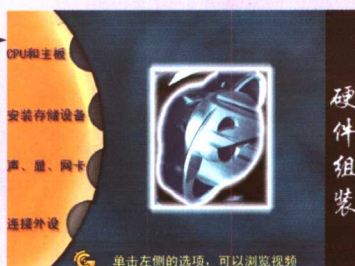
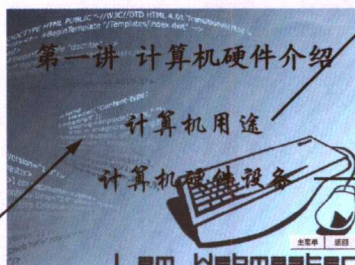
设置鼠标的工作方式

鼠标的右键是通过【鼠标 属性】对话框中的各选项卡进行设置的。选择【开始】|【设置】|【控制面板】命令，在控制面板中单击【打印机和其他硬件】图标，然后在弹出的对话框中单击【鼠标】图标，这时将打开【鼠标 属性】对话框。



自定义开始菜单(2)

默认情况下，Windows XP的【开始】菜单与其他Windows XP版本的【开始】菜单的样式不同。设置【开始】菜单可以在桌面的任务栏上右击鼠标，在弹出的快捷菜单中选择【属性】命令。



计算机用途



计算机硬件设备组成

CPU

存储器

输入设备

输出设备

CPU

存储器

输入设备

输出设备

CPU

存储器

输入设备

输出设备

CPU

存储器

输入设备

输出设备

CPU

存储器

输入设备

输出设备

CPU

存储器

输入设备

输出设备

CPU

存储器

输入设备

输出设备

CPU

存储器

输入设备

输出设备

CPU

存储器

输入设备

输出设备

CPU

存储器

输入设备

输出设备

CPU

存储器

输入设备

输出设备

制作语文教学课件

(互动课堂) 高中语文第三册诗歌欣赏



运行课件显示片头，
5秒钟后将打开主菜单

康桥的灵性全在一条
河上；
康河，我敢说是全世
界最秀丽的一条水。

徐志摩



教学目标
作者简介
配乐朗诵
作品赏析
思想内容
学习思考

教学目标

- 1、引导学生感受康桥柔美秀丽风光，体味作者对康桥深深依恋之情
- 2、指导学生学会鉴赏诗歌的方法，提高审美趣味
- 3、品味语言，感悟诗人的独特风格

教学重点

- 1、教会学生诗歌阅读方法，
- 2、通过对意象、意境的具体分析来帮助学生解读作品

作者简介



徐志摩 (1897~1931) 现代诗人、散文家。原名南湖，字中鹤，浙江海宁人。1915年毕业于杭州一中，随后就读于上海沪江大学、天津北洋大学和美国哈佛大学。1921年赴美国学习银行学。1922年回国留学，入剑桥大学学习。1923年，在剑桥大学两年深受西方文化熏陶，对英国浪漫主义诗歌产生浓厚兴趣。1925年回国，任北京大学教授。1925年赴欧洲、印度、日本、美国、法国、英国、1926年在北平、上海、南京、杭州、广州、香港等地讲学。

配乐朗诵



朗诵者：
郑娜豆

在主菜单中单击相应的热区
将打开与之对应的子界面

学习思考

- 1、《再别康桥》表现了一种怎样的情绪？
- 2、这首诗为什么叫《再别康桥》？
- 3、这首诗的意境是怎样的？
- 4、这首诗的意象有哪些？
- 5、这首诗的修辞手法有哪些？
- 6、这首诗的写作背景是什么？
- 7、这首诗的写作目的是什么？
- 8、这首诗的写作风格是什么？
- 9、这首诗的写作特点是什么？
- 10、这首诗的写作意义是什么？

思想内容

《再别康桥》是徐志摩的代表作之一，也是他最为人所熟知的一首诗。这首诗写于1928年，当时徐志摩刚从英国剑桥大学归来，再次来到康桥，回忆起在这里度过的岁月，心中充满了感慨。这首诗以细腻的情感、优美的语言，描绘了康桥的美丽景色，表达了诗人对康桥的深深眷恋之情。诗中运用了大量的比喻、拟人等修辞手法，使诗歌意境深远，韵味无穷。这首诗不仅是一首写景诗，更是一首抒情诗，它通过描绘康桥的景色，抒发了诗人对自然、对生活的热爱，以及对美好事物的追求。

