

超媒体教学视频



Authorware

6.5 多媒体课件制作 实例导航

策划 / WISBOOK 海洋智慧图书
编著 / 程小丫

Authorware 6.5

Authorware 6.5

Authorware 6.5

Authorware 6.5

Authorware 6.5



光盘内容

- 包含与本书相关的范例效果、范例源文件
- 相关素材以及超媒体教学视频
- 多媒体素材库
- Authorware 6.5 试用版软件



海洋出版社

超媒体教学视频



Authorware

6.5 多媒体课件制作 实例导航

策划 / WISBOOK 海洋智慧图书

编著 / 程小丫

Authorware 6.5

Authorware 6.5

Authorware 6.5

Authorware 6.5

Authorware 6.5



海洋出版社

北京

内 容 简 介

本书是专为想在较短时间内学习并掌握 Authorware 6.5 制作多媒体课件的方法和技巧的实例教程。作者以典型、精彩的实例、讲练结合的方式,淋漓尽致地展示了 Authorware 6.5 的强大功能。

主要内容: 全书分为 12 章和附录。第 1 章用 2 个实例讲述 Authorware 6.5 基础知识;第 2 章和第 3 章以 6 个实例讲述在课件中插入图片、文字、声音、动画和视频的方法与技巧;第 4 章以 9 个实例讲述让课件中素材动起来的方法与技巧;第 5 章以 7 个实例讲述改变课件流程方向的方法与技巧;第 6 章以 5 个实例讲述制作电子图书的方法与技巧;第 7 章以 9 个实例讲述交互课件制作的方法与技巧;第 8 章以 3 个实例讲述课件素材管理的方法与技巧;第 9 章以 9 个实例讲述课件的高级制作;第 10 章以 3 个实例讲述课件调试的方法与技巧;第 11 章以 5 个现场操作讲述课件交付使用的方法与技巧;第 12 章以 6 个综合实例讲述多媒体课件的综合应用;附录部分给出了 Authorware 6.5 常用系统变量和系统函数,方便查阅。

本书特点: 1. 从零开始、由浅入深,循序渐进、结构合理,重点突出、边讲边练,通俗易懂;2. 形式新颖,采用“操作步骤+图例”的讲解方式,为读者营造轻松愉快的学习环境,大大激发学习热情和提高学习效率;3. 64 个难易程度不同的实例,使读者能够举一反三,轻松驾驭,灵活运用;4. 光盘内容丰富实用,提高学习效率,事半功倍;5. 每章后精心设计的练习题,更能让读者在第一时间从实践中巩固和应用所学知识。

光盘内容: 包含与本书相关的范例效果、范例源文件、相关素材、超媒体教学视频以及试用版软件。

读者对象: 本书不但是广大初、中级读者使用 Authorware 6.5 的自学指导书,同时也是社会同类初、中级培训班的首选教材。

图书在版编目(CIP)数据

Authorware 6.5 多媒体课件制作实例导航/程小丫编著. —北京:海洋出版社, 2004.1
ISBN 7-5027-6010-5

I .A… II.程… III.多媒体—软件工具, Authorware 6.5 IV.TP311.56

中国版本图书馆 CIP 数据核字(2003)第 113188 号

总 策 划: WISBOOK

发 行 部: (010) 62112880-878 62132549

责任编辑: 王勇 周京艳

(010) 62112880-875 62174379 (传真)

责任校对: 肖新民

技术支持: (010) 62112880-825, 823

责任印制: 肖新民 刘志恒

网 址: <http://www.wisbook.com>

CD 制作者: 海洋多媒体开发中心

承 印: 北京海洋印刷厂

CD 测试者: 海洋多媒体开发中心

版 次: 2004 年 1 月第 1 版

排 版: 海洋计算机图书输出中心 永媛

2004 年 1 月北京第 1 次印刷

出版发行: 海洋出版社

开 本: 787mm×1092mm 1/16

印 张: 17.125 彩插 2 页

地 址: 北京市海淀区大慧寺路 8 号 (716 房间) 字
100081

数: 414 千字

印 数: 1~5000 册

经 销: 新华书店

定 价: 28.00 元 (含 1CD)

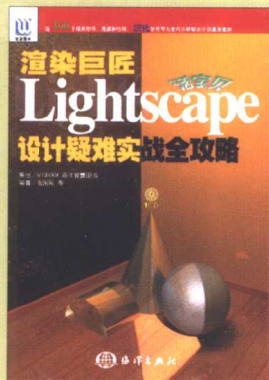
本书如有印、装质量问题可与发行部调换



海洋出版社

强力启动

社会计算机技能型紧缺人才工程



全彩印刷
HY-6001
ISBN 7-5027-5946-8
定价:66.00元 (含1CD)



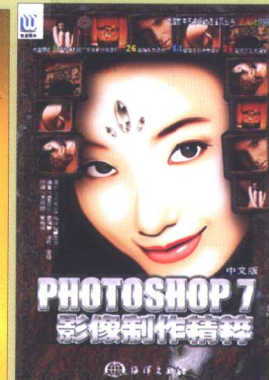
全彩印刷
HY-6002
ISBN 7-5027-5965-4
定价:62.00元 (含1CD)



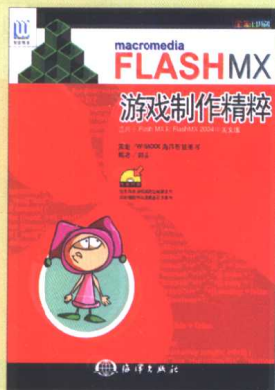
全彩印刷
HY-6004
ISBN 7-5027-5966-2
定价:55.00元 (含1CD)



