



清华松岗系列丛书

附 软 盘

Authorware 3.0

使用指南 (上册)

— Win31 / Win95

林立域 策划

达米教室 编著



清华大学出版社

395958

Authorware 3.0 使用指南(上册)

——Win 31/Win 95

林立域 策划
达米教室 编著

清华大学出版社

(京)新登字 158 号

北京市版权局著作权合同登记号: 01-96-0914 号

JSD001/10

Authorware 3.0 使用指南(上册)——Win31/Win95

达米教室 编著

本书中文繁体字版(原书名为 Authorware 3.0 学习指引(实作入门篇)),由台湾松岗电脑图书资料股份有限公司出版,1996。本书中文简体字版经台湾松岗电脑图书资料股份有限公司授权由清华大学出版社与北京清华松岗电脑信息有限公司合作出版,1996。任何单位或个人未经出版者书面允许不得用任何手段复制或抄袭本书内容。

Authorware 3.0 为交互式的多媒体制作工具软件,其功能强大,实用性强。

本书分上下两册。上册详细地介绍了 Authorware 3.0 的基本操作和具体步骤,共分十一章,主要内容包括 Authorware 3.0 的软硬件需求和操作界面,设计图标,建立应用程序文件,交互与响应,运用决策图标,嵌套交互,移动对象的响应,不中断的响应及基本的动画、影片和音效等。

全书内容丰富,图文并茂,对于广大 Authorware 用户及计算机爱好者来说是本很好的入门学习指导用书。

版权所有,翻印必究。

本书封面贴有清华大学出版社激光防伪标签,封底贴有台湾松岗电脑图书资料股份有限公司防伪标签,无标签者不得销售。

图书在版编目(CIP)数据

Authorware 3.0 使用指南(上): Win31/Win95/达米教室编著.

—北京:清华大学出版社,1996.12

ISBN 7-302-02349-2

I. A... II. 达... III. 多媒体-软件工具, Authorware 3.0-指南 IV. TP311.56-62
中国版本图书馆 CIP 数据核字(96)第 20767 号

出版者:清华大学出版社(北京 清华大学校内,邮政编码:100084)

责任编辑:王炼韧

印刷者:清华大学印刷厂

发行者:新华书店总店北京科技发行所

开本:787×1092 1/16 印张:12.5 字数:290千字

版次:1996年12月第1版 1996年12月第1次印刷

书号:ISBN 7-302-02349-2/TP·1170

印数:0001—5000

定价:32.00元(软盘赠送)

出版说明

本书原版(中文繁体字版)是由台湾松岗电脑图书资料股份有限公司出版。由于海峡两岸计算机技术术语的译名不一致,因此在出版中文简体字版的时候,对正文中的术语进行了转译。但由于书中的屏幕显示图采用照相制版方式,故其中文字仍为繁体字,且专业术语亦未转译过来。为便于读者阅读查对,现将图中有关术语与文中所用译名对照列出如下:

繁体字版术语

程式

图示

功能表

埠

资讯

互动

简体字版术语

程序

图标

菜单

端口

信息

交互

序

写序其实是一件可有可无的事,有时序只是作者为了增加书的厚度,在最后完成时所挣扎出来的东西。也许某些序还是请“专家”代笔的,所以有时候,序的内容会与原书风马牛不相及。但是我就是爱看书里面的序,其实有时候序会写得比书的内容还好,各位读者您觉得呢?

传说(不过,“传说”这两个字通常会成为理想实现的开端),自从 Authorware 这个专吃传统简报与交互式媒体沟通的巨兽出现之后,许多对自己充满信心的电脑媒体设计族即开始被它玩弄于股掌之上,甘心成为她的忠实仆人。尤其是在 Windows 版登场之后,降龙十八掌更如虎添翼,并且顺势带出导演、3D 模型、动画、音效与视频编辑、绘图等的 Windows 平台多媒体小英雄。

重新修练过的 Windows 版大侠果然不同凡响。Authorware 的功能变得更强大(有点超乎我们的想像)。尤其令人兴奋的是:让原本使用 Mac 的人不再于暗夜中惊叫要如何解决 Windows 平台的恐惧!

