

杨欢耸 著

Authorware 6.0

多媒体课件的制作与开发



浙江大學出版社

Authorware 6.0

媒体课件的制作与开发

杨欢耸 著

浙江大學出版社

图书在版编目(CIP)数据

Authorware 6.0 多媒体课件的制作与开发 / 杨欢耸著.
杭州: 浙江大学出版社, 2002. 8
ISBN 7-308-03081-4

I. A... II. 杨... III. 多媒体—软件工具, Authorware 6.0—应用—计算机辅助教学 IV. G434

中国版本图书馆 CIP 数据核字 (2002) 第 052873 号

责任编辑: 阮海潮

出版发行: 浙江大学出版社

(杭州浙大路 38 号 邮政编码 310027)

(E-mail: zupress@mail.hz.zj.cn)

(网址: <http://www.zjupress.com>)

排版者: 浙江大学出版社电脑排版中心

印刷: 浙江大学印刷厂

开本: 787mm×1092mm 1/16

印张: 23.75

字数: 608 千

版印次: 2002 年 8 月第 1 版 2002 年 8 月第 1 次印刷

印数: 0001—3000

书号: ISBN 7-308-03081-4/G·539

定价: 38.00 元

内容简介

本书深入浅出地阐述了多媒体课件制作与开发软件的最新版本 Authorware 6.0 的操作和使用,包括显示图标、等待图标、擦除图标、动画图标、电影图标、声音图标、视频图标、交互图标、导航与框架图标、判断图标、变量、函数及计算图标等的设置和使用。讲解完一种图标后,均给出了详细的课件实例,使学习者能完全理解制作的步骤和技巧。本书对库和知识对象及文件打包、多媒体课件开发和应用理论、素材获得方法以及常用技巧也作了详细的介绍。

本书适合作为初、中、高级读者的培训和自学教材,也可作为高等院校相关专业学生的教材。

前 言

经过几年的发展, Authorware 已成为多媒体软件开发中的佼佼者。Authorware 6.0 在 Authorware 5.0 的基础上增加了许多功能, 它不仅直接支持 GIF、FLASH 动画的播放, 而且直接可将 MP3 引入, 实现了一键发布等多种扩展功能, 特别是 OLE 技术、ActiveX 控件的使用使几乎所有的软件平台都能为 Authorware 利用, 它已成为教育教学中进行课件制作与开发的重要工具。

由于 Authorware 具有所见即所得的特性, 因此即使非计算机专业人员, 通过本书的学习, 也能迅速掌握它的用法, 并用来制作多媒体课件。

本书面向初、中、高级用户, 并手把手地教你学做多媒体课件。读了本书之后, 你将会惊喜地发现每学一部分内容, 就会做每一部分所属内容的教学积件, 并直接用于课堂。本书为中、高级用户提供了较多的课件创意, 并对变量、函数、语句等通过实例方式进行了较多的阐述, 还专门增设了 Authorware 扩展这一章内容, 阐述了 Xtras、ActiveX 等的用法; 通过素材的获得这一章内容又较好地解决了目前课件开发中素材获得难的问题。相信通过本书的学习, 你定能做出完美的课件。