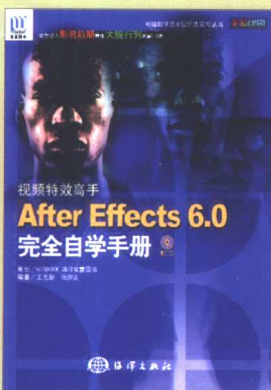
全彩印刷
HY-6007
ISBN 7-5027-5996-4
定价:55.00元 (含1CD)



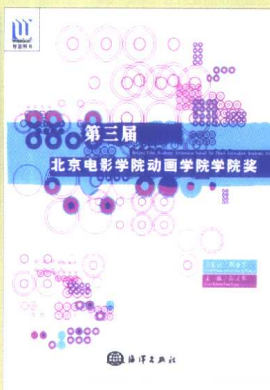
全彩印刷
HY-6003
ISBN 7-5027-5968-9
定价:50.00元 (含1CD)



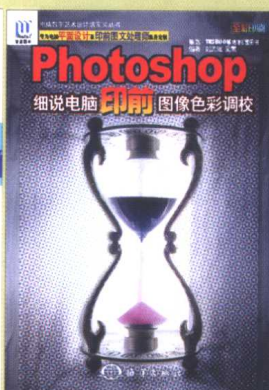
全彩印刷
HY-6018
ISBN 7-5027-5967-0
定价:39.00元 (含1CD)



全彩印刷
HY-6049
ISBN 7-5027-6019-9
定价:68.00元 (含1CD)



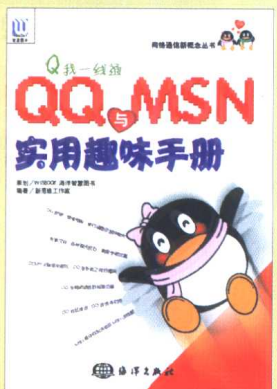
HY-6055
ISBN 7-5027-6062-8
定价:58.00元 (含4DVD)



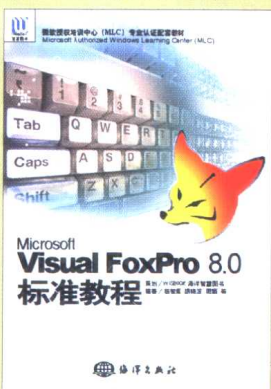
HY-6051
ISBN 7-5027-6025-3
定价:36.00元



HY-6006
ISBN 7-5027-5944-1
定价:39.00元



HY-6016
ISBN 7-5027-5997-2
定价:20.00元



HY-6017
ISBN 7-5027-5998-0
定价:25.00元



HY-6038
ISBN 7-5027-5950-6
定价:28.00元 (含1CD)

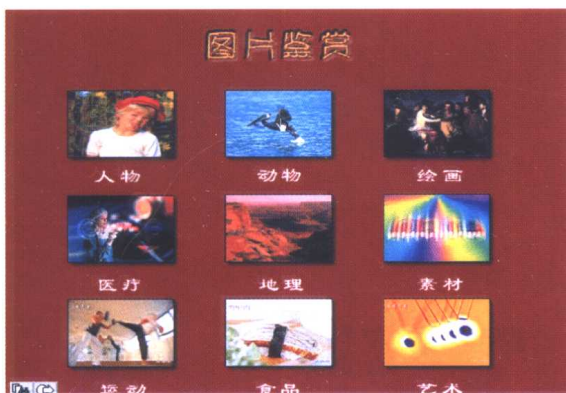


HY-6039
ISBN 7-5027-5952-2
定价:28.00元 (含1CD)



HY-6040
ISBN 7-5027-5957-3
定价:28.00元 (含1CD)

图片鉴赏



世界知识



古诗五首



识别声音



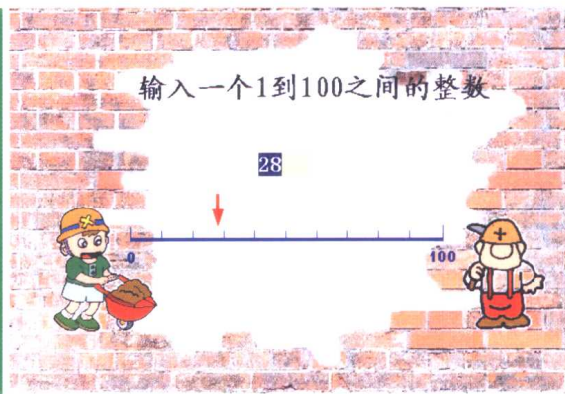
Switzerland: ['switsəland]
n. 瑞士

请输入下列4个国家的名称 (美国, 澳大利亚, 瑞士, 瑞典)

输入: 瑞士



输入一个1到100之间的整数



挑战, 多选题



第一题

谜底 ()

燕子
大雁
老鹰

警告
时间到了, 是否重试?
是(Y) 否(N)

燕子
大雁
老鹰

请在5秒钟之内做出选择。(键盘输入a、b、c选择正确的答案。)



综合实例

1. 放大镜看地图
2. 定时的电子时钟
3. 利用“应用程序”知识对象制作一个综合课件
4. 同学通讯录
5. Authorware中的绘图功能

退出

把相应的国旗放在括号内

美国 ()
 阿根廷 ()
 瑞典 ()
 瑞士 ()



