

15

71.11.16-8

1.2

ToolBook II 8.X 多媒体 制作培训教程

李世红 李元民 编著

国防工业出版社

·北京·

内 容 简 介

ToolBook 是公认的多媒体制作工具的三大主流产品之一,它的几种创作交互程序的编程方法易学好用,可给用户以发挥才能的广阔天地,因而得到许多使用者的青睐。本书作者积多年 ToolBook 使用经验和教学经验,以多媒体作品的创作过程为线索,一步一步地引导读者学会 ToolBook。本书思路清晰,讲解透彻,语言精练,非常适合自学。同时,本书还对 ToolBook 的高级应用进行了探讨,给出了大量生动的编程实例和常用的 OpenScript 语汇参考,对于经验丰富的使用者也有很好的参考价值。本书适合有志于多媒体创作的用户阅读,也可作为高校学习多媒体制作软件的本科和专科学生及研究生的参考书。

图书在版编目(CIP)数据

Tool Book II 8. X 多媒体制作培训教程/李世红,李元民
编著. —北京:国防工业出版社,2002.8

ISBN 7-118-02881-9

I. T… II. ①李… ②李… III. 多媒体-软件工具, Tool Book
II 8. X-教材 IV. TP311.56

中国版本图书馆 CIP 数据核字(2002)第 039786 号

国防工业出版社出版发行

(北京市海淀区紫竹院南路 23 号)

(邮政编码 100044)

北京奥隆印刷厂印刷

新华书店经售

*

开本 850×1168 1/32 印张 16¼ 371 千字

2002 年 8 月第 1 版 2002 年 8 月北京第 1 次印刷

印数:1-3000 册 定价:24.00 元

(本书如有印装错误,我社负责调换)

前 言

目前多媒体制作工具软件林林总总,选择什么样的工具软件才能发挥个人的聪明才智,高效地创作出称心的精美作品,是一个重要问题。多媒体制作工具虽多,能成为主流产品的、公认的一般只有三个:Authorware,Director,ToolBook。本书将以多媒体的实际制作为主线对 ToolBook 的使用作深入浅出的系统介绍。

ToolBook II 是美国 Asymetrix 教育系统公司(Microsoft 创始人之一保罗·艾伦(Paul G. Allen)所创)开发的多媒体制作工具,在国际多媒体软件行业有着举足轻重的地位。在美国曾获得最佳软件奖和其他奖励。但在中国了解它的人还不是很多。在国外 ToolBook 市场占有率仅次于 Authorware 而高于 Director,在教育部门则是应用最广泛的一个。

用 ToolBook II 能开发出交互性很强的多媒体软件、教学课件、交互培训教材等,也能开发基于 Web 的应用程序,制作网页等,其编程部分尤其擅长于复杂过程的模拟仿真。它为发挥创作者的丰富想像力提供了广阔的空间。ToolBook II 比较容易上手,不会编程的人和编程高手,都可以从中找到发挥他们才能的天地,可以说这是一个雅俗共赏的多媒体制作软件。ToolBook II 内置了许多功能模块,可以像 Authorware 那样不用编程创交互程序,也有可视化的编程模块,使编程变得很容易,还有其本身特有的编程语言 OpenScript 语言,使编程者可以大显身手。此外 ToolBook II 还有许多附带的工具软件,给使用者带来极大的方便。这些都是其他工具软件所不具备的特点。用 ToolBook II Instructor 8 制作的课件,可以用多种形式发布:除了用光盘形式发布单机版外,它也可以以 ToolBook II 本地应用的方式发布局域网上的应用版或互联网上的应用版,也可以以系列 HTML 加上 JAVA 网页的方式发布互联网上的应用版,还可以以系列 DHTML 网页的方式发布互联网上的应用版。在网上应用的课件的人机交互程度随发布方式的不同有所差别,总的说来都有较好的表现,尤其是以 ToolBook II 本地应用的方式发布时,其人机交互的程度与单机版式几乎一样,不过这时它要求挂上一个 ToolBook II 本身提供的浏览器。多媒体制作软件的发展方向是既有强大的多媒体制作功能,还必须从内核上支持 Internet,并且提供各种数据库接口。ToolBook II 可满足这个要求。Asymetrix 公司称 ToolBook II 是世界上功能最强的在线学习研制工具。

ToolBook II 在国内应用还不是很普遍,一是因为要全部发挥它的功能,必须掌握其特有的编程语言 OpenScript;二是它没有中文版,这些都让许多人望而生畏;三是这个软件在国内不易得到。其实,对于一个真正热心于多媒体创作的人来说,这些困难都不难克服。认真阅读这本书,它能帮你解决这些困难。相信本书条理清晰、深入浅出的讲解会对学习者有很大的帮助。本书所附的所有编程实例,都在 ToolBook II 上调试运行过。希望本书的讲述和实例能对读者起到抛砖引玉的作用。

