

● Practice...

中文

Authorware 6.0

多媒体制作

思想与实践

Multimedia

廖疆星 伍羨妮 肖金秀 编著

6

工业出版社

[sedation]

中文 Authorware 6.0 多媒体制作 思想与实践

廖疆星 伍美妮 肖金秀 编著

冶金工业出版社

内容简介

Macromedia 公司开发的 Authorware 是当今最流行的多媒体制作软件之一。本书所介绍的是目前最新的中文版 Authorware 6.0。

本书旨在引导读者理解用 Authorware 6.0 进行多媒体制作的思路,并通过实例的介绍使读者掌握多媒体制作的方法与步骤。本书共分 11 章,前 4 章介绍 Authorware 6.0 的基础知识,后 7 章介绍 Authorware 6.0 的应用实例。全书由浅入深、图文并茂的对实例进行讲解,对显示、擦除、等待、移动、声音、数字化电影、交互、判断、导航、框架等图标的应用进行了实例介绍。

本书适合于多媒体设计的初中级学者,同样也适用于有一定经验的多媒体程序员。它内容详细、突出重点、通俗易懂,是一本很好的参考书。

图书在版编目 (CIP) 数据

中文 Authorware 6.0 多媒体制作思想与实践 / 廖疆星等编著.

—北京:冶金工业出版社,2002.8

ISBN 7-5024-3073-3

I. 中... II. 廖... III. 多媒体-软件工具, Authorware 6.0
IV. TP311.56

中国版本图书馆 CIP 数据核字 (2002) 第 055825 号

出版人 曹胜利 (北京沙滩嵩祝院北巷 39 号, 邮编 100009)

责任编辑 戈兰

中山市新华印刷厂有限公司印刷; 冶金工业出版社发行; 各地新华书店经销

2002 年 10 月第 1 版, 2002 年 10 月第 1 次印刷

787mm × 1092mm 1/16; 24.25 印张; 2 插页; 563 千字; 380 页; 1-2500 册

40.00 元

冶金工业出版社发行部 电话: (010) 64044283 传真: (010) 64027893

冶金书店 地址: 北京东四西大街 46 号 (100711) 电话: (010) 65289081

(本社图书如有印装质量问题, 本社发行部负责退换)

