



像看电影一样学电脑

超值2CD

双色印刷

一学就会 魔法书



中文 Authorware 多媒体制作

九州书源

黄小宇 张凤群 陈 阳 等编著

赠交互式多媒体学习光盘



- ★ 生动活泼的情景式教学
- ★ 人性化的互动式学习环境
- ★ 超大容量，播放时间达 15 小时
- ★ 全程语音讲解



清华大学出版社

像看电影一样学电脑

超值2CD

一学就会 魔法书



中文 Authorware 多媒体制作

九州书源

黄小宇 张凤群 陈 阳 等编著

赠交互式多媒体学习光盘



- ★ 生动活泼的情景式教学
- ★ 人性化的互动式学习环境
- ★ 超大容量，播放时间达 15 小时
- ★ 全程语音讲解

清华大学出版社
北 京

内 容 简 介

Authorware 是目前最常用也是功能最强大的多媒体制作软件之一。本书以 Authorware 7.0 为基础进行讲解, 主要内容包括: 使用 Authorware 制作多媒体的基础、图形和图像的操作、添加文本、移动图标的使用、交互图标的使用、框架图标和导航图标的使用、使用判断图标建立分支结构、添加各种多媒体素材、函数和变量的使用、ActiveX 控件的使用、知识对象的使用、库和模块的使用, 以及打包与发布等知识。

本书深入浅出, 图文并茂、以图析文, 直观而生动, 并选择大量的实例帮助读者理解; 以“小结”的形式总结使用 Authorware 制作多媒体的方法和诀窍, 为读者学好 Authorware 提供捷径; 每章后面还附有丰富生动的练习题供读者练习, 从而达到熟能生巧的目的。

本书适用于对多媒体创作有兴趣的 Authorware 初学者作为入门的学习资料, 也可以为专业的技术人员提供参考。

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。

本书防伪标签采用特殊防伪技术, 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

中文 Authorware 多媒体制作/黄小宇, 张凤群, 陈阳等编著. —北京: 清华大学出版社, 2005. 9
(一学就会魔法书)

ISBN 7-302-11033-6

I. 中… II. ①黄… ②张… ③陈… III. 多媒体-软件工具, Authorware 7.0 IV. TP311.56

中国版本图书馆 CIP 数据核字 (2005) 第 049725 号

出 版 者: 清华大学出版社 地 址: 北京清华大学学研大厦
http://www.tup.com.cn 邮 编: 100084
社 总 机: 010-62770175 客 户 服 务: 010-62776969

组稿编辑: 欧振旭 刘利民

文稿编辑: 马子杰

版式设计: 崔俊利

印 刷 者: 北京鑫丰华彩印有限公司

装 订 者: 北京市密云县京文制本装订厂

发 行 者: 新华书店总店北京发行所

开 本: 185×260 印 张: 18.25 彩 插: 3 字 数: 401 千字

版 次: 2005 年 9 月第 1 版 2005 年 9 月第 1 次印刷

书 号: ISBN 7-302-11033-6/TP·7315

印 数: 1~8000

定 价: 32.00 元 (附光盘 2 张)

一学就会 魔法书

多媒体光盘使用说明

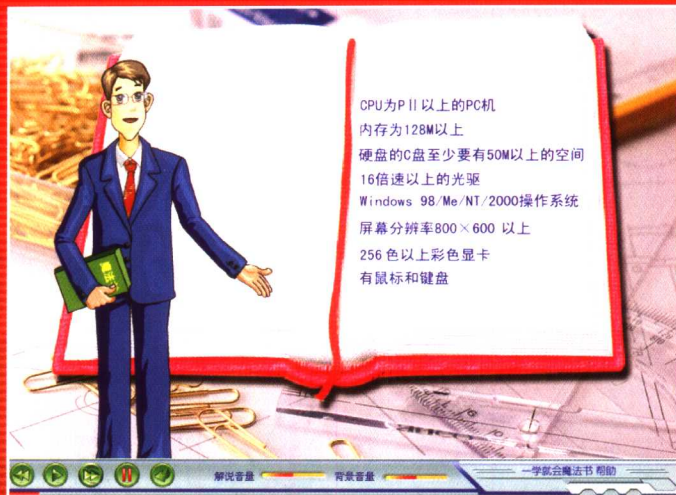
最低运行环境

一、光盘运行环境

光盘最低运行环境见右图说明。

二、光盘的运行

将光盘放入光驱中，几秒钟后光盘会自动运行。若光盘没有自动运行，可在“我的电脑”窗口中双击光驱所在盘符，或用鼠标右键单击光驱所在盘符，在弹出的快捷菜单中选择“自动播放”命令即可。

