

# Authorware 多媒体制作应注意的几个问题 Some Problems in Authorware Multimedia Projections

黄志春      许泽平  
Huang Zhichun   Xu Zeping

(桂林陆军学院计算机教研室 桂林 541002)

(Computer Staff Room, Guilin Military Academy, Guilin, 541002)

**摘要** Authorware 多媒体制作过程中应注意界面设计的一致性, 分支和框架的选择, 素材连接方式, 图片和文字的处理与加工, 变量、函数和插件的巧用, 程序打包的完整性等问题。

**关键词** Authorware 多媒体 一致性 完整性

中图分类号 TP37; G434

**Abstract** During Authorware multimedia projections, the problems including the consistency of interface design, branch or framework selected, material link fashion, material processing, variable, function and extend function using and the integrity of program packing that should be concerned is mentioned.

**Key words** Authorware, multimedia, consistency, integrity

随着 Internet 技术的迅速发展和网上课堂的推广, Authorware 以其强大的功能和直观简明的流程设计特点, 得到了广泛的应用。Authorware 是一个优秀的基于流程图标的交互式多媒体制作软件, 它允许开发者使用文字、图片、动画、声音、数字电影等信息来创作交互式应用程序, 是一种面向对象的、以图形流程线逻辑编辑为主导、以函数变量为辅助、以动态连接库 (DLL) 为扩展机制的“无需编程”的多媒体工具软件。本文根据作者在教学和课件制作中的实践经验, 探讨 Authorware 多媒体制作过程中应该注意的几个问题。

## 1 界面设计的一致性

优秀的多媒体不仅具有丰富的内容、良好的交互方式还要有吸引人的界面。界面设计要有一致性, 这一点相当重要。例如: 一个特定按钮应当始终具有相同的功能并在相同的位置, 并要保证每个按钮和控件的功能清晰, 不要出现创建功能不同而外观相近的按钮。指示给用户可“单击”、“拖动”或“编辑”的方式也一定要有一致性。当用户操纵某项功能时, 要提供视觉和听觉上的反馈。假如用户开始了一个需要超过几秒钟的过程时, 要显示提示信息或其他的“忙碌光标”, 不应当出其不意地消失或突然改变功能, 这些都可能迷惑用户。要允许用户错误操作及撤消操作。界面设计不要太刻板, 要考虑可以让用户在某种程度上定制界面, 通过允

许用户定制界面，可以提高他们的参与及投入到你的产品中的热情。

## 2 注意分支和框架的选择

Authorware 中，分支和框架都是一种复合结构，它们通常能实现相同的设计目标，有时还能互相通用，但它们之间是有区别的。分支结构在执行路径选择和自动循环控制上比较有优势，而框架在实现页面结构和超链接上更加简单和易于实现。框架是一个比较独立的模块，自我封装性很好。退出框架就相当于退出一个函数模块，该模块中的按钮、显示都会自动擦除，省去了不少麻烦；而分支结构则在循环执行某些程序的控制上相对简单。在主体设计中，可以以框架为主，进行框架嵌套，同时兼用分支结构进行循环。

## 3 注意素材的连接方式

无论图片、声音或者视频，都有外部链接、嵌入到 Authorware 两种方式。就图片而言，单击“File”→“Import”，将会出现对话框询问导入哪一张图片。如果复选“Link to File”，则会以外部链接方式调用该图。如果图片不是很大，采用将图片嵌入到 Authorware 中，其显示是比较快的，如果有大量的图片都用这种嵌入的办法，最好在程序完成之后将图片入库。反之，采用外部链接便于素材修改，并且能够减少应用程序文件的数据量，提高运行效率。

## 4 注意图片和文字的处理与加工

通过扫描或其他方法，可以获得一些图片素材，但是直接得到的图片素材并不一定能直接使用，必须对图片进行处理。图片的处理可以使用图像处理软件 Photoshop 来完成，处理后的图片基本上采用 JPG 格式，一部分动画用的是 gif 格式。在多媒体教学软件的制作中，涉及很多文字资料，大量的文本输入非常令人头痛。我们利用 HP 智能扫描仪，可以一次性把原稿扫描成文本，将大大提高了工作效率。对于在 Authorware 中使用的字体打包后在不同的机器上执行时，由于缺乏该字体而产生的字体替换，从而造成布局和视觉差异的问题，可以采取以下2种方法来处理：一是如果文字内容不多时，可以在 Photoshop 中将文字内容转换为图片；二是文字内容比较多时，可以将使用的字体安装在软件执行的机器中。