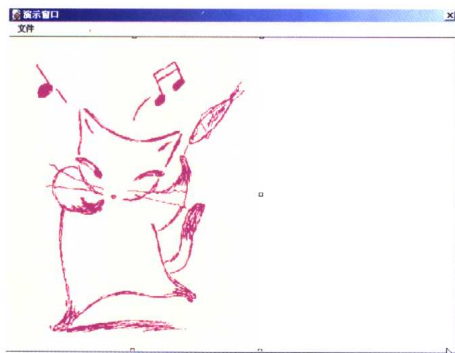


图 5-3

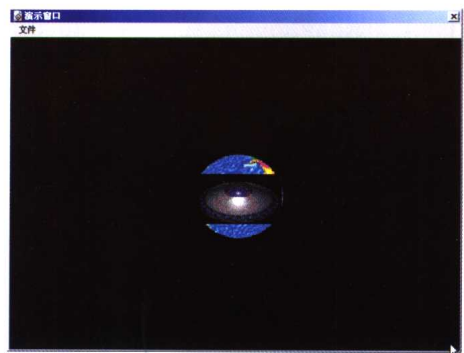


图 6-49

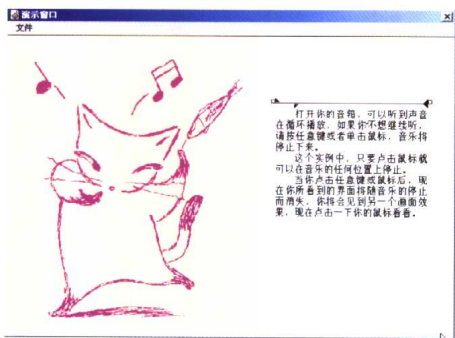


图 5-4

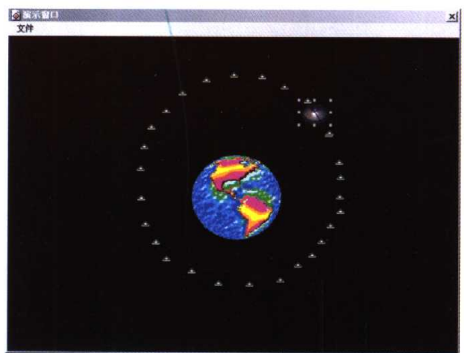


图 6-53



图 6-20



图 7-15



图 6-26

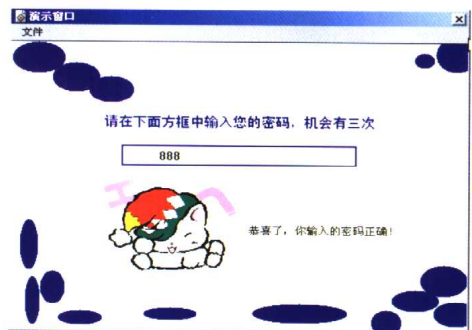


图 7-28

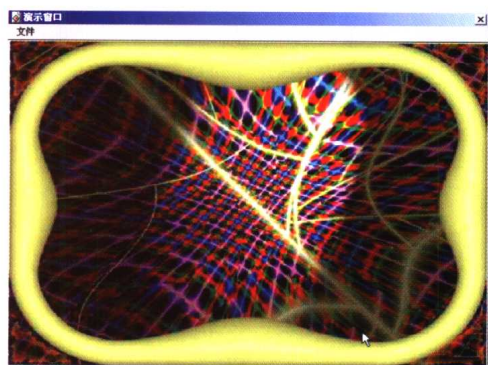


图 7-61



图 8-43



图 7-74



图 8-47

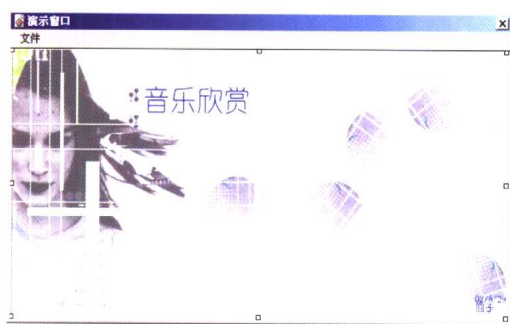


图 7-136



图 8-56

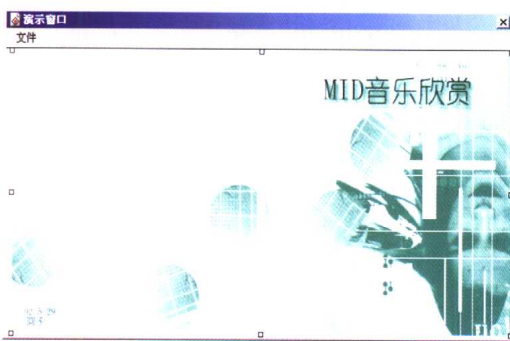


图 7-137



图 8-58



图 8-62

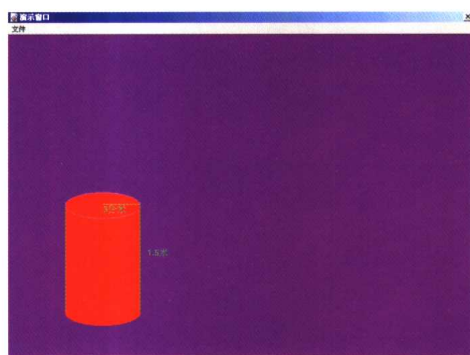


图 10-58



图 8-81

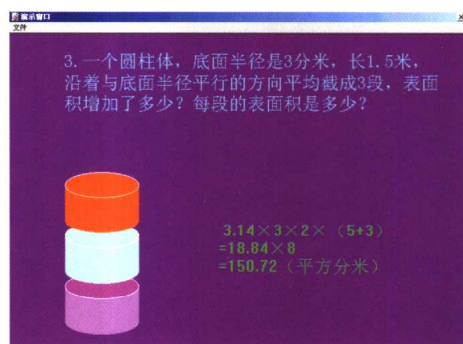