严格说来本书应该只是入门学习指引之类的书籍,本书将 Authorware 3.0 版的基本操作扫描一遍,但是您别小看这一“小本”,其可是集 Authorware 3.0 函数与变量操作技巧之精华。虽然厚度远不及市面上一些“圣经”级的巨著,但真的是“薄薄的一片就够了!”。虽然只是让冲锋陷阵的电脑尖兵们有一份足以浏览的简单地图,但是不要小看这份地图的内容,光是这样,就不会使您在多媒体的花花世界中迷路了。不信的话…来试试看!

谁说写书容易?今天制作一本书,其实即等于是一个中文化计划。除了要保有易学、易用、具吸引力与物美价廉外,将软件的操作自英文版改写成具有亲合力的中文版则是相当辛苦的。

本书从头到尾尽量以屏幕画面图片来说明,并且所提供的范例从第一章到最后一章都是连贯的,让你学起来会不禁大呼过瘾。

感谢宏碁科技协助推广多媒体教育,并对美国 MacroMedia 公司的大力支持本地区多媒体的发展深表敬佩。还有朱延平教授,陈有量等一群为本地区多媒体教育默默耕耘的老师,在此敬呈上最高的敬意。

达米教室

1995/11/18

• III •

目 录

第 1 章 简介	1
1-1 学习目的	1
1-2 先决条件	1
1-3 软件需求	1
1-4 硬件需求	3
1-4-1 显示效果	3
1-4-2 储存媒体	3
1-5 操作平台	3
1-6 Macromedia 已搭上 Internet 这班子弹飞机	4
1-7 与 Authorware 2.0 的差异	4
1-8 有关的问题	5
1-9 Made with Macromedia	11
1-10 与 Macromedia 的联络	11
第 2 章 介绍显示	13
2-1 设计图标	13
2-2 建立名称为“AWCOURSE”的应用程序文件	15
2-2-1 选择适当的应用程序设定	19
2-2-2 将显示图标放置在流程线上	21
2-2-3 测试应用程序的执行	25
2-2-4 利用工具箱中的工具来增加更多的图标和建立图形	25
2-2-5 输入显示文字	27
2-2-6 测试应用程序的执行	32
2-3 阶段流程线	33
2-4 选修练习	34
2-5 练习	34
2-6 摘要	35
第 3 章 显示与简单的程序	36
3-1 使用工具箱建立背景和简单的图形	36
3-1-1 设定背景的效果	39

3-2	改变图形“多媒体个人电脑”的模式	40
3-3	选择“Transparent”作为缺省的模式设定	41
3-4	增加时间延迟以改善应用程序的展示	41
3-4-1	设定清除效果	44
3-5	增加文字到一个显示图标	46
3-6	将图标群组起来放到一个映象图标之中	49
3-7	阶段流程线	52
3-8	练习	52
3-9	摘要	53
第 4 章	交互与响应	54
4-1	设定未来要使用的“模组”	54
4-2	建立交互的逻辑	58
4-3	阶段流程线	62
4-4	练习	63
4-5	摘要	64
第 5 章	文字响应的交互	65
5-1	建立文字输入响应的逻辑	65
5-2	建立并标示各个端口的箭头	68
5-3	将这一页作为其余“术语”部分的参考	70
5-4	将这些逻辑群组到一个映象之中	71
5-5	建立逻辑来识别 Audio Jack 端口	72
5-6	设定响应形态为“尝试限制次数”	75
5-7	设定其余的响应选项	76
5-8	测试执行此流程并且输入进一步的指示	82
5-9	阶段流程线	84
5-10	练习	84
5-11	摘要	85
第 6 章	运用决策图标	86
6-1	建立随机测验的逻辑	86
6-2	设定决策选项为随机出现	87
6-3	建立包含随机测验的交互分支的映象图标	88
6-3-1	将“识别 Audio Jack 端口”交互分支粘贴到适用的映象图标	89
6-3-2	将有“识别 Audio Jack 端口”交互图标的分支粘贴到测验中的下一个映象图标	91
6-3-3	编辑粘贴到“识别 Modem 端口”映象图标的逻辑(和反馈)	91