本书既可作为高等师范院校的教学用书, 也可作为多媒体课件开发的培训和自学教材。

本书作者已多年从事多媒体课件的开发, 并一直在教学第一线工作, 而且本书完全从教学需要的角度编写, 相信能成为教育工作者的好帮手。

由于时间仓促, 作者水平有限, 书中不当之处恳切希望读者批评指正。

作 者
2002 年夏

目 录

第 1 章 Authorware 6.0 的安装与启动	1
1.1 Authorware 6.0 的安装	1
1.2 Authorware 6.0 的启动	5
1.3 Authorware 6.0 的基本操作	7
1.3.1 打开文件	7
1.3.2 保存文件	8
1.3.3 新建文件	8
1.3.4 关闭文件并退出 Authorware 6.0	8
1.4 Authorware 6.0 基本界面的认识	8
1.4.1 标题栏	8
1.4.2 菜单栏	9
1.4.3 工具栏	9
1.4.4 设计图标及调色板	9
1.4.5 演示窗口的设置	9
第 2 章 显示图标的设置	11
2.1 图片引入、显示图标属性设置及教学积件实例	11
2.1.1 图片输入(引入、插入)	11
2.1.2 图片属性的设置	15
2.1.3 显示图标属性的设置	17
2.2 教学积件实例	19
2.3 文本的输入与教学积件实例	21
2.3.1 直接输入文字	21
2.3.2 外部引入文本	22
2.3.3 文本格式的设置与编辑	23
2.4 教学积件举例	26
2.5 绘图工具箱的用法及教学积件实例	29
2.5.1 绘图工具箱	29
2.5.2 用绘图工具箱改变图形的属性	31
2.5.3 教学积件实例	32
2.6 用显示图标制作简单的课件	35
2.7 基于图标的右键单击功能	44

第3章 等待图标与擦除图标的设置	47
3.1 等待图标的设置	47
3.2 擦除图标的设置	49
3.3 制作一些简单的实用积件	51
3.4 群组图标的认识	58
3.4.1 初识群组图标	58
3.4.2 群组图标的属性	61
第4章 动画图标的设置	63
4.1 动画图标属性的设置	63
4.2 点与点之间的动画及教学积件实例	66
4.2.1 点与点之间的动画(Direct to Point)	66
4.2.2 用点与点之间的动画制作教学积件	68
4.3 点与直线之间的动画及教学积件实例	71
4.3.1 点与直线之间的动画(Direct to Line)	71
4.3.2 教学积件实例	75
4.4 点到区域之间的动画及教学积件实例	75
4.4.1 点到区域之间的动画(Direct to Grid)	75
4.4.2 教学积件实例	78
4.5 任意路径到终点的动画及教学积件实例	79
4.5.1 任意路径到终点的动画(Path to End)	79
4.5.2 教学积件实例	80
4.6 任意路径到某一点的动画	81
4.6.1 任意路径到某一点的动画(Path to Point)	82
4.6.2 教学积件实例	83
4.7 课件片头及片尾的制作	84
4.7.1 课件片头的制作	84
4.7.2 多个画面的同时运行	89
第5章 电影图标、声音图标及视频图标的设置	91
5.1 电影图标的设置及教学积件实例	91
5.1.1 电影图标的设置	92
5.1.2 数字电影的导入	98
5.1.3 电影图标的教学积件实例	100
5.2 声音图标的设置及教学积件实例	101
5.2.1 声音图标的属性	102
5.2.2 声音的导入	103
5.2.3 教学积件实例	105
5.3 做一个完整的片头及片尾	108
5.4 WAV 格式声音文件压缩为 SWA 格式声音文件	109
5.5 WAV 格式声音文件压缩为 VOX 格式声音文件	111

5.6	MIDI 音乐的播放	114
5.7	视频图标	119
5.8	播放 GIF 动画	122
5.9	播放 Flash 动画	124
第 6 章	交互图标的设置	128
6.1	交互图标的建立	128
6.1.1	交互图标的类型	128
6.1.2	交互图标的属性	129
6.2	按钮响应及教学积件实例	133
6.2.1	按钮响应的设置	133
6.2.2	鼠标形式的改变	136
6.2.3	按钮形状的改变	137
6.2.4	教学积件实例	140
6.3	热区响应及教学积件实例	143
6.3.1	热区响应的创建	143
6.3.2	热区响应的属性设置	144
6.3.3	教学积件实例	145
6.4	热物响应及教学积件实例	150
6.4.1	热物响应的创建	150
6.4.2	热物响应的属性设置	153
6.4.3	教学积件实例	154
6.5	目标区域响应及教学积件实例	156
6.5.1	目标区域响应的设置	156
6.5.2	目标区域响应属性的设置	160
6.5.3	教学积件实例	161
6.6	下拉菜单响应及教学积件实例	168
6.6.1	下拉菜单响应的设置	169
6.6.2	下拉菜单属性的设置	170
6.6.3	教学积件实例	170
6.7	条件响应及教学积件实例	175
6.7.1	条件响应的设置及属性	175
6.7.2	教学积件实例	176
6.8	文本响应及教学积件实例	179
6.8.1	文本响应的设置	179
6.8.2	文本响应属性的设置	179
6.8.3	文本输入区属性的设置	180
6.8.4	教学积件实例	183
6.9	键盘响应及教学积件实例	185
6.9.1	键盘响应的设置	185