图 10-68

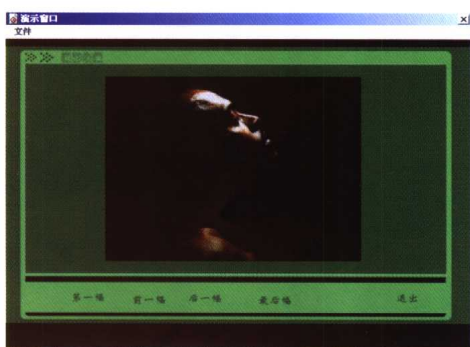


图 9-20

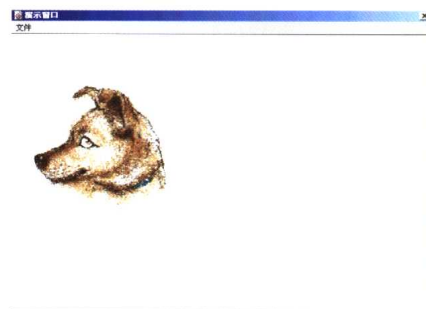


图 10-69

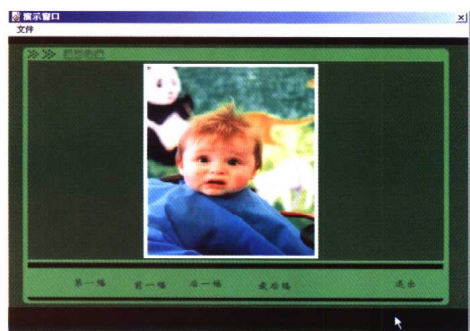


图 9-21

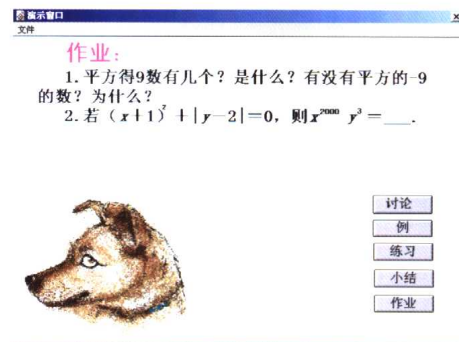


图 10-105

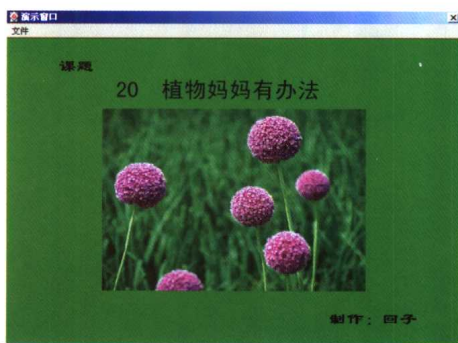


图 10-106



图 10-137

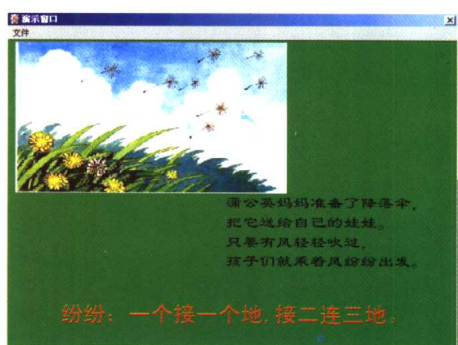


图 10-111

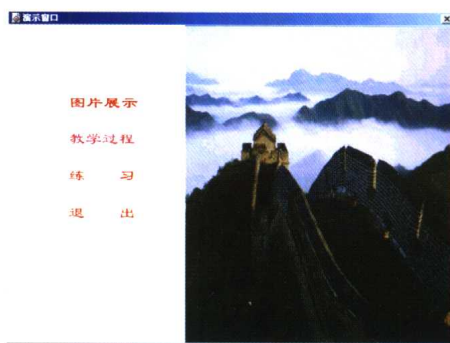


图 10-138

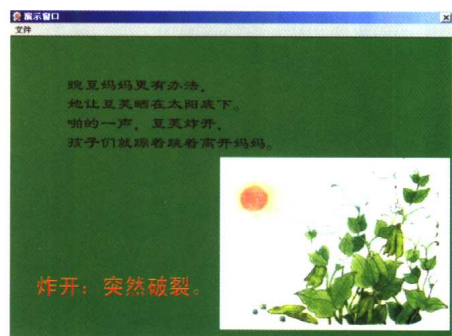


图 10-113

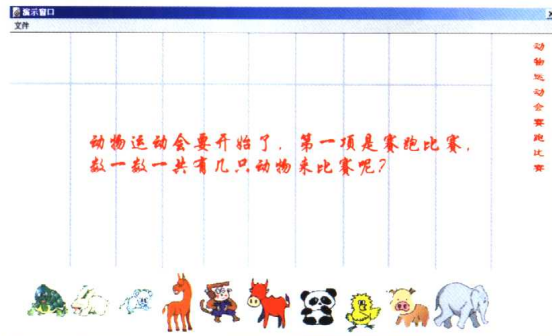


图 10-306

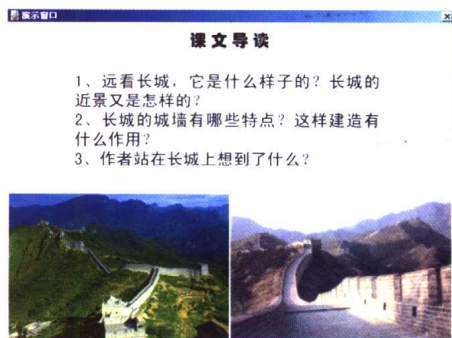


图 10-132



图 10-307

前 言

1. 关于 Authorware 6.0

