

多媒体设计之路

Authorware 5.0

● 张 赞 主编 ● 北京门槛创作室 编著



电 脑 设 计 之 路 丛 书



华中理工大学出版社

● 张赟 主编 北京门槛创作室 编著

多

媒

体

设

计

之

路

电脑设计之路丛书

华中理工大学出版社

TP311.56

B44

本书封面贴有华中理工大学出版社激光防伪标志,无标志者不得销售。

版权所有 盗版必究

- | | |
|-----------|--|
| 丛 书 名 | 电脑设计之路丛书 |
| 书 名 | 多媒体设计之路 |
| 总 策 划 | 北京门槛创作室 |
| 文 本 著 者 | 张 贇 主编 |
| 策 划 编 辑 | 周 筠 |
| 文本责任编辑 | 叶见欣 |
| 文本责任校对 | 蔡晓瑚 |
| CD 制 作 者 | 北京门槛创作室 |
| CD 测 试 者 | 曾 光 卢金锋 |
| 出 版 / 发 行 | 华中理工大学出版社 |
| 地 址 | 武昌喻家山 邮编:430074
E-mail:hustpp@wuhan.cnghb.com
电话:027-87545012,87542624,87541791(发行部)
027-87540030-220(502),87545504(电子出版部)
027-87542324(编辑部) |
| 经 销 | 各地新华书店、软件连锁店 |
| 排 版 | 北京门槛创作室 WORD 照排部 |
| CD 生 产 者 | 湖南远景光电实业有限公司 |
| 文 本 印 刷 者 | 湖北省新华印刷厂 |
| 文 本 监 印 | 张正林 |
| CD 监 制 | 卢金锋 |
| 规 格 / 开 本 | 787 毫米×1092 毫米 1/16 印张:20.5 插页:8
字数:450 千字 |
| 版 次 / 印 次 | 2000 年 3 月第 1 版 2000 年 3 月第 1 次印刷 |
| 印 数 | 0001—5000 册 |
| 本 版 号 | ISBN7-900614-70-2/TP·83 |
| 定 价 | 48.00 元(1CD,含配套书) |

说明:凡我社光盘配套图书有自然破损、缺页、倒页、脱页者,本社发行部负责调换。

第一部分

专题篇

导 读

多媒体程序的特点之一就是其交互性强。交互作用的控制是 Authorware 强大功能最集中的体现。Authorware 提供了多种交互作用的响应,供用户选择。

ActiveX 是 Microsoft 提供给广大软件开发人员的工具,使他们能够将计算机桌面系统与 Internet 及其大量资源的环境集成起来,同时保护在 Windows 技术中现有的开发投资。Authorware 支持任何 ActiveX 控件,为用户提供了极大的方便。

知识对象是 Authorware 5.0 新增加的功能。所谓知识对象,就是 Authorware 提供的功能模块,用户可以方便地将这些功能模块嵌入流程中,实现相应的功能。

为了用户学习的方便,这里就将这三方面的内容作为专题进行讲述。

专题一 交互功能的实现

多媒体程序的特点之一就是其交互性强，交互作用的控制是 Authorware 强大功能的最集中的体现，也是学习的重点之所在。Authorware 提供了 11 种交互作用的响应，每种响应都能实现不同的功能。这里以实例讲述各种响应功能的制作、注意事项和使用技巧等。