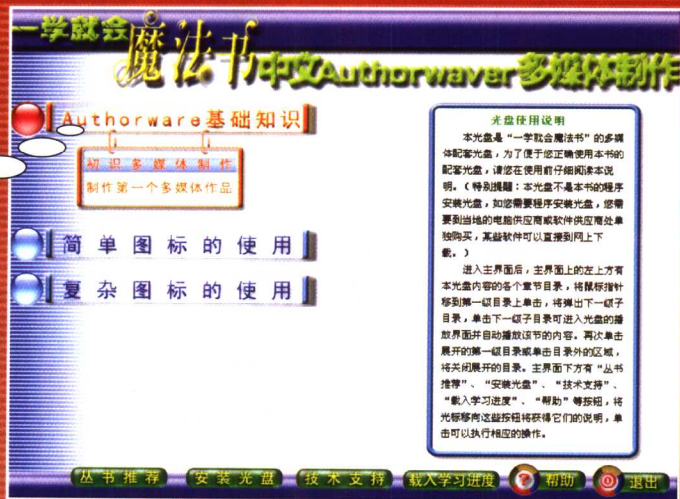


光盘主界面

三、操作方法

1. 光盘运行后会自动播放一段片头动画，单击左键可跳过片头动画进入光盘主界面。

单击进入下级菜单



一学就会 魔法书

2. 将鼠标指针移到菜单上并单击将弹出下一级菜单, 单击下一级菜单即可进入播放界面, 如右图所示。

魔法师



小魔女

操作演示界面

3. 进入播放界面后, 系统自动进行讲解, 讲解时出现操作演示界面(右图)。您可以进行“暂停”、“后退”、“快进”等操作随意控制播放进程。另外, 您还可以通过单击“章节目录”按钮转入其他章节进行学习; 通过单击“练一练”按钮可以转换到电脑的桌面, 启动相关软件进行练习; 通过单击“背景音乐选择”按钮选择您所喜爱的背景音乐。



小精灵

上一节

快退

播放

快进

返回

暂停

下一节

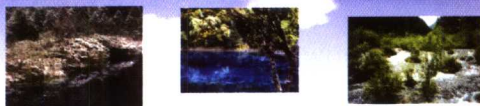
进度条

九寨沟

九寨沟风光甚斑斓，秋深红叶点苍山。
雪压青松松自茂，暴雨倾湖水仍蓝。
——任陈文《九寨沟秋色》

(第2章)

九寨沟



九寨沟风光甚斑斓，秋深红叶点苍山。
雪压青松松自茂，暴雨倾湖水仍蓝。
——任陈文《九寨沟秋色》



(第2章)

飞机图片欣赏

美国研制成功一种新型研制的军用武装直升机，最大飞行速度300千米/时，最高升限5000米，最大转弯半径200米，具有极好的机动性能。该机采用先进的传感器和武器，具有极好的生存能力和作战能力。该机采用先进的传感器和武器，具有极好的生存能力和作战能力。该机采用先进的传感器和武器，具有极好的生存能力和作战能力。



“阿南奇”武装直升机

(第4章)

动物图片欣赏

大熊猫只分布在我国的四川、陕西、甘肃三省的山地森林中。大熊猫的食性很特殊，主要吃竹。大熊猫的食性很特殊，主要吃竹。大熊猫的食性很特殊，主要吃竹。大熊猫的食性很特殊，主要吃竹。大熊猫的食性很特殊，主要吃竹。



大熊猫

(第4章)



(第5章)



(第5章)



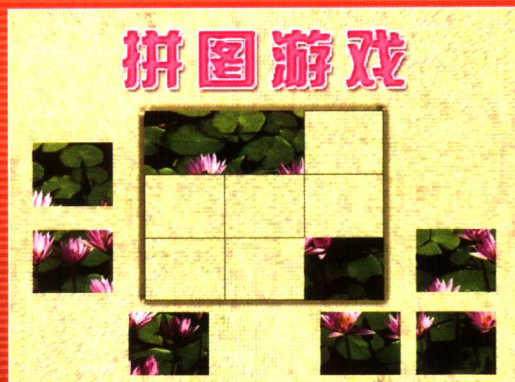
(第5章)



