

多媒体创作工具

Authorware 应用技巧

电脑应用普及丛书



金盾出版社

电 脑 应 用 普 及 丛 书

多媒体创作工具 Authorware 应用技巧

邓建军 温雪峰 黄建宇 胡延军 编著

丛书编委会(以姓氏笔画为序)

王都霞 韦荣道 刘怀宇 宋子强
李 胜 李洪涛 张永平 鲍 蓉

金 盾 出 版 社

内 容 提 要

本书以问答形式,全面系统地介绍了 Authorware 各版本基本操作方法和使用技巧,同时针对 Authorware Attain 5.0 的最新技术作了较为详尽的描述,主要包括:系统安装配置,各种功能图标简介,入门先导,对话框设置高级技巧,特殊专题,网上发行技术和一点通等内容。为了便于用户使用函数和变量,本书整理和翻译了 Authorware Attain 5.0 中全部的函数和变量,以供用户参考。

本书针对电脑初学者的特点,精心设计了编写内容,注重操作应用,由浅入深,循序渐进,以大量屏幕图形和实例,图文并茂地展示了操作方法和应用技巧。本书适合初学者自学,也可供大中专学生、电脑爱好者和多媒体制作员参考。

图书在版编目(CIP)数据

多媒体创作工具 Authorware 应用技巧/邓建军等编著. —北京:金盾出版社,2000.5
(电脑应用普及丛书)
ISBN 7-5082-1174-X

I. 多… II. 邓… III. 多媒体-软件工具, Authorware IV. TP311.56

中国版本图书馆 CIP 数据核字(2000)第 12123 号

金盾出版社出版、总发行

北京太平路 5 号(地铁万寿路站往南)

邮政编码:100036 电话:68214039 68218137

传真:68276683 电挂:0234

封面印刷:北京百花彩印有限公司

正文印刷:北京 3209 工厂

各地新华书店经销

开本:787×1092 1/16 印张:14.5 字数:330 千字

2000 年 5 月第 1 版第 1 次印刷

印数:1—11000 册 定价:18.00 元

(凡购买金盾出版社的图书,如有缺页、
倒页、脱页者,本社发行部负责调换)

说 明

计算机技术的发展日新月异。目前,微型计算机的应用已逐步渗透到社会的各个领域,而且开始步入家庭。对于绝大多数非计算机专业的人来说,既不需要耗费大量的精力去掌握计算机的工作原理,也无需自己动手去编写一些复杂的程序,而应该把如何用好计算机,尤其是要用好各种已经成型了的实用软件,作为在信息社会生存的一种基本技能。因为无论哪种流行的实用软件,都为完成某项工作提供了切实可行的手段。

为了进一步向全社会普及计算机技术的基础知识,适应计算机发展的大众化趋势,使计算机在各个领域中都能发挥更大的作用,我们组织编写了这套“电脑应用普及丛书”。

本丛书读者对象为具有初中以上文化水平的电脑初学者。它与同类图书相比,具有以下特点:

1. **新颖:**丛书以当前新资料、新信息为基础,结合常规内容,以提问形式编写而成。软、硬件兼顾,硬件着重介绍当前主流机型;软件版本新颖,流行广泛。

2. **精巧:**丛书选材以“少而精”为原则,只讲操作方法,不谈深奥的原理和理论,使读者在快节奏生活中,以最短时间学到最基本的最有用的技能,而且介绍一些经多人实践证明了的窍门、方法、经验和技巧。

3. **通俗:**丛书内容力求直观生动,深入浅出,循序渐进,寓深奥的科学道理于通俗易懂的语言之中,尽量避免使用费解的专用名词,以引起读者的学习兴趣,易于读者学习与掌握。

