

China-pub.com

下载

第9章 库和智能对象

在开发大量多媒体软件的过程中常常要用到某些相同的東西，如某个已设置好的图标或某组图标结构，这时，最好使用库或者是模块，这样能够避免重复的设置与编辑。

库和模块的基本功能类似，但它们又各有特点，库文件与程序之间是一种链接的关系，而不是将一个图标进行备份，因此在文件的保存上可以节省磁盘空间。模块的制作采用的是另外一种方式，它是将多媒体开发者经常使用的图标、按钮甚至是流程线的一部分制作备份，在使用时可以直接添加。

本章主要内容：

- 新建库文件。
- 编辑库文件。
- 模块及智能对象简介。
- 使用智能对象。

9.1 库

在本节，我们先介绍库的使用方法，在 Authorware 中，库的功能更像日常生活中使用的收藏夹，用户可以在库文件中添加图标，也可以进行移动、删除或更新。在下面的三个小节中，将分别介绍有关库文件的编辑和使用过程。

9.1.1 库的使用

在使用库文件之前，必须先建立一个库文件，在建立库文件的同时，Authorware 会同时打开一个程序的设计窗口。用户可以在编辑程序之前建立库文件，也可以打开一个已经编好的程序来建立库文件。

打开 File 菜单，然后单击 New 子菜单下的 Library(库)命令，Authorware 就会打开一个库文件窗口，如图 9-1 所示，新建的库文件窗口标题同样是 Untitled。

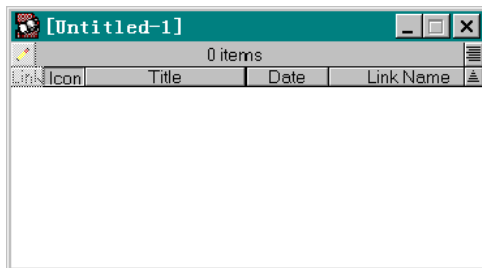


图9-1 新建库文件

如果想根据某个程序来定制库文件，首先要打开这个程序，然后再新建一个库文件。下面我们打开一个应用程序，然后利用这个程序来制作库文件，比如前面讲的“播放器 .a5p”。我们将流程线中的“数字化电影”图标保存为库文件，

则可以直接用鼠标将它拖到右面的库文件窗口中，如图 9-2 所示。添加到库文件中的图标我们称之为库图标，在库图标的左侧显示一个链接标记，同时，该库图标的标题名与流程线上的图标标题同名。



提示 流程线上的图标与库图标是一种链接的关系，流程线上的并没有被移走。

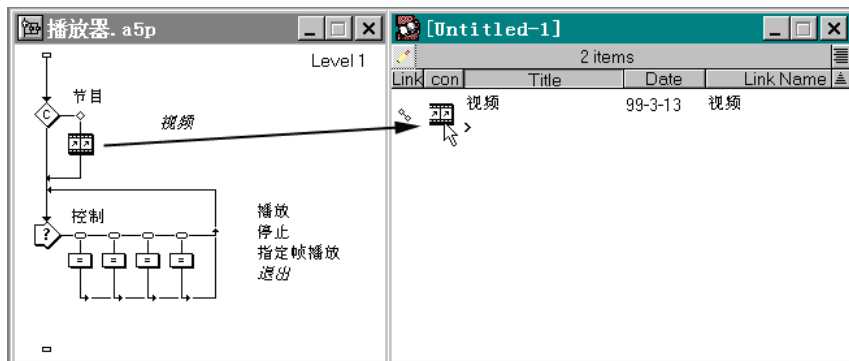


图9-2 添加库文件

如果将流程线上的“判断”图标添加到库文件中，Authorware会弹出一个提示对话框，如图9-3所示。该对话框提示，在库文件中只支持“显示”图标、“交互”图标、“声音”图标、“数字化电影”图标和“计算”图标，其他图标不能被制作作为库图标，这是制作库文件的缺陷所在。



图9-3 提示对话框

“计算”图标可以作为库文件，但不是所有的“计算”图标都可以，如果“计算”图标的文本框中有关于图标引用的语句，如 `MediaPlayer(@"IconTitle")`，这样的“计算”图标将不能够作为库文件，使用“计算”图标制作库文件一般是用它来存储大量的语句和表达式。