(第6章)



(第6章)



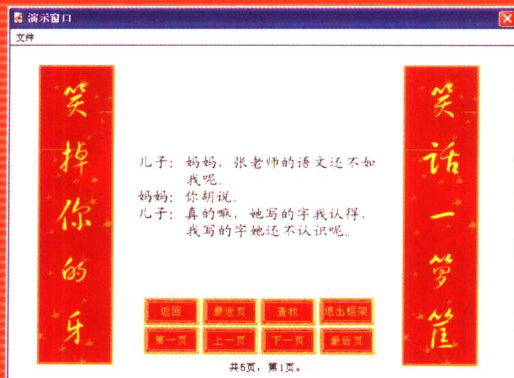
(第6章)



(第6章)



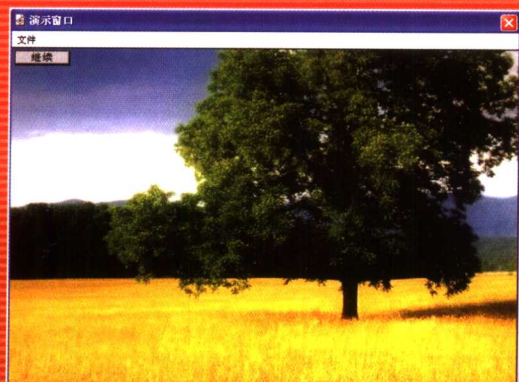
(第6章)



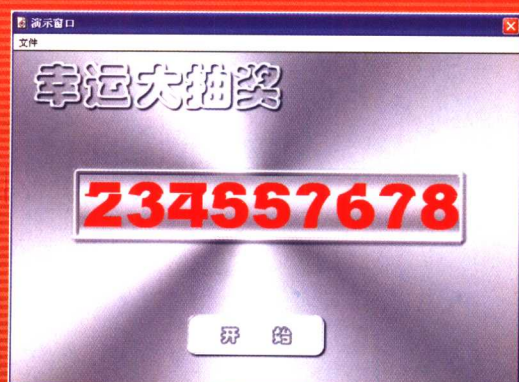
(第7章)



(第8章)



(第8章)



(第8章)



(第9章)



(第9章)



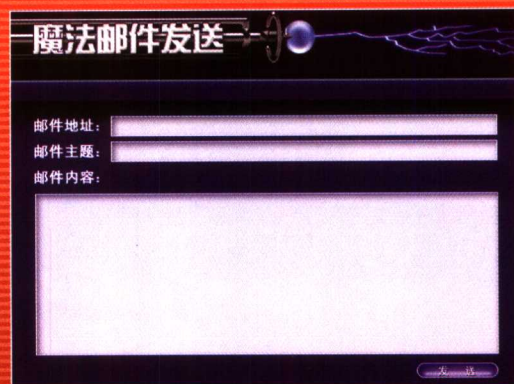
(第9章)



(第9章)



(第9章)



(第12章)



(第15章)



(第15章)



主 任：李冠成

编 委：

郝胜达	李晶晶	童柳溪	吕军军	陈裕明
武艳茹	王世良	郑 瑶	万 婧	朱 磊
邢 千	刘 刚	周 鑫	李 波	罗 皇

致亲爱的读者



首先感谢您翻开本书！如果您是一名初学者，那么本套书一定正是您所需要的。

在现代社会，您、我、他，以及千千万万的现代人都在直接或间接地享受着电脑带来的神奇、便利和快乐，几乎没有人愿意拒绝它。要想使自己快速而高效地从“菜鸟”级荣升为电脑高手，选择一本好的入门级图书是第一步。

掌握正确的学习方法是关键。一本好的入门级电脑图书应该不只是教读者学会电脑知识，而是更要为读者创建一个良好的学习环境，提供好的学习方法。鉴于此目标，我们推出了“一学就会魔法书”丛书。

之所以叫“一学就会”，主要是为了体现本套书“易上手”的特点。本套书想初学者之所想，将读者学习路上的“拦路虎”一一去除，让读者学起来轻轻松松。

之所以叫“魔法书”，是为了给读者创建一个轻松良好的学习环境。有人说“电脑是玩出来的，不是学出来的。”从某种角度来说，这种说法有一定道理。本套书就力求让读者把一个个电脑技能当作“魔法”来玩，在惊叹电脑神奇的同时，又拥有操纵电脑的能力。

