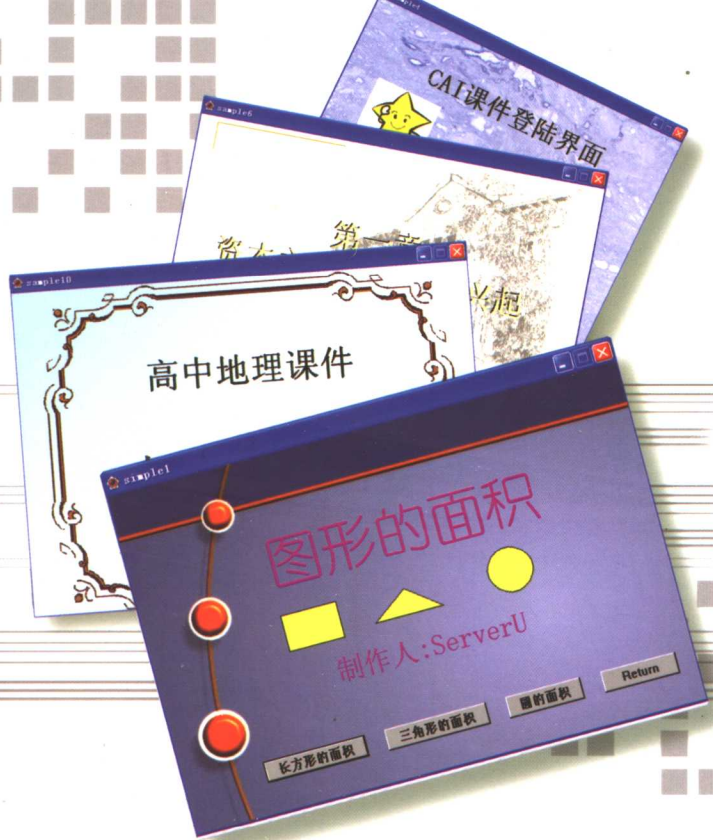


万水课件制作丛书

马路 等编著



含1CD

Authorware

课件制作



中国水利水电出版社
www.waterpub.com.cn

万水课件制作丛书

Authorware 课件制作

马 路 等编著

中国水利水电出版社

内 容 提 要

Authorware 是一款基于设计图标和程序流程的多媒体制作软件,尤其在制作课件方面,更能体现出 Authorware 强大的功能。Authorware 能够将文字、图形、音频文件、视频文件、动画、DVD 等信息集成到一起,同时也能够对这些媒体素材作结构化的管理。所以,利用 Authorware 能够制作出非常精美且内容丰富的课件。

Authorware 提供了图标和流程线,使得用 Authorware 制作课件非常方便。利用 Authorware 的图标和流程线能够轻松、方便地创作,还可以利用 Authorware 的 K.O 组件快速制作课件。

本书共分三部分,第一部分简单介绍 Authorware 的基本操作;第二部分讲述利用 K.O 组件制作课件的方法;第三部分是本书的重点,通过 10 个中小学课件的制作过程让读者能够掌握 Authorware 的一些基本功能,同时也介绍了 Authorware 编程的一些操作,通过这部分的学习,读者会对 Authorware 制作课件的过程和方法有一个整体的认识。

本书讲解详细、实用,通过本书的学习,读者可以完全掌握用 Authorware 制作课件的精髓。本书既可以作为初学者学习 Authorware 课件制作的读物,也可以作为有一定制作基础的读者的参考资料,同时本书还可作为各类课件制作培训班的首选教材。

随书光盘中附赠书中课件制作的源文件及实例文件,读者可参考学习。

图书在版编目 (CIP) 数据

Authorware 课件制作 / 马路等编著. —北京: 中国水利水电出版社, 2005
(万水课件制作丛书)