6-4	载入以前指定的模组	95
6-5	执行应用程序,测试在“术语”部分所使用的交互	97
6-6	阶段流程线	98
6-7	练习	99
6-8	摘要	100
第7章	点选/触碰区域、按键响应与嵌套交互	101
7-1	建立一个有点选/触碰区域响应形态的映象图标	101
7-2	设定交互选项并且编辑显示	102
7-3	改变分支的导向为退出交互	103
7-4	测试执行此流程并且对简报展示作必要的编辑	105
7-5	在嵌套交互中建立响应	106
7-6	为“连线信息”交互图标设定选项和编辑反馈	108
7-7	为按键响应选项指定按键	108
7-8	为“尝试次数限制”反馈图标设定尝试次数	109
7-9	将预先建立的模组贴到应用程序中	110
7-10	使用“Pause”对显示进行决定性的调整	112
7-11	阶段流程线	113
7-12	练习	114
7-13	摘要	114
第8章	移动对象的响应	115
8-1	建立使用导引的逻辑	115
8-2	建立移动对象的逻辑	118
8-3	设定分支来响应使用者的响应	119
8-4	设定正确和不正确的响应	120
8-5	载入一个图形到“Scanner”显示图标中	121
8-6	限制使用者在特定屏幕区域移动图形	122
8-7	将图形连接到屏幕上正确和不正确的区域	123
8-8	将对象关连到正确的热点和不正确的热点	124
8-9	测试执行此应用程序并且提供使用者反馈	128
8-10	建立使用者可以在任何时刻退出交互的逻辑	130
8-11	执行应用程序以测试逻辑并且使用 Pause 来做最后的调整	132
8-12	阶段流程线	133
8-13	练习	134
8-14	摘要	134

第 9 章 不中断的交互	135
9-1 建立有“退出”和“重新开始”选项的不中断下拉式菜单	135
9-2 输入函数和变量到计算图标之中	137
9-3 测试执行应用程序以观察不中断的下拉式菜单	138
9-4 使“退出”和“重新开始”选项取消作用	139
9-5 测试执行应用程序以查看结果	140
9-6 阶段流程线	140
9-7 练习	141
9-8 摘要	142
第 10 章 基本的动画、影片和音效	143
10-1 建立逻辑使图形产生动作,同时播放音效	143
10-2 设定动画选项	145
10-3 设定音效选项	151
10-4 在完成动画之后清除 disc 图形	153
10-5 载入预先备妥的模组建立指示灯的显示	154
10-6 重新排列流程线上的元素	156
10-7 使用“Run from Flag”来微调流程顺序和排列图形	158
10-8 展示影片	159
10-9 载入一个在 MacroMind Director 中建立好的影片	161
10-10 阶段流程线	163
10-11 练习	164
10-12 摘要	164
第 11 章 用变量建立主题的辅助说明	165
11-1 建立“辅助说明”画面	165
11-2 建立“辅助说明”映象内部的逻辑	166
11-3 建立辅助说明的结构	168
11-4 附着计算式来制作每个主题部分可用的辅助说明屏幕	169
11-5 测试“课程主题”的辅助说明屏幕	170
11-6 完成其余部分的辅助说明屏幕	172
11-7 检查每个辅助说明屏幕的设计	173
11-8 设计一个文字交互来读取使用者的名称	174
11-9 将使用者名称存放在系统变量中	176
11-10 在文字响应交互的反馈中嵌入“UserName”变量	177
11-11 测试此文字响应交互并且做最后的屏幕调整	178
11-12 包装应用程序	179
11-13 阶段流程线	181

11-14 练习	182
11-15 摘要	182
附录 按键指令	183

第 1 章 简 介

在本章中

- 学习目的
- 先决条件
- 软件规划
- 硬件需求
- 操作平台
- 有关的问题

1-1 学习目的

这本学习指引所涵盖的课程,主要是使你了解 Authorware 3.0 for Windows 的基本特性和功能,以期能够让学习者具有商业和教育专用的主要多媒体节目的制播能力。

1-2 先决条件

理论上,你应该相当熟悉 DOS, Windows 的作业环境和鼠标的使用。这使你可以全然专心地学习如何使用 Authorware。

另外,建议你的电脑也应具有播放视频、声音与影片的能力。如果你不是很了解这方面的事物,请就近请教你的老师,硬件与软件销售商,或者可以获得良好解答的顾问。

1-3 软件需求

搭配本学习指引所需的 Authorware 程序群组的组合元件如下:

- “A3W” 目录或 “AWARE3WM” 目录

-Authorware 3.0

-RunA3W

• “INTR-A3W” 目录

——“COURSE” 子目录(这是本学习指引的各章教学程序)

-COUR-U1. A3W

-COUR-U2. A3W

-COUR-U3. A3W

-COUR-U4. A3W

-COUR-U5. A3W

-COUR-U6. A3W

-COUR-U7. A3W

-COUR-U8. A3W

-COUR-U9. A3W

-COUR-U10. A3W

——“GRAPHICS” 子目录(这是本学习指引会用到的图形文件)

-COROM. PIC

-DISC. PIC

-EHD. PIC

-EHD-PC-CD. PIC

-MAC. DIB

-MONITOR. DIB

-PC-BACK. PIC

-PC2BACK. PIC

-PS2. DIB

-SCANNER. PIC

-SMALLTV. DIB

-VCR. DIB

——“MODELS” 子目录(这是本学习指引会用到的模组文件)

-CD-MODEL. MOD

-DISP-W-E. MOD

-EHD-CD. MOD

-EHD. MOD

-PRINPORT. MOD

-SCANNER. MOD

-SCSI. MOD

——“MOVIES” 子目录(这是本学习指引会用到的影片文件)

-HOURGLASS. MOV

-ROBOT. MOV

- AP. MOV
- COFFEE. MOV
- “SOUNDS”子目录(这是本学习指引会用到的声音文件)
- ENDER. PCM
- VOICE. WAV
- COFFEE. WAV

注: 上述这些文件都会以它们原本所在的目录存放在磁盘中,你只要将它们拷贝到个别指定的目录中即可。

1-4 硬件需求

- PC 486 兼容电脑,8MB RAM,16 色 VGA,40MB 硬盘以及一个鼠标。(这是最起码的配备)
- CD ROM,音效卡,麦克风,喇叭。(这是建议要有的配备)

1-4-1 显示效果

- 字体: 系统安装字体的数目是弹性选择的,但必须要有不同变化的选择,以使学习者可以在屏幕设计上测试各种不同字体的效果。
- 图片与声音: 你可以搜集各种有趣的图片与声音文件,以便应用在你的范例程序中。

1-4-2 储存媒体

学习者将需要使用磁盘来存放他们练习的文件。

1-5 操作平台

在本书中的所有操作,是建立在中文 Windows 95 平台上的,虽然 Macromedia 尚未推出正式 Win 95 的 Authorware 版本,不过经过我们的测试,发现它在中文 Win95 平台上进行设计与编辑时,却是十分正常与有效率。

当然,你一样可以在中文 Win31 平台上执行,这绝对是没有问题的。

注意! 在现行所推出的 Win95 平台上目前有一点缺陷。亦即,所设计好的程序在执行包装后,影片的部分“可能”会无法播放,这可能与 Win95 平台所支持的驱动程序有关。

不过,告诉你一个解决的方法,你可以到 Win31 平台去执行包装 (Package),它一样可以在 Win95 平台上执行。

1-6 Macromedia 已搭上 Internet 这班子弹飞机

如果你具有存取 Internet 的能力,则可以登录到 Macromedia 新的 World Wide Web 的 home page 部分。

你将会在那里发现有关 Authorware 的最新信息和 Macromedia 的所有产品。同时, Macromedia 的网络节点也允许你存取 TechNote,更新信息等等。

Macromedia 网络位置的 URL 为:

<http://www.macromedia.com>

1-7 与 Authorware 2.0 的差异

在 3.0 版本中, Authorware for Windows 和 Authorware for Macintosh 变得更为类似。

结果,为了使它更像其它工作平台上的 Authorware,新版 Authorware 的操作方式与先前的版本稍有不同。

下列的改变使得应用程序在两个工作平台上的操作相同:

除非先删除对象,否则无法在路径上放置对象。这与先前的 Authorware for Macintosh 版本不同。其它的改变可能需要你去调整最初以 Authorware 2.0 建立的 Authorware 程序部分。

现在,两个工作平台上的 Authorware 将 DLL、UCD 和 XCMD 视为外部对象处理。这与 Authorware for Macintosh version 2 不同,它会载入 XCMD 到程序部分或库中。当你将一个 Authorware for Macintosh 作品自 version 2 转换到 version 3 时,所有的 XCMD 都放在它们自己的外部资源文件中。当你在区分该作品时,一定要包括这些资源文件。