作品赏析

《再别康桥》是徐志摩的代表作之一，也是他最为人所熟知的一首诗。这首诗写于1928年，当时徐志摩刚从英国剑桥大学归来，再次来到康桥，回忆起在这里度过的岁月，心中充满了感慨。这首诗以细腻的情感、优美的语言，描绘了康桥的美丽景色，表达了诗人对康桥的深深眷恋之情。诗中运用了大量的比喻、拟人等修辞手法，使诗歌意境深远，韵味无穷。这首诗不仅是一首写景诗，更是一首抒情诗，它通过描绘康桥的景色，抒发了诗人对自然、对生活的热爱，以及对美好事物的追求。

稍候将
自动显示
朗诵子界面

利用 Authorware 制作走动的时钟



原图



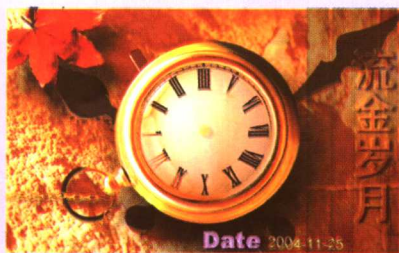
调整时钟大小



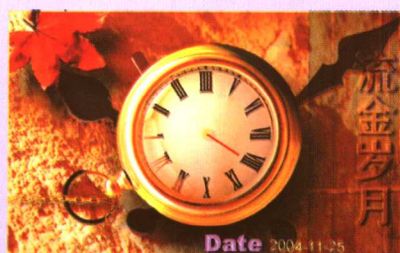
擦除原图中的表针



添加特效文字



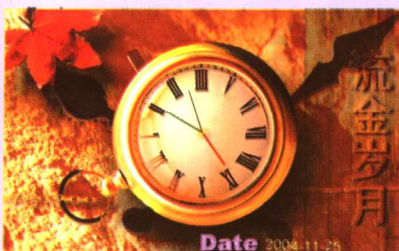
编程显示系统日期



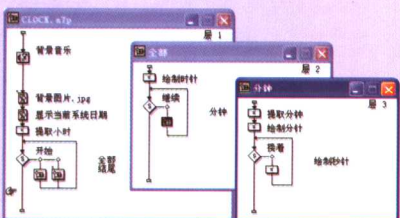
显示时针



显示分针



编程显示系统时间



流程图

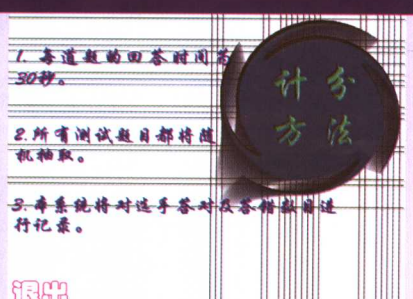
利用 Authorware 制作智力答题游戏



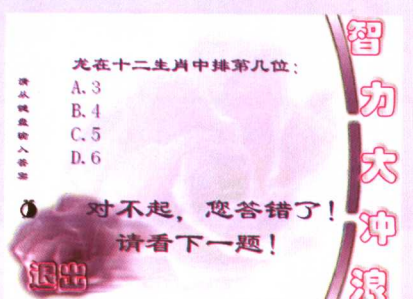
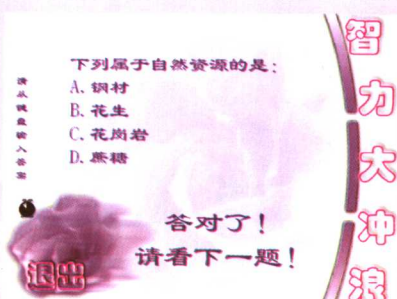
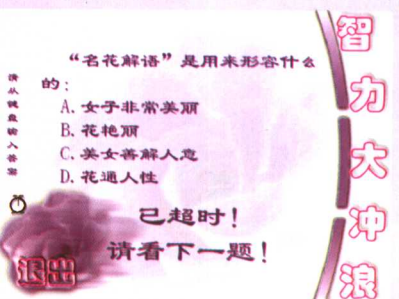
单击相应的热区将打开对应的子界面