ISBN 7-5084-2904-4

I. A… II. 马… III. 多媒体—计算机辅助教学—软件工具, Authorware
IV. G434

中国版本图书馆 CIP 数据核字 (2005) 第 047267 号

书 名	Authorware 课件制作
作 者	马 路 等 编 著
出版 发行	中国水利水电出版社 (北京市三里河路 6 号 100044) 网址: www.waterpub.com.cn E-mail: mchannel@263.net (万水) sales@waterpub.com.cn
经 售	电话: (010) 63202266 (总机)、68331835 (营销中心)、82562819 (万水) 全国各地新华书店和相关出版物销售网点
排 版	北京万水电子信息有限公司
印 刷	北京北医印刷厂
规 格	787mm×1092mm 16 开本 14.75 印张 333 千字
版 次	2005 年 5 月第 1 版 2005 年 5 月第 1 次印刷
印 数	0001—5000 册
定 价	27.00 元 (含 1CD)

凡购买我社图书,如有缺页、倒页、脱页的,本社营销中心负责调换
版权所有·侵权必究

前 言

Authorware 是一款基于设计图标和程序流程的多媒体制作软件,尤其在制作课件方面,更能体现出 Authorware 强大的功能。Authorware 能够将文字、图形、音频文件、视频文件、动画、DVD 等信息集成到一起,同时也能够对这些媒体素材作结构化的管理。所以,利用 Authorware 能够制作出非常精美且内容丰富的课件。

使用 Authorware 制作课件也是非常方便的,它提供了图标和流程线,利用 Authorware 的图标和流程线能够轻松、方便地创作。还可以利用 Authorware 中的 K.O 组件快速制作课件。

Authorware 对于外部流行的各种格式的文本、图片、声音、影像等,可以直接调用,并能够集成独立播放的多媒体程序。而且 Authorware 的 11 种交互方式使您轻松实现各种随心所欲的交互效果。

本书共分三部分,第一部分简单介绍 Authorware 的基本操作;第二部分讲述利用 K.O 组件制作课件的方法;第三部分是本书的重点,通过 10 个中小学课件的制作过程让读者能够掌握 Authorware 的一些基本功能,同时也介绍了 Authorware 编程的一些操作,通过这部分的学习,读者对 Authorware 制作课件的过程和方法会有一个整体的认识。

本书讲解详细、实用,通过本书的学习,读者一定会受益匪浅,并能完全掌握用 Authorware 制作课件的精髓。本书既可以作为初学者学习 Authorware 课件制作的读物,也可以作为有一定制作基础的读者的参考资料,同时本书还可作为各类课件制作培训班的首选教材。

本书的主要编写工作由马路完成,王成博、张勇、李炎、王进、胡萍、刘伟等老师为本书的编写提供了大量的素材,在此表示感谢。另外感谢中国水利水电出版社万水公司的编辑们,是他们提出本书的编写计划,并在编写过程中给出了中肯的意见,本书才得以顺利与读者见面。

由于编写时间仓促,本书在编写过程中难免会有一些不足,欢迎读者朋友批评指正。我们的联系方法是: xinyuanxuan@263.net。

作者
2005 年 1 月

目 录

前言

第一部分 Authorware 的使用基础

第 1 讲 认识 Authorware	2
1.1 Authorware 的特点	2
1.2 Authorware 的制作环境	3
1.2.1 Authorware 的启动界面	3
1.2.2 Authorware 的操作界面	4
1.3 Authorware 的设计面板	8
1.4 Authorware 的属性面板	8
1.5 建立 Authorware 文件	9
1.5.1 创建文件	9
1.5.2 保存文件	9
1.5.3 退出 Authorware	9
1.6 Authorware 的安装	10
1.7 发布 Authorware 制作的课件	13
1.7.1 发布程序的原因	13
1.7.2 发布程序的方法	14
1.7.3 注意事项	17
第 2 讲 Authorware 的编辑基础	18
2.1 Authorware 的图标	18
2.1.1 流程图标 (Icon)	18
2.1.2 开始图标和停止图标 (Start, Stop)	19
2.1.3 图标颜色面板 (Icon Color)	20
2.2 对 Authorware 流程线的操作	20
2.3 绘图和文本面板	22
2.3.1 工具面板	22
2.3.2 颜色面板	25
2.3.3 线形面板	26
2.3.4 覆盖模式面板	26
2.3.5 填充面板	29
第 3 讲 学会使用 Authorware 的图标	30
3.1 Authorware 图标的分类	30