本书第 1 至第 10 章由李世红编写,第 6 至第 8 章由李世民编写,全书由李世红统稿。由于时间有限和作者水平的限制,难免有不足的地方,欢迎读者批评指正。

目 录

第 1 章 初识 ToolBook II 8.0	1
1.1 关于 ToolBook II 8.0	1
1.1.1 ToolBook II 8.0 简介	1
1.1.2 ToolBook II 8.0 的基本构架	1
1.1.3 ToolBook II 多媒体作品的发布方式	3
1.2 认识 ToolBook II 8.0 的界面	4
1.2.1 ToolBook II 8.0 的安装	4
1.2.2 ToolBook II 8.0 的界面	4
1.3 ToolBook II 8.0 名词概念	6
第 2 章 ToolBook II 8.0 使用入门	9
2.1 读者/作者界面介绍	9
2.1.1 读者界面	9
2.1.2 作者界面	11
2.2 建立页面、书	13
2.2.1 动手创作之前要做好哪些准备工作	13
2.2.2 新页面的设计	16
2.2.3 利用 Book Specialist 设置页面	17
2.3 建立各种对象	18
2.3.1 文本框的建立	19
2.3.2 按钮的建立	20
2.3.3 线条的建立	21
2.3.4 几何图形的建立	21
2.3.5 列表框的建立	22
2.3.6 对已有对象的进一步操作	22
2.4 对象属性设置	23
2.4.1 文本框属性设置	27
2.4.2 按钮属性设置	28
2.4.3 线条及几何图形属性设置	29
2.5 热词的使用	29
2.6 导航、超链、翻页效果	31
第 3 章 用预编程构件目录 Catalog 等工具实现交互	34
3.1 预编程构件目录 Catalog 简介	34

3.2 用预编程构件目录 Catalog 建立对象	36
3.2.1 用预编程构件目录 Catalog 建立线条及图形对象	36
3.2.2 用预编程构件目录 Catalog 建立按钮	37
3.2.3 用预编程构件目录 Catalog 建立文本框	38
3.3 路径动画工具的应用	39
3.3.1 动画编辑器 Animation Editor 简介	39
3.3.2 用动画编辑器 Animation Editor 制作路径动画	40
3.3.3 用动画编辑器 Animation Editor 制作单元动画	41
3.3.4 用动画编辑器 Animation Editor 制作复杂动画	42
3.4 Action Objects 动作控制构件	42
3.5 导航	44
3.6 寄存器与媒体播放器	46
3.6.1 寄存器	46
3.6.2 媒体播放器	46
3.7 提问	49
3.7.1 多选题构件	49
3.7.2 是非选择题构件	54
3.7.3 各种形式的问题	55
3.8 评估与反馈	57
第4章 Actions Editor 应用	59
4.1 关于动作序列 Action sequence	59
4.1.1 动作序列 Action sequence 简介	59
4.1.2 可视化人机交互编程工具 Actions Editor	59
4.1.3 编制动作序列前要做的准备工作	60
4.2 Actions Editor 的使用	60
4.2.1 可视化人机交互编程工具 Actions Editor 的界面	60
4.2.2 编制动作序列的步骤	61
4.2.3 各类动作序列的功能及语法形式	62
4.2.4 表达式	66
4.2.5 可视化编程工具 Actions Editor 的常用对话框	67
4.2.6 变量、参数	69
4.2.7 共享动作序列及其调用	70
4.3 建立动作序列	70
4.4 使用条件语句	73
4.5 使用变量	75
4.6 改变对象属性	78
4.7 循环语句的使用	81
4.8 共享动作序列的编制与调用	82
4.8.1 建立共享动作序列	83

4.8.2 共享动作序列的调用	84
第5章 OpenScript 语言编程	87
5.1 OpenScript 语言编程基础	87
5.1.1 OpenScript 语言概述	87
5.1.2 OpenScript 语言要素	87
5.2 动画效果的编制	97
5.3 控制结构的应用	100
5.4 导航	103
5.4.1 利用 go 命令导航	103
5.4.2 利用 flip 命令翻页	103
5.4.3 利用历史记录导航	104
5.4.4 利用 search 命令搜索导航	105
5.4.5 页面转换效果	106
5.5 文本处理	107
5.5.1 字符串表达式的建立与引用	107
5.5.2 字符串函数	108
5.5.3 文本编辑	109
5.6 科学计算与绘图	110
5.6.1 数值表达式与函数	110
5.6.2 计算中的常用命令	111
5.6.3 作函数图像	112
5.7 人机交互及其响应	114
5.7.1 利用鼠标输入进行人机交互	114
5.7.2 利用键盘输入进行人机交互	116
5.7.3 利用问答命令进行人机交互	119
5.8 OpenScript 语言的高级应用	122
5.8.1 自定义消息	122
5.8.2 自定义属性	126
5.8.3 自定义函数	127
5.8.4 使用 DLL	128
第6章 多媒体素材的运用	130
6.1 媒体播放器的选择与使用	130
6.1.1 媒体播放器的选择	130
6.1.2 媒体播放器的使用	131
6.2 媒体素材夹的创建与管理	133
6.2.1 创建媒体素材夹	134
6.2.2 管理媒体素材夹	136
6.2.3 创建一个媒体素材夹库	138
6.3 媒体素材夹的路径	138