如果在 Authorware for Windows version 2 中建立的作品使用 ScrollEdit XCMD,则当你转换为 Authorware 3 时必须再载入 ScrollEdit XCMD。

现在,两个工作平台上的 Authorware 以旧版的 Authorware for Windows 的方式来计算 QuickTime 影片的帧数。结果,当你开启以 Authorware for Macintosh version 2 建立的作品时,你可以在 Authorware 3 中进入该 QuickTime 影片来处理该问题,以使 Authorware 可以正确的重新计算帧的数目。(只有包含视频影片的 QuickTime 影片才需要如此作。)对于只有音效或只有文字的 QuickTime 影片则不需如此。

TimeLimit 决策路径功能已经废除,取而代之的是使用系统变量 TimeExpired。

Authorware 3 for Windows 将如下这些函数视为系统函数: CloseWindow、GetProperty 和 SetProperty。至于在旧版中使用了 CloseWindow、GetProperty 或 SetProperty 自定义函

数的作品,当你要在 Authorware 3 中执行时,必须先删除这些函数,以避免与相对应的系统函数相冲突。

将 Authorware 的应用程序局部重新命名来取代 Authorware Professional,某些辅助文件已相对应的重新命名了。例如,APWMME.UCD 已经重新命名为 A3WMME.UCD。因为新的文件名称使用不同的路径,当你开启以 Authorware version 2 建立的作品时,你必须载入新的 UCD,并且再次载入该作品所使用的任何自定函数。

包含有 Authorware 2 for Windows 的 AWITOOOLS.UCD 文件已经为 MEMTOOLS.UCD 取代。此 UCD 位于 Goodies 目录中。你可以使用原来的文件,或者是从新的 UCD 中再载入任何自定函数。

当一段程序跳到一个不中断响应时,它会响应分支,然后再返回,Authorware 会恢复系统变量 MatchedIconTitle 的值为跳至响应之前的值。来自于 Authorware for Macintosh version 2 的改变是,当它返回时并未恢复 MatchedIconTitle 的值。

1-8 有关的问题

• 交互

在安装有 Quickeys 的电脑上,Authorware 的按键交互并未包含有 Home、End、Page-Up 或 PageDown 等按键结构。同时,其它 Quickeys 内定的按键也可能无法识别。

在使用 Quickeys 的电脑上,通常在分割程序之前,先测试一下按键的作用是否正常。

当 Hot Object 响应状态选择了 Auto Highlight 之时,如果它预定的显示包含有多重重叠的对象,则反白的效果可能相当怪异,或者对象的显示可能会出现闪烁的情况。

在 Windows 和 Macintosh 上,在 Interaction Options 对话框中所出现的 Erase Interaction 选项,它们的文字会稍有不同。下列所示为相对等的选项:

Windows	Macintosh
On Exit	Upon Exit
After Each Entry	After Next Entry
Don't Erase	Don't Erase

这些选项在“Authorware Reference”的第 61 页会提到。

• Director 影片

当 Authorware 放映影片时,Director 影片的第一个帧保留为空白,并且使精灵和其它对象的显示不快于第二个帧,这不失为好主意。

在 Authorware 中,当影片到达最后一帧时,在最后一帧影片之后继续播放的音效会被剪掉。你可以在影片尾端增加足够的帧数,使音效可以完全播放,或者在最后一个帧提供 Lingo handler,将唱针绕回到前一帧。

例如,你可以使用下列的语句来检查是否正在播放音乐,如果是,以一个“onexitframe”

handler 使其在目前的帧中绕圈子 (Loop):

```
if soundBusy (1) then go to the frame
```

在 Authorware 中,当你放映 Director 影片时,影片的执行规格与 Director 中的相异:

当你使用 Lingo 的“go to movie”或者“play movie”命令在 Director 影片之间跳转时,此阶段的规格将不会重定大小。此执行规格仍然是已播放的第一个影片的大小。确信某个图标所用的一组影片都是相同的规格,就可避免此问题。

当你在 Presentation 窗口中编辑 Director 影片,拖曳影片右方的某一个控制小方格到方块的中央时,会剪下 Director 影片的右侧。将下方的控制小方格朝中央拖曳,可以剪下 Director 影片的下端。