在现代社会,教师讲课的时候常用到多媒体课件,企业的宣传、商品的展览、网络上也都随处可见多媒体的存在。随着计算机技术的不断发展,多媒体技术已经广泛地应用到人们的生活中。

Macromedia 公司的 Authorware 是颇受用户欢迎的多媒体开发工具,广泛应用于多媒体教学和商业领域中。其简单的操作、强大的功能使得专业的程序员和普通用户都能做出生动漂亮的多媒体作品来。Authorware 6.0 是目前最新的版本,在原版本的基础上其功能得到了进一步的加强,因而深受广大多媒体用户的喜爱。

2. 本书的内容结构

本书共分 11 章,前 4 章主要是 Authorware 6.0 的基础介绍,第 5 章到第 11 章则全为实例。书中的实例范围很广,包括了声音、电影、密码口令、课件、播放器、相册、游戏的制作等内容。

第 1 章:快速入门。

第 2 章:介绍文字与图形、图像处理。

第 3 章:介绍 Authorware 的图标。

第 4 章:介绍知识对象和外部插件。

第 5 章:介绍显示、擦除和等待图标应用实例。

第 6 章:介绍移动图标应用实例。

第 7 章:介绍交互图标应用实例。

第 8 章:介绍声音、数字化电影应用实例。

第 9 章:介绍判断、导航与框架图标应用实例。

第 10 章:介绍课件制作实例。

第 11 章:介绍综合实例的制作。

此外,为方便读者查询,本书最后还给出了两个附录:

附录 A,常用变量表。

附录 B,常用函数表。

3. 本书的特点

本书内容充实、图文并茂,是一本以实例为主的参考书。书中以实例创作为主线,根据循序渐进的原则,从 Authorware 的基础知识到 Authorware 高级应用都作了比较详细的介绍。书中针对具体的例子进行详细介绍,利用通俗易懂的文字进行表达,从而使读者能理解用 Authorware 6.0 进行多媒体制作的思路,并能在实践中以最短的时间掌握 Authorware 的各种实际操作。

4. 适用对象

本书主要面向 Authorware 的初、中级的学者而编写,能满足需要制作多媒体课件的大学或

中小学老师、毕业设计中要求用到多媒体内容的学生、以及一些对多媒体非常感兴趣的 Authorware 爱好者的需求。无论你是没接触过 Authorware 6.0 的初学者，还是专业的多媒体程序员，都可以通过本书来学习多媒体的开发知识并提高自己的多媒体制作水平，它能够令你在短时间内进入一个多媒体的创作新领域。

书中所需要用到的图片、声音、数字电影、GIF 图片、Flash 等素材都可以在 <http://www.TianDing.net> 的网址上下载。

因汉化的缘故，书中仍存在一些英文界面。此外，因时间匆忙，水平有限，书中可能还存在一些不妥的地方，敬请读者批评指正。

编者

2002 年 8 月

目 录

第1章 Authorware 6.0 快速入门.....1	2.5 段落的格式化.....38
1.1 Authorware 6.0 概述.....1	2.6 图形绘制.....39
1.2 Authorware 6.0 的新特点.....1	2.7 图形加工.....43
1.3 Authorware 6.0 的安装、运行与退出.....2	2.8 图形工具小例子.....46
1.3.1 安装.....2	2.9 载入外部图像.....49
1.3.2 运行.....4	2.10 图像属性.....50
1.3.3 退出.....4	2.11 图形的过渡方式.....52
1.4 Authorware 6.0 的系统集成环境.....5	2.12 关于图层.....53
1.4.1 标题栏.....5	小结.....56
1.4.2 菜单栏.....5	第3章 Authorware 的图标.....57
1.4.3 工具栏.....8	3.1 显示图标.....57
1.4.4 图标栏.....9	3.1.1 显示图标的应用.....57
1.4.5 设计窗口.....10	3.1.2 设置显示图标属性.....58
1.4.6 知识对象窗口.....10	3.2 移动图标.....60
1.5 变量、函数与语句.....11	3.2.1 移动图标属性.....60
1.5.1 变量.....11	3.2.2 文字的移动.....62
1.5.2 系统变量.....13	3.3 擦除图标.....63
1.5.3 自定义变量.....14	3.4 等待图标.....64
1.5.4 系统函数.....15	3.5 导航图标.....64
1.5.5 自定义函数.....16	3.6 框架图标.....67
1.5.6 编程语句.....18	3.7 判断图标.....68
1.6 发行与打包.....20	3.8 交互图标.....69
1.6.1 发行需知.....20	3.9 计算图标.....71
1.6.2 文件存放位置和搜索文件的路径.....21	3.10 群组图标.....71
1.6.3 网络发行方式.....22	3.11 数字电影图标.....71
1.6.4 文件打包.....22	3.11.1 影片的格式.....72
1.6.5 网络打包方式.....23	3.11.2 数字电影图标属性.....73
小结.....24	3.12 声音图标.....75
第2章 文字、图形、图像处理.....25	3.13 视频图标.....76
2.1 文字的输入.....25	小结.....78
2.2 定义文字风格.....28	第4章 知识对象和外部插件.....79
2.3 自定义文字样式.....36	4.1 知识对象.....79
2.4 应用样式.....37	