3.2	单独执行图标	30
3.2.1	显示图标	30
3.2.2	移动图标	31
3.2.3	计算图标	32
3.2.4	擦除图标	32
3.2.5	等待图标	33
3.2.6	导航图标	34
3.2.7	知识对象图标	35
3.2.8	群组图标	35
3.3	程序结构图标	35
3.3.1	交互图标	35
3.3.2	决策图标	36
3.3.3	框架图标	37
3.4	多媒体图标	38
3.4.1	数字电影图标	38
3.4.2	声音图标	38
3.4.3	DVD 图标	38

第二部分 利用 K.O 知识对象快速制作 Authorware 课件

第 4 讲	知识对象 K.O 应用基础	41
4.1	知识对象 K.O 的概念	41
4.2	如何在流程线中创建知识对象 K.O	41
4.3	知识对象 K.O 的类型和功能	42
第 5 讲	知识对象实例	45
5.1	利用 Quiz 制作测试题演示程序	45
5.2	制作“单项选择题”知识对象	51
5.3	制作“判断题”知识对象	53
5.4	演示效果	55

第三部分 课件制作综合实例

第 6 讲	课件 1——图形面积的计算	57
6.1	课件预览	57
6.2	预备知识	58
6.3	制作课件	58
6.3.1	制作课件的启动画面	58
6.3.2	制作“长方形的面积”分支	62
6.3.3	制作三角形的面积分支	67

6.3.4	制作圆的面积分支	73
6.3.5	制作课件的登录界面	73
6.4	Authorware 程序调试技巧	76
6.4.1	程序调试的重要性	76
6.4.2	程序调试的工具	77
6.4.3	程序调试方法技巧	78
第 7 讲	课件 2——力的合成	79
7.1	课件预览	79
7.2	预备知识	81
7.3	制作课件	82
7.3.1	初始化课件各参数	82
7.3.2	完成课件整体框架设计	83
7.3.3	制作封面部分	84
7.3.4	制作输入密码部分	85
7.3.5	制作选择部分和交互图标	87
7.3.6	设置框架图标	89
7.3.7	制作“第一节新课导学”分支	90
7.3.8	制作“第二节新课内容”分支	95
7.3.9	制作“第三节小测验”分支	97
第 8 讲	课件 3——物质结构和元素周期律	102
8.1	课件预览	102
8.2	预备知识	105
8.3	制作课件	105
8.3.1	制作课件的界面	105
8.3.2	制作“第一节”的分支	108
8.3.3	制作“第二节”的分支	111
8.3.4	制作“第三节”的分支	115
第 9 讲	课件 4——对数函数	118
9.1	课件预览	118
9.2	预备知识	120
9.3	制作课件	122
9.3.1	初始化课件各参数	122
9.3.2	完成课件整体框架设计	123
9.3.3	删除系统默认的菜单栏	123
9.3.4	制作“输入密码部分”	124
9.3.5	制作“封面部分”	125
9.3.6	制作“对数函数”和“退出”	126

第 10 讲	课件 5——电路	139
10.1	课件预览	139
10.2	制作课件	140
10.2.1	制作课件的界面	140
10.2.2	制作课程内容分支	143
10.2.3	制作小测试分支	148
第 11 讲	课件 6——文艺复兴	154
11.1	课件预览	154
11.2	预备知识	156
11.3	制作课件	157
11.3.1	初始化课件各参数和课件框架设计	157
11.3.2	制作“封面部分”	158
11.3.3	制作“播放 midi 音乐”	159
11.3.4	制作“引言部分”	161
11.3.5	制作“意大利文艺复兴”、“西欧各国文艺复兴”和“文艺复兴时期的科学”三个框架图标部分	162
11.3.6	制作“结论”部分	166
第 12 讲	课件 7——基因工程	167
12.1	课件预览	167
12.2	制作课件	169
12.2.1	制作课件的登录系统	169
12.2.2	制作课件的主界面	174
12.2.3	制作课件内容部分	176
第 13 讲	课件 8——PC 机的组成	184
13.1	课件预览	184
13.2	预备知识	186
13.3	制作课件	187
13.3.1	初始化课件各参数和课件框架设计	187
13.3.2	制作“封面”和“选择界面”部分	188
13.3.3	制作“PC 机的组成”分支	189
13.3.4	制作“工作原理动画演示”分支	191
13.3.5	制作“字母输入训练”和“退出”分支	193
第 14 讲	课件 9——氯气的性质	199
14.1	课件预览	199
14.2	预备知识	201
14.3	制作课件	201
14.3.1	制作课件的界面	201