“答题规则”子界面



“计分方法”子界面



答题过程中根据情况打开的不同界面



在 Authorware 中编写程序控制 Flash 动画播放、暂停、快进、快退等操作



导航条
在 Authorware 课件中的应用

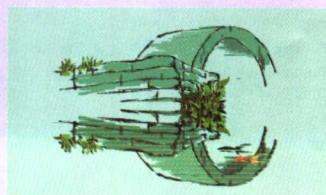
利用目标区域响应交互
功能制作的智力游戏



通过设置条件控制动画播放



利用函数进行音量控制



利用知识对象实现交互

在课件中插入 Flash 动画

前 言

多媒体软件是计算机应用技术中图形图像、声音和动画等多种媒体的结合，在游戏娱乐、课件制作等方面具有广泛的应用。在众多多媒体制作软件中，功能最强大的就是 Authorware 了。Authorware 是 Macromedia 公司推出的一款面向对象并基于图标和流程线的多媒体创作平台，它提供了功能强大的多媒体开发环境。Authorware 具有丰富的函数和程序控制功能，并集合了编辑系统和编程语言的特色，使多媒体作品的制作过程变得更加简单。

1. 本书内容介绍

本书详细介绍了 Authorware 的基本功能，可使读者掌握多媒体制作方法，学会应用 Authorware 的各项功能，从而达到独立制作多媒体课件的目标。本书在对内容进行介绍的过程中，贯穿了大量的实例，使读者能够直观、清晰地掌握多媒体作品制作的方法和技巧。

全书共分为 10 章，内容分别涉及 Authorware 的基本功能、工作界面、动画创建、交互功能及其应用、声音与外部媒体的处理等，具体内容如下。

第 1 章主要为读者介绍了 Authorware 7.0 的基本知识，包括新增功能、工作界面、启动与退出等基本操作。第 2 章主要介绍基本图标的使用方法，以及绘图工具箱中的各种按钮的综合应用，包括在显示图标中输入文本、绘制简单图形、创建显示图标的内部素材。

第 3 章详细讲解了 Authorware 中常见动画的创建方法，包括终点定位动画、直线定位动画、平面定位动画、路径移动动画等。第 4 章主要介绍了如何导入各种外部文件，以及对这些外部文件属性的设置。第 5 章主要介绍了交互图标的使用方法以及如何创建与设置各种响应类型的交互动画。

第 6 章详细介绍了分支图标、框架图标和导航图标的结构以及功能。第 7 章主要介绍了关于 Authorware 的一些高级应用，主要包括库、模块和知识对象的概念及其使用方法。第 8 章为读者介绍了 Authorware 中的变量、函数、表达式以及语句的用法。第 9 章主要为读者介绍了 Authorware 程序在制作完成后的调试、打包与发布的基本操作。第 10 章介绍了多个综合实例的制作过程。

2. 本书主要特色

- 学习目标：为了帮助读者明确每章具体的学习目标，本书每章章首概括了本章要点和学习目标，并以图示方式勾画了本章知识要点的结构，便于读者直观地了解本章内容要点，这是一个重要的辅助学习工具。
- 专家指南：本书在编写时，根据读者定位和内容的难易程度，灵活安排了篇幅结构。将无法展开介绍的内容安排在“专家指南”中，积极引导学生深入学习相关内容。
- 网站互动：我们在网站上提供了扩展内容的资料链接，便于学生继续学习相关知识。

- 课堂练习：本书每一章都安排了丰富的“课堂练习”，围绕综合实例讲解理论内容，方便了教师授课内容的安排。
- 思考与练习：每一章末尾都包含了以下练习，用以巩固该章介绍的内容。
 - ◆ 复习题：测试读者对本章所介绍内容的掌握程度。
 - ◆ 上机练习：理论结合实际，引导学生提高上机操作能力。
 - ◆ 课后练习：给出实际应用场景或模拟设置应用场景，培养学生独立解决问题的能力。

本书约定

本书的操作界面全部使用最新的 Windows XP Professional 版本和 Authorware 7.0，读者阅读时可以对应自己的操作系统和 Authorware 版本进行学习。



- 注意：补充说明操作步骤和可能出现的问题，引导学生避免各种错误陷阱。



- 提示：提醒操作中应注意的问题以及需要进一步学习的内容，避免发生错误，并引导学生深入学习。



- 技巧：总结操作中的各种快捷方式和操作技巧，是使用 Authorware 的金钥匙。
- 本书中出现的中文菜单和命令将用“【】”括起来，作为其标记；而英文菜单和命令则直接给出。
- 本书用“+”连接两个或三个键，表示组合键，在操作时表示同时按下这些键。

本书适用对象

本书主要针对多媒体制作培训班学员编写。内容突出多媒体软件 Authorware 的实用功能，结构编排合理，图文并茂，实例丰富，适用于多媒体制作培训教材，同时也可以作为多媒体设计爱好者的参考资料。