6.3.1 理解媒体素材夹的路径	138
6.3.2 使媒体素材夹路径独立	139
6.4 流媒体的运用	140
第7章 ToolBook II 的高级应用	143
7.1 资源管理器	143
7.2 创建和修改菜单	146
7.3 使用 ActiveX	153
7.4 其他 Windows 技术的应用	154
7.4.1 OLE 的应用	155
7.4.2 编辑一个 OLE 对象	156
7.4.3 设置一个 OLE 对象的属性	157
7.4.4 删除一个 OLE 对象	157
第8章 作品的发布	158
8.1 发布准备	158
8.2 CD-ROM 发布	158
8.3 网上发布	159
8.3.1 基于 DHTML 的网上发布方法	159
8.3.2 基于 Neuron 的网上发布方法	165
8.3.3 基于 AutoPackager 的网上发布方法	168
8.4 打印输出	173
8.4.1 打印某些页的内容	173
8.4.2 打印一个报表	176
8.4.3 格式化报表文本	180
8.4.4 页和报表的预览	181
8.4.5 设置打印条件	185
8.4.6 打印条件实例	186
8.4.7 打印脚本	187
第9章 ToolBook II 的创作技巧与实例	188
9.1 课件的教学设计	188
9.1.1 制定项目计划	188
9.1.2 教学内容	189
9.1.3 版面设计	190
9.1.4 应用软件评价	190
9.2 教学课件实例	191
9.3 动画编程实例	202
9.3.1 波动显示	202
9.3.2 电介质增大电容模拟显示	203
9.3.3 电磁感应模拟显示	204
9.3.4 圆周运动的投影	207

9.3.5 点电荷电场对试探电荷的作用力模拟显示实验	208
9.3.6 电磁波的传播	210
9.4 函数作图编程实例	211
9.4.1 作两个正交平面上的正弦曲线	211
9.4.2 显示自由落体运动轨迹	212
9.4.3 显示作上抛运动的物体的运动轨迹	212
9.4.4 显示电梯在上行过程中的运动规律	213
9.4.5 显示地球表面的抛射物体的运动规律	214
9.5 交互实例	216
9.5.1 射程与抛射角的关系	216
9.5.2 伽利略斜面实验	218
9.5.3 水杯打蛋模拟实验	224
9.5.4 交流电路测量模拟实验	226
9.5.5 伯努利方程应用模拟实验	232
第 10 章 OpenScript 常用语汇	235

第 1 章 初识 ToolBook II 8.0

1.1 关于 ToolBook II 8.0

1.1.1 ToolBook II 8.0 简介

ToolBook 是美国 Asymetrix 公司开发的多媒体制作工具,在国际多媒体软件行业有着举足轻重的地位。Asymetrix 公司总裁保罗·艾伦(Paul G. Allen)是当年和 Microsoft 公司总裁比尔·盖茨开发 BASIC 语言的合作者。20 世纪 80 年代末,Asymetrix 公司开始推出基于图形用户界面的 ToolBook 应用程序开发工具。ToolBook 一开始就使用了面向对象的程序设计方法,并使用了超文本和超媒体的思想,它能将作图、数据库管理、文本操作、应用程序设计和其他功能结合起来,有很大的使用灵活性。ToolBook 推出后,曾获得美国 PC Magazine 杂志技术最佳奖,Computer Language 杂志最高生产力奖,被 Lotus 杂志评为最佳软件。20 世纪 90 年代以后,ToolBook 的版本不断更新,1995 年推出 4.0 版,后来又相继推出 ToolBook 5.0、ToolBook 6.0 版本。从 ToolBook 6.0 版本起,称为 ToolBook II。1999 年,推出 ToolBook II 7.0,2000 年末至 2001 年初,推出 ToolBook II 8.0。与以前的版本相比,新版本更着重网上应用的开发能力,Asymetrix 公司称它是在线学习的最佳解决方案。

ToolBook 系列的主要产品成员有:ToolBook II Instructor, ToolBook II Assistant, ToolBook II Librian, ToolBook II Publisher 等。目前最高版本为 8.2。ToolBook II Assistant 是一个无需编程的简易版,ToolBook II Instructor 是一个专业版,它除了涵盖 ToolBook II Assistant 的所有功能外,还可进行编程,让使用者有更大发展空间。ToolBook II Librian 则是一个基于服务器模式的网上教学管理系统软件,可运行于 Windows NT 或 Unix 上。将 ToolBook II Librian 和 ToolBook II Instructor 配合使用,可构成远程教育支撑平台,完整地实现网上远程教学和培训。

1.1.2 ToolBook II 8.0 的基本构架

下面以 ToolBook II Instructor 为例,介绍 ToolBook 的基本构架。

与其他多媒体制作软件不同,ToolBook 把制作的多媒体软件程序想像为一本书,一本书就是一个应用程序文件,文件扩展名为 .tbk。这本书由许多页组成,一页其实就是一个屏幕画面,它不像网页那样一页可以有多个屏幕画面。这个基本构想与读书人的习惯很吻合,容易被教师和学生接受。ToolBook 的英文意思就是工具书。ToolBook 的页由对象组成,所谓对象,是指文本、图形、图像、音频、视频等多媒体素材,也就是构成页面的元素。对象还可以是页面以外的其他实体。ToolBook 的对象包括:热词、按钮、文本框、记