4.2 使用知识对象	80	7.1 口令设计实例	142
4.2.1 是非题——评估类知识对象的使用	80	7.2 键盘控制老虎移动实例	149
4.2.2 Windows 标准的信息提示框——消息框知识对象的使用	83	7.3 改变屏幕区域设置实例	152
4.3 创建自己的知识对象	87	7.4 输入文字后演示内容实例	154
4.4 RTF 文件的编辑及应用	87	7.5 倒计时实例	159
4.4.1 RTF 文件的编辑	88	7.6 定时关机实例	164
4.4.2 使用 RTF 文件	88	7.7 弹出菜单实例	169
4.5 外部插件	91	7.8 拼图实例	171
4.5.1 插入 OLE 对象	91	7.9 作画的画家实例	177
4.5.2 插入 ActiveX 控件	93	7.10 图像作品展览实例	182
4.6 库	94	7.11 看图识字实例	186
4.6.1 新建库	94	7.12 热区演示实例	190
4.6.2 添加库信息	95	小结	194
4.6.3 删除库中不需要的图标	96	第 8 章 声音、数字化电影应用实例	195
4.6.4 编译库	96	8.1 导入声音实例	195
4.6.5 链接库	97	8.2 回子播放器实例	196
小结	97	8.3 鼠标点击发出声音实例	199
第 5 章 显示、擦除和等待图标应用实例	98	8.4 播放 RMI 声音文件实例	201
5.1 按任意键停止播放声音实例	98	8.5 播放 MID 声音文件实例	203
5.2 图像交替闪烁实例	102	8.6 移动的数字化电影实例	205
5.3 日落效果实例	104	8.7 Flash 载入实例	208
5.4 时间表实例	109	8.8 控制 Flash 应用实例	210
5.5 走马灯文字实例	112	8.8.1 建立背景效果	210
5.6 鼠标拖动效果实例	114	8.8.2 Flash 动画的载入	211
5.7 显示与擦除的特效实例	118	8.8.3 设置控制 Flash 动画播放和停止	212
小结	121	8.8.4 控制 Flash 动画的播放速度	214
第 6 章 移动图标应用实例	122	8.8.5 控制 Flash 动画的缩放	216
6.1 乌龟起跑实例	122	8.8.6 控制 Flash 动画的旋转	218
6.2 文本移动实例	127	8.8.7 退出控制	219
6.3 不同的层的移动	129	小结	221
6.4 太空船绕地球旋转实例	132	第 9 章 判断、导航与框架图标应用实例	222
6.5 老鼠跳实例	135	9.1 摄影相册实例	222
6.6 运动场上循环移动	137	9.2 课程表实例	229
小结	141	9.3 闪烁的五角星实例	232
第 7 章 交互图标应用实例	142	9.4 弹簧震动实例	233
		9.5 叠方块实例	236
		小结	240

第 10 章 课件制作实例241	小结..... 332
10.1 对数函数实例.....241	第 11 章 综合实例制作 333
10.2 立体图形实例.....248	11.1 回子工作室实例制作..... 333
10.3 有理数的乘方实例.....257	11.2 画正弦函数实例..... 344
10.4 植物妈妈有办法实例.....266	11.3 小游戏实例..... 346
10.5 长城实例.....271	小结..... 352
10.6 认识时钟实例.....277	附录 A 常用变量表 353
10.7 浮力实例.....289	附录 B 常用函数表 368
10.8 动物运动会实例.....315	

第 1 章 Authorware 6.0 快速入门

Macromedia 公司的 Authorware 是一种颇受欢迎的多媒体开发工具。

它采用面向对象的设计思想,是一种基于图标和流线的多媒体开发工具,这也是它和其他软件的一大区别。它主要是通过各种图标在逻辑结构的布局,来实现整个应用系统的制作,可以利用鼠标对图标的拖放来代替复杂的编程语言。

1.1 Authorware 6.0 概述

该软件提供了 11 个相互响应的方式,具有强大的数据处理功能,有系统的函数和变量,也允许用户自定义变量和函数,并且具备一定的绘图功能,还可以使得文字具有一定的效果处理能力。