除了封面署名人员之外，参与本书制作的人员还有李丹、唐有明、王俊伟、孙岩、王泽波、祁凯、乔志勇、于慧芳、刘敏、李海庆、王树兴、吴军希、李振、朱俊成、吴东伟、张瑞萍等人。由于时间仓促，水平有限，疏漏之处在所难免，敬请读者朋友批评指正。我们的联系方式是 zhengps@126.com。

编者

2005 年 1 月

目 录

第 1 章 多媒体编辑与 Authorware.....	1
1.1 Authorware 在多媒体中的作用	1
1.1.1 Authorware 在多媒体课件编辑中的应用	2
1.1.2 用 Authorware 制作企业多媒体光盘	3
1.1.3 多媒体相关编辑工具	4
1.2 Authorware 的工作界面	5
1.2.1 标题、菜单栏	5
1.2.2 工具栏	7
1.2.3 浮动面板	8
1.2.4 图标栏	9
1.2.5 设计和演示窗口	10
1.2.6 属性检查器	11
1.3 课堂练习 1-1: 文件操作	14
1.4 作品演示和介绍	17
1.5 课堂练习 1-2: 制作简单的教学课件	20
1.6 思考与练习	24
1.6.1 复习题	24
1.6.2 上机练习	25
1.6.3 课后作业	29
第 2 章 基本图标的使用	33
2.1 显示图标中创建内部素材	33
2.1.1 创建一个显示图标	34
2.1.2 绘图工具箱的简介	34
2.1.3 输入文本	35
2.1.4 编辑文本	37
2.1.5 绘制简单图形	40
2.1.6 编辑图形对象	42
2.2 课堂练习 2-1: 为文字和图形添加阴影效果	44
2.3 设置显示图标的属性	46
2.3.1 显示图标属性检查器	47
2.3.2 显示图标的层属性	47
2.3.3 显示图标的出场过渡效果	48
2.3.4 显示图标的移动属性	49

2.4	在显示图标中导入外部素材	52
2.4.1	粘贴外部文本	53
2.4.2	导入外部文本文件	53
2.4.3	粘贴外部图像	54
2.4.4	导入外部图像文件	55
2.4.5	设置导入图像的属性	55
2.4.6	图像素材的 Alpha 通道	56
2.5	等待图标	57
2.6	擦除图标	58
2.7	课堂练习 2-2: 图片欣赏	59
2.8	思考与练习	62
2.8.1	复习题	62
2.8.2	上机练习	64
2.8.3	课后作业	71
第 3 章	设计动画	74
3.1	移动图标	74
3.1.1	创建动画的基本知识	75
3.1.2	移动图标属性检查器	75
3.2	终点定位动画	77
3.2.1	创建终点定位动画的操作	78
3.2.2	动画的其他设置	79
3.3	直线定位动画	79
3.3.1	创建直线定位动画的操作	80
3.3.2	设置目标点位置变量	81
3.4	平面定位动画	82
3.4.1	创建平面定位动画的操作	83
3.4.2	设置目标点位置变量	84
3.5	路径移动动画	85
3.5.1	创建路径移动动画的操作	85
3.5.2	封闭路径动画	87
3.6	路径定位动画	88
3.7	课堂练习 3-1: 制作定位动画	89
3.8	课堂练习 3-2: 制作文字动画效果	90
3.9	思考与练习	93
3.9.1	复习题	93
3.9.2	上机练习	94
3.9.3	课后作业	98

第 4 章 多媒体信息的使用	100
4.1 导入声音对象	100
4.1.1 声音图标简介	101
4.1.2 导入声音文件	101
4.1.3 数字音频 MP3 与动画的播放	104
4.1.4 媒体同步	105
4.2 使用 VCTEncoder 压缩声音文件	106
4.3 数字电影图标的应用	108
4.3.1 数字电影图标简介	108
4.3.2 属性设置	108
4.4 课堂练习 4-1: 在课件中加入视频电影	113
4.5 DVD 图标的应用	115
4.6 其他多媒体对象	116
4.6.1 插入 GIF 动画	116
4.6.2 插入 Flash 动画	118
4.6.3 使用 QuickTime 动画	120
4.7 课堂练习 4-2: 使用 ActiveX 控件	121
4.8 课堂练习 4-3: 使用 OLE 对象	124
4.9 思考与练习	127
4.9.1 复习题	127
4.9.2 上机练习	129
4.9.3 课后作业	135
第 5 章 使用交互功能	138
5.1 创建交互	138
5.1.1 交互的响应类型	138
5.1.2 创建交互的基本操作	141
5.1.3 交互图标的属性检查器	142
5.2 按钮交互	144
5.2.1 创建按钮交互	144
5.2.2 按钮交互属性检查器	145
5.3 热区域交互	146
5.3.1 创建热区域交互	147
5.3.2 热区域交互属性检查器	147
5.4 热对象交互	148
5.4.1 创建热对象交互	148
5.4.2 热对象交互属性检查器	149
5.5 文本输入交互	150