1 设置按钮响应

 目标：实现在程序界面中设置响应按钮，如图 1.1.1 所示。

 思路：利用 Authorware 的交互作用控制中的设置按钮功能制作。

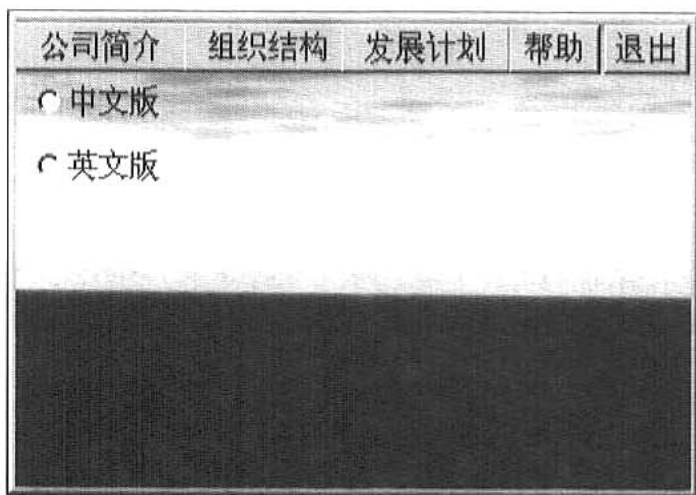


图 1.1.1 设置按钮响应的效果

 制作步骤：

 在程序开始的流程线上放置一个【运算】图标并命名为【Define Window】，设置如图 1.1.2 所示。这里设置窗口大小以及显示属性。

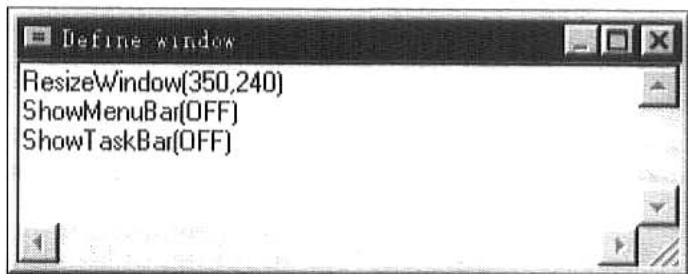


图 1.1.2 【Define Window】图标输入内容

 创建界面背景图案。在流程线上放置一个【显示】设计按钮并命名为

【Background】。双击【Background】，打开【Background】，导入相应的图片。

下一步 在流程线上放置一【交互作用】图标并命名为【Interaction】，将一【群组】图标拖至【Interaction】的右下侧释放。

下一步 弹出【Response Type】对话框，如图 1.1.3 所示。选中【Button】复选框，此为隐含设置，单击【OK】按钮。

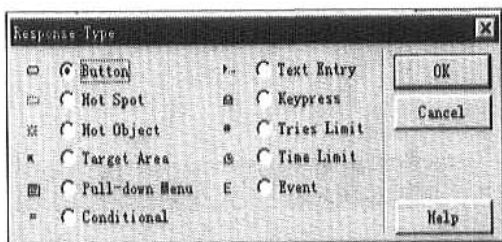


图 1.1.3 【Response Type】对话框

下一步 将此【群组】图标命名为“公司简介”，该名将成为按钮的名称，双击【公司简介】按钮图标，弹出【Properties:Response】对话框，如图 1.1.4 所示。

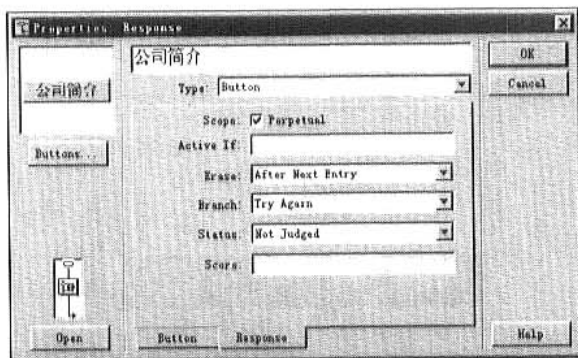


图 1.1.4 【Properties: Response】对话框

下一步 在【Label】区或最上面的正文输入框内可以填写按钮的名称。

下一步 设置按钮的形状。单击【Buttons...】按钮，弹出【Buttons】对话框，如图 1.1.5 所示，单击所需按钮形状，对于系统中的按钮，在【System Buttons】区的下拉列表中可以选按钮上标签的字体和大小，然后单击【OK】按钮即可。

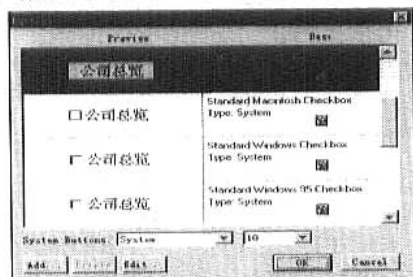


图 1.1.5 【Buttons】对话框

下一步 设置按钮位置和大小。如图 1.1.6 所示，在当前的【Presentation Window】窗

□出现一按钮，被八个白色选择句柄包围，用鼠标按住句柄再拖动它可改变按钮的大小，按住句柄以外的部位可移动按钮。你也可以在图 1.1.4 所示的【Properties: Response】对话框中的【Size】正文框内输入按钮的大小，并在【Location】正文输入框内输入按钮的位置坐标。

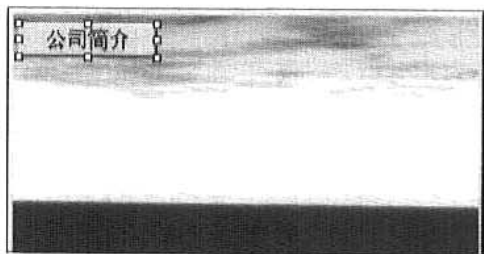


图 1.1.6 编辑按钮时的【Presentation Window】窗口

下一步 设置运行时鼠标移到按钮界面上时的鼠标形状。单击【Properties: Reponse】对话框中【Cursor】区右边的按钮，弹出对话框【Cursors】，如图 1.1.7 所示。

