

# 第 6 章 外部媒体素材的添加

多媒体作品中的“多媒体”是指同时具备了图像、文字、声音和视频等多种媒体,这也是多媒体作品的主要特点。本章介绍如何在 Authorware 中导入声音、数字电影、DVD 视频、GIF 动画、Flash 动画等外部媒体,以增强作品的演示效果。


## 6.1 导入音频

声音是传输信息的重要途径,在文字出现以前,人类就是利用声音来传递信息的。即使是在高度文明的今天,声音在信息传递中也同样起着不可替代的作用。在 Authorware 7.0 中可以导入 .mp3、.wav 等格式的音频文件,以提高多媒体作品的表现力。

### 6.1.1 音频文件的导入

在多媒体作品中导入声音前,需要先添加一个声音图标。

#### 1. 认识声音图标

在 Authorware 中,声音图标是用于播放音频的工具,使用它不但可以导入声音,还可以对声音的播放速度和效果等进行控制。声音图标的使用方法和其他图标类似,只需从图标工具箱中将其拖到流程线上即可。

#### 2. 导入音频文件

导入音频文件的操作步骤如下:

(1)在流程线上添加一个声音图标并选中,打开其属性面板,如图 6-1 所示。



图 6-1 声音图标属性面板

(2)单击属性面板中的“导入”按钮,或者执行“文件”→“导入和导出”→“导入媒体”命令,弹出“导入哪个文件”对话框,如图 6-2 所示。

(3)选择需要导入的音频文件,单击“导入”按钮,即可将该文件导入声音图标中。



图 6-2 “导入哪个文件”对话框

导入音频文件还有一个更简单的方法：将需要导入的音频文件直接拖到流程线上，即可在流程线上添加一个声音图标并导入该文件。

## 6.1.2 设置音频的属性

导入音频文件后，还可以设置其属性。在流程线上右击声音图标，在弹出的快捷菜单中选择“属性”命令，打开声音图标属性面板。

声音图标的属性面板主要由“声音”和“计时”这两个选项卡组成。

### 1. “声音”选项卡

“声音”选项卡是系统默认打开的，如图 6-3 所示，用于显示当前声音文件的信息，其中主要选项的含义如下：

- 文件：显示音频文件的存储路径。
- 存储：显示音频文件的存储方式，主要有内部和外部两种。如果在图 6-2 所示的对话框中选中“链接到文件”复选框，则此处显示为“外部”存储方式，否则为“内部”存储方式。
- 声音信息区：显示音频文件的信息，如大小、文件格式和声道等。Authorware 7.0 支持播放单声道和立体声的音频文件。



图 6-3 “声音”选项卡

### 2. “计时”选项卡

“计时”选项卡(如图 6-4 所示)用于设置声音的播放效果，其中主要选项的含义如下：

- 执行方式：设置声音图标与其他设计图标执行时的同步方式，包括以下 3 种方式：





图 6-4 “计时”选项卡

- \* 等待直到完成:在加载的音频文件播放完毕后,再沿着流程线向下执行其他设计图标。
- \* 同时:在播放该音频文件的同时执行流程线上的下一个图标。
- \* 永久:该声音图标永久有效,音频文件的播放处于等待状态。当“开始”文本框中的表达式的值为 TRUE 时,该声音图标被激活。
- 播放:设置声音的播放时间和播放条件,包括以下两个选项:
  - \* 播放次数:选择该选项后,可以在下面的文本框中设置播放次数。可以用数字、变量或表达式来表示。默认的播放次数为 1。
  - \* 直到为真:在“执行方式”下拉列表框中选择“永久”选项,并在“播放”下拉列表框中选择该选项后,在下面的文本框中输入逻辑型变量或表达式,当其值为 TRUE 时,Authorware 开始播放声音文件。
- 速率:设置声音播放的速度。100%表示使用声音文件原来的播放速度,小于 100%表示比原来的速度慢,大于 100%表示比原来的速度快,也可以在该文本框中输入一个变量或表达式来表示播放速度。
- 开始:设置何时开始播放音频文件。在该文本框中输入一个逻辑型变量或表达式,当其值为 TRUE 时,Authorware 开始播放声音文件。
- 等待前一声音完成:当第一个声音文件没有播放完毕,又遇到第二个声音文件时,如果第一个声音图标的执行方式没有设置为“等待直到完成”,一般情况下,Authorware 会提前终止第一个声音文件而直接播放第二个声音文件。选中该复选框,Authorware 将等待第一个声音文件播放完毕后才播放第二个声音文件。

### 6.1.3 使用 VCT Encoder 压缩音频文件

VCT Encoder 是 Authorware 7.0 自带的一个音频文件压缩软件,其压缩比可达 30 : 1~60 : 1。该软件的缺点是只能转换单声道的 WAV 文件,不能转换立体声文件。

在 Authorware 的安装目录中打开 Voxware Encoder 文件夹,双击 VCTEncod.exe 文件,打开图 6-5 所示的 VCT Encoder 窗口。单击窗口右上角的  按钮(如图 6-6 所示),在打开的“打开”对话框中选择 WAV 文件后,单击 VCT Encoder 窗口中 .VOX File 下面的  按钮,设置压缩为 VOX 文件后的文件存储路径,最后单击 Compress 按钮进行格式转换,如图 6-7 所示。