放错了



知识学习, 封面

Page 1 of 5

九年义务教育五年制小学自然第十册

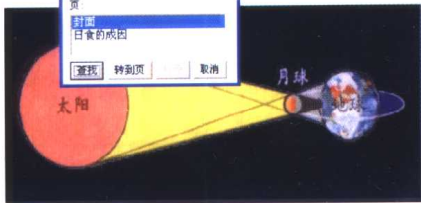
日食和月食

日食的形成

知识学习, 日食的形成

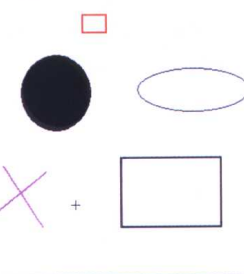
Page 3 of 5

查找
 字/短语: 100
 日
 页
 封面
 日食的形成
 查找 转到页 取消



RGB色彩
 红色值: 162
 绿色值: 41
 蓝色值: 190
 0 255
 0 255
 0 255
 拖动游标
 调整色彩

绘图区



矩形

圆形

直线

实心

空心

加粗

减细

退出

数字电影展



按任意键继续

课件说明

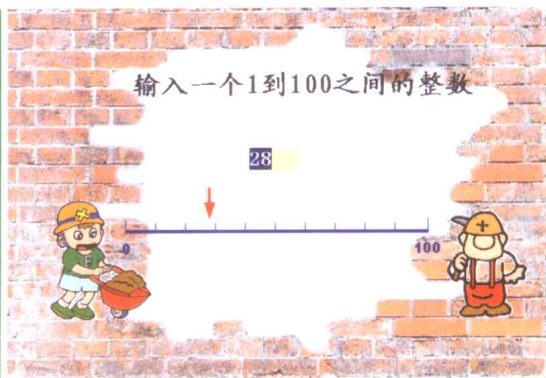
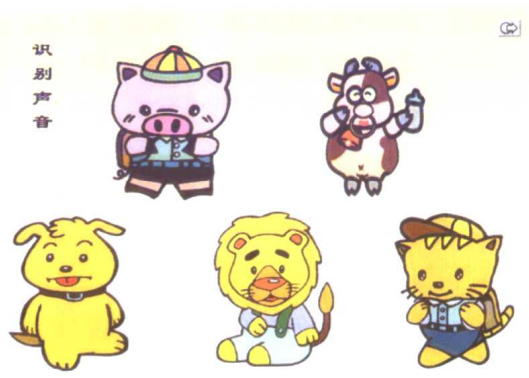
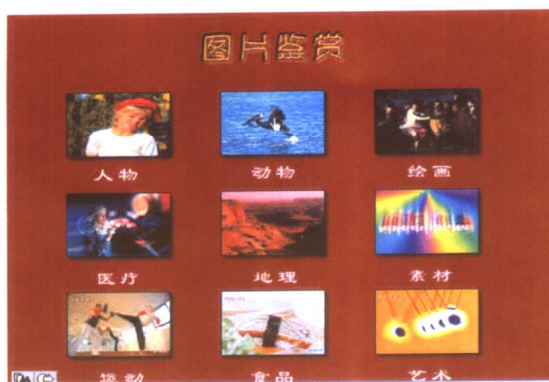
填空题, 看图填空题2

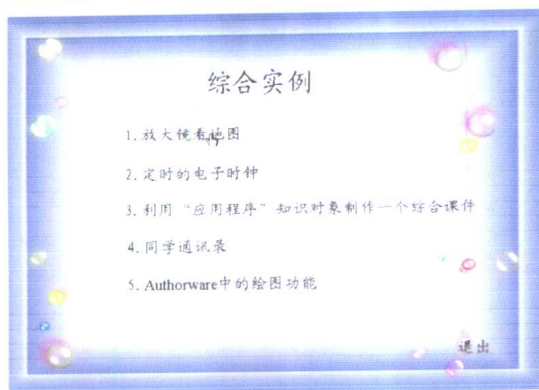
Page 2 of 2

课件说明

本课件在《地球的自转和公转》、《月相的成因》基础上, 指导学生认识日食和月食的成因, 在能力培养方面, 属于实验能力和推理能力的系列。本课件点指导学生认识日食的成因, 然后启发学生根据日食的成因推想月食的成因。课文分三部分: 第一部分指导学生认识日食的成因; 第二部分指导学生认识月食的成因; 第三部分向学生简要地介绍人们对日食、月食的探索, 我国观测日食的悠久历史, 以及现在人们对日食、月食规律的认识。