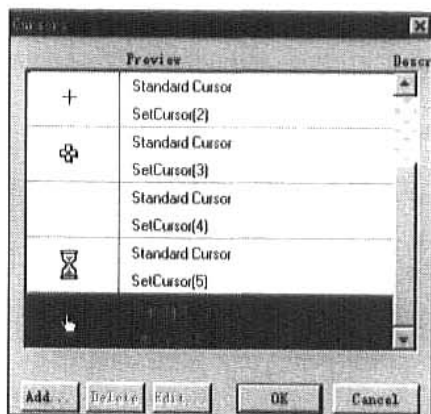


图 1.1.7 【Cursors】对话框

下一步 单击对话框中的你所需要的鼠标形状即可。也可从光标文件中添加鼠标形状：单击【Add】按钮，弹出【Load Cursor】对话框，如图 1.1.8 所示，选中所需的光标文件，即可添加到你的程序中。

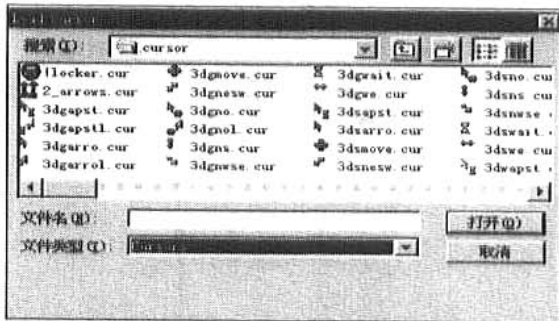


图 1.1.8 【Load Cursor】对话框

完成 重复上述操作，即可制作本例中的按钮。

② 设置漂亮的按钮

 目标: Authorware 提供的系统按钮种类较少且缺少变化, 难以满足多媒体创作需要的效果, 因此, 需要自己编辑与整体界面相协调的按钮, 并在发生各种响应时发出声音信息等。图 1.1.9 所示的就是利用自己编辑的按钮效果。

 思路: 利用 Authorware 提供的编辑按钮的功能制作。



图 1.1.9 设置按钮响应的效果

 制作步骤:

 开始  准备按钮在各种状态下的图形。一般地说, 按钮存在四种状态, 即按钮有普通、按下、鼠标移至按钮上和失效四种状态。因此, 可以为每个按钮准备四种不同的图片, 也可以只设计其中的一种或多种状态的图形。另外, 现在已出现了多种专门制做按钮的小程序, 它们一般也为按钮提供了很多种图案和形状, 用户可以利用它快速地制作大量按钮, 并且效果也很不错, 读者不妨尝试用一下。

 下一步  在流程线上放置一个【运算】设计图标并命名为【Define Window】, 设置如图 1.1.10 所示。

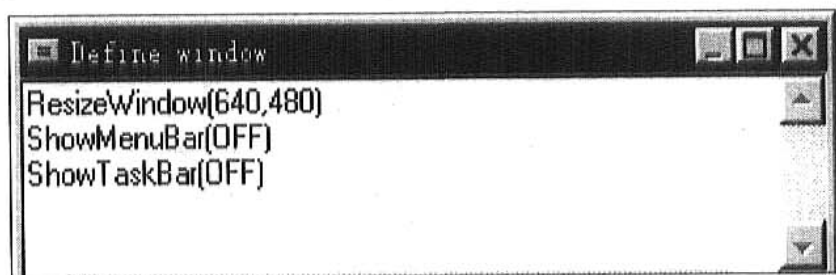


图 1.1.10 【Define Window】窗口设置

下一步 ➡ 创建界面背景图案。在流程线上放置一个【显示】设计按钮并命名为【Background】。双击【Background】，打开【Background】，导入相应的图片。