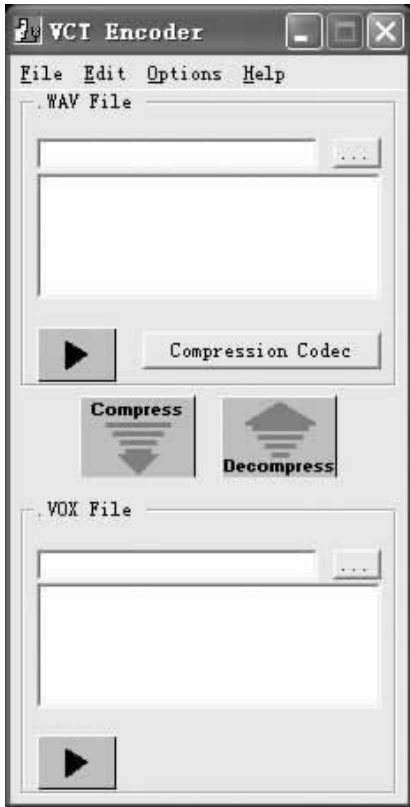


图 6-5 VCI Encoder 窗口

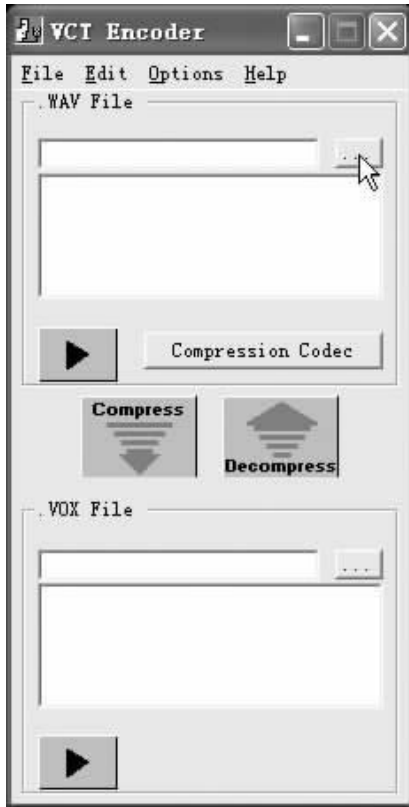


图 6-6 单击按钮

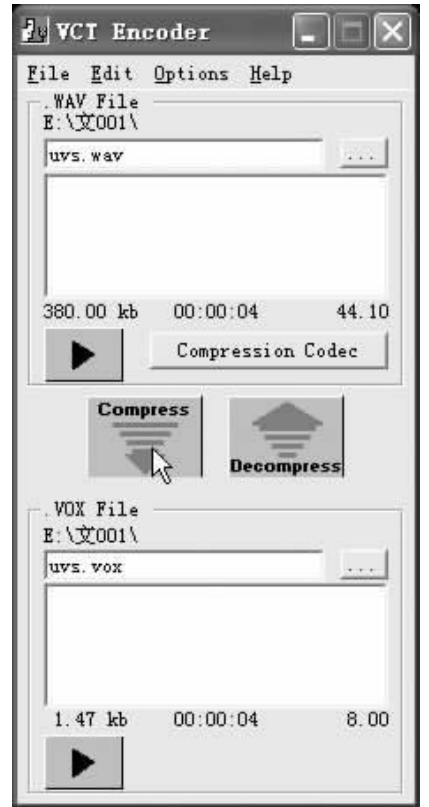


图 6-7 进行格式转换

## 6.2 导入视频

视频是对声音和图像两种信息进行合成后的信息表现形式。在多媒体作品中插入视频可以使内容的表现形式更加丰富。

### 6.2.1 使用数字电影图标导入视频

在 Authorware 中,通过数字电影图标可以导入用 3ds Max、Director、Easy 3D 等专业动画制作软件制作的数字电影。Authorware 支持多种类型的数字电影文件,同时还提供了内部存储方式和外部存储方式。存储方式由数字电影的格式决定,数字电影的格式有以下几种:

- DIR 和 DXR:是用 Director 制作的文件,存储方式为外部。
- MOV:是用 Quick Time for Windows 制作的文件,存储方式为外部。需要注意的是必须安装 Quick Time 播放器,才可以在 Authorware 中播放该格式的文件。
- AVI:是用 Microsoft Video for Windows 制作的文件,存储方式为外部。需要注意的是必须安装 Video for Windows 播放器,才可以在 Authorware 中播放该格式的文件。
- MPEG:该格式的文件存储方式为外部,其压缩率比较高,是目前常用的格式。
- FLC、FLI 和 CEL:这些格式的文件存储方式为内部。

在 Authorware 中插入数字电影图标的方法与插入其他图标的方法类似,只要在使用时将其拖到流程线上即可。

#### 1. 导入数字电影

导入数字电影的操作步骤如下:

(1)在流程线上添加一个数字电影图标,选中该图标,打开数字电影图标属性面板,如图6-8所示。




图 6-8 数字电影图标属性面板

(2)单击“导入”按钮,或执行“文件”→“导入和导出”→“导入媒体”命令,弹出“导入哪个文件”对话框。

(3)选择需要导入的数字电影,单击“导入”按钮,即可将该文件导入数字电影图标中。

与导入音频文件一样,也可以直接将需要导入的数字电影拖到流程线上,此时流程线上会自动添加一个数字电影图标。

**注意:**导入数字电影后,在数字电影属性面板上会出现一个播放控制面板 ,用于控制数字电影的播放。

## 2. 设置数字电影图标的属性

数字电影图标的属性面板主要由“电影”、“计时”和“版面布局”3个选项卡组成。

### 1) “电影”选项卡

“电影”选项卡用于设置与数字电影本身有关的选项,如显示模式等。下面介绍该选项卡中主要选项的含义,其中有些选项与声音图标的相同,在此不再介绍。

- 层:设置数字电影显示的层次。层次的概念在显示图标和移动图标中已经介绍过,层次越高,越显示在上面。如果不指定层次,则默认为0,表示在最底层。
- 模式:选择数字电影的显示模式,有以下几种:
  - \* 不透明模式:完整地显示所有帧。使用该模式,文件占用的空间小,且播放的速度较快。
  - \* 遮隐模式:选择该模式,数字电影边缘的空白部分将不显示,只显示电影本身的部分。
  - \* 透明模式:表示会显示数字电影下面的对象。在该模式下,一般只显示某一种颜色。
  - \* 反转模式:选择该模式,如果背景色为白色,则选中对象正常显示;如果背景色不是白色,则选中对象的白色部分以背景色显示,其他颜色部分以其互补色显示。其他显示对象能透过数字电影显示出来,但是它们的颜色会发生变化。
- “选项”选项区有6个复选框,下面分别进行介绍。
  - \* 防止自动擦除:选中该复选框,则只能通过擦除图标来擦除数字电影图标,这样可以防止数字电影图标被其他图标设置的自动擦除功能擦除。
  - \* 擦除以前内容:选中该复选框,系统将擦除数字电影图标前面的所有图标的显示内容。
  - \* 直接写屏:选中该复选框,数字电影图标的内容会显示在所有其他显示对象之上;取消选中该复选框,Authorware 将为数字电影图标分配一个最高的显示层次。外部存储的数字电影总是直接显示在屏幕上,显示在所有对象上面。内部存储的

数字电影只有将其设置为不透明模式时才能使用该选项。

- \* 同时播放声音:如果数字电影包含声音,选择该选项将播放文件中的声音。如果数字电影中不包含声音,则该选项不可用。
- \* 使用电影调色板:选中该复选框,Authorware 将使用数字电影本身带有的调色板,而不是 Authorware 的调色板。
- \* 使用交互作用:选中该复选框,将允许用户通过鼠标和键盘与使用 Director 工具制作的电影进行交互。