4. **实用:**每一种书都介绍一种实用技术或软件。一书在手,轻松学习,愉快使用,举一反三,触类旁通。丛书以读者经常遇到的疑难问题设题,为读者的使用排忧解难。

丛书编委会

目 录

第一章 Authorware 系统简介	(1)
1. 多媒体是什么?	(1)
2. 什么是多媒体计算机?	(1)
3. 多媒体计算机应用在哪些领域?	(2)
4. Authorware 是什么?	(2)
5. 开发课件是否应选用 Authorware?	(2)
6. Authorware 有哪些版本?	(3)
7. 原用 Authorware 3.5 开发多媒体,想改用 4.0 应如何操作?	(4)
8. 在软件安装时出现要求硬件锁信息是怎么回事?	(4)
9. 选用 Authorware 制作课件需配备哪些设备?	(4)
10. Authorware 欢迎画面自动消失后又想要该画面信息应如何办?	(5)
第二章 入门先导	(6)
11. Authorware 应用程序启动后,出现若干窗口和工具,应如何使用它们?	(6)
12. 菜单选项中为什么有各种显示状态?	(7)
13. 图标栏中各图标的含义是什么?	(7)
14. 主流线上的图标太多,一屏放不下,应该如何处理?	(8)
15. 如何美化演示窗口中的文字对象?	(8)
16. 选择的字体中没有要选的某种字号怎么办?	(8)
17. 如何复制、粘贴和删除设计图标?	(9)
18. 如何修饰演示窗口中的图形对象?	(9)
19. 当进行颜色填底设置时,为什么总填不上去?	(10)
20. 如何绘制正方形、椭圆或者直线?	(10)
21. 如何选中当前显示图标中的全部对象?	(11)
22. 有两个图形分别放于两个显示图标中,如何同时选中这两个图形进行调整?	(11)
23. 在一个【显示】图标中,如何使后画的图形放在先画的图形之后?	(11)
24. 几个图形重叠部分如何实现类似玻璃压照片的效果?	(12)
25. 在一个演示窗口中设计了如图 2-8 所示的五个按钮,如何让它们等距并排在同一水平线上?	

.....	(13)
26. 如何在演示窗口中显示表格?	(13)
27. 需显示的文本信息一屏显示不下如何处理?	(13)
28. 如何实现淡入淡出、马赛克等效果?	(14)
29. 演示产品介绍时,往往需按任意键或等多少秒后自动进入下一幅画面,这如何实现?	(15)
30. 制作一个演示程序时,发现演示画面上的内容一直显示在屏幕上,后面的内容只是重叠显示,这是何原因?	(17)
31. 打开【擦除】图标属性对话框时,要擦除的对象不在演示窗口中,怎么办?	(17)
32. 擦除当前演示窗口所有的对象有何简捷办法?	(17)
33. Authorware 提供了哪几类动画?	(17)
34. 如何使两个以上的【移动】图标中的动画同时演示?	(18)
35. 如何制作一条带圆弧的路径?	(19)
36. 如何制作圆形路径?	(19)
37. Authorware 系统提供了哪些交互响应类型?	(20)
38. 为何使用【交互】图标时稍微改动就产生不同的表现形式?	(21)
39. 如何精确调整按钮响应中按钮的位置和大小?	(22)
40. 一个响应按钮包括哪几种?	(22)
41. 如何实现点击中国地图上的某个省份就可以进入该省的情况介绍?	(23)
42. 有何办法不再进入浏览过的内容?	(23)
43. 热点响应的是一个矩形区域,但地图上某个省份的图形是不规则的,如何解决这一矛盾?	(23)
44. 如何做到鼠标移到地图上某省区域时屏幕显示该省状况,否则不显示任何信息?	(24)
45. 什么是热键、热点、热对象?	(24)
46. 为什么制作了目标区域响应后在演示过程中移动对象不能动?	(24)
47. 想去掉演示窗口的 File 菜单项,该怎么办?	(25)
48. 如何制作 Windows 95/98 标准菜单格式?	(25)
49. 在正文输入响应时需要设置含“?”或“*”的字符串时应如何处理?	(26)
50. 题库中的选择题,学生习惯按下 A、B、C、D 键进行答题选择,应该如何设置?	(27)
51. 填空题通过简单的按键响应是没法实现的,该如何处理?	(28)
52. 问题 51 中如果要求限制重试次数,该如何实现?	(29)
53. 如何实现等待一段时间后片头演示程序自动结束?	(31)
54. 事件响应是怎么一回事?	(32)
55. 什么是 ActiveX 控件?	(32)
56. 什么是持续性交互作用?	(33)
57. Authorware 提供的几种响应类型中,哪些支持持续性交互作用功能?	(33)
58. 持续性交互作用是如何设置的?	(33)