下一步 ➡ 在流程线上放置一【交互作用】图标并命名为【Interaction】，将一【群组】图标拖至【Interaction】的右下侧释放。

下一步 ➡ 弹出【Response Type】对话框，如图 1.1.11 所示，选中【Button】选项，此为隐含设置，单击【OK】按钮。

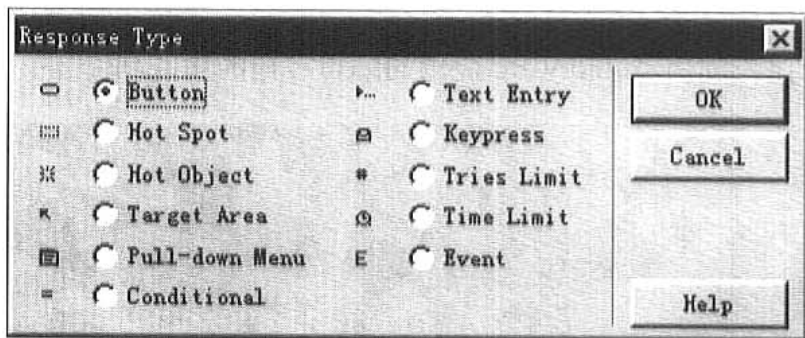


图 1.1.11 【Response Type】对话框

下一步 ➡ 将此【群组】图标命名为“返回”，双击【返回】按钮图标，弹出【Properties: Response】对话框，如图 1.1.12 所示。

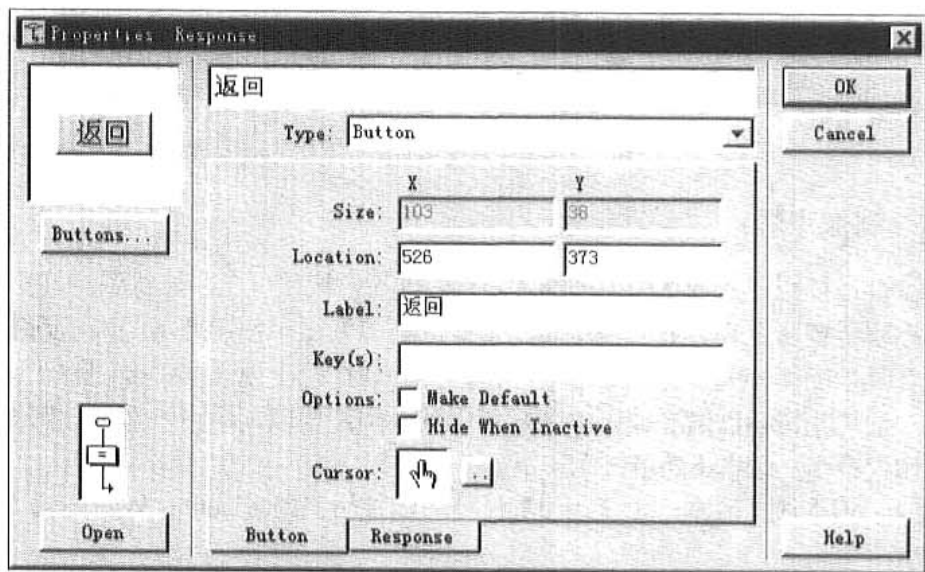


图 1.1.12 【Properties: Response】对话框

下一步 ➡ 单击【Buttons...】，弹出【Buttons】对话框。

下一步 ➡ 单击【Buttons】对话框中【Add】按钮，弹出【Button Editor】窗口，单击左上角【Up/Normal】区的图形选择块，准备设置按钮弹起时的状态，如图 1.1.13 所示。

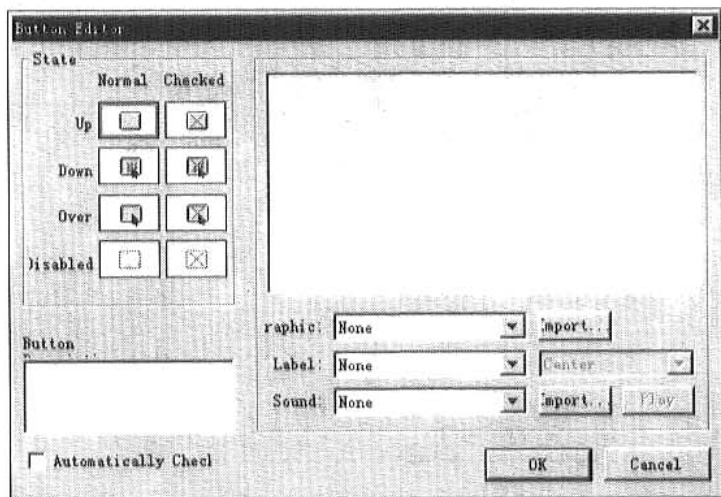


图 1.1.13 【Button Editor】窗口

下一步 → 单击【Import】按钮，弹出【Import which file】对话框，如图 1.1.14 所示，选定图形文件，单击【Import】，输入图形文件。

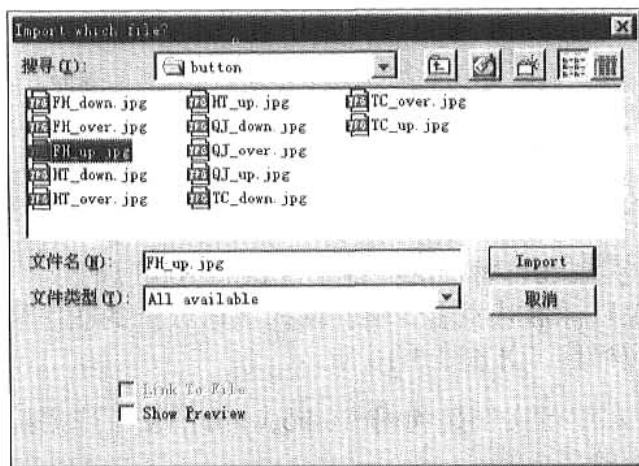


图 1.1.14 【Import which file】对话框

下一步 → 在【Button Editor】窗口，单击【Down/Normal】区图形选择块，同上一步，输入相应的图片，即预先创建的按钮按下时状态的图片。

下一步 → 在【Button Editor】窗口，单击【Over/Normal】区图形选择块，同上一步，输入相应的图片，即预先创建的当鼠标指向按钮时状态的图片。

下一步 → 用户可以为按钮设置在各种响应状态下的发出声音的效果。单击【Sound】右边的【Import】按钮，进入【Import which file】对话框，输入一所需的声音文件，然后单击【OK】按钮即可。