从电脑打字到办公应用，从图形图像到网页制作，从动画创作到多媒体处理，电脑的身影无处不在。本套书涉及电脑应用的常见领域和常见软件，并且以各软件的最常用版本为主要讲述对象，在必要的地方又兼顾了软件的其他版本，能满足各种读者的需求。丛书主要包括：

第一批：

《电脑入门》
《五笔字型》
《电脑办公》
《电脑上网》
《中文 Photoshop 图像处理》
《中文 Flash 动画制作》

第二批：

《电脑组装与维修》
《电脑组网》
《中文 3ds max 三维效果图制作》
《中文 CorelDRAW 图形图像制作》
《中文 Authorware 多媒体制作》
《中文 Dreamweaver 网页制作》

一、丛书特点

本套书具有以下特点：

（一）环境教学

在快节奏、高效率的现代社会，大多数人只能利用业余时间自学电脑，这不免枯燥乏味。本套书为读者建立了一套轻松良好的学习环境。书中以一个活泼可爱的小魔女的学习历程为线索，循着她的脚步，读者可以掌握一项项技能，解决一个个问题，同时还有一个知识渊博的魔法师循循善诱，深入浅出地讲解各个知识点，并不时提出学习建议，算得上是读者的良师益友。另外，书中还有一个可爱的小精灵不时提醒您注意这、注意那，有时还给您一点学习的小窍门。在这样的环境下学习，会让您觉得整个学习过程如沐春风。



（二）动态教学

电脑操作过程中，操作是动态的，图形界面也是动态变化的。为了让读者更为直观地看到操作的动态变化过程，本套书在讲解知识点时尽量采用图示方式讲解，并用醒目的序号表示操作顺序，而且在关键步骤处用简单的文字描述，在有联系的图与图之间用箭头连接起来，将电脑上的动态变化过程完美地体现在纸上，让读者在看书的同时就像看见电脑上的操作过程一样，非常直观。

（三）互动学习

本套书为读者打造了一个互动的学习空间。学习知识的过程不应该只是读者被动接受的过程，而更应该是读者与作者之间友好交流的过程。在这个过程中，读者应该主动思考，主动练习，而作者应该在关键的地方对读者进行启发和点拨。本套书就力求体现这一过程：书中穿插的卡通人物小魔女的疑问正代表了读者的疑问，而魔法师的回答一定会让读者豁然开朗。这种一问一答式的互动教学事实上正是一个交流的过程。另外，“魔力测试”让您可以随时动手，“过关练习”让您能强化操作技能，这些都是为了让读者主动学习而精心设计的。

（四）配多媒体光盘

本套书还配有精心打造的交互式多媒体光盘。光盘中模拟了一个真实的课堂教学环境，读者可以结合多媒体教学光盘，随着小魔女的学习步伐，听听魔法师的讲解，通过互动式学习轻松掌握各项电脑技能。关于多媒体光盘下面作详细介绍。

二、光盘特点

本套丛书的配套光盘是一套精心开发的专业级交互式多媒体光盘，它采用全程语音讲解、情景式教学、详细的图文对照和生动的真实情景演示等方式，真正实现了通过多种媒体的结合而引导读者由浅至深，一步一步地完成各个知识点的学习。本套光盘不仅打破了传统配套光盘“只是一种附属产品的概念”，而且还突破了市面上现有光盘以点概全、点到为止的模式。

本套光盘有五大特点：

（一）情景式教学

本套光盘通过虚拟的 3 个卡通人物真实再现了一个学习过程。一个活泼、可爱、有超求知欲望的小魔女向魔法师提出各式各样的问题，引出了各个知识点的学习任务，并安排一个知识渊博的魔法师耐心、详细地解答小魔女的问题，而且环环相扣、引人入胜地深入各个知识点的讲解。另外，还专门安排了一个调皮的小精灵，总是在不经意间让您了解一些学习的窍门。

（二）互动性

本套光盘的互动性不仅表现在用户对光盘的播放进度、播放环境以及对卡通人物的互动操作，如可以设置播放音量等，还实现了教学中的互动性，通过“练一练”按钮，用户可以一边听讲解，一边自行练习，做到了真正的边学边练。