59. Authorware 系统共有几种等待方式? (33)
60. 在【等待】图标的属性设置对话框中, 选上“Show Button”选项, 程序执行时会出现一个“Continue”按钮, 但是中文用户希望改为“结束等待”按钮, 该怎么办? (34)
61. 在程序设计过程中拖动一个【清除】图标到主流线后, 未设置其清除内容, 接着进行下面图标的流程设计, 发现程序停留在【清除】图标上不往后执行, 为什么? (34)
62. 在程序设置过程中, 希望得到一屏慢慢消失, 后面一屏慢慢出现的效果, 该如何设计? (35)
63. 在 Authorware 中能否不通过最终用户选择, 而系统自行决定产生目的响应方式呢? (35)
64. 【判定】图标共能设置几种分支方式? (35)
65. 在设置判定重复的次数及是否执行分支的过程中, 选择了“Repeat”下拉列表框中的“Until Click/keypress”选项后, 为什么单击鼠标或按任意键均不能退出判定结构? (36)
66. 【定向】图标的功能是什么? (36)
67. 【定向】图标是否只能与【框架】图标合用? (36)
68. 如何组织一个定向结构? (36)
69. 【框架】图标缺省按钮分别代表什么功能? (37)
70. 在某框架结构中, 只需要其中的某几个按钮, 而不需要 8 个按钮组, 如何实现? (37)
71. Authorware 中超文本链接如何实现? (37)
72. Authorware 支持哪些类型的声音文件? (37)
73. FLC/FLI 格式文件有什么优缺点? (38)
74. 视频信息使用的条件是什么? (38)
75. 能否用其他方式代替【视频】图标? (39)
76. ID 号在 Authorware 中的意义是什么? (39)
77. 通常情况下, 图标入库后库文件和 Authorware 文件两者的大小比未入库时只有 Authorware 文件要大, 但为什么还推荐用库文件呢? (39)
78. 如何使用 Authorware 中条件语句? (39)
79. 如何使用 Authorware 中循环语句? (40)
80. 什么是变量? (42)
81. 什么是函数? (43)
82. 什么是表达式? (44)
83. 什么是库? (45)
84. 什么是模块? (46)
85. 怎样使用模块? (46)
86. 怎样使用库? (48)
87. 在交互响应设置中, 交互项为单个【显示】图标, 若想在交互项中补充其它图

标, 如何办?	(51)
88. Authorware 有几种发放方式?	(52)
第三章 选项设置	(53)
89. 如何使用【显示】图标属性设置对话框?	(53)
90. 如何使用“Transition”设置对话框?	(55)
91. 如何使用【移位】图标属性设置对话框?	(56)
92. 如何使用【擦除】图标属性设置对话框?	(58)
93. 如何使用【等待】图标属性设置对话框?	(59)
94. 如何使用按钮【Button】响应设置对话框?	(60)
95. 如何使用正文输入【Text Entry】响应设置对话框?	(62)
96. 如何使用【交互作用】图标属性设置对话框?	(64)
97. 如何设置正文输入响应中文字的大小、字型等信息?	(65)
98. 如何使用热区响应设置对话框?	(67)
99. 如何使用热对象响应设置对话框?	(68)
100. 如何使用目标区响应设置对话框?	(68)
101. 如何使用下拉菜单响应设置对话框?	(69)
102. 如何使用条件响应设置对话框?	(69)
103. 如何使用按键型响应设置对话框?	(70)
104. 如何使用重试次数限制响应设置对话框?	(71)
105. 如何使用时间限制响应设置对话框?	(71)
106. 如何使用事件响应设置对话框?	(73)
107. 如何使用【判定】图标属性设置对话框?	(73)
108. 如何使用【定向】图标属性设置对话框?	(74)
109. 如何使用【声音】图标属性设置对话框?	(76)
110. 如何使用【数字化电影】图标属性设置对话框?	(78)
111. 如何使用【视频】图标属性设置对话框?	(80)
第四章 高级专题	(83)
112. 如何在 Authorware 系统中使用 ActiveX 控件?	(83)
113. 如何在 Authorware 系统中通过 ODBC 数据源访问外部数据库?	(87)
114. 如何在 Authorware 系统中使用 Director 动画文件?	(91)
115. 如何使用【知识对象】图标?	(93)
116. 如何利用【Quiz】知识对象图标制作试题库?	(95)
117. 如何限制物体移动的范围?	(102)
118. 如何发行自制的 ActiveX 控件?	(102)
119. 如何制作具有自身特色的按钮?	(107)
120. 如何在多媒体软件中进行配音?	(111)
第五章 问题精选	(118)
121. 哪个函数(变量)可以实现 Authorware 的自动跳转?	(118)
122. Authorware 打包后的 exe 文件为什么不能播放视频文件?	(118)