下一步 → 此时可以看到【Buttons】对话框中增加了一种按钮，如图 1.1.15 所示，选定增加的按钮，单击【OK】按钮即可完成新按钮的添加。

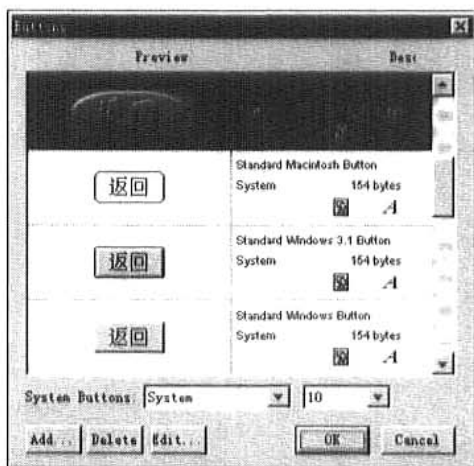


图 1.1.15 【Buttons】对话框

下一步 ➡ 按钮的其它设置在上一个例子中已经介绍过了。

完成 ➡ 重复以上操作，创建其它按钮。

说明：

对于程序中的按钮，用户可以利用选取主菜单上 Window>Buttons 命令，弹出【Buttons】窗口，在该窗口中显示了当前程序中所有的按钮，用户可以在这里进行修改和设置。

③ 设置热区响应

目标：实现在有特征的界面中设置热区响应的效果，当用户鼠标移到热区内时，不仅鼠标形状发生变化，同时热区或别的图区呈现闪烁的效果，按键触发进入相应栏目，如图 1.1.16 所示。

思路：本演示实例是利用 Authorware 的交互作用控制中创建热区响应的功能制作而成的。



图 1.1.16 设置热区响应的效果

制作步骤:

下一步 在流程线上放置一个【运算】设计图标并命名为【Deifne Window】，设置如图 1.1.17 所示。

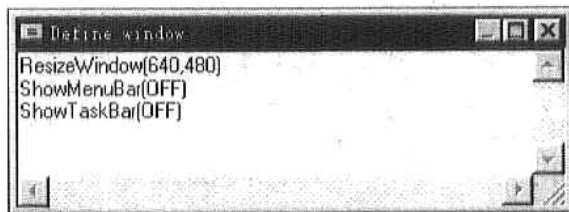


图 1.1.17 【Define Window】窗口设置

下一步 创建界面背景图案。在流程线上放置一个【显示】设计按钮并命名为【Background】。双击【Background】，打开【Background】，导入相应的图片，这里的图片上已经设计了准备设置热区的区域，如图 1.1.18 所示。