## 2)“计时”选项卡

“计时”选项卡(如图 6-9 所示)主要用于设置数字电影播放的范围和时间。下面介绍该选项卡中的主要选项,其中,某些选项与声音图标的相同,在此不再赘述。



图 6-9 “计时”选项卡

- 播放:用于控制数字电影的播放方式,其中各选项的含义如下:
  - \* 重复:不断重复播放数字电影,直至使用一个擦除图标来擦除数字电影或者使用系统函数 MediaPause()来终止播放。
  - \* 播放次数:选择该选项后,可以在下面的文本框中输入一个数值或表达式来指定数字电影的播放次数。
  - \* 直到为真:选择该选项,Authorware 将重复播放数字电影,直至下面文本框中设置的变量或表达式的值为 TRUE。如果在文本框中设置了系统变量 MouseDown,数字电影将重复播放,直至用户单击鼠标。
  - \* 只有被移动时:对于 PICS 电影来说,选择该选项后,Authorware 只显示数字电影的第一帧,只有当数字电影图标被拖动或使用移动图标移动时,电影才开始播放。该选项对外部存储的数字电影无效。
  - \* 每个重复次数:选择该选项时,Authorware 将调整数字电影的播放速度来完成指定的播放次数。该选项对外部存储的数字电影同样无效。
  - \* 控制暂停、控制播放:选择这两个选项,在播放电影时屏幕上会显示控制面板,通过控制面板上的按钮来控制电影的暂停和播放。该选项仅适用于 QuickTime 电影。
- 速率:可以通过在该文本框中输入数值、变量或表达式来调整数字电影的播放速度。如果设置的速度太快,不能逐帧播放整个电影,Authorware 将适当丢掉一些帧,以达到设定的速度。
- 播放所有帧:选中该复选框,Authorware 7.0 将尽可能快速地播放电影的每一帧,但播放速度不会超过在“速率”文本框中设置的速度。该选项可能会导致数字电影在不同操作系统中的播放速度不同。该选项只对内部存储的数字电影有效。
- 开始帧和结束帧:在“开始帧”和“结束帧”文本框中输入一个数值、变量或者表达式

来设置数字电影播放的范围。Authorware 将从指定的起始帧开始播放,到结束帧时停止播放。系统默认从第一帧开始播放,如果不想播放数字电影的全部内容,可以设置播放的开始帧和结束帧。

### 3)“版面布局”选项卡

“版面布局”选项卡(如图 6-10 所示)用于设置数字电影的显示位置和移动方式。



图 6-10 “版面布局”选项卡

- 位置:设置数字电影在屏幕中的播放位置。
  - \* 不改变:选择该选项,数字电影只能在设置的位置播放,不能在屏幕的其他位置显示。
  - \* 在屏幕上:选择该选项,数字电影在保持显示完整的同时,可以出现在屏幕的任意位置,但要设置显示位置的初始值。
  - \* 沿特定路径:选择该选项,数字电影可以出现在指定直线的任意一点上。
  - \* 在某个区域中:选择该选项,数字电影可以出现在指定区域中的任意一点上。
- 可移动性:设置是否可以移动数字电影以及移动的范围。
  - \* 不能移动:选择该选项,数字电影在播放时无法移动。
  - \* 在屏幕上:在保持数字电影显示完整性的前提下,可以将其移动到屏幕的任意位置。
  - \* 任何地方:可以将数字电影移动到屏幕的任意位置,甚至可以将它移出屏幕。
- 基点:当在“位置”下拉列表中选择了“沿特定路径”或“在某个区域中”选项时需要在此设置基点坐标。
- 初始:当在“位置”下拉列表中选择了“在屏幕上”、“沿特定路径”或“在某个区域中”选项时需要在此设置初始坐标。
- 终点:当在“位置”下拉列表中选择了“沿特定路径”或“在某个区域中”选项时需要在此设置终点坐标。

## 6.2.2 使用 DVD 图标播放视频

### 1. 认识 DVD 图标

DVD 图标取代了以前版本中的视频图标,使用 DVD 图标,可以驱动计算机外部的媒体播放设备,如 DVD 光驱、放映机、投影仪、数码摄像机等来播放 DVD 视频。

在使用 DVD 图标驱动外部设备时,不是所有的硬件设备都能和 Authorware 兼容。因此,在购买和安装硬件前,必须检查 Authorware 是否支持该硬件。如果支持该硬件,但没有安装合适的驱动程序,也会使导入的视频不能正常播放。

## 2. DVD 图标的使用和属性设置

在满足硬件和软件条件后,就可以使用 DVD 图标了。从图标工具箱中将一个 DVD 图标  拖到流程线上。选中该 DVD 图标,打开其属性面板,如图 6-11 所示。



图 6-11 DVD 图标属性面板

### 1)“视频”选项卡

该选项卡用于设置 DVD 图标的视频选项,其中各选项的含义如下:

- 文件:显示 DVD 视频文件的路径。路径要加双引号,如果直接播放 DVD-ROM 中的 DVD 视频文件,此处留空,Authorware 会依次在系统每一个分区的根目录查看是否有 VIDEO\_TS 文件夹,如果有,则打开该文件夹中的 VIDEO\_TS. IFO 文件开始播放。
- 冻结:设置在 DVD 视频播放结束后或者因为其他原因停止播放时,视频信号的最后一帧是否保留。选择“从不”选项会从屏幕上清除所有帧的图像;选择“显示最末帧”选项,屏幕上保留该视频的最后一帧。
- 选项:设置视频播放时的相关选项:
  - \* 视频:选中该复选框后,程序运行时将显示 DVD 视频。
  - \* 全屏:选中该复选框后,以全屏方式播放 DVD 视频。
  - \* 用户控制:选中该复选框后,当程序运行到 DVD 图标时将显示播放控制器,如图 6-12 所示。



图 6-12 播放控制器

- \* 字幕:设置播放视频时是否显示字幕说明。
- \* 声音:设置播放视频时是否播放声音。

### 2)“计时”选项卡

“计时”选项卡用于设置 DVD 视频的播放方式,如图 6-13 所示。



图 6-13 “计时”选项卡



- 执行方式:设置 DVD 视频的播放方式,其含义与电影图标中的相同。
- 标题编号:设置 DVD 视频的标题编号,一个 DVD 视频最多可以包括 99 个标题编号。
- 开始时间、结束时间:分别设置视频播放的起始位置和结束位置,从而确定 DVD 视频的播放范围。
- 停止条件:可以在该文本框中设置一个变量或表达式,当该变量或表达式的值为 TRUE 时,停止播放 DVD 视频。
- 按任意键:选中该复选框,用户可双按任意键来停止播放 DVD 视频。