123. Authorware 能播放 MP3 音乐吗?	(118)
124. Authorware 中如何实现 Midi 的循环播放?	(118)
125. Authorware 中如何修改 exe 文件的图标?	(118)
126. Authorware 程序文件中只有几个【计算】图标,为什么还那么大?	(119)
127. Authorware 是否支持 VBX 和 OCX?	(119)
128. 如何在 Authorware 中实现音量控制?	(119)
129. 为什么我的机器不能使用 Pict 格式文件?	(119)
130. UCD 和 U32 各用在什么场合?	(119)
131. 打包后的 exe 文件在本机上可以运行,换台机器就不能正常执行,为什么?	(119)
132. 如何实现一组按钮中一个被选中(Check)时,其它的自动不选中(Uncheck),即 类似于高级语言中的 Radio 按钮?	(120)
133. 怎样跟踪 Authorware 的程序运行?	(120)
134. 怎样查看程序运行过程中某个变量的变化过程?	(120)
135. 如何让 Authorware 运行时演示窗口中 File 菜单项不出现?	(121)
136. Authorware 中能否同时播放两个 WAV 文件?	(121)
137. Authorware 中如何改变演示窗口的分辨率?	(121)
138. Authorware 4.0 以后版本中提供的“Convert WAV to SWA”功能如何用?	(121)
139. Authorware 中能否播放动态 Gif 文件?	(122)
140. 如何将课件放在一个局域网运行?	(122)
141. 在 Authorware 中怎么使一个物体旋转?	(123)
142. 如何在 Authorware 应用程序中实现自动启动计算机?	(123)
143. 通过系统函数“JumpFileReturn”调用外部文件后返回时,为什么该函数后面的 语句不执行?	(123)
144. 如何实现某一区域内的永久性交互?	(123)
145. 如何在 Authorware 中实现重播 AVI 文件?	(123)
146. 发行 Authorware 应用软件时,需要哪些东西同时发行?	(124)
147. 在网络上发行多媒体产品时要注意哪些问题?	(124)
148. 如何在“Select ActiveX Control”下拉列表框中找到所需要的 ActiveX 控件?	(124)

第六章 网络发行

149. 如何设置 Authorware Web Player 密码属性?	(125)
150. 如何在字符串中加入引号?	(126)
151. 在 Authorware 编程中如何设置注释语句?	(126)
152. 在使用 Streaming 技术过程中需要注意什么问题?	(126)
153. 发行 Xtras 时应注意哪些问题?	(128)
154. 在 Authorware 中提供了哪几种 Xtras?	(129)
155. 哪些地方可以使用变量、函数、表达式和语句?	(130)
156. 控制 ActiveX 脚本的 Xtra 函数有哪些?	(131)

157. 在 Authorware 中与网络相关的变量和函数有哪些?	(134)
158. 如何向网络打包文件?	(135)
159. 如何使用图形文件兼容不同版本的播放器?	(138)
160. 如何在网上打包文件中使用 Xtras?	(138)
161. 如何设置按键名称?	(139)
162. 如何测试 CD-ROM 所在的光驱的盘符?	(140)
163. 在不支持 Streaming 技术的浏览器上工作时该如何处理?	(141)
164. 设计网上发行文件应当注意哪些问题?	(141)
165. 如何安排网络打包文件块的内容?	(142)
166. 如何安装 Authorware Advanced Streamer 技术?	(142)
167. 使用 Authorware Advanced Streamer 技术的文件块应注意哪些问题?	(143)
168. 在 Authorware 中如何运行 CGI 脚本程序?	(145)
169. 在网络发行文件块中对于图形和声音有什么处理技巧?	(146)
170. 用网络运行文件块时数字视频处理应注意什么问题?	(147)
171. 使用网络文件块时应注意什么问题?	(148)
172. 如何设置 Authorware Advanced Streamer 技术配置文件?	(149)
173. 网上发行文件块常见问题如何解决?	(149)
第七章 系统变量	(152)
第八章 系统函数	(177)

第一章 Authorware 系统简介

1. 多媒体是什么?

多媒体的英文名字是 Multimedia。媒体也称为媒介,文字、声音、图形、图像、动画、视频等都是表达信息的媒体。多媒体是指在计算机控制下将多种媒体有机地融合在一起,作为新型的信息储存、处理、表示和交流手段,特别是它将图形、图像和声音综合起来表达客观事物,在方式上非常生动、直观,易被人们接受。一般来说,多媒体信息需要较大的存储容量,它的管理、协调工作也比较复杂。

2. 什么是多媒体计算机?