在库文件窗口中，可以添加多个图标，来组成更为丰富的库文件，这样的库文件才会体现出它的强大的功能。



注意 在一个程序下可以建立两个库文件，但两个库文件中不能使用同一个图标。

保存库文件，可以单击File菜单下的Save命令，Authorware将弹出如图9-4所示的Save As对话框。在“文件名”文本框中输入库文件的名称，如“播放器”，然后单击“保存”按钮，Authorware就会把该库文件保存在指定的文件夹中。在Authorware中，库文件的扩展名是.a5l。



提示 如果没有保存库文件就直接单击设计窗口上的“关闭”按钮，Authorware同样会弹出对话框提示你进行保存。

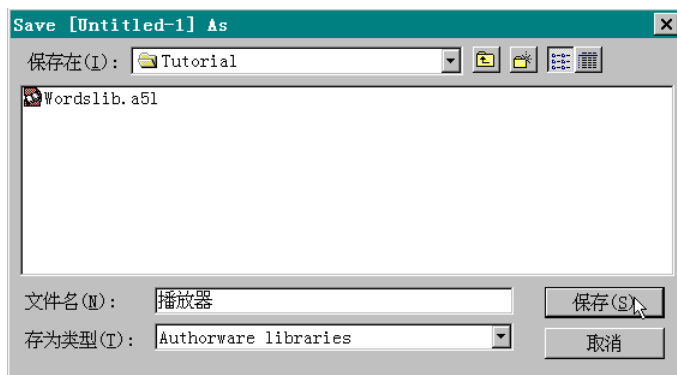


图9-4 保存文件对话框

9.1.2 库的编辑

Authorware的库文件同样可以进行删除、移动、拷贝操作，另外，还可以对库文件进行各种各样的优化处理。

如果想将库文件中的图标删除，可以先选定它，然后再单击工具栏上的“剪切”按钮。当单击该按钮后，Authorware会弹出提示信息，提醒操作会断开链接，单击 Continue按钮，将执行删除操作。

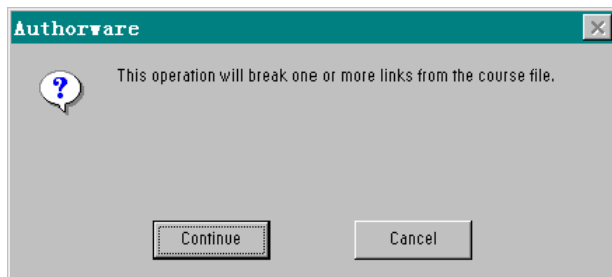



图9-5 提示信息

 **技巧** 被剪切的库图标同样被暂时保存在系统的剪切板上，可以单击“撤消”按钮进行恢复。如果想将库图标直接删除，可以在键盘上按下Delete键。

库文件的移动操作包括两种，一种是将库文件中的库图标添加到程序中去；另一种是在两个库文件之间进行库图标的转移。当将库文件中的图标拖动到指定的程序中后，库图标和程序之间建立其链接关系，库图标依然保留在库文件中。如果在两个库文件之间进行移动，则库图标将不会留有备份。

使用库文件时，首先要打开或新建一个应用程序，用户可以将图标直接拖放到流程线上，也可以采用复制/粘贴操作来完成。如图9-6所示，采用移动方式和程序之间建立的是链接关系，在库图标前有链接标记，并且在流程线上对应的图标标题呈斜体字，如图中的 Art Frame图标。如果采用复制/粘贴操作来使用库文件，则库图标会被拷贝到流程线上。如图中的 Background图标，在库窗口中它前面没有链接标记，在流程线上图标标题为正常体，表明它不是链接的。