录文本框、图形、组群、前景、背景、页面、视窗、书、系统书、动态库、系统等。每一页又由前景和背景组成,前景和背景都可以包含许多对象,每一页还可以有许多层,就好像把一叠透明图片叠在一起组成一个页面一样。与其他多媒体工具软件的使用界面不同,ToolBook II 的使用分为两个层次:作者层次和读者层次。在作者层次可以创作课件,编程等,但不能运行作者编好的程序。读者层次可阅读课件,做读书笔记,改动课文(如果作者允许)进行各种交互,运行各种程序等。ToolBook 的作者层次类似于其他编程软件的编辑界面,而读者层次则与一般编程软件的运行环境有些相似,但也有很大的不同。作者层次和读者层次可以很方便地通过按 F3 键进行切换。ToolBook II 采用面向对象的程序设计方法。它的交互程序以事件驱动,事件就是读者发出的操作指令如点击鼠标、选择菜单、打开文件等。一个事件触发后,就会产生一个叫消息的信号,ToolBook II 的程序都是针对一个特定的消息进行编写的,或者说它的程序脚本就是对消息的响应。ToolBook II 内置了许多功能模块,Catalog 模块可以像 Authorware 那样不用编程创作交互程序,也有可视化的编程模块 Actions Editor,使编程变得很容易,还有其本身特有的编程语言 OpenScript,使编程者可以大显身手。此外 ToolBook II 还有许多附带的工具软件,帮助使用者建立对象和编制程序,给使用者带来很大的方便。下面对编程模块作一个概略的介绍,读者如果是第一次接触 ToolBook II,可能一下子不能全都领会。但这没关系,介绍这些模块的目的只是想让读者对 ToolBook II 有一个大概的了解而已。读者可以在以后的学习中慢慢领会。

Catalog 模块 ToolBook II 的 Catalog 包含有大量的构件,作者可以像使用一般对象那样,利用 Catalog 中的构件来建造多媒体作品中的每一个对象。更多的情况下,是用 Catalog 这个工具来建立交互程序的。Catalog 中的构件都是一些有特定功能的预编程的构件,使用起来非常方便,只要把所需的构件从 Catalog 窗口中拖到多媒体作品的页面上,然后在相应的对话框中写入正确的相关信息即可。ToolBook II Instructor 的 Catalog 预编程构件目录包括 10 个子目录:动作对象(Action Objects);按钮(Buttons);对象建立(Draw Objects);媒体播放器(Media Players);导航(Navigation);寄存器(Placeholder Objects);问题(Questions);评分跟踪(Scoring and Tracking);文本框(Text Fields);我的对象(My Objects)等。使用 Catalog 模块可以实现超链、翻页、动作触发、建立对象、向读者提问、限时回答、评分改卷、互联网应用扩展、多媒体播放等。用预编程构件目录 Catalog 来编制人机交互程序,完全不需要编写代码,只要在相应的对话框中正确填入信息即可,特别适合不会编程的人使用。

Action 模块 ToolBook II 的可视化人机交互编程工具 Actions Editor 也是一种比较容易使用的人机交互编程工具,它使作者在可视化的环境下通过点击鼠标进行选择便能实现编程。与预编程构件目录 Catalog 的使用相比,它的使用相对稍难一些。这种工具的使用过程中出现了条件语句、循环语句等书写格式,应用了变量、参数等概念,实际上也使用了函数和子程序的概念。不过用这种工具编程不需要掌握某一种计算机语言,只要求对计算机语言略通一二即可。它适合有一点计算机语言基础的人使用,从功能上来说,它要比预编程构件目录 Catalog 更灵活,效果更丰富多彩。利用它可使不会编程语言的人做出编程语言才能达到的效果。用这个可视化编程工具编制出的交互程序叫做动作序列(Action Sequences),在这里使用者可编制出程序提示读者输入信息,改变某个对象的特

性,播放媒体等;可以规定在何种条件下才能启动程序;可以编制循环过程。可视化编程工具 Actions Editor 的界面与一般的窗口界面一样,主要是通过菜单和工具按钮的选择来进行操作。可视化编程工具 Actions Editor 的使用很简单:在多媒体作品页面中先选择一个对象,因为所有的动作序列都是针对一个具体的对象而建立的。然后在作者工具栏中单击可视化编程工具 Actions Editor 的图标,打开 Actions Editor 工作窗口。这个工作窗口与普通的 Windows 工作窗口并无不同,其上方是主菜单,主菜单下面是工具栏,工具栏的最右边是一个列表框,其次是各种编程工具。工作窗口中列出的是自动编制的程序代码行。编写程序时,首先在工具栏右边的列表框中选择一个事件,如鼠标单击事件。因为动作序列的执行是由一个特定的事件激发的,一个动作序列处理一个特定的事件。接着根据程序的需要,通过单击工具栏中的工具按钮,加上随之打开的级联菜单的选择和在各种对话框中填入适当的数据,作者可以定义变量和参数,插入程序执行的条件或程序循环过程,或插入各种交互动作。这些交互动作可以从菜单中选择。一旦各种变量、参数、条件、动作选择完毕,一个交互程序就完成了,作者无须动手编写代码。这是一个很好的为不懂编程语言的人准备的编程工具。用它编程所得到的效果比用预编程目录来选择对象要更方便灵活,形式更丰富。用可视化编程工具 Actions Editor 还可以编制一些供各种对象公用的程序,称为共享动作序列。共享动作序列不针对某一特定的对象,每一个需要调用该动作序列的对象都可以调用。调用时还可以传递参数和带回返回值,实际上就是编制一些共享子程序或函数。可以说,用可视化编程工具 Actions Editor 编制交互程序就是不用编写代码的自动编程。用它编制的程序可以以 DHTML 格式发布到网上并能被很好地执行。