本课件分“日食”“月食”“种类”“练习”“扩展”五大部分。其中“日食”和“月食”包括现象、过程、思考、成因几部分组成。每个环节由相应的按钮即可实现各种功能。



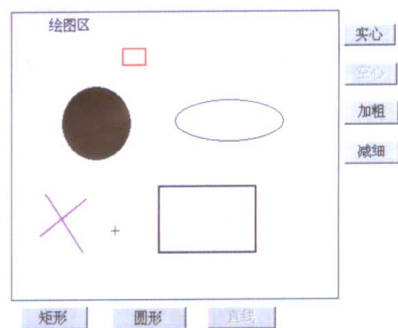
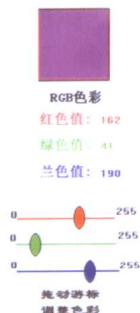
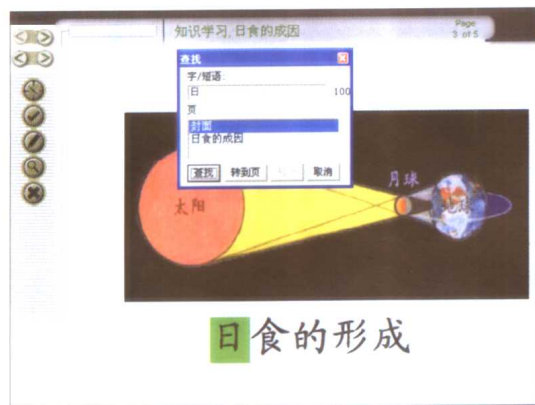
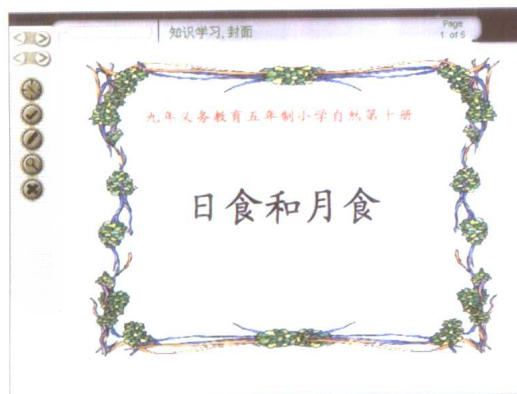


把相应的国旗放在括号内

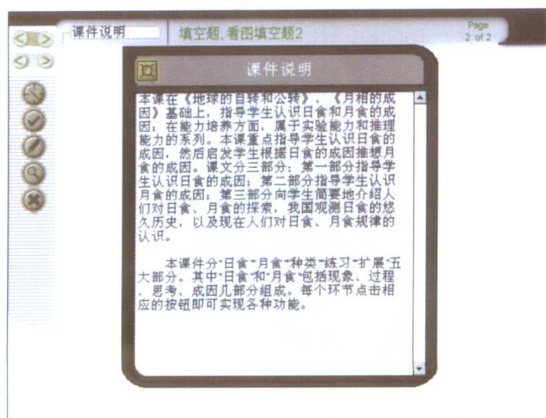
美国 ()
 阿根廷 ()
 瑞典 ()
 瑞士 ()



放错了



退出



前 言

随着多媒体计算机和网络技术的迅速发展,应用多媒体 CAI 技术已经成为广大教育工作者改革教学方法、提高教学质量的首选途径。由于目前中小学教师普遍缺乏多媒体 CAI 技术的基本知识,他们非常希望有一套紧密联系中小学实际,以中小学多媒体 CAI 课件实例为主,采用任务驱动式教学、内容深入浅出的培训教材。Authorware 的自身功能非常适合制作课件,而且简单易用、功能强大,是 CAI 课件制作不可多得的工具。

使用 Authorware 开发课件主要基于流程线,以图标为程序的基本组件,用流程线连接各图标构成程序,也可使用 Authorware 中的知识对象,只需进行一些简单的设置,给出具体的内容,即可快速地创建出相应的程序,这样不具有编程经验的教师也可以快速地开发出高质量的多媒体课件;如果再深入学习一些 Authorware 提供的系统变量、系统函数,就可以编程的方式强化 Authorware 中设计图标的功能,从而实现更为复杂的交互功能。

《Authorware 6.5 中文版课件制作实例导航》这本书定位于想学习多媒体 CAI 课件制作技能的中小学中青年教师,本书编写力求语言上通俗易懂、深入浅出,注重以实例说明问题,操作过程清晰明了,所有实例均来自优秀的自制 CAI 课件和培训中讲授者精心设计的范例,并将所有实例的源程序和所涉及的素材以光盘的形式提供给读者。如果读者边看书边照着实例上机操作,能较快地掌握 Authorware6.5 的基本操作和应用技巧。

当然,学会了制作中小学课件的方法和技巧,同样可以轻松制作高等院校任何专业课程课件。

本书由程小丫执笔编写。此外,在本书编写过程中沈键、张望、鹤飞超、汪洋、王怀刚、李宇、李琳、古聪、陈兵、朱三立、陆桥、钟刚、许波、黄小念、周俊、刘世永、刘正春、郝荣富、魏勇和王大军等也给予了极大的帮助并提出许多中肯的建议,在此表示衷心的感谢!

由于编者水平有限,在编写过程中难免出现一些错误和纰漏,在此希望读者不吝赐教。

编 者

目 录

第 1 章 Authorware 快速入门	1
1.1 Authorware 是制作课件的首选工具	1
1.2 初识 Authorware	1
1.2.1 程序流程设计窗口	2
1.2.2 设计图标	2
1.2.3 Authorware 制作课件的基本方法	3
1.3 自己动手做个简单的课件	4
1.3.1 设计制作一个图文并茂的简单课件	4
1.3.2 程序的运行	11
1.3.3 程序的保存	11
1.3.4 程序的关闭和再次打开	11
1.4 小结	12
1.5 习题	12
1.6 思考题	12
第 2 章 在课件中插入图片和文字	13
2.1 在课件中加入图片	13
2.1.1 利用导入命令直接插入图片	13
2.1.2 利用剪切板间接插入图片	14
2.2 用绘图工具绘制简单的图形	15
2.2.1 绘制各种简单的几何图形	15
2.2.2 设置图形的线条颜色和粗细	16
2.2.3 设置图形的内部填充色和填充方案	17
2.2.4 显示模式的设置	18
2.3 文本的创建	18
2.3.1 编辑和修饰文本对象	18
2.3.2 定义文字风格	21
2.3.3 文字导入	24
2.4 显示效果的设置	25
2.4.1 层的设置	25
2.4.2 显示对象的特效效果	25