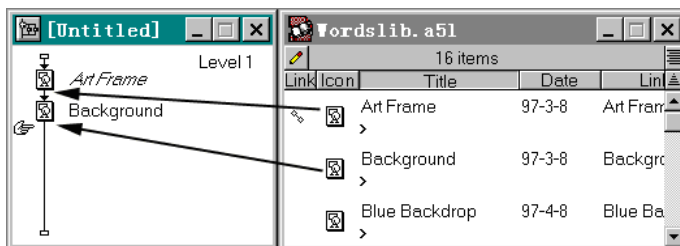



图9-6 使用库文件

采用移动的方法来使用库图标只能逐个进行，若想一次使用多个库图标，必须采用复制 / 粘贴的操作。方法是，按住 Shift 键，然后在库窗口中单击所要的各个图标，选择完后，单击工具栏上的“复制”按钮，然后在流程线上单击目标位置，最后再单击“粘贴”按钮。

 **注意** 如果要流程线上的图标制作为库文件，则不能采用复制/粘贴的方法向库窗口中添加。除了以上库文件的编辑方式外，还可以对库图标进行排序、扩展/折叠、注释及读/写控制操作。打开库文件窗口，如图 9-7 所示，在列表框中有 3 个库图标，在窗口的标题栏上显示图标数目，如“3 items”。

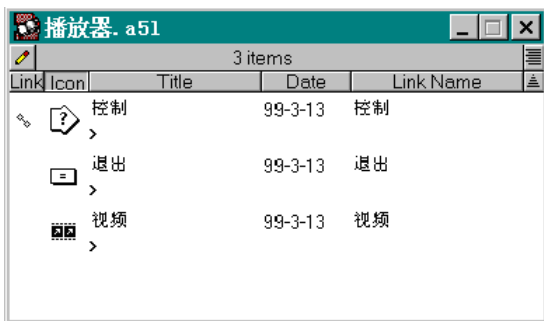



图9-7 库文件窗口


 **技巧** 除了使用常规的库文件打开方式外，Authorware 还提供了另外一种打开方式。先打开程序，然后单击 Windows 菜单下的 Library 命令，在弹出的子菜单中你就能找到对应的库文件了。与常规打开方式相比，这种方式更为快捷，它会省去不必要的查找麻烦。

在标题栏的右侧有一个“升序/降序”按钮，如图 9-8 中的黑圈内所示，单击该按钮，列表框中的图标就可以按升序或降序进行排列。箭头向上，图标按升序排列；箭头向下，则图标按降序排列。通常该按钮要和其左边的一系列按钮结合。如单击 Icon 按钮，列表框中的库图标将以图标的顺序进行排列，单击 Title 按钮，列表框中的图标将以标题字母的顺序进行排列，其他的按钮分别以 Date(日期)、Link Name(链接名称)按钮配合使用。在库窗口的 Link Name 列就是各个图标的链接名称，如果更改它们的链接名，链接关系可能被断开。

单击 Link 按钮，库图标将以链接与否进行排列，如图 9-8 所示，如果列表框中的图标与当前程序没有链接关系，这个按钮将变灰。



图9-8 排序

 **提示** 单击Icon按钮的升序排列顺序为“显示”图标、“交互”图标、“计算”图标、“数字电影”和“声音”图标。

在“升序/降序”按钮的上方还有一个按钮，该按钮具有折叠/扩展的功能，如图9-9所示，单击该按钮后，列表框中的库图标就会展开，再次单击后，图标又会折叠起来。如图中所示，用户可以在展开图标的“>”符号旁边输入该库图标的主要内容、功能，它们将作为该库图标的注释，便于以后使用。


如图9-10的黑圈内所示，该按钮是库文件的读写状态按钮，通常 Authorware默认该按钮为打开状态，任何人都可以修改库文件。如果不想让别人来更改它，可以单击该按钮使其变为只读状态。当该库文件变为只读时，该按钮的上方出现一条斜线，如图9-10所示。



图9-9 库图标注释



图9-10 设置只读状态

 **注意** 如果库文件处于只读状态时，用户虽然能够修改，但却无法保存这种修改，这种设置对于网络上的多媒体开发者非常有用，它允许开发者随时使用库文件，但又能避免他们意外地改变库文件。

9.1.3 库的更新

使用库的最突出的一个特点是它可以随时更新库文件，当很多程序中链接的库图标要进行改变时，只需更改对应的库文件，然后单击一下更新按钮就可以进行更新了。在这方面，模块则显得略逊一畴。