OpenScript 模块 OpenScript 编程语言是 ToolBook 特有的编程语言。它是一种面向对象的高级语言。与其他高级语言(如 C 语言)一样,它也有各种变量,各种条件控制结构、分支控制结构、循环结构,可自定义对象性质、函数、子程序。该语言系统带有各种各样功能齐全的库函数和对象性质,给使用者在编程时带来很大的方便。OpenScript 编程语言与其他语言相比,还是比较易学易用的。这主要是因为这种编程语言的语法和行文与英语非常接近,使用者只要有一定的英语基础,就很容易掌握。从功能上来说,这种语言编制出来的程序并不比一般的计算机高级语言差,别的计算机语言编程能做到的,这种语言也可以做到。用它编程来控制多媒体作品中的对象的行为和动作,则比其他语言要方便灵活得多。用这种语言编制人机交互程序,可以做到随心所欲,灵活精确,是编制人机交互程序的很好的工具。不足之处是,它要求使用者要有较好的编程语言基础,无编程语言基础的人学习和使用起来难度要大些。此外,用这种语言编制的程序不能用 DHTML 的格式发布到 Internet 上,而必须以 ToolBook 本地应用的文件格式发布,同时要求在操作平台上挂上 ToolBook 提供的 Neuron 浏览器(可在网上下载)才能运行。

1.1.3 ToolBook II 多媒体作品的发布方式

ToolBook II Instructor 制作的多媒体作品,可以用多种形式发布:除了用光盘形式发布单机版外,也可以以 ToolBook II 本地应用的方式发布局域网或互联网上的应用版,也可以以系列 HTML 加上 JAVA 网页的方式发布互联网上的应用版,还可以以系列 DHTML 网页的方式发布互联网上的应用版。其多媒体作品在网上应用的发布方式多

样,多媒体作品的人机交互程度随发布方式的不同有所差别,总的说来都有较好的表现,尤其是以 ToolBook II 本地应用的方式发布互联网上的应用版时,其人机交互的程度与单机版式几乎一样,不过这时它要求挂上一个 ToolBook II 本身提供的浏览器。利用 ToolBook II 创作多媒体作品时,事先必须决定多媒体作品以哪一种形式发布,因为这牵涉到建立人机交互程序时使用何种编程工具的问题。如果多媒体作品以系列 HTML 加上 JAVA 网页的方式发布到互联网上,则操作平台要求安装 Internet Explorer 3.02 或 Navigator 3.01 或其以上的版本,这时人机交互程序的制作无需编程,只要应用 ToolBook II 本身带有的预编程构件目录 Catalog 就可以了,当然这时人机交互的程度要差一些。如以系列 DHTML 网页的方式发布互联网上的应用版,则操作平台要求安装 Internet Explorer 4.01 SP1 或 Navigator 4.06 或其以上的版本,这时人机交互程序的制作除应用 ToolBook II 本身带有的预编程构件外,还可以使用 ToolBook II 本身带有的可视化人机交互编程工具 Actions Editor。这时多媒体作品人机交互的程度有较大提高。如果以 ToolBook II 本地应用的方式发布互联网上的应用版,则操作平台要求安装 Windows 9x/NT 4.0 或以上的操作系统,并且要求挂上 ToolBook II 本身提供的 Neuron 浏览器(可下载)。这时人机交互程度的制作便可以随心所欲,除使用预编程构件目录 Catalog 或可视化人机交互编程工具 Actions Editor 外,还可使用 ToolBook 本身提供的面向对象编程语言 OpenScript 进行随心所欲的编程,使人机交互程度大大提高。

1.2 认识 ToolBook II 8.0 的界面

1.2.1 ToolBook II 8.0 的安装

开始安装之前,先了解运行 ToolBook II 8.0 所需用的硬件配置要求。计算机的配置要求至少达到:

CPU: Pentium 166 以上;
内存 RAM: 32 MB 以上;
CD-ROM: drive 4 倍速以上;
硬盘空间: 300MB 以上;
操作系统: Windows 9x/NT 4.0 以上;
显卡 VGA: 16 位色 分辨率 800×600。

一般的计算机都能达到这一要求。

ToolBook II 的安装十分容易。只要把软件光盘放入光驱,安装程序就会自动运行,初学者只要一路选择默认安装就可以了。如果要改变系统文件装入的路径,安装时按提示输入路径即可。对于熟练者,可以按自己的意愿进行定制安装。安装完毕进行重新启动,便可进入 ToolBook II 的界面。