该软件把众多的多媒体素材交给其他软件处理(譬如 Flash, Photoshop 等),本身主要担任多媒体素材的集成和组织工作。其强大功能使得专业的程序员和普通用户都能做出生动漂亮的多媒体作品来。

1.2 Authorware 6.0 的新特点

1) 能像 Flash 那样轻松地发布到网上,并显示出来。如果你想将你的 Authorware 程序发布到 Web, CD-ROM 或者局域网中,在 Authorware 6.0 中只需简单的一步。这个发布功能被包含在 Authorware 6.0 中。

2) 在以前的 Authorware 中,在处理音频的时候都必须把 MP3 音乐转为 WAV 再插入 Authorware 中。Authorware 6.0 则可以使用低带宽的 MP3 音频来为 Web 或者 Internet 设计的 ELearning 应用程序支持声音,可以在声音图标中使用 MP3 音乐。

3) Authorware 6.0 能根据声音和视频等基于时间的媒体的时间同步显示文本、图像和其他事件,做到媒体同步的功能。

4) 在 Authorware 5.2 以前,文本编辑的功能还很低,在 Authorware 6.0 中新的文本编辑器支持一些高级格式,像嵌入图像、图形和 Authorware 表达式等等,有了很大的改进。

5) 在 Authorware 6.0 中有个像网站中所使用的 PHP 或者 ASP 等的数据库技术的外部 Rich Text。能够动态连接到外部的 Rich Text 文本文件,而使得可以建立更加容易升级和维护的程序。

6) XML 的内容可以输入到 Authorware 程序中,支持新的 XML 解析系统。

7) Find Xtras 的新功能或者添加你自己的命令,可以增加和扩充你的 Authorware 命令菜单。

8) 扩展了 ActiveX 的属性和 ActiveX 的方法将 ActiveX 整合到了一个新的水平,从而增强 ActiveX 通讯支持。

9) Authorware 网络播放器减小了 40%,可以更快地发布你的 Elearning 程序,缩短下载的时间。

10) SCORM Metadata 编辑器为你的所设计的课程建立一个标准兼容的 meta 数据文件, 使你的 ELearning 程序容易管理、重新使用和发布。

1.3 Authorware 6.0 的安装、运行与退出

1.3.1 安装

Authorware 6.0 的安装操作步骤如下:

1) 打开“我的电脑”, 找到 Authorware 6.0 的安装所在目录的路径, 如图 1-1 所示。在做此步骤的时候一定要保证你的 Authorware 6.0 安装光盘在 CD-ROM 内或者你的电脑上有 Authorware 6.0 的安装程序。



图 1-1

2) 双击  图标, 就出现 Authorware 6.0 开始安装的画面, 如图 1-2 所示。点击  按钮进入如图 1-3 所示用户协议对话框, 点击  按钮进入下一个安装画面。



图 1-2



图 1-3

3) 如图 1-4 所示画面中是选择 Authorware 6.0 的安装路径的对话框, 单击上面的  (打开) 按钮, 在弹出的如图 1-5 所示的对话框中设置适当的路径, 然后单击  按钮回到图 1-4 中继续按  (下一步) 按钮进入下一个安装画面。如果在图 1-4 中你认为默认

路径是适合的话可以不按 **Show...** 按钮而直接单击 **Next >** 按钮执行下一个安装。



图 1-4

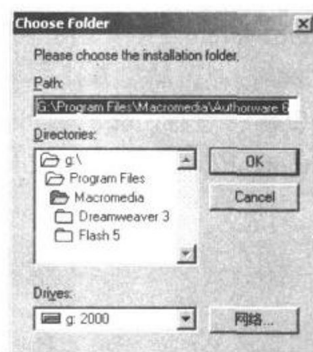


图 1-5

4) 如图 1-6 所示进入的是安装在 Windows 下程序里的文件夹的文件名字, 在 **Destination Folder** 文本框中输入所要定义的程序文件名。