（三）超大容量

本套光盘具有超大容量。带 1 张盘的播放时间长达 10 小时，带 2 张盘的播放时间长达



15 小时,真正物超所值。每本书所配的光盘都涵盖了该书绝大多数知识点,并作了一定延伸。光盘中既有基础知识的详细讲解,又有小型实例演示,可以让读者在掌握基础知识的同时也可以很好地巩固知识点。另外,光盘中还配有综合性的实例,可以让读者全面应用全书所学知识,并能较好地地进行实践。这些都突破了目前市面上现有光盘内容含量少、播放时间短的缺点。目前市面上的多媒体光盘大多仅以几个实例来概括全书内容,或抽取书中的部分实例作简单讲解,其播放时间往往都比较短,读者因此而获得的便利也是有限的。相比较而言,本丛书的配套光盘真正给了读者实惠。

(四) 人性化设计

本套光盘不仅在界面、卡通形象设计等方面注重人性化设计,还站在用户的角度增加了更多人性化的功能,不仅可以动态、实时地保存用户的进度,还真正实现了断点续播。为用户添加了多首背景音乐曲目,用户可以随时更换,还可以根据自己的喜好选择本地硬盘上的音乐作为背景音乐。

(五) 紧扣书本、扩充知识

本套光盘不仅仅是书本的附属产品。光盘内容紧密结合书本上的知识进行讲解,还围绕各个知识点进行展开,扩充了知识的容量。

三、读者对象

本套丛书及配套的多媒体光盘主要面向电脑初级用户和中级用户,适用于电脑入门人员、电脑爱好者、退休人员 and 各行各业需要学习电脑的人员等,也可作为大中专院校师生的学习辅导用书。

感谢您对我们的信任和支持,并祝愿您早日加入电脑高手的行列!如果您在使用本丛书时有疑难问题,可以按以下方式和我们联系,我们将尽可能地解答您所提出的问题。

<http://www.jzbooks.com>

E-mail: book@jzbooks.com

九州书源
2002年11月

前言

Authorware 是目前使用最广泛的多媒体制作软件之一, 由于其具有简单易用、功能强大等特点, 现已被广泛应用于商业宣传、教学演示以及游戏制作等领域。为了帮助广大用户快速掌握 Authorware 多媒体制作的方法, 我们研究了不同层次学习对象的需求, 并总结了多位 Authorware 高手的经验, 编写了这本《中文 Authorware 多媒体制作》。

本书内容

本书在内容的取舍和章节的安排上都充分考虑了用户的学习过程和实际需求, 以 Authorware 7.0 为例讲解如何使用 Authorware 进行多媒体制作。同时在讲解过程中还列举了大量的练习实例、技巧和经验, 从而可以让读者快速掌握 Authorware 7.0 的使用。本书共 15 章, 可分为以下 5 个部分:

章 节	内 容	目 的
第 1 部分 (第 1~2 章)	多媒体及 Authorware 基础知识	认识什么是多媒体, 并为使用 Authorware 制作多媒体打下牢固的基础
第 2 部分 (第 3~5 章)	显示图标、移动图标、擦除图标和等待图标的使用	掌握 Authorware 中几个较为简单图标的使用方法
第 3 部分 (第 6~9 章)	交互图标、框架图标、导航图标、判断图标、声音图标、数字电影图标, 以及其他多媒体的使用	掌握 Authorware 几个较为复杂的图标的使用方法
第 4 部分 (第 10~14 章)	函数和变量、ActiveX 控件、知识对象、库和模块的使用以及作品的打包和发布	掌握 Authorware 的高级功能
第 5 部分 (第 15 章)	综合实例	综合运用 Authorware 的所有知识

本书适合的读者对象

本书适合以下读者:

- (1) 对多媒体制作感兴趣的人员。
- (2) 从事多媒体创作的专业人员。
- (3) 希望进行多媒体教学演示的教师。
- (4) 想找一份与多媒体制作工作相关的人员。

如何阅读本书

本书每一章均按照“本章要点+内容导读+本章内容+小结+过关练习”的结构讲述, 各部分的作用如下:

❖ **本章要点** 以简练的语言列出了本章要点, 要点前面还列出了该要点所在的页码,



通过它可以快速翻阅重点知识。

- ❖ **内容导读** 通过小魔女和魔法师的对话引出本章内容, 活泼生动的语言让人读来兴趣盎然, 同时了解学习本章的原因和重要性。
- ❖ **本章内容** 将实例贯穿于知识点中讲解, 将知识点和实例融为一体, 以图示方式进行讲解, 并通过典型实例强化知识点。
- ❖ **小结** 以魔法师的身份总结本章的重点、难点, 提出需要注意的问题, 并告诉小魔女一些与本章有关的延伸知识, 扩展知识面, 达到举一反三的目的。
- ❖ **过关练习** 并非本章内容的傻瓜式重复, 主要包括问答题和上机操作题, 以提高思维能力和实际动手能力。