1.2.2 ToolBook II 8.0 的界面

当你第一次打开 ToolBook II 8.0 的时候,将看到如图 1-1 所示的界面。

一般情况下,可以单击 Quick Start(快速起动)标签,在其中选择 Blank Book 项,再按

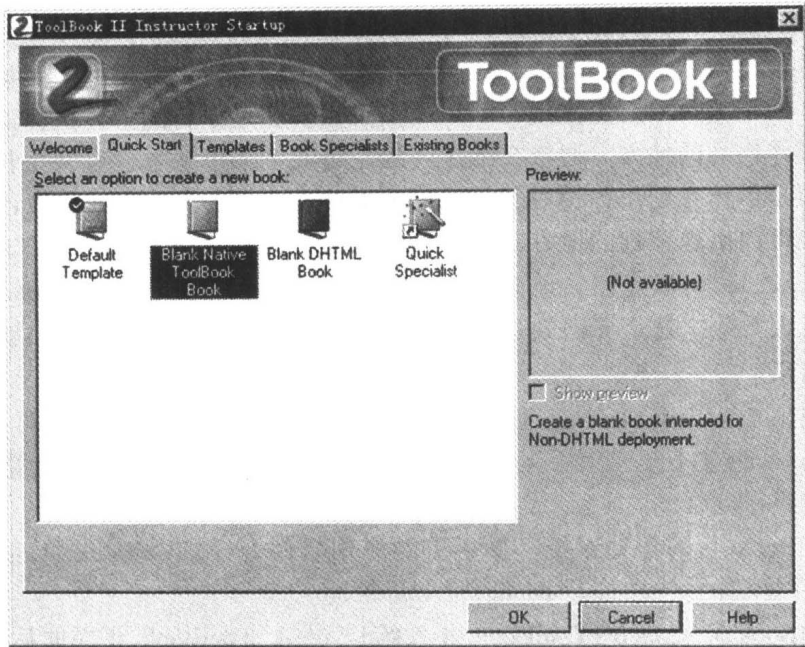


图 1-1 开始进入 ToolBook II 8.0 时的界面

OK 按钮确认,便可进入 ToolBook II 8.0 的主界面,见图 1-2,默认的情况下是进入作者层面。

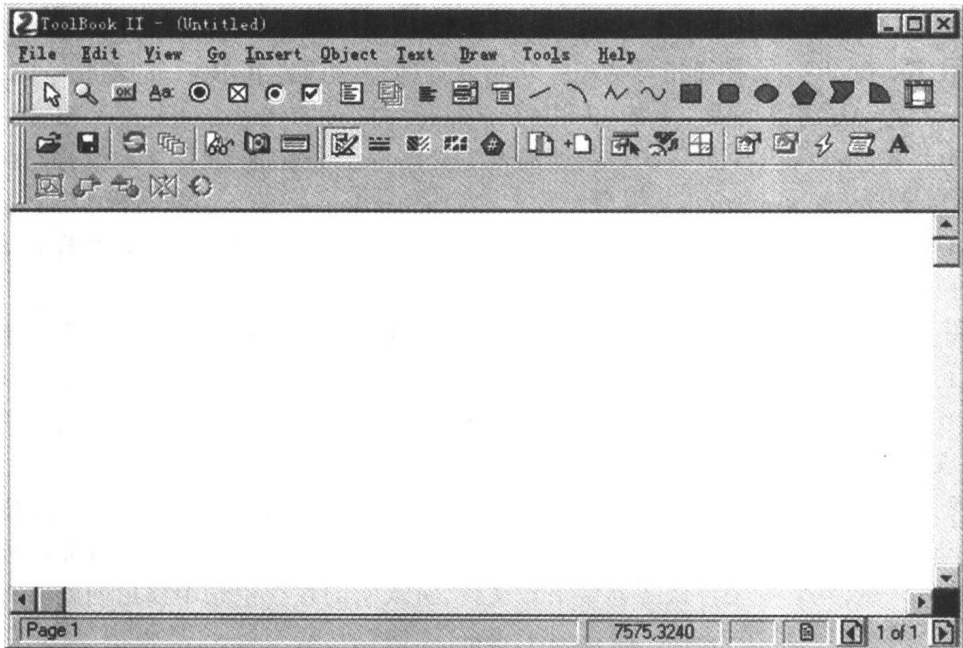


图 1-2 ToolBook II 作者层面

现在我们来认识这个界面。在进入 ToolBook II 作者层面时,看到的是一个典型的 Windows 应用程序的工作窗口。跟一般的 Windows 应用程序的界面一样,窗口的最上面是标题栏,标题栏的左边是 3 个操纵窗口的方块按钮:从左到右分别为最小化按钮、