### 3)“版面布局”选项卡

“版面布局”选项卡用于设置在播放 DVD 视频时,播放窗口的大小和在演示窗口中的位置,如图 6-14 所示。

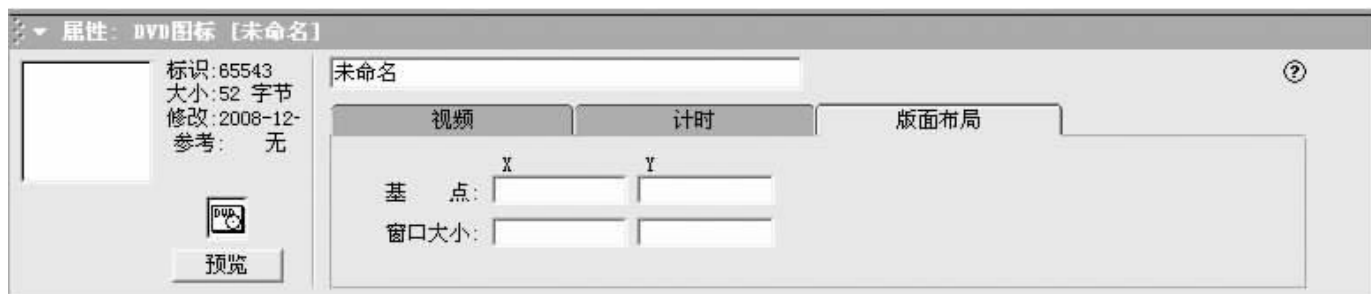


图 6-14 “版面布局”选项卡

“版面布局”选项卡中包括以下两个文本框组:

- 基点:用于设置 DVD 视频播放窗口左上角的坐标。当该组文本框为空时,默认值为 (0,0),即演示窗口的中央。
- 窗口大小:用于设置 DVD 视频播放窗口的大小。当该组文本框为空时,DVD 视频播放窗口以“基点”文本框组定义的坐标为左上角点,以演示窗口的右下角为右下角点。

## 6.4 使用 GIF 动画

GIF 动画是由多幅图片按一定的时间交替显示而产生的动画。GIF 动画所占的文件空间较小,内容和形式生动活泼,在多媒体作品中能起到点缀画面的作用。

在 Authorware 中导入 GIF 动画的方法和导入声音、视频等的方法不大相同,下面进行具体介绍。

### 6.4.1 插入 GIF 动画

在 Authorware 中插入 GIF 动画的操作步骤如下:

- (1)在流程线上选择要插入 GIF 动画的位置。
- (2)执行“插入”→“媒体”→Animated GIF 命令,弹出 Animated GIF Asset Properties 对话框,如图 6-15 所示。

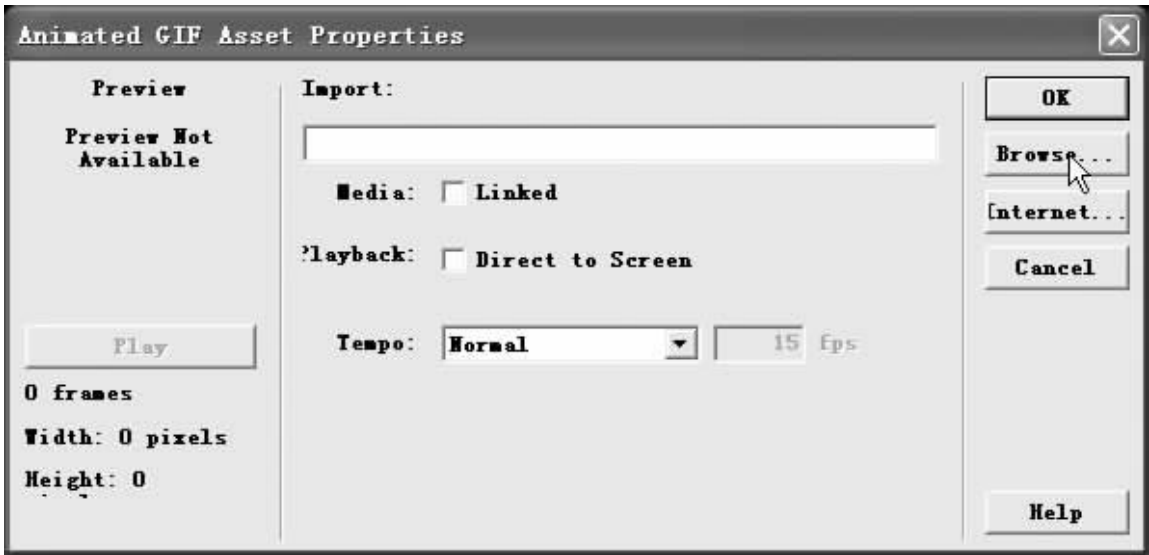


图 6-15 Animated GIF Asset Properties 对话框

该对话框中主要选项的含义如下：

- Media:默认情况下,GIF 动画存储在程序的内部,如果要存储在程序的外部,需要选中此处的 Linked 复选框。
- Playback:选中该选项区中的 Direct to Screen 复选框,GIF 动画会显示在屏幕的最上层。
- Tempo:设置 GIF 动画的播放速度,有以下 3 个选项:
  - \* Normal(正常):以 GIF 动画的原始速度播放。
  - \* Fixed(固定值):选中该选项后,可以在右边的文本框中设置 GIF 动画的播放速度,单位为 fps(帧/秒)。
  - \* Lock-Step(锁定步调):设置 GIF 动画的播放速度与文件的整体播放速度相同。

(3)单击 **Import...** 按钮,在打开的 Open animated GIF file 对话框中选择要插入的 GIF 文件,单击“打开”按钮,此时,在 Animated GIF Asset Properties 对话框中会显示所导入的 GIF 动画文件的帧数、幅面大小、路径、文件名等,然后单击 OK 按钮。

(4)运行程序,在演示窗口中可以拖动 GIF 动画,调整其在窗口中的位置。

### 6.4.2 设置 GIF 动画的属性


导入一个 GIF 动画之后,可以看到流程线上多了一个 GIF 动画图标 。双击该图标打开其属性面板,如图 6-16 所示。



图 6-16 GIF 动画图标属性面板

该属性面板有“功能”、“显示”和“版面布局”选项卡。其中，“功能”选项卡用于显示 GIF 动画的基本信息；“版面布局”选项卡和数字电影的“版面布局”选项卡相同；“显示”选项卡用于设置 GIF 动画的显示方式，如图 6-17 所示，下面介绍其中各选项的含义。