另外, 了解以下几点更有利于学习本书。

(1) 本书设计了调皮好学的小魔女和知识渊博的魔法师两个人物, 分饰老师和学生的角色, 本书内容就由他们贯穿始终。您可以结合多媒体教学光盘, 随着小魔女的学习步伐, 听听魔法师的讲解, 通过互动式学习来掌握 Authorware 的应用。

(2) 本书在讲解知识点时尽量采用图示方式讲解, 用 **1、2、3** 等表示操作顺序, 并在关键步骤用简单的文字描述, 有联系的图与图之间用箭头连接起来, 体现操作的动态变化过程, 您只要结合文字讲解就能很容易地学会相应操作。

(3) 本书将丰富生动的实例贯穿于知识点中, 当您学完一个知识点就学会一种操作, 能解决一个实际问题, 然后通过一个典型实例强化知识点。您可以在学习知识点时有意识地练习实例, 在练习典型实例时理解知识点。

(4) 语言平实, 将专业术语和知识点以白话式的语言, 娓娓道来。对于“专业术语”, 您不用死记硬背, 只需要了解或理解其含义即可。

(5) 文中涉及到的源文件与实例素材均给出了它在光盘中的具体位置, 您可到光盘中查找。关于光盘的具体内容和使用方法参见“光盘使用说明”。

(6) 本书中穿插了小魔女和魔法师的提示语言, 以及魔法档案和魔力测试两个小栏目。如果您看到小魔女、魔法师卡通和魔法档案可要提高警惕哟, 它们都是需要您重点注意的地方。魔力测试实际就是强化知识点的小练习, 只要即时练习, 趁热打铁, 就能记忆深刻。

(7) 过关练习是巩固所学知识点和提高动手能力的关键, 您必须综合应用前面所学的知识点才可能做出来。建议您一定要正确做完所有题目后才进入下一章的学习。

➤ 创作队伍

本书由九州书源组织编著。参与本书编著的有黄小宇、张凤群、陈阳等。对于本书, 我们已经努力做到了“好”, 您尽可以放心地阅读和学习, 相信它会成为您的良师益友。若您在阅读过程中遇到困难或疑问, 您可以给我们写信, 我们的 E-mail 是 book@jzbooks.com。我们还专门为本书开通了一个网站, 以解答您的疑难问题, 网址是 <http://www.jzbooks.com>。

编 者

2005 年 8 月

目录

第1章 初识多媒体制作	1
1.1 什么是多媒体	2
1.1.1 多媒体简介	2
1.1.2 多媒体的制作流程	2
1.1.3 多媒体制作的要点	4
1.2 多媒体制作软件 Authorware	4
1.2.1 Authorware 可以做哪些作品	4
1.2.2 Authorware 7.0 的安装	5
1.2.3 启动和关闭 Authorware 7.0	7
1.2.4 初识 Authorware 7.0 的工作环境	8
1.3 小结	12
1.4 过关练习	13
第2章 制作第一个多媒体作品	15
2.1 准备工作	16
2.1.1 策划分析	16
2.1.2 绘制流程图	16
2.1.3 收集素材	16
2.2 典型实例——“九寨天堂”宣传片	19
2.2.1 实例目标	19
2.2.2 制作分析	20
2.2.3 操作过程	20
2.3 调试与发布	25
2.3.1 调试作品是否正常	25
2.3.2 发布并欣赏作品	27
2.4 小结	28
2.5 过关练习	28
第3章 添加图形和图像	29
3.1 动手画一个图形	30
3.1.1 打开绘图工具栏	30
3.1.2 用绘图工具绘制简单的图形	31
3.2 导入图形图像	32
3.2.1 可以导入哪些类型的图像	32
3.2.2 导入图形和图像方法	32
3.3 让图形图像达到理想效果	34
3.3.1 选择对象	34

