

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

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 | 载入以前指定的模組 | 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 | 将预先建立的模組贴到应用程序中 | 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

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 AWITTOOLS.UCD 文件已经为 MEM-TOOLS.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安装 (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 影片的安装 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,若點選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

2 该对象以双击触发

• 变量与函数

有视频图标的系统变量 MediaPosition 无法产生作用,除非前面有数码影片图标。使用系统变量 VideoFrame 来识别视频中的位置,可以避免视频图标产生问题。

在 Authorware 3 中,设定系统函数 Deletefile 的内嵌参数为真,则不会删除目录中的所有文件。

• 有关 Authorware PortFolio

在“Authorware PortFolio”指南中,有几个文件的位置不正确。下列文件是在 Portfolio 目录中,而不是在 Portfolil 目录内部的子目录中:

| | |
|----------|-----------|
| DataGrph | MapScroll |
| DataLib | TextFld1 |
| MapLargr | TextFld2 |
| MapLib | TextLib |

• 文件转换

Authorware 3 使用的系统变量 IconID 和系统函数 IconTitle,与 Authorware 2 不同。当你开启 Authorware 2 程序时,Authorware 3 对 IconID 和 IconTitle 的影响如下:

- 接在图标标题之后,为 IconID@ 或 IconTitle 所组成的子句不会改变。
- 后面没有 @ 符号且图标标题的 IconID 已经改变为 ExecutingIconId。

在 Authorware 3 中,使用 ExecutingIconID,Executing IconTitle,IconId 和 IconTitle 的相关信息,详情请参阅“Authorware Reference”。

• 内存需求

数码影片所用的内存是排除在 Authorware 程序所用的内存之外的。当你在 Authorware 程序中使用数码影片时,要有足够的内存来做为影片需求的播放器和驱动程序之用,还要再加上足够的内存,以便使影片文件可以有效地载入和录放。

影片所用的内存量因影片而异。但是,对于 Windows 和 Macintosh 上的各种数码影片,你大约要有下列的内存量。

| 影片类型 | 内存 (Macintosh) | 内存 (Windows) |
|-----------|------------------------------|------------------------------|
| Director | 400K+ 显示在 Director 对话框中的内存数量 | 1 MB+ 显示在 Director 对话框中的内存数量 |
| AVI | — | 350K |
| QuickTime | 350K | 350K |

• 自定模板

如果你以 8-bit color 来执行程序,而且载入到 Authorware 中的图形和影片看起来不

太对,这种问题可能系由自定模板所引起。

以图象编辑软件所扫描、储存的那些图象,或者是使用渐变效果来填满的那些,通常会使用自定模板以取得图象中适当的颜色。当你载入这些图形到 Authorware 中时,该模板并未一起跟过来,所以 Authorware 会使用预设的 Authorware 模板来显示图象。

• 引用自定模板

Authorware 2 可以载入和使用指派给图形或影片的模板,但是你必须先引用来自于图象中的模板。在 Windows 电脑上,若要引用模板,则可以使用两个工具程序之一。

DIB2PAL.UCD,在 Goodies 目录中,它可以自 LIB 或 BMP 文件而建立 Microsoft RIFF 的兼容模板。随着 Authorware 而来的 PALUTIL.EXE,从 Director 影片而建立个别的模板文件。

当模板出现而为独立的文件时,使用在 File Setup 对话框中开启的 Palette 对话框,就可以载入模板。如果有一个以上的模板,则使用随着 Authorware 而来的 PALETTE.UCD 就可以载入不同的模板。

当你分割程序时,要包括 PALETTE.UCD 和模板文件。UCD 和模板文件都必须在搜寻路径中,Authorware 才可以找到它们。最好是与程序的 .EXE 文件放在同一个目录中。

若要引用 Macintosh 上的模板,则使用向 PalUtil 的工具程序,它引用来自于 Director 影片,或 ResEdit,其可以从一个图象引用 pltt, Color 或 CLUT 面板。

然后,你可以使用 Goodies 目录中的 SetPalette XCMD,载入模板到 Authorware 中。其它相关信息,请参阅 SetPalette XCMD 文件。

• 避免颜色偏差

在程序中,当你改变模板时,屏幕上对象的颜色会改变为新模板所定义的颜色。在 256 色的模板中,因为可以定义颜色的只有 256 种,当你改变模板时,图象中的象素 (pixel) 会被着以新的颜色。

若要避免这些讨厌的颜色变动,则将电脑的显示器改变为 16-bit 或 24-bit 的彩色,或者确定作品中所有 8-bit 的图象都共享同一个模板。

不过要记住的是,使用 16-bit 或 24-bit 模式会影响执行效率。

• 颜色深度

在 Authorware 中,图形的颜色深度是依图形原来的颜色深度和它被载入程序的方式而定。

当你在 Authorware 中载入图形时,下列的过程保留了图象原来的颜色深度:

- 复制和粘贴图形及图标
- 在 Windows 电脑上,载入 DIB, BMP 或 PCX 图形
- 在 Macintosh 电脑上,载入 PICT 图形

当你在 Authorware 中载入图形时,下列的过程会指派图象为显示器当前的颜色深度:

- 在 Windows 电脑上,载入 Button Editor 中的图形

——在 Windows 电脑上,贴上图形作为点位图 (bitmap)

——在 Windows 电脑上,使用 OLE 表现方式

例如,当你载入 8-bit 图形时,如果显示器设定为 16-bit 颜色,则 Authorware 中的图形会变成 16-bit 图形。另一方面,如果你在显示器设定为 8-bit color 时载入 16-bit 图形,则 Authorware 会抖动图形而为 8-bit 彩色。

当你载入的图象颜色比显示器目前的颜色深度还高时,所发生的抖动 (dithering) 会使载入变得非常慢,并且会降低图象的品质。最好是,当载入的图形有比显示器还深的颜色深度时,请在载入之前,使用图象编辑程序将图形抖动为显示器的颜色深度。

• 输入文字

在你输入 RTF 文字之前,在你希望的每一画面开始之处插入一个换页标记 (page break)。那将使得 RTF 文字的输入更快速及屏幕的版面编排更容易。

当你输入包含有大括弧的文字时,任何以 “{” 和 “}” 括住的文字都将被视为一个表示式,就好象你是在 Authorware 文字编辑器中逐字地手动输入那些文字。

如果不是一个有效的表示式,则你会得到错误信息,而且无法输入文字。如果你不要括弧作为表示式的分界字符,则在每个括号之前放一个反斜线,如下所示:

```
“this is a left brance:\{and doesn't start an expression”
```

当你输入 RTF 文字,并且选择 Ignore 作为 Hard Page Break 选项时,如果你输入的文字比单一个显示图标所能容纳的还多,则 Authorware 会建立其它的显示图标。

当你在电脑上开启程序,而它没有程序所需的一种或多种字体时,会出现 Font Problems 对话框来让你决定是否要重新格式化文字。

但是,如果你稍后重新开启同一个程序,从你最后一次储存文件之后,只有在字体标尺改变时,在字体标尺方面的差异才会使 Font Problems 对话框重新出现。

• 跨平台字体

在 Windows 和 Macintosh 电脑上看起来相同的一组自定 Fontographer 字体,也可以用于 Authorware 3 上。

你可以在 Authorware 中使用这些字体,并且以你所建立的任何东西区分它们。若要安装这些字体,则到主菜单中点选 Install。当 Install 画面出现时,先点选 Authorware,然后 Fonts 钮。有关字体的详细信息,请参阅 Readme 文件。

• General Protection Faults (Windows)

General Protection Faults (GPF) 是普通常见的 Windows 错误消息,表示程序企图在无效的地址存取内存,或者是企图使用不属于它的内存。

在 GPF 消息中最重要而需记住的是发生错误的模块名称。例如,你的错误消息可能是 “Program caused a general protection fault in module USER.EXE...”。在这个范例中,模块略称为 USER.EXE,其它依出错的地方而定。

如果 GPF 发生在 GDI.EXE 中 (Windows 中控制图形显示的 .EXE 程序) 或者是图形卡的 Windows 驱动程序中 (通常文件后缀名为 .DRV), 则问题可能是在图形卡驱动程序。图形卡制造厂会时常更新它们的驱动程序, 所以如果这是问题所在, 请联络制造厂看看它们是否推出新的驱动程序。

通常, 新的驱动程序并不能解决问题, 但是取得最新的驱动程序却不失为好主意, 因为它们会经常修正其它使用者所提出的问题。

同时, 你可能想要切换为不同的分辨率。当你使用 1024×768 的 16 bit 驱动程序时, 如果发生 GPF, 你可能要试试较低的颜色深度或者较低的分辨率, 因为先前的驱动程序无效。

如果不同的驱动程序仍然发生相同的问题, 请使用附属于 Windows 的 VGA 驱动程序。使用 Windows Setup 程序可以将你的显示器驱动程序改变为 generic VGA 驱动程序。

重新启动 Windows 可以使你的改变生效。如果你切换到 VGA 之后并未发生错误, 则显示器驱动程序应该已更新。

1-9 Made with Macromedia

Macromedia 使 Authorware 3 程序开发者可以销售用 Authorware 所建立的应用程序, 而不用付版权税。新的 Macromedia 授权办法是只要你在软件上标示了 Made with Macromedia 商标, 即可以自由地传送 Authorware 所制作出的应用程序。

对于商标的指示内容, 商标图记, 和简短的展示显示不同的 Made with Macromedia 选项, 详情请参考 MWM 目录 (Windows) 或者 Made w/Macromedia 目录 (Macintosh) 内部。你可以在 Program 目录内部找到此目录。

有关 Made with Macromedia 程序的其它信息, 请联络

Macromedia Publisher Services,

TEL: 1 415 252 2000

1-10 与 Macromedia 的联络

Source & Center TEL: 1 415 252 7999

有关训练课程, 技术支援服务, 请联络 Source & Center, 包含优先权的存取, 指派多媒体发展, 以及训练者和发展者的写作程序。

Macromedia International User Conference

Call +1 415 252 7999

Success Stories

Email: pr@macromedia.com

Fax +1 415 626 0554

Authorware Product Team