多媒体计算机是指能够处理多媒体信息的计算机,它包括图像、声音等媒体的输入输出设备(如声卡、图像卡、扫描仪、摄影仪、视频捕捉卡等),大容量存储器和 CD-ROM 光盘驱动器,以及多媒体软件(包括多媒体操作系统、多媒体开发系统、多媒体数据管理系统等)。

多媒体计算机的组成归纳起来有下列三部分:

- (1) 多媒体硬件设备:微机、光盘和其他各种媒体设备。
- (2) 多媒体系统软件:操作系统,数据库等。
- (3) 多媒体应用软件:多媒体创作系统,多媒体演示系统,以及多媒体学习、游戏和教学软件等。

这三大部分按与用户关系的远近可分成 6 个层次,如图 1-1 所示。

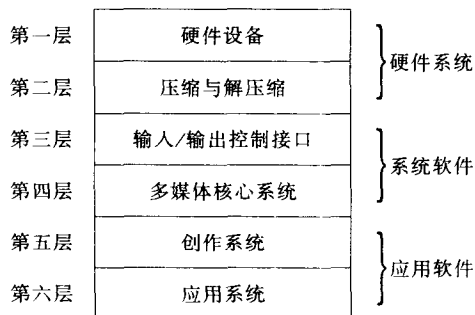


图 1-1 多媒体计算机组成层次结构图

3. 多媒体计算机应用在哪领域?

多媒体计算机可以说是信息时代的“宠物”,它广泛应用于如下领域:

(1) 教育 由于多媒体计算机能展示出声音、图形、图像、视频等于一体的功能,因此信息量大而且直观,特别是小学和幼儿教育,使用多媒体计算机更具有生动性,使学习过程变得有趣味,学生更容易接受新知识。

(2) 商业 商业部门及公司需要向用户进行公司介绍和产品性能演示。超市、商场用来电子导购,顾客可以根据屏幕的指引到合适的地点去购买自己需要的物品。

(3) 办公系统 办公自动化(Office Automation)是对语言、数据、图像和文字等信息一体化处理的过程。用多媒体技术来武装办公系统,可以提高效率和管理水平。

(4) 旅游指南 当今很多人喜爱旅游,看看祖国的大好山河、古代文化、世界风光等。使用多媒体计算机导游,事先对景点、线路、历史文化、物价和吃住的安排等都能有所了解。

同时,多媒体计算机已被越来越多地引入家庭,充分利用多媒体计算机的特有功能,建立自己的家庭影院,在休闲时进行一些声、图、像并茂的计算机游戏。此外还可以在电视广播、公安、交通、金融、宾馆、饭店等各行各业,给人们的生活带来极大的变化,促进生产力的发展,所以世界各国都把多媒体技术引入重点开发的范围。

4. Authorware 是什么?

Authorware 是开发交互式多媒体应用程序的优秀工具。用它创建的应用程序目前已广泛应用于教学和商业领域,其不同于其他多媒体创作工具的显著特点是提供了丰富的交互方式和灵活的回路控制;同时跨平台的体系结构,为不同平台间的移植带来了极大的方便。从 Authorware 推出到目前已有许多版本出现,其中 3.0 和 3.5 版应用较广泛,目前已推出 Authorware 4.0 和 Authorware Attain 5.0 版,因此本书主要以这几个版本的软件为基础加以讲述。为了适应时代的要求,本书绝大部分以 Authorware Attain 5.0 为基础,兼顾其他几个版本加以介绍。以后如无特殊说明,Authorware 均指 Authorware Attain 5.0。

Authorware 同时还提供了强大的扩展功能:

为了更有效地利用多种资源,Authorware 系统还提供了强大的扩展功能,如通过外部函数接口调用自定义函数;ODBC 接口直接访问数据库;与 Director 完全相通,从而发挥 Director 动画交互功能;4.0 以后的版本提供了更强大的 ActiveX 控制,从而使 Authorware 具备了强大的网络功能,为其在网络技术突飞猛进的今天奠定了强大的基础和实力。

5. 开发课件是否应选用 Authorware?