14.3.2	制作课件的内容部分	205
第 15 讲	课件 10——中国人口问题	212
15.1	课件预览	212
15.2	预备知识	214
15.3	制作课件	215
15.3.1	制作“检验分辨率”功能部分	215
15.3.2	制作“封面”部分	221
15.3.3	制作“三个部分”	221



第一部分 Authorware 的 使用基础

第 1 讲	认识 Authorware
第 2 讲	Authorware 的编辑基础
第 3 讲	学会使用 Authorware 的图标

Let's GO! 





第 1 讲 认识 Authorware

本讲重点

本讲主要带领读者认识 Authorware 的特点和 Authorware 的基本界面。Authorware 易学易用，不需大量编程，使得不具有编程能力的用户也能创作出一些高水平的多媒体作品，对于非专业开发人员和专业开发人员都是一个很好的选择。

在各种多媒体应用软件的开发工具中，Macromedia 公司推出的多媒体制作软件 Authorware 是非常受欢迎的开发工具之一。Authorware 之所以受到广大用户的青睐，是由于 Authorware 操作简单，程序流程明了，开发效率高，并且能够结合其他多种开发工具，共同实现多媒体的功能。

1.1 Authorware 的特点

Authorware 提供直观的图标流程控制界面，利用对各种图标逻辑结构的布局，来实现整个应用系统的制作。下面是 Authorware 的几大特点：

(1) 丰富的媒体素材的使用方法。要创作高质量的 Authorware 作品，就需要多种媒体资源的支持。Authorware 本身并不能进行声音和数字电影的编码，在图像处理方面也比不上专业软件。但是 Authorware 能够很好地支持多种格式的多媒体文件，如 avi、mov、mp3、jpg、gif 等。Authorware 最终将这些多媒体文件集成到一起，以它特有的方式进行合理地组织安排，最后形成一个交互性强、富有表现力的作品。

(2) 多样化的人机交互。Authorware 提供了 11 种内置的用户交互和响应方式及相关的函数、变量。每种交互都会根据用户的操作做出反馈。人机交互是评估课件优劣的重要尺度。

(3) 面向对象的可视化编程。这是 Authorware 区别于其他软件的一大特色，它提供直观的图标流程控制界面，利用对各种图标逻辑结构的布局，来实现整个应用系统的制作。它一改传统的编程方式，采用鼠标对图标的拖放来替代复杂的编程语言。如图 1-1 所示是 Authorware 的程序流程。

(4) 文字、图形动画等素材的处理能力。Authorware 具有一定的绘图功能，能方便地编辑各种图形，能多样化处理文字的同时 Authorware 为多媒体作品制作提供了集成环境，能直接使用其他软件制作的文字、图形、图像、声音和数字

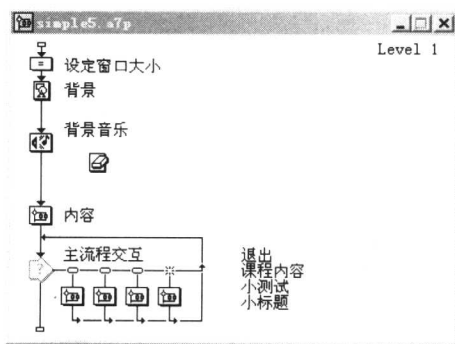


图 1-1

电影等多媒体信息。对多媒体素材文件的保存采用三种方式，即：保存在 Authorware 内部



文件中；保存在库文件中；保存在外部文件中，以链接或直接调用的方式使用，还可以按指定的 URL 地址进行访问。

(5) 支持多种技术。Authorware 支持大量的系统 API 和变量，运用这些变量和 API 能够做出更加完美的课件，同时 Authorware 还支持 ODBC、OLE 和 ActiveX 技术。如图 1-2 所示是 Authorware 导入 OLE 对象的界面。