6.9.2 键盘响应属性的设置	188
6.10 尝试限制响应及教学积件实例	189
6.10.1 尝试限制响应的创建	189
6.10.2 尝试限制响应属性的设置	189
6.10.3 尝试限制响应教学积件	190
6.11 时间限制响应及教学积件实例	193
6.11.1 时间限制响应的创建	194
6.11.2 时间限制响应属性的设置	194
6.11.3 教学积件实例	195
6.12 事件响应	200
6.13 课件界面的设计	201
第7章 导航与框架图标 的设置	205
7.1 导航图标的设置	205
7.2 框架图标的设置	208
7.3 导航与框架教学积件实例	210
7.4 超文本式课件的制作	220
第8章 判断图标的设置	224
8.1 判断图标属性的设置	224
8.1.1 判断图标的属性	224
8.1.2 判断图标的分支响应属性设置	226
8.1.3 判断图标中相关的变量	226
8.2 判断图标教学积件实例	227
第9章 变量、函数及计算图标	234
9.1 变量、函数、表达式及语句的使用	234
9.2 变量	236
9.2.1 系统变量	236
9.2.2 系统变量的引入方法	237
9.2.3 变量的使用	238
9.2.4 自定义变量	239
9.3 函数	241
9.3.1 系统函数	241
9.3.2 系统函数的引入	243
9.3.3 函数的语法规则	245
9.3.4 自定义函数	245
9.3.5 部分随带的自定义函数	247
9.3.6 Microsoft Agent 函数简介*	254
9.3.7 tMsControls.u32 函数简介*	256
9.3.8 BudApi.u32 函数简介*	257
9.4 计算图标的设置	258

9.4.1 计算图标	258
9.4.2 表达式	259
9.5 语句	260
9.5.1 条件语句	260
9.5.2 循环编程语句	263
9.6 教学积件实例	264
第 10 章 库和知识对象及文件的打包	268
10.1 库	268
10.1.1 库的新建	268
10.1.2 库的打开	270
10.1.3 库内容的创建	270
10.1.4 库内容的删除	271
10.1.5 库内容的调用	271
10.1.6 库文件的编辑	271
10.1.7 库中链接图标更新	272
10.2 知识对象	272
10.2.1 启动知识对象对话框	273
10.2.2 知识对象的添加	277
10.2.3 知识对象的应用	278
10.3 程序的打包与发布	286
10.3.1 程序的打包	286
10.3.2 网上发布	290
第 11 章 多媒体课件的开发与运用	292
11.1 多媒体课件的开发	292
11.1.1 需求分析	292
11.1.2 整体构思	293
11.1.3 脚本的设计	293
11.1.4 课件开发	296
11.1.5 课件的评价	297
附 1 教育部颁布的软件审查标准	297
附 2 教育软件使用文档编写指南	298
11.2 课件的运用	299
11.2.1 多媒体课件的优势	299
11.2.2 多媒体课件的缺陷	300
11.2.3 媒体的集成	301
11.2.4 运用时机的把握	302
第 12 章 课件开发中素材的获得	304
12.1 课件素材获得的渠道	304
12.1.1 图像素材的获得	304