5.5.1	创建文本输入交互	150
5.5.2	文本输入属性检查器	150
5.6	下拉菜单交互	151
5.6.1	创建下拉菜单交互	151
5.6.2	下拉菜单交互属性检查器	152
5.7	其他交互方式	153
5.7.1	目标区域交互方式	153
5.7.2	条件交互	154
5.7.3	时间限制与重试限制交互	155
5.7.4	事件交互	156
5.7.5	按键交互	157
5.8	课堂练习 5-1: 制作拼图游戏	158
5.9	课堂练习 5-2: 制作交互界面课件	163
5.10	思考与练习	167
5.10.1	复习题	167
5.10.2	上机练习	169
5.10.3	课后作业	172
第 6 章	分支、框架和导航图标	174
6.1	分支图标	174
6.1.1	创建分支结构	175
6.1.2	分支属性检查器	175
6.2	分支结构分类	178
6.2.1	顺序分支结构	178
6.2.2	循环分支结构	179
6.2.3	随机分支结构	180
6.2.4	条件分支结构	181
6.3	课堂练习 6-1: 制作随机选择题	182
6.4	框架图标	185
6.4.1	认识框架图标	185
6.4.2	框架图标的属性检查器	186
6.5	使用框架图标实现超链接	187
6.5.1	设置文本样式	187
6.5.2	实现链接	188
6.6	导航图标	190
6.6.1	认识导航图标	190
6.6.2	导航图标属性检查器	190
6.7	导航图标的各种查找方式	191
6.7.1	最近查找	191

6.7.2	附近查找	192
6.7.3	任意查找	193
6.7.4	计算查找	193
6.7.5	查找	194
6.8	课堂练习 6-2: 利用框架制作课件	195
6.9	思考与练习	197
6.9.1	复习题	197
6.9.2	上机练习	199
6.9.3	课后作业	202
第 7 章	库、模块和知识对象	204
7.1	库	204
7.1.1	创建库	205
7.1.2	库窗口	206
7.1.3	库的基本操作	208
7.1.4	库的链接操作	209
7.1.5	库的打包	211
7.2	课堂练习 7-1: 库的实例	211
7.3	模块	213
7.3.1	创建模块	214
7.3.2	使用模块	215
7.4	知识对象	216
7.4.1	认识知识对象	216
7.4.2	知识对象的应用——创建应用程序	217
7.4.3	知识对象的应用——创建测验	220
7.5	课堂练习 7-2: 创建消息框	224
7.6	思考与练习	227
7.6.1	复习题	227
7.6.2	上机练习	228
7.6.3	课后作业	231
第 8 章	使用变量和函数	232
8.1	变量和函数的应用	232
8.1.1	在属性检查器中引用变量和函数	233
8.1.2	计算图标简介	233
8.1.3	在计算图标中编写程序代码	234
8.1.4	在显示图标中使用变量和函数	236
8.2	变量	236
8.2.1	系统变量简介	237

8.2.2	查找系统变量	238
8.2.3	使用自定义变量	239
8.3	函数	240
8.3.1	使用系统函数	240
8.3.2	使用自定义函数	241
8.3.3	使用外部扩展函数	242
8.4	课堂练习 8-1: 判断闰年	243
8.5	运算符和表达式	247
8.5.1	运算符	247
8.5.2	表达式	248
8.6	语句	249
8.6.1	条件语句	249
8.6.2	循环语句	252
8.7	课堂练习 8-2: 制作饼状模拟分布图	254
8.8	课堂练习 8-3: 制作雷达效果	255
8.9	课堂练习 8-4: 制作环绕文字	257
8.10	思考与练习	260
8.10.1	复习题	260
8.10.2	上机练习	261
8.10.3	课后作业	266
第 9 章	文件的调试、打包与发布	268
9.1	程序调试	268
9.1.1	使用开始和结束标志旗	268
9.1.2	使用跟踪窗口	270
9.1.3	调试技巧	271
9.2	文件打包	271
9.2.1	文件打包文件类型	272
9.2.2	打包文件	272
9.3	作品发布	273
9.3.1	发布设置	273
9.3.2	打包网络发布的文件	279
9.3.3	批量发布	282
9.4	课堂练习 9-1: 文件发布	283
9.5	思考与练习	285
9.5.1	复习题	285
9.5.2	上机练习	286
9.5.3	课后作业	287