图 1.1.18 设置背景图片示例

下一步 在流程线上放置一【交互作用】图标并命名为【Choose】，将一【群组】图标拖至【Choose】的右下侧释放。

下一步 弹出【Response Type】对话框，如图 1.1.19 所示，选中【Hot Spot】选项，单击【OK】按钮。

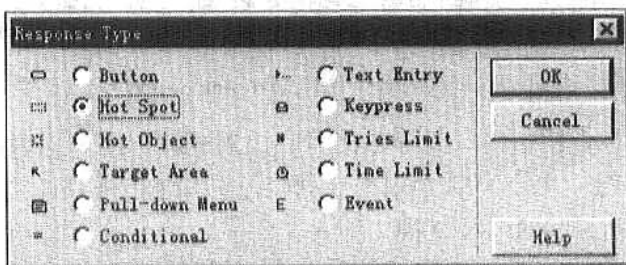


图 1.1.19 【Response Type】对话框

下一步➡将此【群组】图标命名为【体坛风云】，双击其按钮图标，弹出【Properties: Response】对话框，如图 1.1.20 所示。

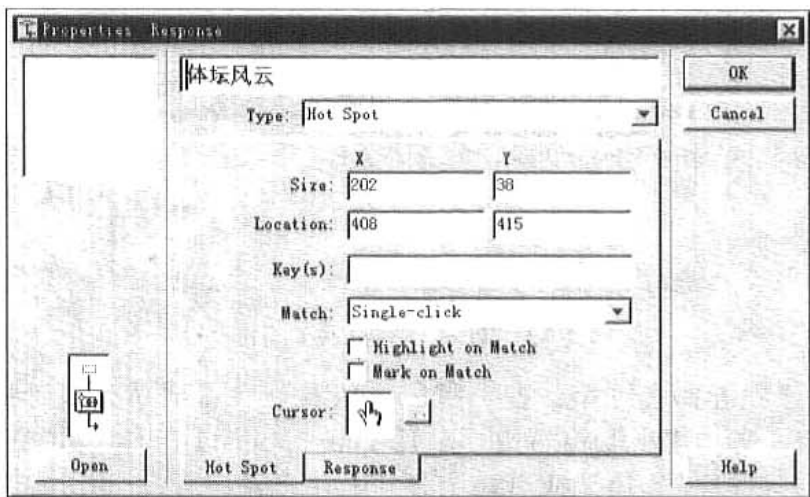


图 1.1.20 【Properties: Response】对话框

在【Type】区的下拉列表选定响应类型，该状态为“Hot Spot”，若在前面的步骤中未选中，可以从该下拉列表中重新选定类型。

在【Match】区的下拉列表中选择响应区（热区）响应时的触发条件，有单击、双击和鼠标移至热区内响应三种供选择，其缺省值为单击鼠标。

下一步➡设置响应区（热区）位置和大小。如图 1.1.21 所示，在【Presentation Window】窗口中出现白色虚线围成的方框，四周有八个白色选择句柄，用鼠标按住方框内部任意地方，将其拖至所需发生响应的部位，按住句柄，拖动它可改变热区的大小，直至覆盖需响应的面积。你也可以在【Properties: Response】对话框中的【Size】正文框内输入热区的大小，并在【Location】正文输入框内输入热区的位置坐标。

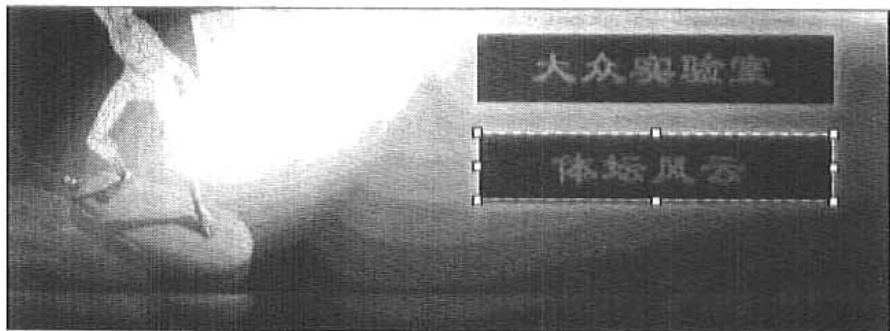


图 1.1.21 编辑热区响应时的【Presentation Window】窗口

下一步➡单击【OK】按钮，此时热区的响应设置完成，用户可以在【体坛风云】中设置需要的程序。事实上，热区的优点就在于可以在画面上的任意位置设置，并且可以实现当鼠标指向任意对象时都能显示该对象。

下一步➡设置另外一个热区，在同样的情况下也可以触发。选中【体坛风云】，进行复制、粘贴。即拷贝【体坛风云】热区，然后用上述方法设置热区的大小和位置，这里选中

界面上表征了体育的图片对象所在的区域, 这样用户可以触发该热区进入另外一栏目。

下一步 设置当鼠标指向设定的热区时, 在显示窗口呈现变幻的效果。再一次复制、粘贴【体坛风云】图标。

下一步 设置热区的位置和大小。这里需要将复制后的热区设置成和原来图标的热区的大小和位置完全相同, 注意系统在复制后为了避免重复会自动修改热区的位置。单击该图标上面的交互按钮, 弹出【Properties: Response】Hot Spot 对话框, 如图 1.1.22 所示, 用户可以直接在这里输入热区的位置和大小, 这样可以保证前后热区的大小和位置都相同。

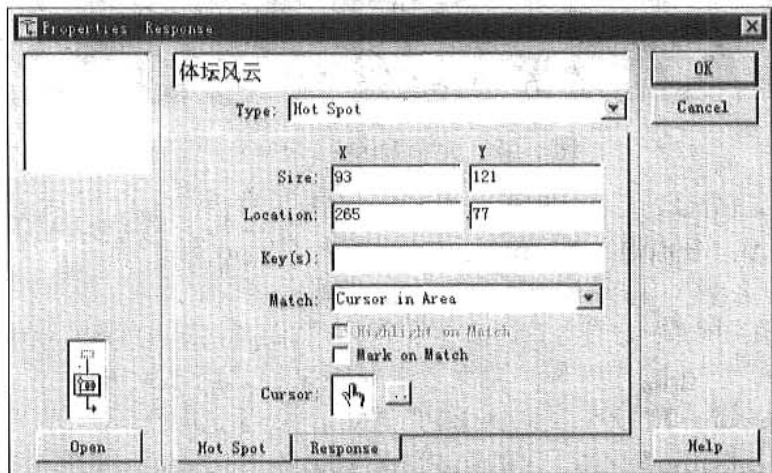


图 1.1.22 【Properties: Response】Hot Spot 对话框

下一步 设置热区响应条件。在【Match】区的下拉列表中选择热区响应的触发条件【Cursor in Area】, 表示鼠标移至热区内时的响应。单击【Open】按钮, 进入程序设计窗口。