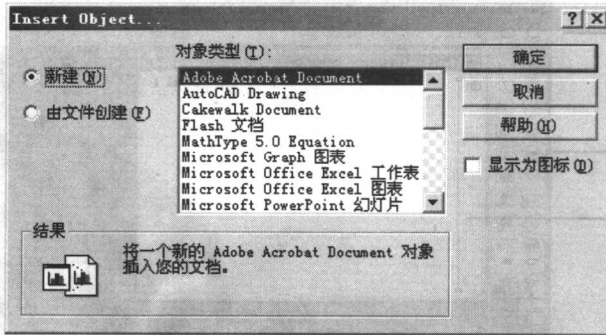


图 1-2

1.2 Authorware 的制作环境

1.2.1 Authorware 的启动界面

同许多 Windows 程序一样，Authorware 具有良好的用户界面。Authorware 的启动、文件的打开和保存、退出这些基本操作都和其他 Windows 程序类似，如图 1-3 所示是 Authorware 启动后的界面。

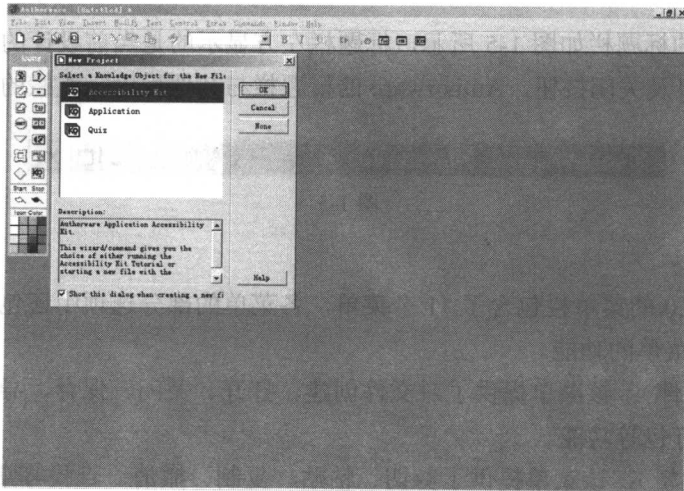


图 1-3



1.2.2 Authorware 的操作界面

启动 Authorware 后，在启动界面会弹出 New Project 对话框，如图 1-3 所示。单击 OK 按钮可以选择使用的知识对象，单击 Cancel 按钮直接进入课件的制作界面，如图 1-4 所示。