12.1.2 声音素材的获得.....	305
12.1.3 数字电影(动画)的获得.....	305
12.2 用豪杰超级解霸获得相关的声音、图片、电影素材.....	305
12.2.1 将 MP3 转换成. WAV(声音)文件	305
12.2.2 从 VCD 中截取音乐并将其转换成. WAV(或 MP3)文件	307
12.2.3 将 VCD(MPEG)转换为. AVI 数字电影文件	308
12.2.4 将 VCD 转为 GIF 文件	311
12.2.5 将 MIDI 音乐转换为 WAV 音乐	311
12.2.6 截取 VCD 中的一幅图片	313
12.3 录音大师声音的录制与编辑.....	313
12.3.1 录音大师的安装.....	314
12.3.2 录音大师的启动.....	317
12.3.3 话筒录音.....	317
12.3.4 将录音磁带转成. WAV 文件	318
12.3.5 删除某一部分声音信号.....	319
12.3.6 两种声音的混合编辑.....	319
12.3.7 声音文件格式的转换.....	322
12.4 ACDSee	323
12.4.1 寻找与拷贝图片.....	323
12.4.2 改变图片的尺寸.....	324
12.4.3 引入扫描仪的图片.....	327
12.5 COOL 3D 简介	328
12.5.1 COOL 3D 3.0 的启动	328
12.5.2 创建三维动态文字.....	329
第 13 章 Authorware 的扩展及常用技巧荟萃	332
13.1 Authorware 的扩展	332
13.1.1 ActiveX 控件	332
13.1.2 Xtras	336
13.1.3 OLE 对象	337
13.2 常用技巧荟萃.....	338
13.2.1 流水按钮的制作.....	338
13.2.2 对象随鼠标移动的制作.....	340
13.2.3 模拟时钟的制作.....	343
13.2.4 通过 Authorware 访问 Internet/Intranet 资源简介	344
13.2.5 多种过渡模式的获得.....	345
附 1 常用的系统变量	346
附 2 常用的系统函数	356
参考文献.....	368

第 1 章

Authorware 6.0 的安装与启动

Authorware 6.0 是在较为成熟的 Authorware 5.0 的基础上发展起来的一个优秀的基于流程图和流程线结构的交互式多媒体制作软件,它具有丰富的函数和程序控制功能,通过计算图标能将编程语言很好地引入,并允许开发者使用文字、图片、动画、声音以及数字电影等信息,并可直接引入 FLASH 4.0(及以上版本)动画、GIF 动画及 MP3 音乐,还增加了 Commands 菜单和一键发布功能。本书是专为教育工作者及师范院校学生编写的,并用最新的 Authorware 6.0 版本。相信通过本书的学习,初级、中级、高级用户都将有所收获。下面我们就从最基础的 Authorware 6.0 安装开始吧。

1.1 Authorware 6.0 的安装

从光盘开始安装,基本步骤如下:

1. 打开 Authorware 6.0 文件夹,双击“Setup”安装图标,出现如图 1.1 所示的画面。

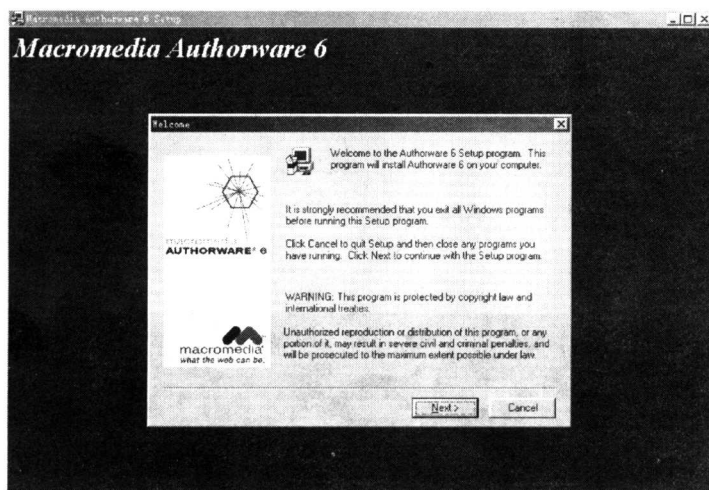


图 1.1 欢迎画面

2. 单击“Next”按钮,出现如图 1.2 所示的安装协议,一般协议必须遵守。

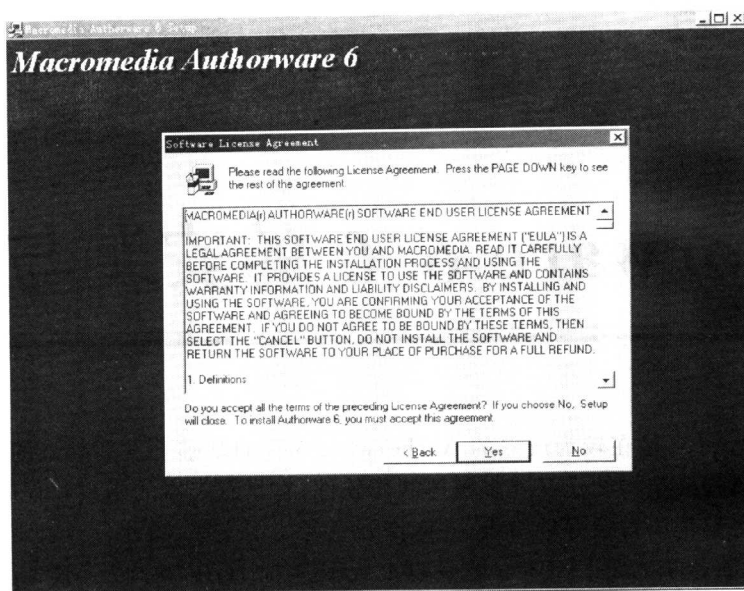


图 1.2 安装协议

3. 单击“Yes”按钮(接受协议),出现如图 1.3 所示的安装类型画面对话框,一般安装类型选择典型安装(Typical),安装目录用系统所推荐目录。