在 Authorware 中,在一段转换期间点选 Director 影片可以跳到转移的尾端。

当你离开之后又回到已经开启 Director 影片的 Authorware 程序时,系统可能会指派错误的事件成员。要避免这种情形,则只有在 Director 的影片帧是放在指定正确的频道时,才能重新输入 Authorware。这种问题只会发生在设计编辑时的 authoring 模式,而不会发生在投影播放时。

Authorware 在播放 Director 影片时,会使用相当多的内存。就好的方面而言,录放电脑的可使用内存总数,应该分别与执行 Authorware 程序和 Director 影片的内存相等。

在 Director 中,你在编辑时重新播放,与你将它视为投影播放时,影片的放映是不同的。在 Authorware 中,相同的事实是:当你编辑包含有影片的程序时,影片的放映就好像你是在 Director 中编辑一样;当你执行的是包含有影片的包装 (Packaged) 程序时,影片的动作就像是一个投影播放器。

通常会测试包含有 Director 影片的包装 Authorware 程序,来确认 Director 影片可以适当地播放。

在尚未安装缺省打印机的 Windows 电脑上,载入 Director 影片会产生文件共享系统错误 (file sharing system error)。

• 数码影片

在 Authorware 中绕圈子的 QuickTime Sound-only 影片在重新启动音效之前有明显的间隙。Authorware 并未支持 QuickTime VR 影片。

任何你载入到 Authorware 中的 QuickTime VR 影片都会回带出空帧。

在 Authorware 3 中,自 PICS 或 Movie Editor (MVE) 文件载入的 one-bit 影片,放映的速度会比在 Authorware 2 中还慢,因为 Authorware 3 将所有的内部影片转换为 8-bit,以满足更高的效率要求。

• 音效

在 Windows 电脑上,在播放音效图标时,如果使用 WinSoundSystem 来调整音量,则会使得 Authorware 离开该音效,并且跳到流程线中的下一个图标。

· 文字

当你以文字工具来建立文字,而没有先行选择命名的样式时,Authorware 会使用目前所选择的文字属性(像字体,大小和颜色等),而不是缺省的样式。如果你要使用缺省样式,则在开始输入之前先选择它。

在同一个显示图标中,如果有重叠的文字对象,而且你对其中之一以自定光标应用了热文字(hot text)样式,则只有当有热文字样式的文字对象远远落在后方时,才会出现自定光标。

这种情况有时会在你使用重叠文字对象来建立下拉阴影(drop-shadow)效果时发生。若要建立下拉阴影的热文字,则需应用热文字样式到下拉阴影中,而非前景的文字。

· Video Setup 对话框

在 Author for Windows 中,MCI 视频重叠驱动程序通常会出现在 Video Setup 对话框中,即使是并未安装 MCI 视频重叠驱动程序(video overlay driver)。这点与 MCI 播放器的驱动程序不同,它只在已安装时才会出现。

· 按钮

在 Authorware for Windows 中,当你正在播放有音效的数码影片时,若点选附着有音效的按钮则会产生错误。只能使用没有音效附着的按钮。

当 Windows 电脑上执行的程序设定为 Large Fonts 时,在 Macintosh 上所建立的按钮标签可能会太大。当你在 Macintosh 上编写程序时,如果你预备在 Windows 上执行程序,一定要为较大型的按钮标签留下足够的按钮空间。

· OLE

使用 Paste Special 命令来粘贴 OLE 对象,将会剪下该影像。若要避免此问题,请使用 Insert Object 命令来粘贴 OLE 对象。

你无法将 Drawing Chart 3.0 的 OLE 对象粘贴到 Authorware for Windows 中。(Drawing Chart 3.0 附属于 WordPerfect Office 6.1;毫无疑问的,你可以粘贴 WordPerfect OLE 对象到 Authorware 中。)

在“Authorware Reference”中,OLESetTrigger 函数的“trigger”参数所指定的值是不正确的。正确的值为:

- 0 不必触发(缺省值)
- 1 该对象以单击触发
- 2 该对象以双击触发

同时,OLEGetTrigger 函数的返回值也错误。正确的值为:

- 0 不必触发(缺省值)
- 1 该对象以单击触发