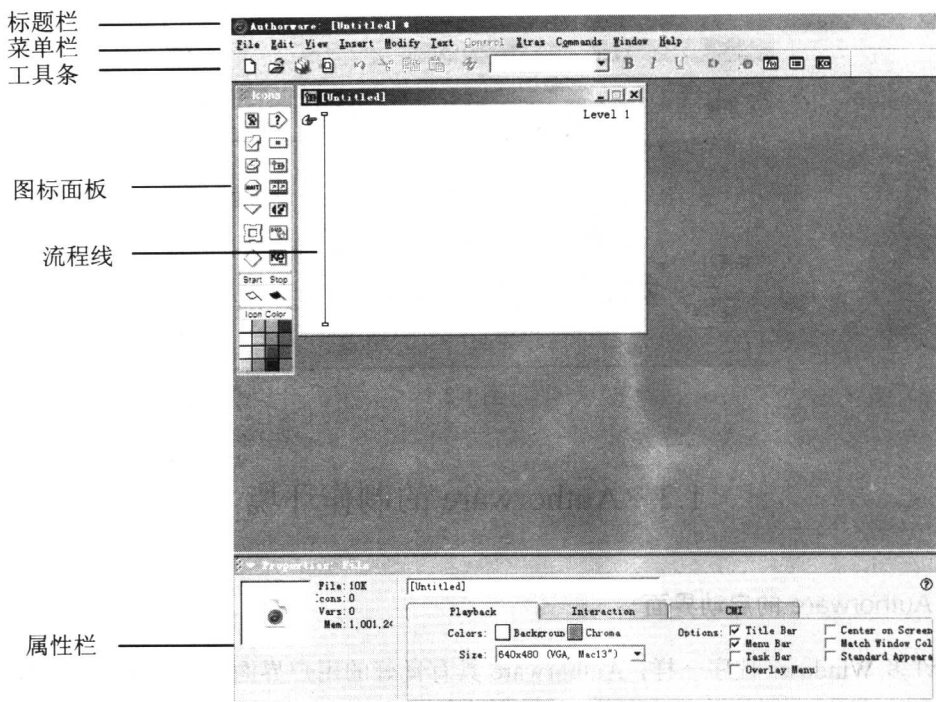


图 1-4

1. 标题栏

Authorware 的标题栏如图 1-5 所示，标题栏左方显示的是当前设计的文件名，右方是最小化、最大化以及关闭按钮，Authorware 的标题栏与其他程序标题栏的功能是相同的。

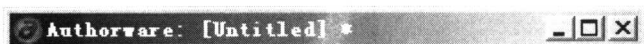


图 1-5

2. 菜单栏

Authorware 7.0 的菜单栏包含了 11 个菜单，各菜单的部分选项中还包含子菜单，下面介绍 Authorware 菜单的功能。

- File (文件): 该菜单提供了对文件创建、打开、关闭、保存、导入以及页面设置和文件打包等功能。
- Edit (编辑): 该菜单提供了剪切、粘贴、复制、撤消、查找等常用的编辑操作。
- View (视图): 该菜单的功能是隐藏和显现图标、工具栏以及网格。
- Insert (插入): 用于引入知识对象、图像和 OLE 对象等。



- **Modify (修改)**: 用于修改图标、图像和文件的属性, 建组及改变前景和背景的设置等。
- **Text (文本)**: 提供丰富的文字处理功能, 用于设定文字的字体、大小、颜色、风格等。
- **Control (控制)**: 用于调试程序。
- **Xtras (其他)**: 用于库的链接及查找显示图标中文本的拼写错误等。
- **Commonds (命令)**: 该菜单中有关于 Authorware.com 的相关内容, 还有 RTF 编辑器和查找 Xtras 等内容。
- **Windows (窗口)**: 用于打开展示窗口、库窗口、计算窗口、变量窗口、函数窗口及知识对象窗口等。
- **Help (帮助)**: 从中可获得更多有关 Authorware 的信息。

3. 工具条

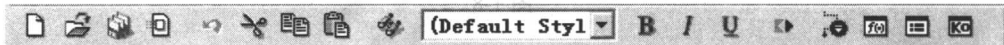


图 1-6

工具条是 Authorware 窗口的组成部分, 其中每个按钮实质上是菜单栏中的某一个命令, 由于使用频率较高, 被放在常用工具栏中, 熟练使用常用工具栏中的按钮, 可以使工作事半功倍。下面对每个按钮的功能作一介绍。

- **New (新建)**: 该按钮的作用是创建新文件。单击该按钮会打开新的设计窗口, 如果上个文件还未保存, 则系统会弹出对话框, 询问用户是否保存当前文件。
- **Open (打开)**: 该按钮的作用是打开已存在的文件。单击该按钮则打开“选择文件”对话框, 用户选择要打开的文件, 如图 1-7 所示。

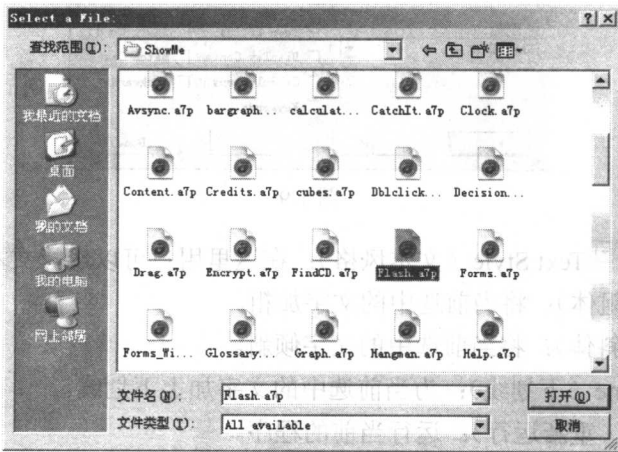


图 1-7

- **Save All (保存所有)**: 单击该按钮, 用于保存当前 Authorware 的所有文件。
- **Import (导入)**: 用于导入文本、图形、音频和视频等多媒体文件。单击该按钮将弹出如图 1-8 所示的对话框, 用户从中选择需要导入的文件。