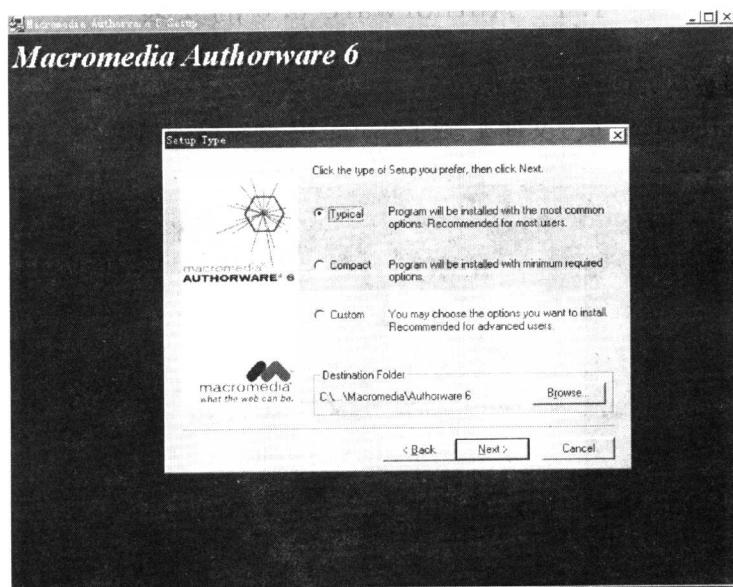


图 1.3 安装类型

4. 单击“Next”按钮,出现如图 1.4 所示的画面(文件所安装的文件夹,一般不改变)。

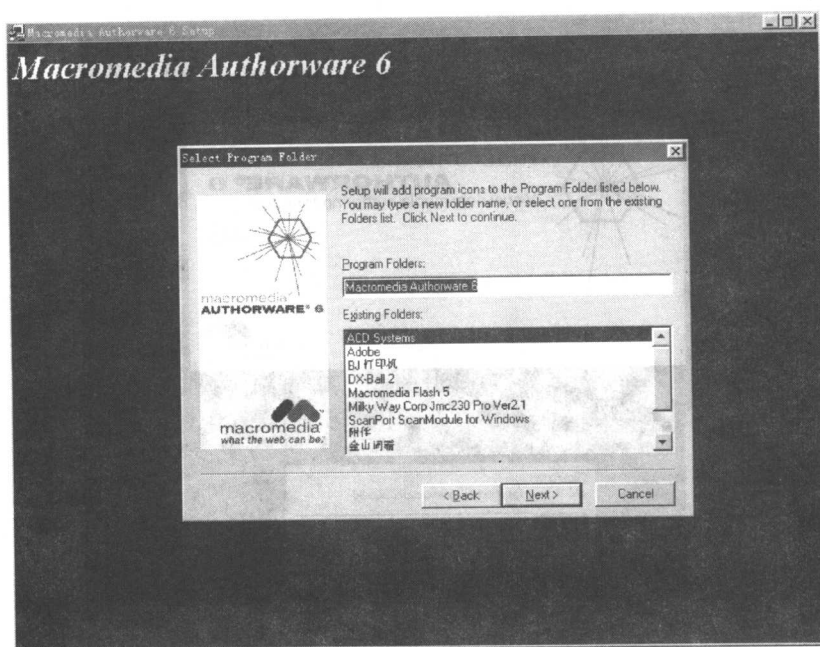


图 1.4 安装文件夹

5. 单击“Next”按钮,出现如图 1.5 所示的画面。

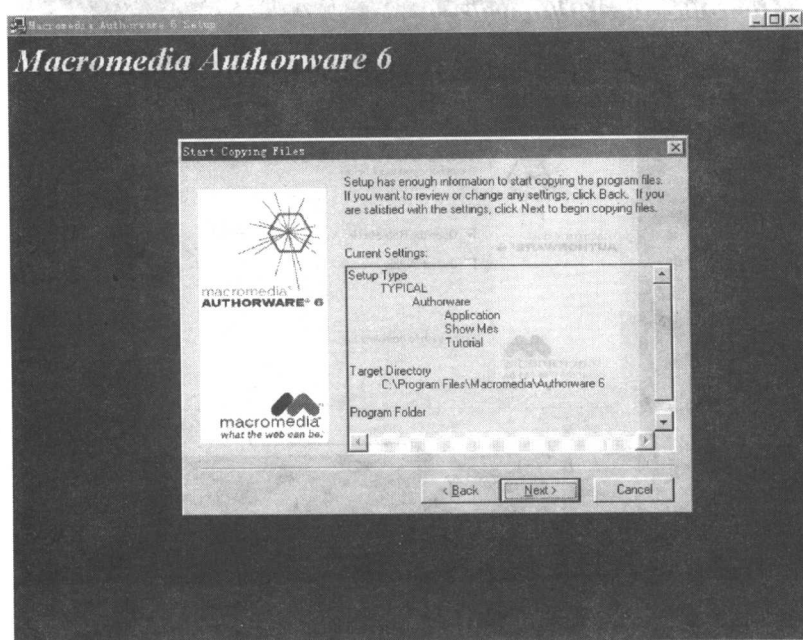


图 1.5 复制文件对话框