Authorware 可以说是国际上最著名、最好的多媒体制作工具之一,选用它开发课件应该是一种很好的选择。但是,Authorware 身价较高,虽说有 Demo 版可用,不过其功能很多受到限制,因此,如果您是简单地用于课堂教学,不如选择 PowerPoint、Explore 等较为通用的软件开发,这样不但见效快,而且不受版权约束;当然,如果您要开发强大的交互功能的软件,比如模拟实验等则使用 Authorware 将成为您的最佳选择。

6. Authorware 有哪些版本?

Authorware 推出之初,就有 Windows 和 Macintosh 平台之分,其先后共推出了 Authorware Star 1.0、1.1、2.0;接着又有了跨平台的 Authorware Professional 2.0、3.0、3.5、4.0,直至现在的 Authorware Attain 5.0。其中目前国内用得较多的有:汉化版的 Authorware Star 2.1, Authorware 3.5、4.0、5.0 几种。

(1) Authorware Star 2.1 汉化版

向用户提供了完全的汉化环境,从而使中国用户能充分发挥 Authorware 强大的在线帮助功能,并尽快掌握和使用它们。

(2) Authorware 3.5

它是 Authorware 3.0 的升级版,它除了提供 3.0 的【框架】图标的【导航】图标外,还增加了以下几种新特性:

- ① Shockwave 网上发行技术。
- ② 画面呈现的效果控制 Transition Xtras。
- ③ 将画面效果 Xtras 应用到显示、擦除、交互和框架结构。
- ④ Xtra 的 C 语言开发实例。
- ⑤ 文本控制功能加强。
- ⑥ 新增加若干系统函数和变量。
- ⑦ 允许自定义按钮。
- ⑧ 新的文件格式。
- ⑨ 10 个典型问题的 Authorware 解决方案等。

(3) Authorware 4.0

与 3.5 版相比,它主要增加了网上控制的功能,具体表现在以下几个方面:

- ① 允许声音、图像、动画以链接的方式使用(甚至是 web 服务器上),便于编辑和统一管理。
- ② 提供外部媒体浏览器,提供了方便地修改链接素材的简单快捷的方法。
- ③ 增加 ActiveX 控制使成千上万种成熟的 ActiveX 部件能被 Authorware 轻松应用。
- ④ 内置 Shockwave Flash 按件,可应用交互式动画。
- ⑤ Sprite Xtras,画面效果控制可视化,更加灵活。
- ⑥ 完全意义的基于网络的多媒体开发。
- ⑦ 跨平台开发和发行。
- ⑧ 更多的图形文件格式支持。
- ⑨ 各种功能的 Authorware 程序模块。
- ⑩ 近 40 个 Authorware 新特性程序实例。
- ⑪ 完全在线帮助。
- ⑫ 极大的文件压缩比。
- ⑬ 若干类新系统函数和系统变量等。

(4) Authorware 5.0

Authorware 5.0 的口号是“教育领域的解决方案”,具体表现在以下几个方面:

- ① Knowledge Object 方便、灵活的功能模块库,构造教学内容更加容易和快捷。
- ② Knowledge Stream 网上数据传输。
- ③ CGI 应用程序支持。
- ④ 自成 Knowledge Object。
- ⑤ 批处理编辑。
- ⑥ 媒体输入输出批处理。
- ⑦ 中文的抗锯齿。
- ⑧ Alpha 通道的丰富变化。
- ⑨ 直接的 Flash 支持。
- ⑩ 支持 QuickTime 3.0 最新标准等。

7. 原用 Authorware 3.5 开发多媒体,想改用 4.0 应如何操作?

非常简单,在 Authorware 4.0 环境下打开文件,此时系统提示是否转换格式,如图 1-2 所示,选择转换并另改名存盘即可。

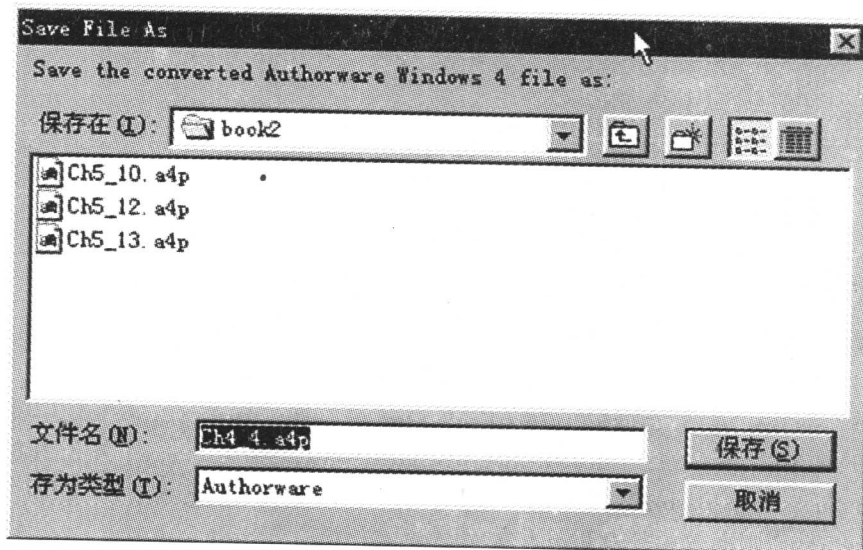


图 1-2 不同版本文件转换对话框

8. 在软件安装时出现要求硬件锁信息是怎么回事?