2.5 综合实例——认识长方体	26
2.6 小结	28
2.7 习题	28
2.8 思考题	28
第 3 章 在课件中插入声音、动画和视频	29
3.1 课件中声音的加载	29
3.1.1 声音图标属性的设置	29
3.1.2 制作一节音乐课课件	31
3.2 在课件中加入视频和动画	32
3.2.1 在课件中加入数字电影	33
3.2.2 在 Authorware 中改变 AVI 格式数字电影的大小	36
3.2.3 在课件中加载 GIF 动画	37
3.2.4 在课件中加载 Flash 动画	38
3.2.5 制作一个 Flash 动画影院	40
3.3 让程序暂停	41
3.4 删除图标	42
3.5 用群组图标缩短流程线	43
3.6 综合实例	44
3.7 小结	47
3.8 习题	47
3.9 思考题	47
第 4 章 让课件素材动起来	48
4.1 认识移动图标	48
4.2 让对象沿直线移动到终点上	50
4.3 让对象沿特定路径移动到终点上	52
4.3.1 特殊路径的制作	52
4.3.2 层的作用	58
4.4 制作用户参与的移动	60
4.4.1 在直线上定位的移动	60
4.4.2 在路径上定位的移动	62
4.4.3 在平面内定位的移动	64
4.5 小结	66
4.6 习题	66
4.7 思考题	66

第5章	改变课件流程的传统走向	67
5.1	认识决策判断图标	67
5.2	用判断分支结构实现课件的顺序结构	68
5.3	用判断分支结构实现课件的循环结构	70
5.4	判断分支结构的深入学习	73
5.4.1	顺序选择分支	73
5.4.2	随机选择分支	75
5.4.3	随机选择不重复分支	77
5.4.4	计算后再选择分支	78
5.5	判断分支结构在课件中应用实例	79
5.6	小结	84
5.7	习题	84
5.8	思考题	84
第6章	制作自己的电子图书	85
6.1	认识框架图标和导航图标	85
6.1.1	框架图标	85
6.1.2	导航图标	86
6.2	框架结构的调整	89
6.2.1	调整默认的控制按钮	89
6.2.2	控制页面的循环方式	90
6.3	导航图标的链接功能	91
6.4	超文本和超媒体的使用	97
6.4.1	超文本和超媒体概述	97
6.4.2	超文本样式的定义和超文本链接的建立	97
6.4.3	超媒体的应用	100
6.5	小结	104
6.6	习题	104
6.7	思考题	105
第7章	让课件具有友好的交互性	106
7.1	Authorware 提供的几种交互方式	106
7.2	按钮交互的制作	107
7.2.1	按钮交互实例	108
7.2.2	自定义按钮的设置	114
7.2.3	按钮交互的其他设置	114
7.3	热区域交互的制作	115
7.3.1	热区域交互实例	115

7.3.2	热区域交互的其他设置	118
7.4	热对象交互的制作	119
7.4.1	热对象交互实例	119
7.4.2	热对象交互的其他设置	123
7.5	目标区交互的制作	124
7.5.1	目标区交互实例	124
7.5.2	目标区交互的其他设置	128
7.6	下拉菜单交互的制作	129
7.6.1	下拉菜单交互实例	129
7.6.2	下拉菜单交互的其他设置	132
7.7	文本输入交互的制作	133
7.7.1	文本输入交互实例	133
7.7.2	文本输入交互的其他设置	136
7.8	按键交互和时间限制交互的制作	137
7.9	条件交互和重试限制交互的制作	141
7.10	小结	144
7.11	习题	146
7.12	思考题	146
第8章	课件素材的管理	147
8.1	使用素材库节省磁盘空间	147
8.1.1	素材的类型	147
8.1.2	什么是素材库	147
8.1.3	素材库的优点	148
8.2	素材库的创建	148
8.2.1	素材库的创建	148
8.2.2	素材库的窗口	150
8.3	素材库的使用	151
8.3.1	库中图标内容的编辑	151
8.3.2	灵活使用库链接	152
8.3.3	为库加锁	154
8.4	创建一个模型	155
8.5	模型的使用	156
8.6	使用模型调色板	157
8.6.1	认识模型调色板	157
8.6.2	模型调色板的使用	158
8.6.3	模型调色板与知识对象窗口的关系	159
8.7	素材库与模型的差别	159
8.8	小结	160