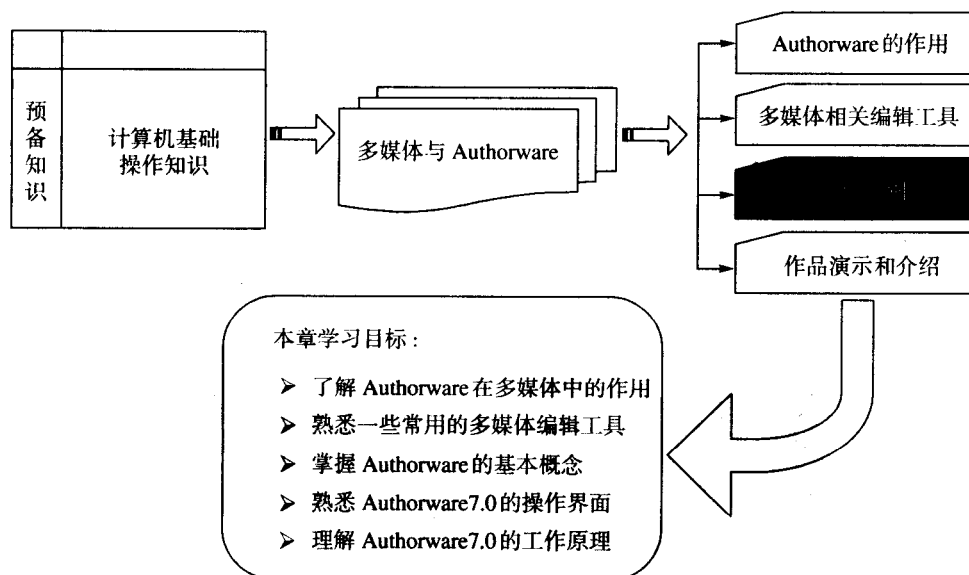
第 10 章 综合实例.....	289
10.1 实例制作：计算机组装知识教学课件	289
10.1.1 策划分析	289
10.1.2 制作课件	290
10.2 实例制作：高中语文教学课件《再别康桥》	300
10.2.1 策划分析	300
10.2.2 设计程序的控制部分	301
10.2.3 制作“教学目标”和“作者简介”分支	306
10.2.4 制作“配乐朗诵”分支	307
10.2.5 制作“作品简析”分支	308
10.2.6 制作“思想内容”和“学习思考”分支	309
10.3 实例制作：流金岁月	310
10.3.1 策划分析	311
10.3.2 制作过程	311
10.4 实例制作：智力大冲浪	317
10.4.1 策划分析	317
10.4.2 制作过程	318
附录 A 思考与练习答案.....	323

第 1 章 多媒体编辑与 Authorware

在各种多媒体应用软件开发工具中, Macromedia 公司的 Authorware 是目前最著名的多媒体编辑工具, 这种以图标为基础的互动式多媒体开发工具, 使得不具有编程能力的用户, 也能够创作出高水平的多媒体作品, 是非专业制作人员的最佳选择。

Authorware 采用面向对象的设计思想, 是一种基于图标(Icon)和流线(Line)的多媒体开发工具。它把众多的多媒体素材交由其他软件进行处理, 本身主要承担多媒体素材的集成和组织工作。因此, Authorware 特别适合制作教学软件、项目简报、产品演示等具有交互功能的多媒体作品。

本章将向读者介绍有关多媒体编辑与 Authorware 的基础知识, 包括 Authorware 在多媒体课件中的应用、使用 Authorware 制作企业宣传光盘、多媒体相关编辑工具的介绍等内容, 以及 Authorware 7.0 的工作界面。最后, 还将对一些精美作品进行演示。



1.1 Authorware 在多媒体中的作用

多媒体(Multimedia)可以分为硬件和软件两类: 一套优质的家庭影院常常被称为影音多媒体, 就是说它可以通过硬件设备对光盘中的数据进行读取, 并通过屏幕和扬声器将其以视听方式表现出来; 一台配备了光驱、声卡、音箱的计算机被称为多媒体计算机。在以软件形态存在的计算机信息技术领域, 多媒体是指借助于多种形式的信息载体, 在经过系统