3.3.2 移动对象	35
3.3.3 群组对象	35
3.3.4 修改图形	35
3.3.5 为图形设置一种填充图案	36
3.3.6 设置图形的颜色	37
3.3.7 设置图形或图像的显示模式	37
3.3.8 设置图形的对齐方式	38
3.4 小结	40
3.5 过关练习	40
第4章 添加文本	41
4.1 输入文本	42
4.1.1 利用文本工具输入一段文本	42
4.1.2 导入一篇文本文件	43
4.1.3 利用剪贴板输入 Word 文档中的文本	44
4.2 个性化文本	45
4.2.1 设置字体类型	45
4.2.2 设置字体大小	46
4.2.3 设置字体风格	47
4.2.4 设置文本对齐方式	48
4.2.5 为文本添加滚动条	48
4.2.6 消除文字的锯齿	49
4.3 典型实例——飞机图片欣赏	49
4.3.1 实例目标	49
4.3.2 制作分析	49
4.3.3 操作过程	50
4.4 小结	52
4.5 过关练习	52
第5章 随心所欲地控制移动	55
5.1 移动对象——移动图标	56
5.1.1 直接移动到固定点	56
5.1.2 移动到直线上的一点	58
5.1.3 移动到平面内的一点	60
5.1.4 沿路径移动到终点	61
5.1.5 沿路径移至任意点	63
5.1.6 同时运行多个动画	64



5.2 清扫画面——擦除图标.....	65	7.4 典型实例——古诗欣赏	117
5.3 休息一会——等待图标.....	67	7.4.1 实例目标.....	118
5.4 典型实例——春色田园.....	69	7.4.2 制作分析.....	118
5.4.1 实例目标	69	7.4.3 操作过程.....	118
5.4.2 制作分析	69	7.5 小结	124
5.4.3 操作过程	70	7.6 过关练习	124
5.5 小结	73	第8章 创建分支结构	125
5.6 过关练习	74	8.1 判断图标属性设置	126
第6章 交互响应一切尽在掌握中.....	75	8.2 使用判断图标建立分支结构	127
6.1 丰富多彩的交互响应.....	76	8.2.1 创建顺序分支结构.....	127
6.1.1 交互图标	76	8.2.2 创建随机分支结构.....	129
6.1.2 添加交互	77	8.2.3 创建在未执行的路径中随机选择分支结构.....	129
6.1.3 按钮交互	78	8.2.4 创建计算分支结构.....	130
6.1.4 热区域交互	82	8.3 小结	132
6.1.5 热对象交互	84	8.4 过关练习	132
6.1.6 下拉菜单交互	85	第9章 使多媒体更加丰富多彩.....	133
6.1.7 目标区域交互	86	9.1 声音图标的使用	134
6.1.8 条件交互	88	9.1.1 使用声音图标.....	134
6.1.9 按键交互	90	9.1.2 设置声音图标的属性.....	135
6.1.10 文本输入交互	92	9.1.3 加载重复播放的背景音乐.....	136
6.1.11 重试限制交互	95	9.2 数字电影真实感受	137
6.1.12 时间限制交互	96	9.2.1 数字电影图标所支持的媒体格式.....	137
6.1.13 事件交互	97	9.2.2 使用数字电影图标.....	138
6.2 典型实例——拼图游戏.....	97	9.3 DVD 大片任我看.....	141
6.2.1 实例目标	98	9.3.1 使用 DVD 图标播放 DVD 的条件.....	141
6.2.2 制作分析	98	9.3.2 使用 DVD 图标.....	141
6.2.3 操作过程	98	9.4 让各种媒体同步	143
6.3 小结	104	9.5 其他媒体的大力支持	145
6.4 过关练习	104	9.5.1 插入 Flash 动画	145
第7章 框架和导航	105	9.5.2 插入 GIF 动画	148
7.1 多媒体的骨架——框架图标.....	106	9.5.3 插入 QuickTime 视频文件.....	149
7.1.1 什么是框架图标	106	9.6 小结	151
7.1.2 使用框架图标创建框架结构	107	9.7 过关练习	152
7.1.3 修改导航按钮样式	108	第10章 魔力强大的函数和变量.....	153
7.1.4 自动添加页码	110	10.1 计算图标的使用	154
7.2 运行的指挥棒——导航图标.....	111	10.1.1 直接使用计算图标.....	154
7.2.1 设置导航图标属性	111	10.1.2 将计算图标附加到其他图标上.....	154
7.2.2 设置图标关键字	113	10.1.3 认识代码编辑窗口.....	155
7.2.3 设置“最近的页”和“查找”窗口的属性	114	10.1.4 插入消息框.....	156
7.3 文本导航	115		