当程序中的某些图标链接为库图标后，这些图标将不能进行编辑，比如，当“声音”图

标链接为库图标后，打开声音图标属性对话框，其中的 Import按钮变灰，不再可用。“显示”图标被链接为库图标后，其中的对象也不可改变，只有通过更改对应的库文件才能将其改变。更改库文件中的库图标，同在流程线上的操作一样。用户可以直接在库窗口中双击库图标，然后再进行具体的修改。

还以刚才的例子进行讲解，单击菜单 Xtras下的Library Links命令，弹出如图 9-11所示的 Library Links(库链接)对话框。在列表框中显示该程序中的所有链接图标，此时的状态是 Unbroken Links(未断开链接)，也就是列表框中的图标是未曾断开的。如果单击 Show选项旁的 Broken Links单选按钮，列表框中将显示断开链接的库文件列表。

选择列表框中的库文件，如图 9-12所示，然后单击对话框左边的 Update(更新)按钮，在流程线上对应的链接图标将达到更新。如果想同时更新几个图标，可按住 Ctrl键，然后在列表框中分别单击其他库图标。若要更新全部的库文件，可单击 Select All按钮，将所有的库文件全选，然后再单击 Update按钮。

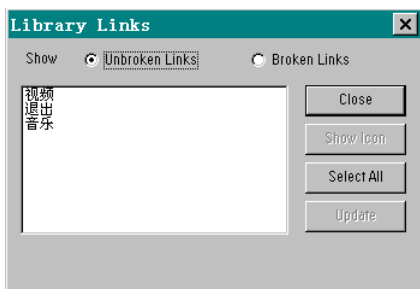


图9-11 库链接列表框

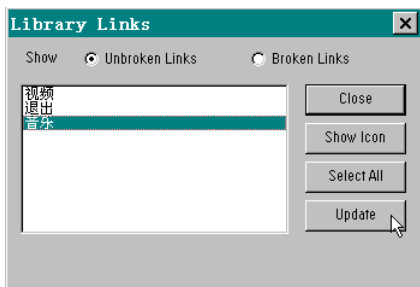



图9-12 更新库链接

 **提示** 如果单击列表框中的库图标，然后再单击 Show Icon(显示图标)按钮，Authorware 会将流程线上对应的按钮显示出来。



当遇到某种特殊的情况时，比如，库文件被改变路径或被删除，库文件就会断开链接，同时在链接图标的标题左侧出现一个断开标记 。当程序被打开时，Authorware会弹出一个“Where is library 播放器.a51”对话框，如图 9-13所示。如果想将链接修复，可以浏览文件夹来查找丢失的库文件，找到库文件后单击对话框中的“打开”按钮即可将链接修复。



图9-13 修复链接

 注意 如果库文件被删除，那你无论用什么方法都不可能将其修复，而程序中的链接图标将不能使用。

9.2 智能对象

最近问世的 Authorware 5 的确带来了许多的变化，其中最具代表性的便是 Knowledge Objects (智能对象)。在很大程度上可以将智能对象看作模块的改进，它的不同之处在于它与向导的联接，向导可以给 Authorware 作品提供设置界面，并且可以在插入智能对象的位置添加各种变化、新的内容和逻辑关系。

在下面的各个小节中我们先介绍模块的概念，然后再通过模块的使用来引入智能对象的概念，在最后介绍系统提供的智能对象的具体功能。

9.2.1 模块简介

在讲解智能对象之前，先来说明一下模块的概念、功能及其用法。

模块通常是流程线的一部分，也就是要拷贝和保存的图标序列，同时它还保存了每一图标中的内容。将模块中的内容移植到 Authorware 的流程线中后，Authorware 复制了模块中的内容。

Authorware 中引用了模块的概念是基于如下的原因：当 Authorware 应用软件启动后，它只能一次开启一个程序，如果想将另外一个程序中的部分流程线拷贝到另一个程序的流程线上，办法只能是先打开一个程序，将流程线需要的部分进行复制，然后再打开另外一个应用程序，再进行粘贴操作。这样的做法非常麻烦，而使用模块可以提供给用户更为可靠和有效的方式，可以使用模块来永久的保存一段流程结构，又可以在使用时随时的添加它而不用再返回原程序的流程线。