8.9 习题.....	160	10.2 利用追踪窗口追踪程序的运行.....	199
8.10 思考题.....	160	10.3 利用 TRACE 函数来追踪变量.....	201
第 9 章 课件制作中的高级功能.....	161	10.4 利用显示图标跟踪变量的值.....	203
9.1 变量.....	161	10.5 一些程序调试的快捷键.....	204
9.1.1 变量的窗口.....	161	10.6 小结.....	205
9.1.2 系统变量的使用.....	162	10.7 习题.....	205
9.2 函数.....	162	10.8 思考题.....	205
9.2.1 使用系统函数时考虑的情 况.....	163	第 11 章 课件的交付使用.....	206
9.2.2 如何调用 Authorware 中的 系统函数.....	163	11.1 交付前的准备工作.....	206
9.3 Authorware 中的运算符、表达式 和语句.....	164	11.1.1 课件文件属性的设置.....	206
9.3.1 运算符.....	164	11.1.2 最终课件的文件夹体系.....	208
9.3.2 表达式和语句.....	165	11.2 将课件打包成可执行程序.....	209
9.4 变量函数应用实例.....	166	11.3 一键发布进行 Web 化打包.....	210
9.4.1 实例 1: 控制标尺的移动.....	166	11.4 配置 Web 服务器.....	212
9.4.2 实例 2: 控制影片的播放 速度.....	168	11.5 小结.....	214
9.4.3 实例 3: 算术测试题.....	171	11.6 习题.....	214
9.5 利用知识对象快速制作课件.....	177	11.7 思考题.....	214
9.5.1 测试题的基本设置.....	177	第 12 章 综合实例.....	215
9.5.2 简答题的制作.....	181	12.1 放大镜看地图.....	215
9.5.3 单选题的制作.....	184	12.2 可定点的报时钟.....	218
9.5.4 多选题的制作.....	187	12.3 利用“应用程序”知识对象制 作一个综合课件.....	223
9.5.5 拖动题的制作.....	188	12.4 制作一个通信录程序.....	230
9.5.6 滚动浏览大图片.....	192	12.5 Authorware 中的绘图功能.....	236
9.6 小结.....	196	12.6 制作自己的多媒体课件专辑光盘.....	241
9.7 习题.....	196	12.7 小结.....	244
9.8 思考题.....	197	12.8 习题.....	244
第 10 章 课件的调试技巧.....	198	12.9 思考题.....	244
10.1 用旗帜标记程序运行的起点和 终点.....	198	附录 Authorware 6.5 常用系统变 量和系统函数.....	245
		常用系统变量.....	245
		常用系统函数.....	257

第 1 章 Authorware 快速入门

重点与难点

- Authorware 制作环境
- 各个图标工具的名称和功能
- 简单多媒体课件的制作方法

1.1 Authorware是制作课件的首选工具

开发多媒体应用程序一般有两种途径，一种方法是使用编程语言（如 VB、VC 等）来编制合成，它要求创作者对这种编程语言有着较深入的了解，同时还要具备许多软件设计的专业知识；另一种方法是使用像 Authorware 这样的工具软件来创作整合，这种方法不需要使用者过多了解多少编程语言，制作起来简便快捷，教师利用 Authorware 组合教学资源，编制课件再也不是望尘莫及的事了。简洁的操作方法、友好界面、强大的功能，深深地吸引了广大教师投身于利用 Authorware 的课件开发中来，因此使得它很快成为课件开发工具中的佼佼者，成为了课件制作中的首选工具。

在学习之前，先运行一个用 Authorware 制作的课件，看一看用 Authorware 制作的课件效果如何。

打开配套光盘的“第 1 章—源程序”文件夹中的“眼睛的科学.a6p”，双击此文件课件便开始运行了，按照提示运行课件，最后单击程序窗口的关闭按钮关闭这个课件。

1.2 初识Authorware

首先，启动 Authorware，常用的方法是单击桌面任务栏上的“开始”按钮，从弹出的菜单中依次选择“程序”\“Macromedia”\“Macromedia Authorware 6.5”，即可启动该程序。如图 1-1 所示。

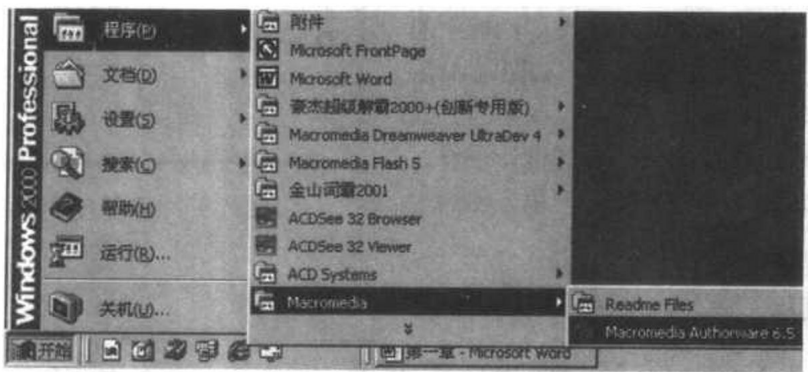


图 1-1 启动 Authorware 的常用方法



每次启动时，屏幕上都会出现一个欢迎画面，用鼠标单击画面上的任何地方，欢迎画面即消失，出现一个“新建”窗口，如图 1-2 所示。这是利用知识对象创建文件的一种方法，由于不是常用方法，单击“不选”或“取消”，就出现了 Authorware 6.5 的主界面，如图 1-3 所示。



图 1-2 启动后出现的“新建”窗口

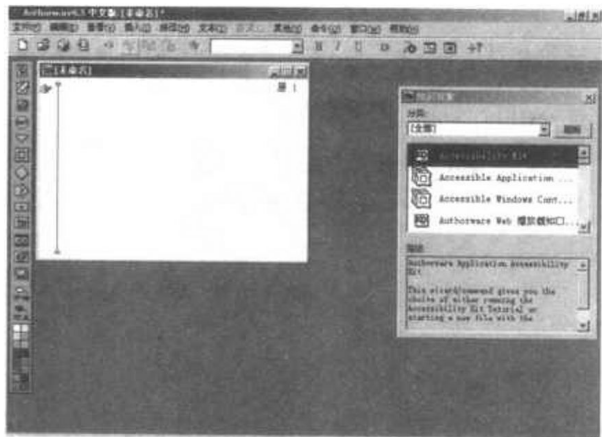


图 1-3 Authorware 6.5 的主界面



提示 若不想每次启动 Authorware 6.5 都出现图 1-2 画面，单击“启动时显示本对话框”前的对勾，去掉对勾，再单击“不选”按钮。

Authorware 6.5 的主界面按功能划分为 5 个区域：菜单区、常用工具栏区、设计图标区、知识对象区和设计窗口区。其中真正体现 Authorware 6.5 创作工具特点的是设计图标区和知识对象区，知识对象区的使用将在第 9 章“课件制作中的高级功能”中重点介绍，本章主要介绍如何利用设计图标在设计窗口中进行工作。