图 1-6

5) 单击 **Next >** (下一步) 按钮, 弹出如图 1-7 所示的对话框。



图 1-7

6) 单击 **Next >** (下一步) 按钮, 开始复制文件和创建图标。创建完毕后单击 **Finish** (完成) 按钮, 完成 Authorware 6.0 的安装 (本书所介绍的中文版 Authorware 6.0 是英文版的汉化版, 相关的汉化软件可以直接在网上下载, 下载后按屏幕提示即可完成中文版 Authorware 6.0 的安装)。

1.3.2 运行

启动 Authorware 6.0 中文版有两种方法：

- 1) 单击  按钮，然后选择  菜单中的  命令下的  子命令。
- 2) 打开资源管理器，双击 Authorware 的文件。

启动 Authorware 6.0 后，首先出现 Authorware 的欢迎画面，如图 1-8 所示。



图 1-8

按任意键或等待五秒钟之后，进入如图 1-9 所示的 Authorware 窗口。

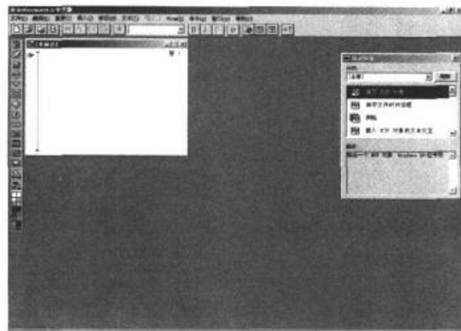


图 1-9

1.3.3 退出

退出 Authorware 6.0 有两种方法：

- 1) 单击  菜单中的  命令。
- 2) 单击标题栏右边的  按钮。

如果退出 Authorware 前，程序还没有保存，则将弹出一个对话框，询问是否保存程序，如图 1-10 所示。

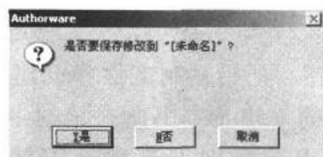


图 1-10

单击  按钮，保存程序后退出。

单击  按钮，不保存程序退出。

单击  按钮，取消操作，返回到 Authorware 窗口。

1.4 Authorware 6.0 的系统集成环境

Authorware 6.0 是一个典型的 Windows 的应用程序界面窗口，如图 1-11 所示。

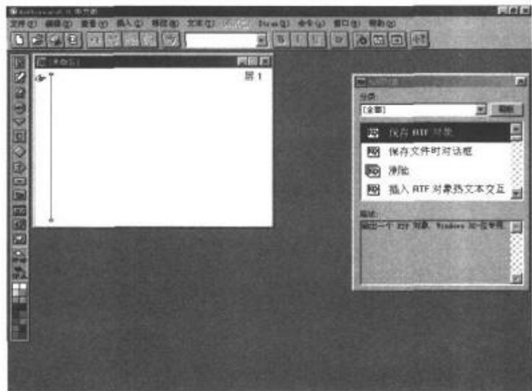


图 1-11

在 Authorware 6.0 的窗口中，应掌握以下内容：

- 1) 标题栏。
- 2) 菜单栏。
- 3) 工具栏。
- 4) 图标栏。
- 5) 设计窗口。
- 6) 知识对象窗口。

1.4.1 标题栏

Authorware 6.0 标题栏符合 Windows 的标准，和其他的 Windows 应用软件特性大体相同，主要包括“还原”、“移动”、“大小”、“最小化”、“最大化”和“关闭”命令。这里不作具体的介绍。

1.4.2 菜单栏

Authorware 的强大功能在程序的编制过程中有很多操作都要通过菜单栏来完成。菜单栏主要在标题栏下面，单击菜单栏中的某一个菜单名字，一个菜单就被打开并显示出该菜单中包含的所有的命令。

Authorware 6.0 的菜单栏如图 1-12 所示。

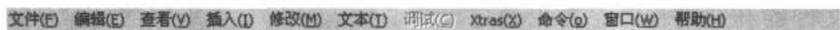


图 1-12