## 5 注意变量、函数和插件的巧用

在 Authorware 中，虽然图标流程方式非常简便、明了，但是并不能完全替代编程，对于一些特殊的、复杂的控制任务，仅仅利用图标来实现的工作量很大而且不容易实现。所以在设计的过程中能否熟练运用变量、函数将极大地影响程序的执行效果。在 Authorware 中经常使用的内部函数有：Eval ()、EvalAssign ()、DisplayIcon ()、EraseIcon ()、GoTo () 等等。此外，Authorware 不可能将 Windows 的功能全部包括在它的系统中，为了使高级用户更深层次、更广泛地对计算机进行控制，Authorware 提供了外部函数。外部函数可通过菜单命令“Window”→“Functions”来调用。外部函数一般是成对使用，因为外部函数是对系统直接的控制，它的执行结果会影响系统的设置。因此，用完过后不要忘记使用卸载函数。最后要注意在程序中用到的外部函数在打包和发行时，一定要放到 Authorware 主控文件能找到的地方。通过适当的扩展，Authorware 几乎可以完成任何工作。扩展的方法很多，除了 DLL 或 UCD，目前各种各样的 Xtra 逐渐成为主角，ActiveX Xtras 正是 Authorware 家族中的新贵。Xtras 是

一些软件模块,它是由其他独立开发商开发的 Xtras 效果,在 Aauthorware 利用 Xtras 效果可以在许多方面扩展 Authorware 的功能。例如,运用 WebXtra 这个 Xtra 插件,可以在 Authorware 中浏览网页。

## 6 注意程序打包的完整

多媒体打包时不仅要包含逻辑结构和图表内容的程序主题,还应包括有关的库文件、外部媒体文件及驱动程序、Xtras、scripting Xtras 和 DLL 文件等等,并在文件设置时指出外部链接文件的查找路径。打包文件选择“File”→“Package”菜单命令,在“package File”的下拉列表中有3种包装方式:“Without Runtime”打包的文件所占的空间小,用户也无须装入 Authorware 环境,但必须通过 Runa5w32.exe 文件才能执行;For Win 3.1是在 Windows3.1环境下的可执行文件;For Windows 9X and NT 是能够在 Windows9X 或 Windows NT 环境下运行的可执行文件。选中“Resolve Broken Links At Runtime”可以解决程序的映像图标与库图标断链的问题。选中“Pack All Libraries Internally”则会在可执行文件中包含用到的库,防止程序在运行的时候找不到库文件而发生错误。

(责任编辑:邓大玉 曾蔚茹)

(上接第293页)

件集成了现代教育学理论及优质教学师资经验并运用了面向对象的可视化编程语言作为制作平台,它适应性广,各个层次的学习者都可通过“人—机对话”式的教学而达到“无师自通”的效果,尤其是对某些一时难于理解、掌握的学习内容,学生还可进行多次的重复学习,直到完全掌握为止。这个过程中学生不需要问任何人,无需“不耻下问”,可以避免个别学生因“面子”原因等而羞于提问,减轻其心理障碍与压力,提高学习的自信心,进而达到提高学习效果的目的。在课件的教学功能上,自学型课件除具有前两种课件所具有的教学功能外,此类课件还带有练习题库、教学测试等功能并附有专家系统,能根据学习者练习测试的结果指出学生对本教学内容的掌握程度,同时提出下一步的学习建议等等。但自学型课件的弱点在于它是一个完整的教学系统,一般的教师难于自己制作,需要一个专家群体的协力攻关才能完成,工作量大,内容的更新也有一定难度,因而在制作时对教学内容的选择要有一定的前瞻性。

(责任编辑:邓大玉 曾蔚茹)