- Undo (撤消): 该按钮用于撤消最近一次所执行的操作, 同时该按钮也能够恢复所撤消的操作。

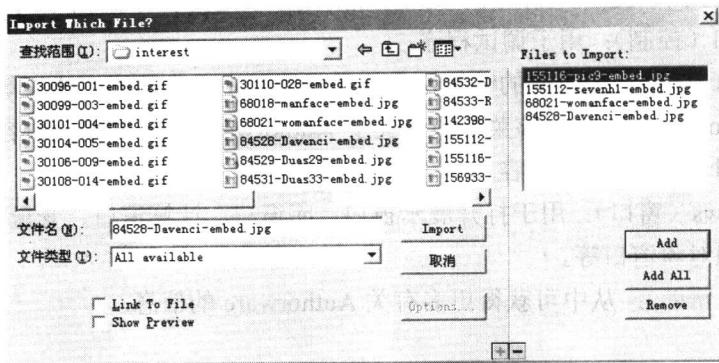


图 1-8

- Cut (剪切): 将选中的内容剪切到剪贴板上, 可以复制的内容包括图标、文本、多媒体素材等。
- Copy (复制): 将选中的内容复制到剪贴板上, 可以复制的内容包括图标、文本、多媒体素材等。
- Paste (粘贴): 该按钮的作用是将剪贴板上的内容粘贴到当前光标的位置。
- Find (查找): 单击该按钮, 则弹出如图 1-9 所示的对话框, 用户可以在这里输入要查找的对象, 同时可以对查找出的对象进行替换。

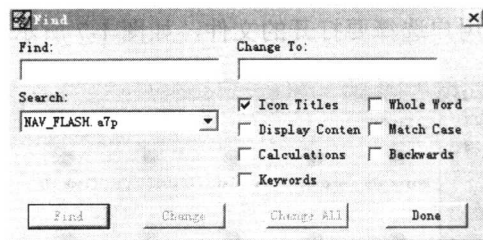


图 1-9

- (Default Styl) Text Style (文本风格): 在这里用户可以选择文本样式。
- **B** Bold (粗体): 将当前选中的文字加粗。
- *I* Italic (斜体): 将当前选中的文字倾斜。
- U Underline (下划线): 为当前选中的文字加上下划线。
- Restart (重新运行): 运行当前的程序。
- Control Panel (控制面板): 用于控制程序的运行, 以及调试程序。单击该按钮, 则打开或者关闭如图 1-10 所示的控制面板, 在这里可以控制程序的运行或暂停。从面板的下部可以看到当前程序运行的状态以及程序执行的位置。
- Function Windows (函数窗口): 单击该按钮会在 Authorware 界面的右方扩展出如图 1-11 中左图所示的函数窗口。