1.2.1 程序流程设计窗口

设计窗口中左侧的一条垂直线称为主流程线，设计图标依据课件内容的需要被拖放到流程线上相应的位置。流程线的上下端各有一个小矩形标记，分别标记文件的起点和终点。主流程线左侧的小手标记，称为粘贴指针，是用来标记目前拖放图标或粘贴存放在剪贴板中的图标到流程线上所能停留的位置，如图 1-4 所示。课件的逻辑结构在流程线上以图形的方式直观地展示出来，这非常便于教师设计课件，这也是利用 Authorware 制作课件简单方便的一大体现。

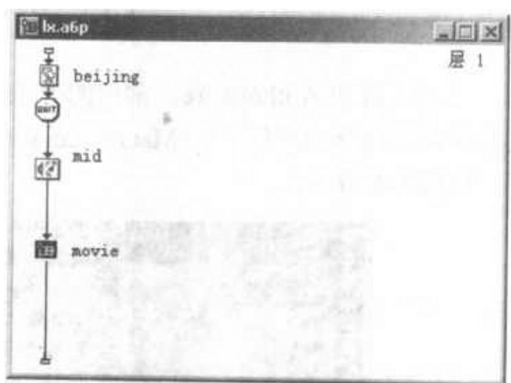


图 1-4 程序流程设计窗口

1.2.2 设计图标

设计图标是 Authorware 制作课件所特有的最有力的工具，共有 16 个设计图标，每个图标都能实现某一特定的功能，正是有了这些功能图标，设计多媒体课件才不用编写复杂

的程序代码。此外，还有用于调试程序所用的“开始”和“结束”小旗标记以及一个给图标上色的“图标调色板”。下面介绍一下每个设计图标的功能，先有一个初步的印象，具体使用将在后面各章中详细介绍。

- **显示图标**：用于显示文字、图片、图形和变量的值。显示图标中的内容在显示时还可以设置画面的动态切入效果。它是 Authorware 中最基本、最重要的设计图标。
- **移动图标**：用于移动显示对象以生成动画效果，被移动的文字、图片或数字影片需放入相应的图标中，移动图标驱动这些对象可以按指定的速度在舞台上以直线或曲线运动。
- **擦除图标**：用于擦除显示在舞台上的任何对象，可设置多种精彩的擦除效果。
- **等待图标**：当程序执行到“等待”图标时，程序暂停执行，直到等待一段时间或者用户按下鼠标或键盘任意键后，才继续向下执行。
- **导航图标**：用于建立超链接，实现导航作用。
- **框架图标**：与导航图标配合，可以制作翻页结构或超文本链接。
- **判断图标**：用于设定一种逻辑判断分支结构，判断程序要执行哪条分支。
- **交互图标**：提供人机交互功能，Authorware 6.5 提供多达 11 种交互类型，使人机交互方式多样化，使作品更加完美，这是 Authorware 设计图标中功能最强的一个图标。
- **运算图标**：用于存放用户编写的程序代码，Authorware 除了用直观的设计图标流程来代替实际的流程外，还提供了编程制作的环境。利用计算图标可以在多媒体课件中制作出更为复杂的交互功能。
- **群组图标**：用于将多个设计图标组合成一个单一的群组图标，形成下一级流程窗口，从而缩短流程线，使程序流程结构更清晰。
- **数字电影图标**：用于将 AVI、FLC/FLI、MOV、MPEG、DIRECTOR 等格式的数字影像文件导入到 Authorware 程序中。
- **声音图标**：用于播放声音文件，给课件增加背景音乐、解说、音效等，可以导入 WAV、SWA、MP3 等格式的声音文件。
- **视频图标**：用于控制外部视频设备的播放，使其播放的视频进入程序的显示中，此图标使用需要 Authorware 支持的设备。因为它的通用性不强，本书中没有对此图标做具体讲解。
- **流程开始标记**：用于调试程序时，指定程序从此标记处运行。
- **流程终止标记**：把此标记放在流程线上，当程序执行到此标记处，程序立即停止执行。
- **图标调色板**：用它来为图标着色，可以让程序设计者方便地区分各类图标，它们对程序的最终执行没有影响。

1.2.3 Authorware制作课件的基本方法

Authorware 通过向流程线上拖放设计图标的方法来编制课件，拖放到流程线上的图标默认的名称为“未命名”，单击图标名称，选中此图标，可修改此图标的名称。图标的名称一定要简洁、有一定意义，如图 1-5 所示。由于图标的名称在程序跳转控制和函数调用时



可能会用到，因此最好不要出现重名的情况。

在流程线上没有图标的地方单击，就可以把粘贴指针移到此处，当在流程线上粘贴图标或模块时，所粘贴的图标会自动放置于粘贴指针所指示的位置处。

将设计图标拖放到流程线上后，双击图标即打开该图标的编辑窗口或对话框，进行相应的属性设置就可实现一定的功能。每个设计图标的具体属性设置将在今后各章中详细讲解。



图 1-5 拖放一个图标到流程线上并改名

1.3 自己动手做个简单的课件

了解了 Authorware 的工作环境，有了一个初步的认识，接下来就自己动手制作一个多媒体课件，体会一下 Authorware 简单实用的功能并学习一些最基本的操作，包括如何根据课件的需要在流程线上拖放设计图标，以及如何运行、保存 Authorware 课件等知识。