最大化/还原按钮、退出按钮。标题栏下面是主菜单栏,上面共有 10 个主菜单项。主菜单栏下是作者工具栏和快捷工具栏,栏中是一些在创作过程中常用的工具按钮,这些按钮其实是一些常用菜单项的快捷按钮。快捷工具栏下面是作者的工作区,即作者进行创作、编辑多媒体作品的地方。通常在工作区的左边或主菜单下方,有一个长方形的作者工具栏,里面是供作者创作各种对象时使用的工具。这个工具栏有时可以出现在快捷工具栏下方,也可以出现在别的地方,完全可以由作者操纵。在工作区的最下方,是一个狭长的条形区域,称为状态栏。上面有页码、有关的提示信息、当前鼠标位置的坐标、翻页按钮和总页数等。这个界面就是进行多媒体创作的工作台。你的作品就在这里一步一步地产生出来。

在开始使用 ToolBook II 之前,你必须知道除了书本以外,在什么地方可以找到帮助,这样在遇到困难时,才不至于束手无策。其实 ToolBook II 本身就提供了大量的帮助。你可以从以下途径得到帮助。

利用 ToolBook II 的帮助系统 像所有的应用软件一样,ToolBook II 也有一套完整的帮助系统,在需要的时候,按下 F1 键,可求得帮助。

利用 ToolBook II Coach (ToolBook II 教练) 进入 ToolBook II 界面后,在 Help(帮助)主菜单下,选择 Coach。这时一个附加的窗口就出现在屏幕上。这个窗口中显示的文字帮助是所谓“上下文敏感”的,即它会根据作者建立的对象不同而自动更新其中的内容,它会告诉使用者如何一步一步地建立对象,设置它的特性。当你工作的时候,让这个 ToolBook II 教练窗口打开着,这样它里面的内容就会根据使用者的操作内容变化来改变,随时给你以指导,初学者可以从中得到很大帮助。

利用 ToolBook II 的在线指导书籍 从桌面上的“开始”菜单开始,逐层进入 ToolBook II Instructor 8.0,它下面除 ToolBook II Instructor 外,还有 Documentation 和 ToolBook II Resource Center 等几个可以求得帮助的地方。Documentation 中有 3 本很有用的在线书籍,分别是 Online user guide (用户指南),Customization guide (定制指南)和 Programming in OpenScript (OpenScript 语言编程)。这些书都是英文版的,英文基础差的读者可以借助东方快车之类的翻译软件进行阅读。

利用 ToolBook II 资源中心 (ToolBook II Resource Center) ToolBook II 资源中心可以一次打开多个有用的工具。这里它可以显示如何应用 Windows ActiveX Data Objects (ADO) 和 OLE,可以提供许多关于设计思想和显示技巧方面的实例,它还提供了编辑模板、音频文件、优化程序等以便在网上发布的工具,还可以找到使用指南。

访问 Asymetrix 网站 在这个网站里,你可以找到许多关于 ToolBook II 的技术资料、用 ToolBook II 创作的应用实例和在线学习的解决方案,可以在它的产品资料数据库中检索查阅文章,在它的文件服务器中下载文件,进入它的在线论坛中提出问题并得到反馈等。这个网站的网址是: www.asymetrix.com。

1.3 ToolBook II 8.0 名词概念

在进入创作之前,我们还必须耐着性子搞清有关 ToolBook 的一些名词和概念,以免后来的学习中碰到这些不熟悉的名词和概念时,造成学习的障碍。

书 正如上面所述, ToolBook II 多媒体创作工具把用它所开发出来的多媒体作品应用程序想像为一本书。这里书的概念与一般的书的概念有相同之处, 也不完全相同。ToolBook 的“书”实际上是指由它开发出来的应用程序, 就好像 Powerpoint 把它的作品想像成为幻灯片, Authorware 把它的作品比喻为舞台场景一样。这里的一本书就是一个应用程序文件, 文件的扩展名为 *.tbk。书的名称就是应用程序的文件名。“书”由页面组成。当新建一个应用程序时, 就建立了一本新书。

页面 ToolBook 的应用程序——“书”的基本组成单位。当你翻阅一本书时, 就是从一页翻另一页, 因此页又是在书中进行超链时的基本单元。一个页面就是一个屏幕画面。页面由前景和背景构成。这里页的概念与一般书的页也有所不同, ToolBook 的页由前景和背景组成, 前景和背景又分为许多层, 普通书的页只能有一层。

背景 背景是指页面后台里的内容。与舞台上的背景类似, 背景上的内容通常是几个页面共用的一般比较固定的内容, 就好像信笺上的固定图案一样。背景的内容一经确定, 就可供有相同背景的页面共享, 不需要每一页都进行背景的编写。背景和前景内容的编写是分开进行的。编写背景的内容时, 前景不受影响, 编写前景的内容时, 也不会影响到背景的东西。在某一页的背景上进行编辑时, 其内容的改变会对所有使用同一背景的页都产生改变。

前景 前景是页面前台的内容, 与背景的内容不同的是, 前景的内容一般每一页都是不同的, 当然也可以有相同的内容。对一页的前景进行编辑时, 不会对其他页产生影响。除个别例外, 前景和背景所包含的元素成分是相同的。