因为正版 Authorware 软件系统除了一张原版光盘外,还随有一个 Hardware key,所以在安装时应先将它安装至电脑的并口(通常为打印机口)上,然后再进行系统软件的安装。

9. 选用 Authorware 制作课件需配备哪些设备?

(1) 软件环境

- ① Microsoft Windows 3.1 版或更高版本,建议用 Windows95;

② 文字图形处理软件,如 Office 套装软件、Photoshop 等,用于文字表格的美化和扫描图片及特殊效果处理;

③ 动画制作软件,如 Animator Pro、3D Studio、3D Max 等,用以修改图形,为图形上色以及制作动画等;

④ 视频编辑软件,如 Video for Windows 或 Adobe Premiere 等,用于编辑数字化电影,配套处理等。

(2) 硬件环境

基本配置:

① 486 或更高档的微机;

② 一个二倍速或以上的 CD-ROM,供安装及读取数据用;

③ 4MB 的内存或更高;

④ 至少有 20MB 的硬盘空间;

⑤ VGA、SVGA、ET4000/W32P 或 S 系列、能支撑 256 色或以上的显示卡及显示器;

⑥ 16 位声卡;

⑦ 鼠标。

在 486 的机器上制作多媒体展示软件,制作与执行的速度均将很慢,为了提高制作效率,建议用户配备如下硬件设备:

① 主频 133MHz 以上的微机;

② 一个六倍速或以上的 CD-ROM;

③ 16MB 或以上的内存;

④ 至少 540MB 的硬盘空间;

⑤ VGA、SVGA、ET4000/W32P 或 S 系列等,能支撑 256 色或以上的显示卡及显示器;

⑥ 16 位声卡;

⑦ 鼠标。

(3) 选择配置

① 视频捕捉卡:用于动态或静态捕获录像带或电视节目中的内容,将其以动画或图像文件的形式输入电脑;

② 视频压缩卡:用于实时压缩视频捕捉的文件,从而提高硬盘的使用率;

③ 视频播放卡:用于解压缩已经压缩好的影像文件,并且进行平滑播放该影像文件;

④ 数字照相机:用于将拍摄照片以数字方式输入电脑;

⑤ 扫描仪:用于扫描已有的图片,并将其以文件形式存储在电脑中;

⑥ 打印机:用于打印数据、图形,建议选用激光或彩色喷墨打印机;

⑦ 录像机:用于配合视频捕捉卡捕获录像中影片,一般的家用录像机即可;

⑧ 摄像机:用于拍摄动态景象,配合视频捕捉卡可将拍摄的影像输入至电脑;

⑨ 光盘刻录机:用于将最终制作的多媒体产品刻录成光盘发行使用。

10. Authorware 欢迎画面自动消失后又想要该画面信息应如何办?

选择【Help】菜单中的【About Authorware...】菜单项,画面将自动出现,显示版本所有人、系统号、软件信息等,同时有一个小窗口演示系统开发人员名单。

第二章 入门先导

11. Authorware 应用程序启动后,出现若干窗口和工具,应如何使用它们?

Authorware 是典型的 Windows 应用程序,有着和其他应用程序一样的窗口结构,它主要有五部分组成,即标题栏、菜单栏、工具栏、设计窗口和功能图标栏等,如图 2-1 所示,其中:

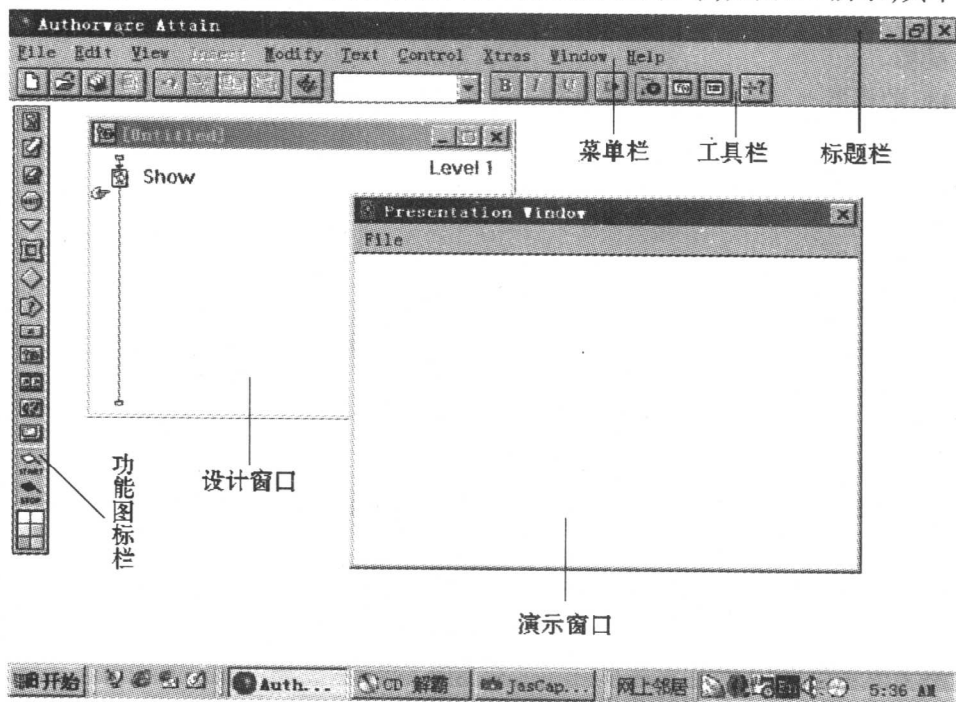


图 2-1 Authorware 窗口结构图

- 标题栏:显示当前应用程序的名字和控制应用程序窗口的大小。
- 菜单栏:包含了 Authorware 全部的应用功能选项,通过它用户将能完成应用程序设计的绝大部分工作。
- 工具栏:提供了菜单栏中某些使用频率较高的菜单项的快捷方式,使用它将能大大提高工作效率。
- 设计窗口:程序设计过程中的主要操作平台,通过从功能图标栏中拖动图标到该窗口的主流线上,实现一种类似流程图式的程序结构方式。

该窗口对应的还有演示窗口,通过它 Authorware 将设计窗口中设计的图标内容演示出来,使设计者在设计过程中就能直观地显示出运行效果。

● 功能图标栏:提供了 Authorware 应用程序开发的绝大部分功能图标,并给出了调试程序用的图标。

12. 菜单选项中为什么有各种显示状态?

这是 Windows 应用程序的一种通用表示手法,其不同的状态代表着不同的含义。

- 普通菜单:选中该菜单项后将执行一个命令。
- 虚菜单:以灰色显示,表示该菜单选项当前不可用。
- 对话框菜单:菜单名称后带省略号,表示选中该菜单项后,将弹出一个对话框要求用户进一步确认要求信息。
- 级联式菜单:菜单项名称后带右三角形,表示选中该菜单项后,将拉出一个级联式下拉菜单,要求用户从中选择一个菜单项。
- 复选式菜单:该菜单项未用时与普通菜单一致,选中后将在菜单名称前加上复选标记(“√”),表示当前有效,再选后标记又将消失,通常作为改善应用程序窗口环境之用。

13. 图标栏中各图标的含义是什么?

在功能图标栏中上半部分 13 个是程序设计图标,每一个图标代表着创作交互应用程序的一个模块;下半部分有一个“Start”白旗,一个“Stop”黑旗以及一个“颜色调料盒”。下面逐一介绍这些图标所实现的功能。



【显示】图标,用于显示文字或图形对象。当在设计平台上放置一个【显示】图标,可以直接向【显示】图标中输入正文或图片对象,也可以用图形工具箱中提供的工具按钮创建正文或绘制图形对象。



【移位】图标,用于移动显示对象以生成动画效果,被移动的对象是含在一个【显示】图标中的内容。



【擦除】图标,用于擦除显示在屏幕上的任何对象。



【等待】图标,用于设计一段等待时间。当程序执行到【等待】图标时,程序处于暂停状态,直至时间片到。



【定向】图标,用于设计流程的定位走向,使程序自动执行相应的定向链接页,常与【框架】图标合用。



【框架】图标,用于对一组内容进行定向控制,我们可以这样理解,相当于对一本书的翻页操作,只不过它更方便而已。



【判定】图标,用于设置一种判定逻辑结构,它不但能根据条件判断进行流程分支,而且可以确定该分支的执行次数。



【交互作用】图标,用于设置一种交互作用分支结构。在一个交互作用分支结构中,除了【交互作用】图标外,通常还有其他一些附属于它的图标,我们称为反馈按钮,它主要用来对最终用户的每一个匹配响应提供反馈信息。