下一步 设置响应显示对象。由于上一步中设置了热区的响应条件是【Cursor in Area】, 也就是说当鼠标移动到热区时就响应。在这里让响应时显示或变化局部图片或按钮, 起到窗口的显示对象随鼠标的移动而发生变幻的效果。在该群组图标的流程线上放置一【显示】图标, 命名为【Button】, 双击【Button】, 在打开的【Button】对话框中输入一在界面上与“体坛风云”四个字所在区域类似但有变化的图片, 如图 1.1.23 所示, 注意, 要让该图片上的文字位置与原来界面上的位置重合, 这样才有显示新的图片时仿佛是原来图片在变化的效果。

技巧:

为了使得不同图标内的对象都能准确地确定相对位置, 可以先双击打开其中的一个图标后, 或运行到某一程序段后, 单击暂停按钮, 按住 Shift 键, 继续打开另外一个图标, 这时在窗口上就会同时显示多个对象, 但可操作的只是最后打开的图标中的对象。

这里先打开【Background】图标, 按住 Shift 键, 打开【Button】显示图标, 设置显示对象的精确位置。



图 1.1.23 设置热区响应对象示例

用户也可以在显示窗口的别的位置添加一些特征图片，这样再响应时会突出整机界面上的局部特征。这里在流程线上放置一图片，命名为【Picture】，双击它，在打开的【Picture】对话框中输入背景图片中能够反映体育内容的局部特征图片。

下一步 ➡ 设置擦除条件。注意这一步不可缺少。我们需要的设计效果是在鼠标指向某对象时发生变幻，但在鼠标离开时又需要恢复原来的状态。单击图 1.1.22 中所示的【Properties: Response】Hot Spot 对话框中的【Response】选项卡，弹出设置对话框，如图 1.1.24 所示。从【Erase】区的下拉列表中选择【Before Next Entry】选项。