对象 构成页面的前景和背景的基本元素如文本、图形、按钮、声音、动画等实体, 都可以称之为对象。ToolBook 的对象包括: 热词 Hotword、按钮 Button、文本框 Field、记录文本框 RecordField、图形对象 Graphic Objects、组群 Group、前景 Foreground、背景 Background、页面 Page、视窗 View、书 Book、系统书 SystemBook、动态库 DLL、链接和插入对象 OLE、系统 System 等。

这些对象中, 前景 Foreground、背景 Background、页面 Page、书 Book 前面已经介绍过。热词 Hotword 是指页面的文本中某些特别的单词, 通常是一些重要的概念或有特别意义的关键词句。在它上面设置了一些超级链接, 或者设置了一些特定的程序, 它允许读者通过点击进行人机交互。按钮 Button 是页面中触发人机交互执行程序的开关, 它可以做成各种形状。其实, 在 ToolBook 的页面中除了按钮以外, 几乎所有的对象都可以通过点击触发人机交互程序, 起到按钮的作用。文本框 Field 是页面中的文字部分, 要在 ToolBook 的页面中书写文字, 必须要设置文本框, 将文字置于文本框中。文本框中有一种特别的类型, 就是记录文本框。记录文本框是专为页面背景而设的, 它不能用于页面前景上。图形对象 Graphic Objects 指页面中各种几何图形, 它们是用 ToolBook 的作者编辑工具建立的。图形对象包括圆、各种多边形, 直线、曲线等。组群 Group 指由一些简单的几何图形组合构成的复合图形。视窗 View 是显示页面的窗口, 它的特性可以由作者进行定义。

层 前面提到, 页由前景和背景组成, 前景和背景都可以包含许多对象, 还可以有许多层, 就好像把一叠透明图片叠在一起组成一个页面一样。先建立的对象在较下层, 后建立的在较上层, 一层层叠压起来。对象的层次是可以调整的。

对象属性 上面提到的各种对象,都有它们各自的性质,如文本框边框的式样、文字的内容、图形的颜色、位置、层次等。这些都称为对象的属性。对象的属性可由作者进行设置。

作为本书的开头,我们先介绍上面一些基本的名词概念,还有许多概念我们必须在以后的章节中逐步学习,如事件、消息、对象层次(等级)、OpenScript 编程语言、脚本等。

第 2 章 ToolBook II 8.0 使用入门

2.1 读者/作者界面介绍

第 1 章已经指出,与其他多媒体工具软件的使用界面不同,ToolBook II 的使用分为两个层次:作者层次和读者层次。现在我们就来认识这两个层次。作者层次的界面如图 1-2 所示。在作者层次使用者(作者)可以建立各种文本、图形,使用各种资源创作自己的多媒体作品,编制各种交互程序等,但不能运行作者编好的程序。ToolBook 的作者层次类似于其他编程软件的编辑界面。当进入 ToolBook II 的系统时,系统会自动地进入作者界面。作者层次和读者层次可以很方便地通过按 F3 键进行切换。如果使用的只是 ToolBook II 制作出来的产品,则进入的只是读者界面,而且不能切换到作者层中,除非机器安装有 ToolBook II 系统。ToolBook II 的读者界面如图 2-1 所示。

2.1.1 读者界面

读者界面如图 2-1 所示。

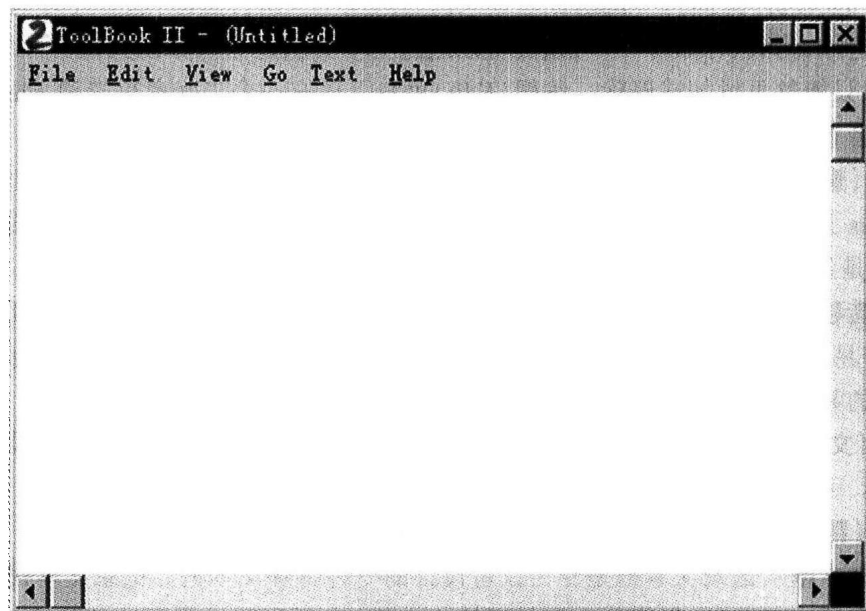


图 2-1 ToolBook II 的读者界面

由图 2-1 可见,ToolBook II 的读者界面比较简单,没有工具栏,只有一个主菜单栏,主菜单下面是工作区。在读者层次可阅读课件,做读书笔记,编辑课文,保存文件(如果作