图 6-17 “显示”选项卡

- 层: 设置 GIF 动画显示的层次, 默认的层次是 0, 表示最底层。
- 特效: 单击其后的  按钮, 在弹出的“特效方式”对话框中可以设置 GIF 动画的特效, 如图 6-18 所示。



图 6-18 设置 GIF 动画的特效方式

- 模式: 设置 GIF 动画在显示时与其他显示对象的关系, 其中“不透明”、“遮隐”、“透明”和“反转”模式与数字电影图标的相同, 这里不再赘述。
  - \* 擦除: 该模式下, 位于 GIF 动画下面的内容不可见, 只有将 GIF 动画移走后, 下面的内容才重新显示出来。
  - \* 阿尔法模式: 通道模式, 一般不使用, 但它和使用 Photoshop 制作的带有通道的图片相互作用会有很好的效果。

## 6.5 使用 Flash 动画

Flash 动画是现在比较流行的矢量动画, 这类动画占用的空间小, 制作方便, 支持超链接, 而且可以产生交互效果, 其应用非常广泛。在多媒体作品中加入 Flash 动画, 可以使作品更加生动。下面介绍在 Authorware 中插入 Flash 动画的方法。

### 6.5.1 插入 Flash 动画

在 Authorware 中插入 Flash 动画的操作步骤如下：

(1) 在流程线上选择要插入 Flash 动画的位置。

(2) 执行“插入”→“媒体”→Flash Movie 命令, 打开 Flash Asset Properties 对话框, 如图 6-19 所示。在该对话框中指定要插入的 Flash 文件并对其进行设置。

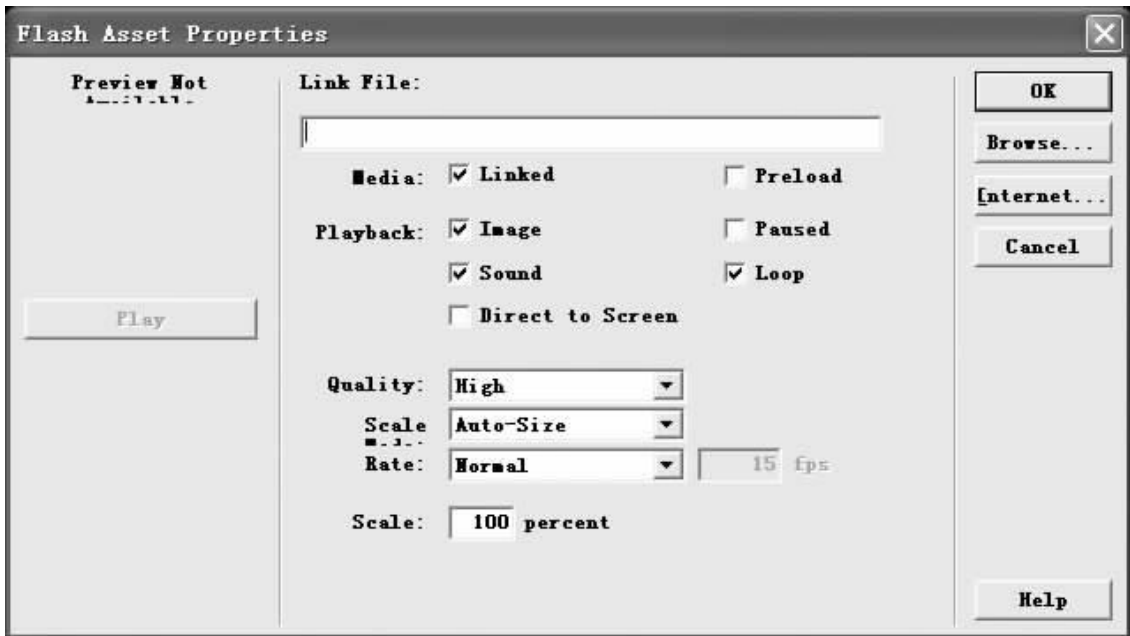


图 6-19 Flash Asset Properties 对话框

下面介绍 Flash Asset Properties 对话框中主要选项的含义：

- Media: 选中 Linked 复选框, 只对 Flash 动画进行外部引用, 否则把 Flash 文件导入 Authorware 7.0 文件中。Preload 用于设置在程序运行时是否提前加载 Flash 动画, 以使播放流畅, 该选项只有在选中 Linked 复选框后才可用。
- Playback: 设置 Flash 动画的播放方式。
  - \* Image: 设置是否播放 Flash 动画的图像内容。
  - \* Paused: 设置是否在出现第一个画面时暂停。
  - \* Sound: 设置是否播放声音。
  - \* Loop: 设置是否循环播放。
  - \* Direct to Screen: 设置其他对象能否覆盖 Flash 动画。
- Quality: 设置 Flash 动画的显示质量。
- Scale Mode: 设置 Flash 动画的缩放方式。
- Rate: 设置 Flash 动画的播放速度。
- Scale: 设置 Flash 动画的显示比例, 100 为原始大小。

(3) 单击 **Internet...** 按钮, 在打开的 Open Shockwave Flash Movie 对话框中选择要插入的 Flash 文件, 单击“打开”按钮, 此时, 在 Flash Asset Properties 对话框中会显示所导入的 Flash 动画文件的帧数、幅面大小、播放速度等信息, 然后单击 OK 按钮。

(4) 运行程序, 可以在演示窗口中拖动 Flash 动画调整其在窗口中的位置。

## 6.5.2 设置 Flash 动画的属性


导入 Flash 动画后,可以看到流程线上多了一个 Flash 动画图标。选中该图标,打开 Flash 动画图标属性面板,如图 6-20 所示。



图 6-20 Flash 动画图标属性面板

该属性面板中的具体选项及设置方法与 GIF 动画图标的属性面板大致相同,这里不再一一介绍。

# 实 训

## 一、实训目的

熟练掌握声音图标、数字电影图标和动画图标的用法以及各种媒体素材的导入。

## 二、实训内容

本程序的效果如下:

(1)进入程序时,自动播放小提琴协奏曲《梁祝》中的经典片段,并显示背景图像,如图 6-21 所示。



图 6-21 预览效果 1

(2)一只蝴蝶在程序窗口中沿着固定的路径移动,如图 6-22 所示。



图 6-22 预览效果 2

(3)单击“故事背景”文字,进入故事背景介绍页面,如图 6-23 所示。



图 6-23 预览效果 3

(4)单击“乐曲介绍”文字,进入小提琴协奏曲《梁祝》的介绍,如图 6-24 所示。

(5)单击“电影欣赏”文字,开始播放电影《梁山伯与祝英台》片段,如图 6-25 所示。

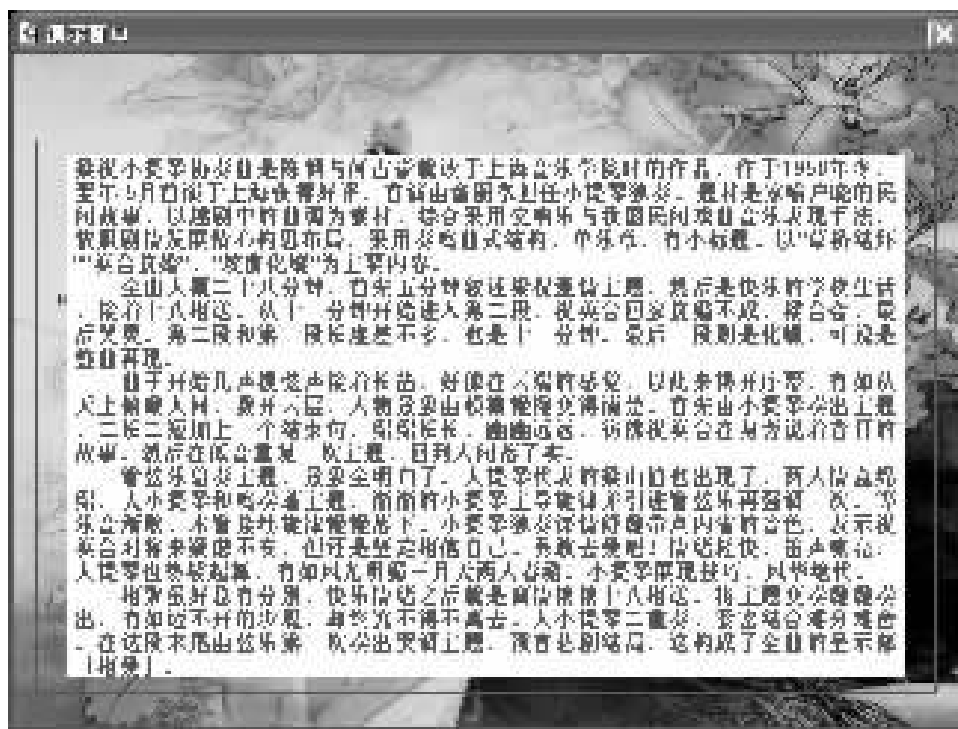


图 6-24 预览效果 4



图 6-25 预览效果 5

### 三、实训步骤

具体操作步骤如下：

(1) 执行“修改”→“文件”→“属性”命令，弹出文件属性面板，如图 6-26 所示。



图 6-26 文件属性面板

根据个人计算机的配置,在“大小”下拉列表框中选择适当的大小和分辨率,对于目前的主流配置可选择 800×600(SVGA)选项。选中“屏幕居中”复选框,取消选中“显示菜单栏”复选框。在“交互作用”和 CMI 选项卡中使用默认值。

(2)在流程线上加入两个群组图标和一个交互图标,并将这 3 个图标依次命名为“背景”、“GIF 动画移动”和“交互”,如图 6-27 所示。

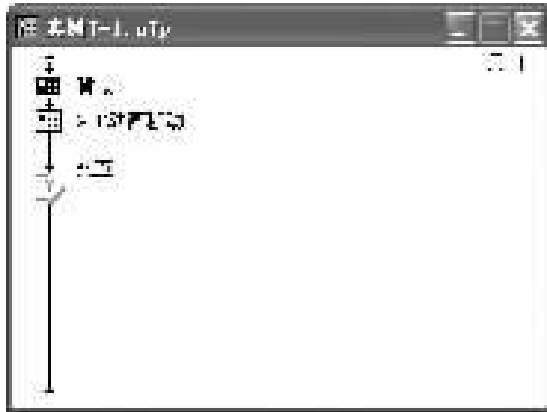


图 6-27 主流程线

(3)双击“背景”群组图标,打开二级流程线窗口。在二级流程线上加入一个计算图标,并命名为“注释”,双击该图标,在弹出的代码编辑窗口中输入程序代码“——通过实例介绍多媒体制作”,如图 6-28 所示。关闭窗口,在弹出的对话框中单击“是”按钮保存。

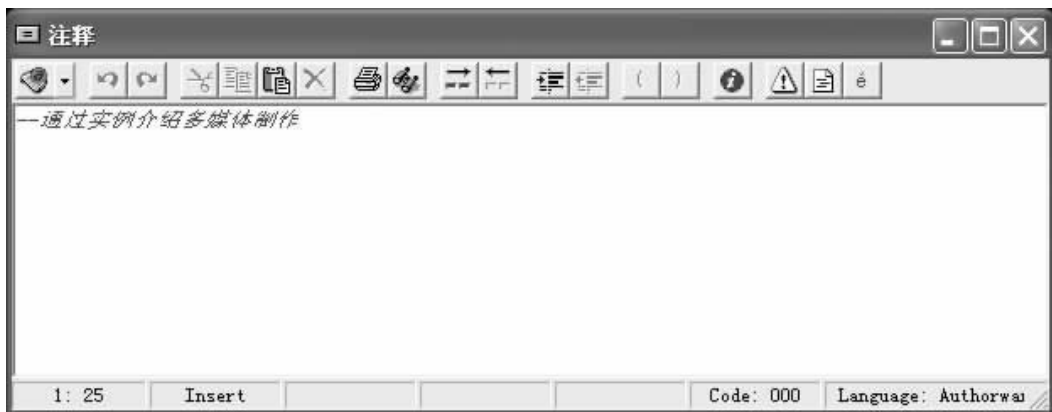



图 6-28 输入程序代码

(4)在“背景”群组图标的二级流程线上加入一个声音图标,命名为“背景音乐”。

(5)单击“背景音乐”声音图标,打开属性面板,单击  按钮,在弹出的“导入哪个文件”对话框中选择要导入的声音文件“化蝶”,如图 6-29 所示。选中“链接到文件”复选框,使音频文件的存储方式为“外部”。选中“显示预览”复选框,预览所插入的文件,然后单击“导入”按钮。