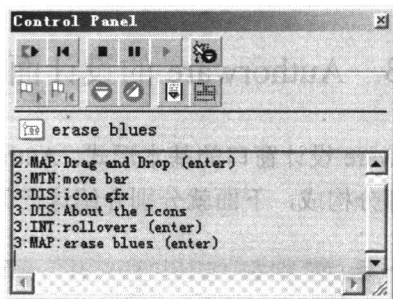


图 1-10

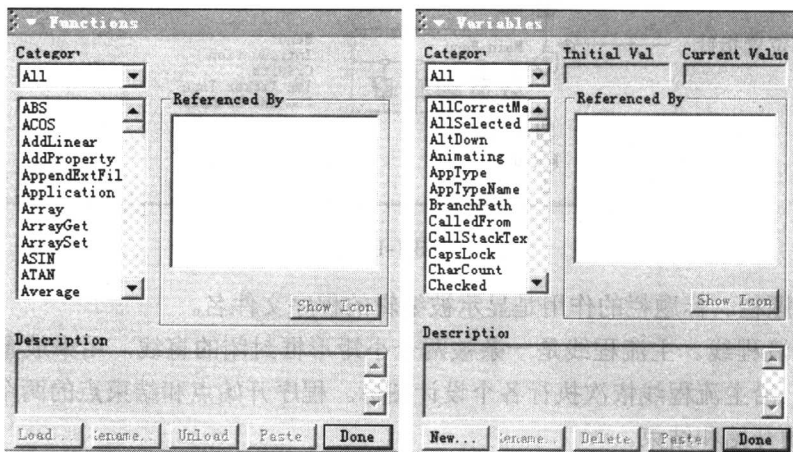


图 1-11

- **Variables Window (变量窗口)**: 单击该按钮会在 Authorware 界面的右方扩展出如图 1-11 中右图所示的变量窗口。
- **Knowledge Objects (知识对象)**: 单击该按钮会在 Authorware 界面的右方扩展出如图 1-12 所示的知识对象列表框，用户可以在这里选择所需要的知识对象。利用知识对象制作 Authorware 课件是非常高效的。

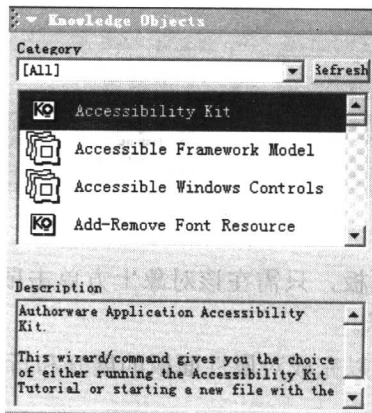


图 1-12



1.3 Authorware 的设计面板

如图 1-13 所示是 Authorware 设计窗口的基本形式，Authorware 的设计窗口由标题栏、主流程线和当前位置指针三部分构成，下面就分别介绍这三部分。

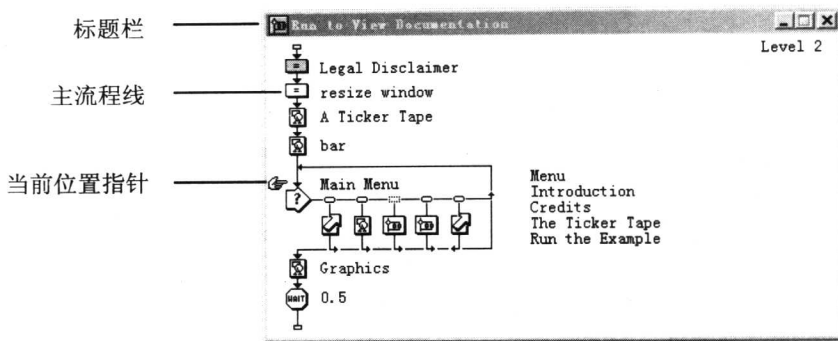


图 1-13

(1) 标题栏。标题栏的作用是显示被编辑的程序文件名。

(2) 主流程线。主流程线是一条被两个小矩形框封闭的直线，用来放置设计图标，程序执行时，沿主流程线依次执行各个设计图标。程序开始点和结束点的两个小矩形，分别表示程序的开始和结束。

(3) 当前位置指针。当前位置指针的形状是一只小手，指示下一步设计图标在流程线上的位置。单击程序设计窗口的任意空白处，粘贴指针就会跳至相应的位置。

1.4 Authorware 的属性面板

如图 1-14 所示是 Authorware 的属性面板，它通常在 Authorware 操作界面的下方，可以利用它对图标、文件等进行属性设置，不同的对象有不同的属性面板。

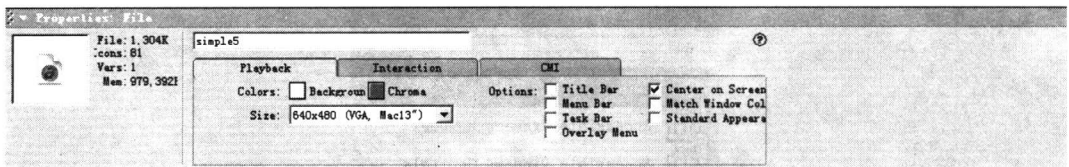


图 1-14

要打开某个对象的属性面板，只需在该对象上方单击鼠标右键，然后选择 Properties 选项就可以了，如图 1-15 所示。

单击属性面板的标题栏可以完成对属性面板的展开和折叠操作。