6. 单击“Next”按钮,计算机开始安装,并显示程序的安装进程,如图 1.6 所示。

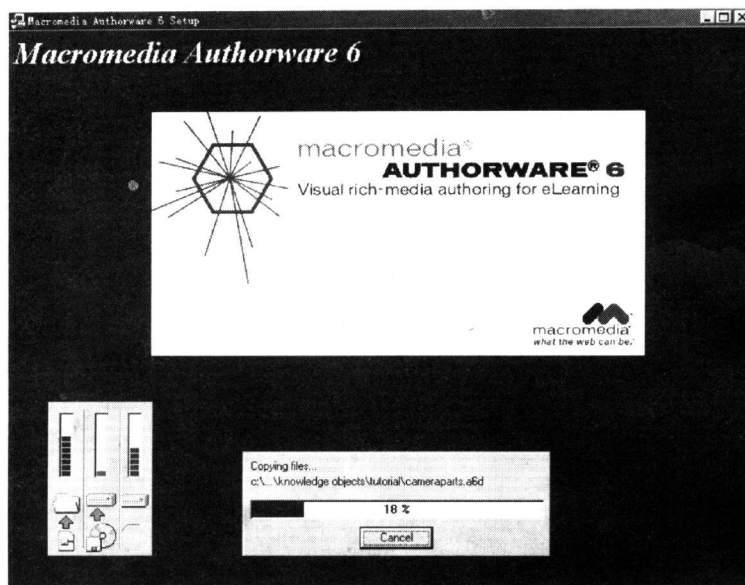


图 1.6 安装进程

7. 安装完毕后, 屏幕出现如图 1.7 所示的结束画面。

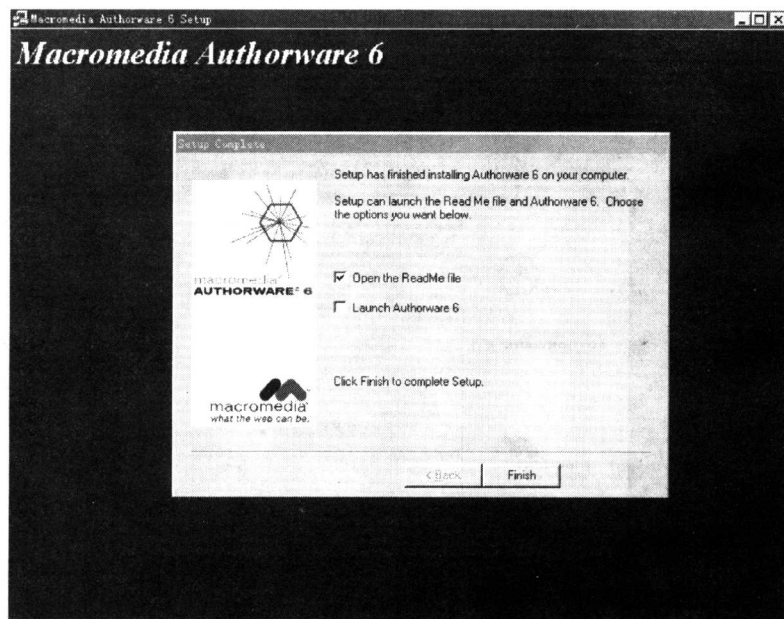


图 1.7 结束画面

如不想看自述文件, 则单击选项“Open the ReadMe file”, 将其前面的勾去掉。不选中“Launch Authorware 6”选项, 然后单击“Finish”按钮, 结束安装。