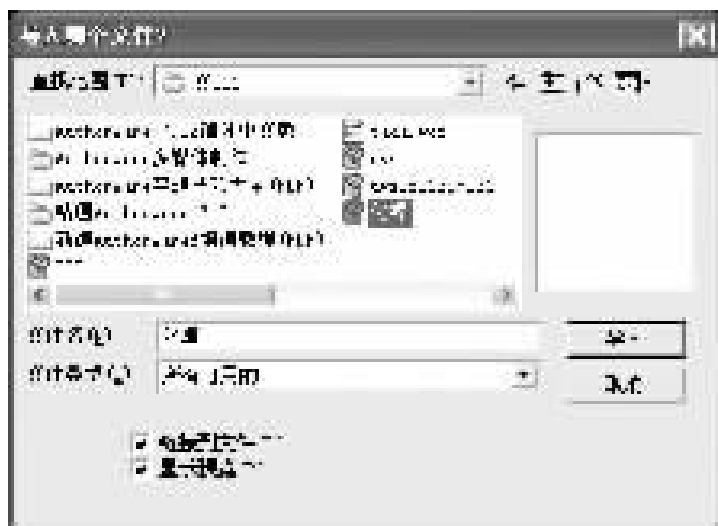


图 6-29 选择要导入的文件

(6)在声音图标属性面板的“计时”选项卡的“执行方式”下拉列表框中选择“永久”选项，在“播放”下拉列表框中选择“直到为真”选项，如图 6-30 所示。



图 6-30 设置“背景音乐”声音图标的属性

(7)在“背景”群组图标的二级流程线上添加一个显示图标并命名为“背景图片”。执行“文件”→“导入和导出”→“导入媒体”命令，导入图片 bg.jpg。调整图片大小使其与窗口大小一致。

(8)打开图像属性对话框，单击“版面布局”选项卡，在“显示”下拉列表框中选择“比例”选项，再设置适当的图片大小和位置，如图 6-31 所示。设置完毕后，单击“确定”按钮。



图 6-31 设置图像的属性

(9)在“背景图片”显示图标的属性面板中单击“特效”文本框右边的  按钮，在弹出的

“特效方式”对话框中选择一种图片显示特效,如“激光展示 1”,如图 6-32 所示,然后单击“确定”按钮。



图 6-32 选择图片显示特效

(10)双击“GIF 动画移动”群组图标,打开二级流程线窗口。执行“插入”→“媒体”→Animated GIF 命令,弹出 Animated GIF Asset Properties 对话框,如图 6-33 所示。单击 **浏览...** 按钮,选择本章素材中的“蝴蝶.gif”文件,单击 OK 按钮插入。

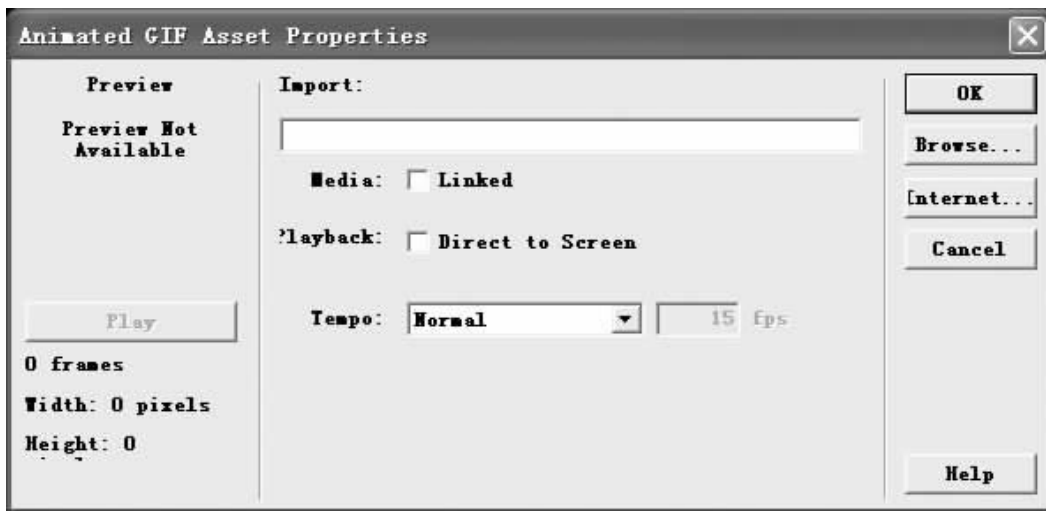


图 6-33 Animated GIF Asset Properties 对话框

(11)双击二级流程线上的 GIF 动画图标,打开 GIF 动画图标属性面板,在“显示”选项卡的“模式”下拉列表框中选择“透明”选项,如图 6-34 所示,再将导入的动画移至窗口左上角。



图 6-34 设置 GIF 动画图标属性

(12) 在“GIF 动画移动”群组图标的二级流程线上添加一个移动图标,命名为“动画移动”。双击该移动图标,打开移动图标属性面板和演示窗口,单击演示窗口中的 GIF 动画作为移动对象。在属性面板的“类型”下拉列表框中选择“指向固定点”选项,在“目标”文本框中输入目标坐标。在“执行方式”下拉列表框中选择“同时”选项,如图 6-35 所示。



图 6-35 设置“动画移动”移动图标属性

(13) 拖动一个群组图标到主流程线上的交互图标右侧,将该群组图标命名为“故事背景”,如图 6-36 所示。

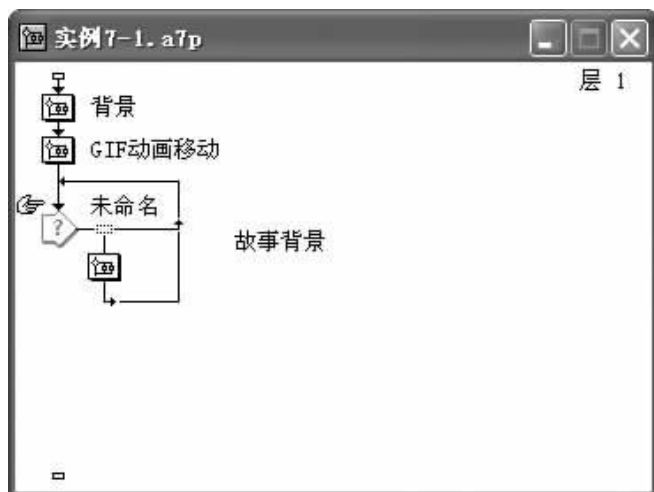


图 6-36 添加“故事背景”群组图标

(14) 在“故事背景”交互属性面板中设置“类型”为“热区域”,在“大小”和“位置”文本框中输入数值,定义响应区的大小和位置,如图 6-37 所示。



图 6-37 设置“故事背景”交互的属性

(15) 双击“故事背景”群组图标,打开二级流程线窗口。在二级流程线上添加一个显示图标,命名为“背景介绍”。双击该图标,在演示窗口中输入故事背景的内容,如图 6-38 所示。