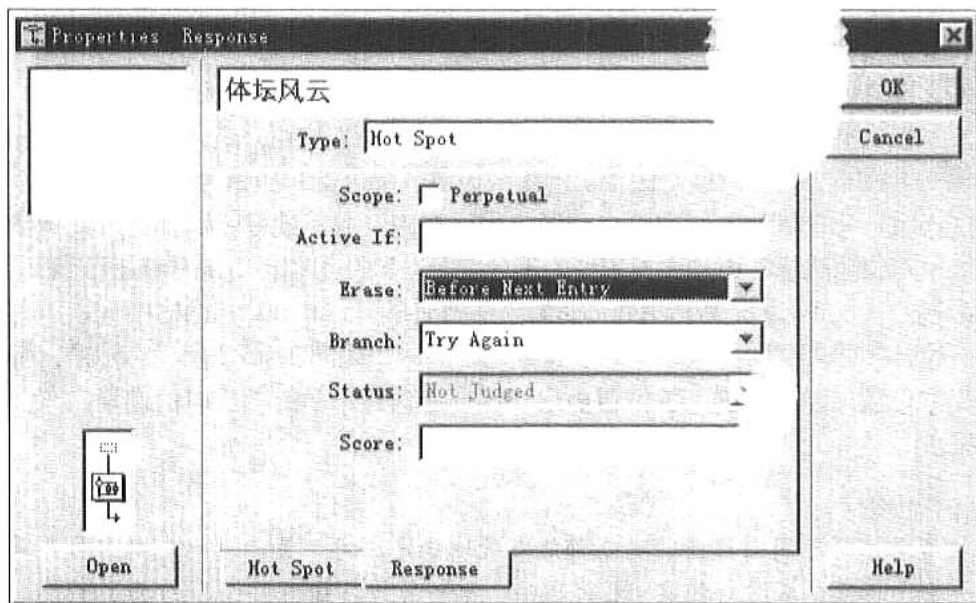


图 1.1.24 【Properties: Response】Response 对话框

至此，有关“体坛风云”部分的内容的热区就设置完毕。

完成 ➡ 重复上述操作，与制作“体坛风云”部分相同的方法即可制作本例中的所有热区。整个界面中设置的热区众多，如图 1.1.25 所示。

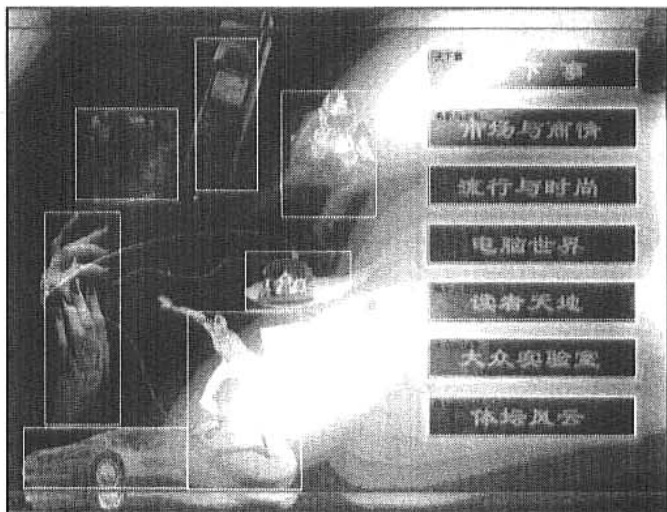


图 1.1.25 整个界面设置的热区示例

4 设置热物体响应

 目标：如图 1.1.26 所示，让用户根据播放的音乐，选择发声乐器，系统判别对象选择的正误。

 思路：利用 Authorware 中交互作用控制中的设置热物体响应的功能制作。



图 1.1.26 设置热物体响应的效果

 制作步骤：

 开始：在流程线上放置一个【运算】图标并命名为【Define Window】，设置如图 1.1.27 所示。这里设置窗口大小以及显示属性。

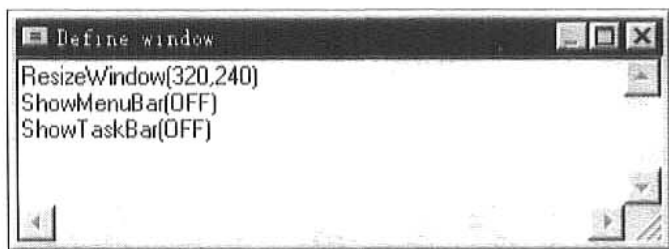


图 1.1.27 【Define Window】图标输入内容

下一步 ➡ 创建界面背景图案。在流程线上放置一个【显示】设计按钮并命名为【Background】。双击【Background】，打开后，创建相应的图片。

下一步 ➡ 在流程线上放置一【显示】图标并命名为【Trumpet】，双击它，打开后输入一喇叭图片。

下一步 ➡ 同上，设置【Trom bone】显示图标，输入一乐器长号的图片。

下一步 ➡ 同上，设置【French horn】显示图标，输入一法国小号的图片。

下一步 ➡ 同上，设置【Tuba】显示图标，输入大号的图片。

下一步 ➡ 在流程线上放置一【交互作用】图标，命名为【Play and Answer】，在它右侧放置一【声音】图标，命名为【播放音乐】，设置为按钮，双击它，打开后输入一喇叭发出的声音文件。

下一步 ➡ 在其右侧有【群组】图标，将该图标命名为【a Trumpet】。

下一步 ➡ 双击【Trumpet】进入显示窗口，准备选定对象。双击打开【a Trumpet】上面的交互按钮，弹出【Properties: Response】对话框，如图 1.1.28 所示，从【Type】区的下拉列表中选定【Hot Object】选项。在该窗口可以设置触发键、鼠标指针等对象。

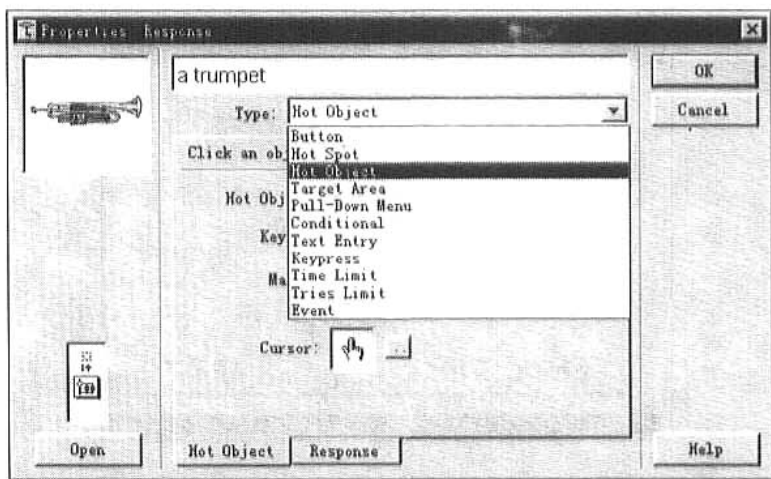


图 1.1.28 【Properties: Response】对话框设置

下一步 ➡ 单击【Response】选项卡，如图 1.1.29 所示。单击显示窗口中的喇叭选定对象，在运行时整个对象区域都可以触发，避免了热区设置时不能选定不规则形状区域的缺点。在【Status】区选定【Correct Reponse】选项，设置该对象为正确对象。