8. 启动 Authorware 6.0 程序, 如图 1.8 所示。

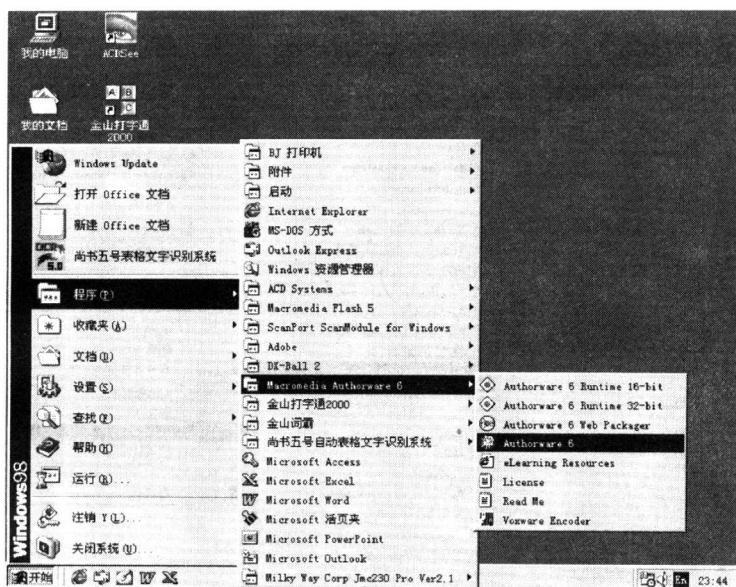


图 1.8 启动过程

9. 出现填入相关参数对话框(首次启动有此画面,以后启动就无此画面了),分别填入有关参数(第一、第二行按情况填入,当然可任意输入,第三行序列号必须为此软件所附的序列号,当填入正确时,序列号后面会出现“√”),如图 1.9 所示。

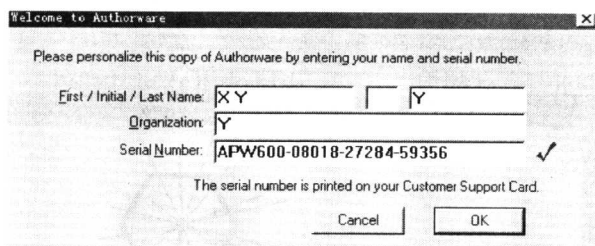


图 1.9 相关参数填入对话框

10. 最后按“OK”按钮即可运行 Authorware 6.0 了。

1.2 Authorware 6.0 的启动

Authorware 6.0 启动的一般方法,参照本章 1.1 中第 8 步所示(图 1.8),即单击“开始/程序/Micromedia Authorware 6/Authorware 6.0”,启动 Authorware 6.0。

如经常使用此软件,可在桌面上建立快捷图标,即鼠标在“Authorware 6.0”上时用右键单击,并选择“复制”(左键点击)将它复制到剪切板上(也可用“发送到桌面快捷方式”命令),如图 1.10 所示。

然后在屏幕空白处右键单击,在弹出的菜单中选择“粘贴”(左键单击)即可。以后如要启动 Authorware 6.0,只要双击桌面上的 Authorware 6.0 图标即可。启动后先出现欢迎画

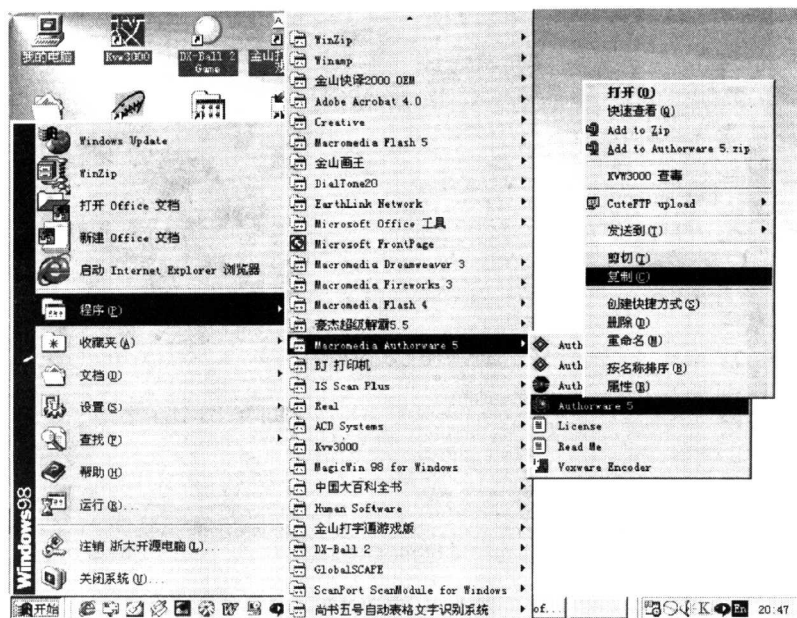


图 1.10 快捷方式建立

面,如图 1.11 所示。



图 1.11 启动画面

用鼠标在画面的任何处单击,欢迎画面就会立即消失,如图 1.12 所示。