1.3.1 设计制作一个图文并茂的简单课件

【实例效果】

这是为小学数学制作的数字卡片课件的某一片断，如图 1-6 所示。通过对不同数字卡片的认识，掌握它们之间的数量关系。通过本实例，读者能够学习到显示图标、交互图标、声音图标、等待图标和擦除图标的一些使用方法，从而快速入门到如何制作简单的课件。

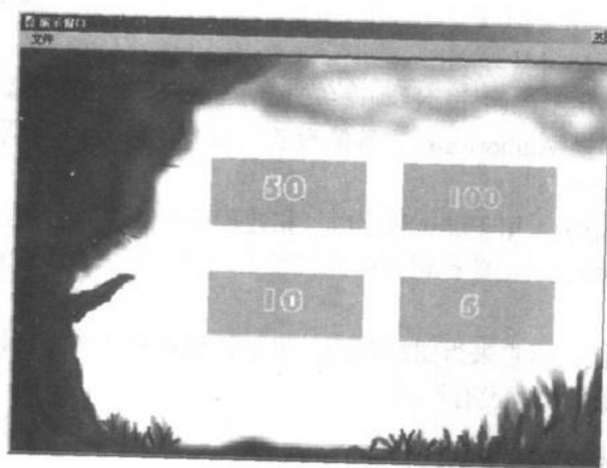


图 1-6 课件《识别数字卡片》

【设计思路】

在显示图标中放置课件背景、数字卡片图片，设置显示图标的动态切入效果会使

作品更吸引人；用交互图标制作文本输入交互来设计填空题，用交互图标制作热区交互来设计出答案效果。

本实例的源文件在配套光盘的“第 1 章—源程序”中，文件名为 rmb.a6p；相关素材在配套光盘的 chap01 文件夹中，直接使用光盘中提供的素材按照以下制作步骤可快速的再现实例效果。

015 实例 课件片头的制作

步骤 1 启动 Authorware 6.5，出现主界面后，将一个显示图标拖放到主流程线上，将其名称改为“背景”。

步骤 2 双击此显示图标，看看发生了什么，这时屏幕上打开一个大窗口，如图 1-7 所示，里面还有一个 Authorware 绘图工具箱。

步骤 3 单击“常用工具栏”上的导入按钮或者单击“文件”菜单中的“选取”命令，打开一个设置“导入哪个文件”的对话框，如图 1-8 所示，选取背景图片 beijing.jpg。

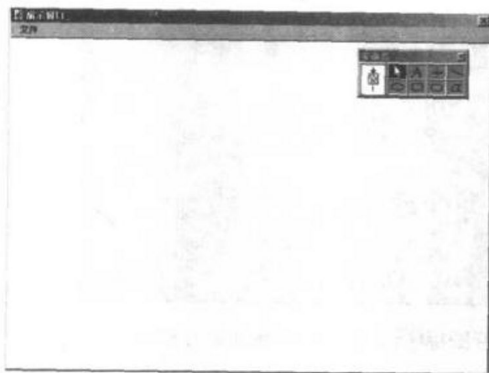


图 1-7 显示图标演示窗口

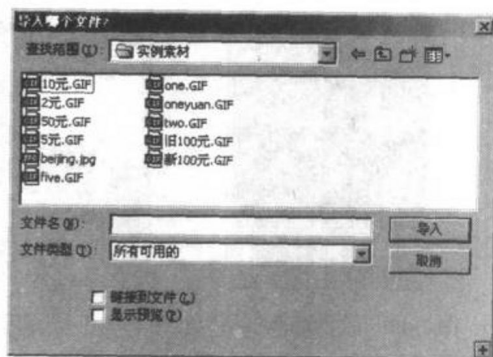


图 1-8 打开“导入哪个文件”的对话框

步骤 4 单击“导入”按钮，看一看，这个外部图片是不是就导入到演示窗口中了，如图 1-9 所示。单击绘图工具栏上的关闭按钮回到程序设计窗口。

步骤 5 同样再拖放一个显示图标到流程线上，命名为“标题”，按住 Shift 键双击此显示图标打开其演示窗口，在绘图工具箱中选取文本工具，在演示窗口中空白处单击一下，如图 1-10 所示，在此状态下即可输入文字。

技巧 按住 Shift 键再双击显示图标可在打开其演示窗口时显示出前面显示图标中的内容。

步骤 6 单击绘图工具箱中的“选择/移动”工具，在输入的文字上单击，即可选中文字，此时可选择菜单“文本”中的“字体/其他”命令来设置选中文字的字体，如“黑体”；选择菜单“文本”中的“大小”命令来设置字体大小，如 18 磅。如何设置文字的颜色呢？双击“绘图工具箱”中的椭圆工具，弹出如图 1-11 所示的颜色选择对话框，首先单击左下侧的颜色块，然后在上面的某个颜色块上单击，即可将文字设置成此种颜色。

步骤 7 设置好文字颜色后，单击绘图工具栏上的关闭按钮回到程序设计窗口。拖放一个等待图标到流程线上，表示课件显示完片头后要暂停运行。双击等待图标，设置