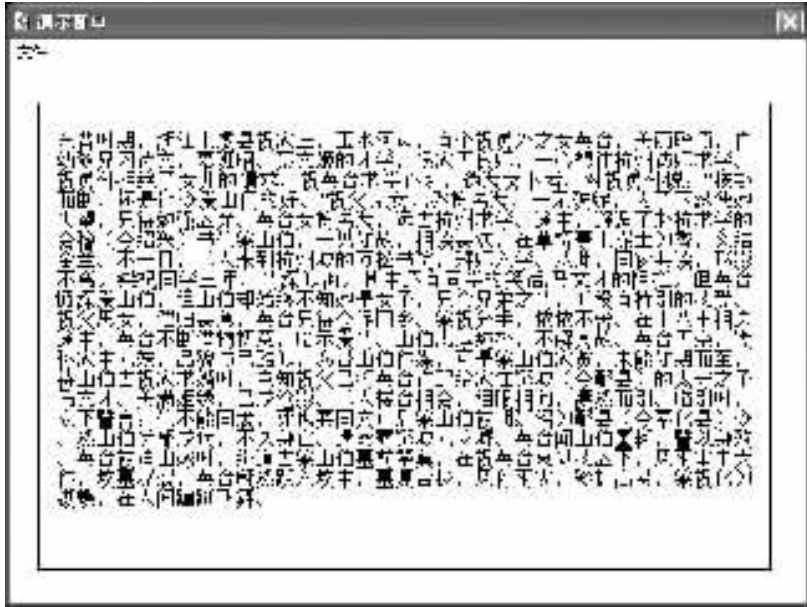


图 6-38 输入故事背景的内容

(16)在“故事背景”群组图标二级流程线上添加一个等待图标，命名为“结束”，如图 6-39 所示。



图 6-39 添加“结束”等待图标

(17)在“结束”等待图标的属性面板中选中“显示按钮”复选框。执行“修改”→“文件”→“属性”命令，打开文件的属性面板。在“交互作用”选项卡中修改按钮的属性，在“标签”文本框中输入“退出”，如图 6-40 所示。



图 6-40 设置按钮属性

(18)在“故事背景”群组图标二级流程线上添加一个计算图标，命名为“返回”。双击该图标，在代码编辑窗口中输入程序代码，如图 6-41 所示。

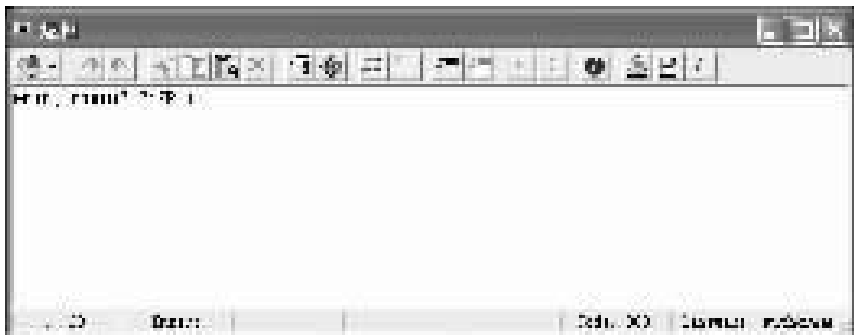


图 6-41 输入“返回”计算图标代码

(19) 拖动一个群组图标到主流程线上“故事背景”群组图标的右侧，命名为“乐曲介绍”。在属性面板中设置“类型”为“热区域”，在“大小”和“位置”文本框中输入数值，定义响应区的大小和位置。


(20) 双击“乐曲介绍”群组图标，打开二级流程线窗口。在二级流程线上添加一个显示图标，命名为“乐曲介绍”。双击该图标，在代码编辑窗口中输入乐曲介绍的内容。

(21) 在“乐曲介绍”群组图标的二级流程线上添加一个等待图标，命名为“结束”，如图 6-42 所示。在该图标的属性面板中选中“单击鼠标”复选框，表示只有单击鼠标时程序才执行。



图 6-42 插入等待图标

(22) 在“乐曲介绍”群组图标的二级流程线上添加一个计算图标，命名为“返回”。双击该图标，在代码编辑窗口中输入程序代码“GoTo(IconID@"背景")”。

(23) 在主流程线上拖动一个群组图标到“乐曲介绍”群组图标的右侧，命名为“电影欣赏”。双击该群组图标，打开二级流程线窗口。在二级流程线上添加一个数字电影图标，命名为“电影欣赏”。单击该图标属性面板中的  按钮，弹出“导入哪个文件”对话框。选择要导入的影片，这里选择本章素材中的“梁祝.mpg”。

(24) 在属性面板的“计时”选项卡的“执行方式”下拉列表框中选择“同时”选项，其余属性为默认设置，如图 6-43 所示。



图 6-43 设置“电影欣赏”电影图标属性

(25) 在“电影欣赏”群组图标的二级流程线上添加一个等待图标，命名为“等待退出”。在该图标的属性面板中选中“单击鼠标”复选框，即当单击鼠标时结束数字电影的播放。

(26) 在“电影欣赏”群组图标的二级流程线上添加一个计算图标，命名为“返回”。双击该图标，在代码编辑窗口中输入程序代码“GoTo(IconID@"背景")”。

至此，全部程序制作完成。运行程序，效果见图 6-21~图 6-25。

## 本章小结

多媒体作品之所以丰富多彩,是因为作品中包含了文本、图像、声音、动画等多种媒体素材。本章主要介绍了如何在多媒体作品中插入声音、视频、动画等素材。通过对本章的学习,读者应能够掌握添加多媒体素材的方法,并能使用多种媒体制作出效果丰富的多媒体作品。

## 习 题 6

### 一、简答题

1. 电影素材的文件格式有哪些?
2. 如何设置多媒体作品的背景音乐?

### 二、操作题

1. 利用数字电影图标播放一个 AVI 文件。
2. 使用声音图标同时播放两个音频文件,其中一个作为背景音乐。