总的来说，模块共有如下 5 个特点：

- 使用模块，可以对程序中具有一定功能的流程块做一个永久的拷贝。
- 模块拷贝到流程线不是一种链接的关系，而是一个复制的关系，因此可以在流程线上任意修改它。
- 当将模块添加到流程线上后，模块本身并没有任何影响。
- 库文件的内容只能是有限的几个图标，而模块可以是图标、流程线，甚至是具有链接关系的某个库图标。
- 对于开发者群体来说，使用相同的模块可以使他们的作品标准化。

9.2.2 如何创建模块

现在来看一下如何创建一个模块。

打开一个流程线，如图 9-14 所示，用鼠标拖动一个矩形方框将所有的交互结构选定，然后单击 File 菜单下的 Save in Model (保存为模块) 命令。Authorware 将会弹出一个对话框，提示你进行保存。

如图 9-15 所示，在 Save in Model 对话框的文件名文本框中输入模块的名称“主菜单”，然后单击“保存”按钮，Authorware 就会将该模块保存。保存的模块的文件扩展名为 .a5d。

在 Authorware 5 中，系统还提供了一个窗口来方便用户进行使用，这个窗口就是下面我们

要提到的 Knowledge Objects(智能对象)窗口。

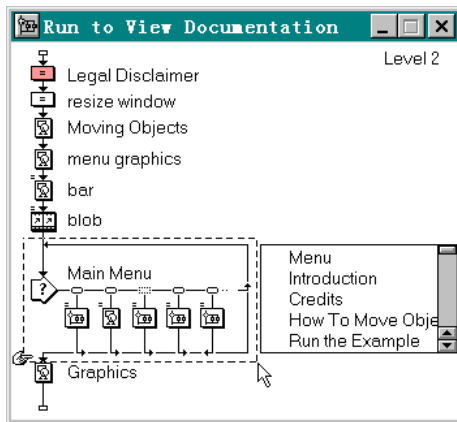


图9-14 选择流程线

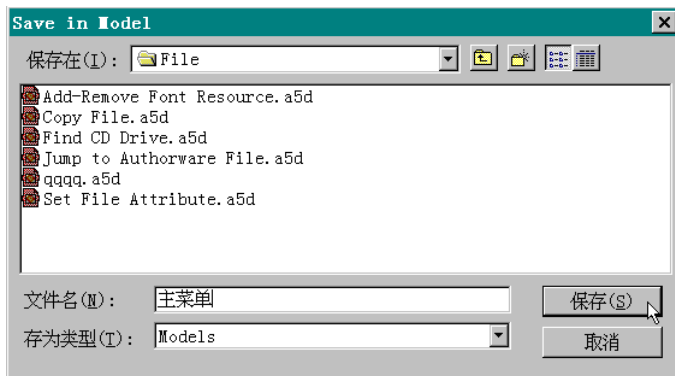



图9-15 保存模块

保存完一个模块后，可以在智能对象窗口中直接调用它。在 Authorware 的 Window 菜单中单击 Knowledge Objects 命令，Authorware 就会打开如图 9-16 所示的 Knowledge Objects（智能对象）窗口。新添加的模块往往不能显示在窗口的列表框中，如图 9-16 中鼠标所指，可以单击窗口中的 Refresh(更新)按钮，将新建的模块显示在列表框中，如图中的黑圈内所示。

选择列表框中的模块，在下面的 Description 文本框中就会显示该模块的相关信息，这些信息是为了避免模块之间产生混乱，同时又会提示该模块的主要功能。在使用时，可以根据各模块的描述说明来选择具体使用哪个模块。下面我们也为自己创建的“主菜单”模块编写一个模块说明。

打开原程序，然后选择流程线上的“交互”图标。打开 Modify 菜单，单击 Icon 子菜单下的 Description 命令就可以打开 Description(图标描述)对话框，如图 9-17 所示，在文本框中输入该模块的描述性信息，最后单击 OK 按钮。

 **注意** 在 Knowledge Objects 窗口中的模块说明与该模块中的第一个图标的说明信息相一致，因此我们可以直接对“交互”图标进行模块说明。

在 Knowledge Objects 窗口中, 选择 “主菜单” 智能对象, 然后在 Description 下面的文本框中就可以看到该模块的具体说明。

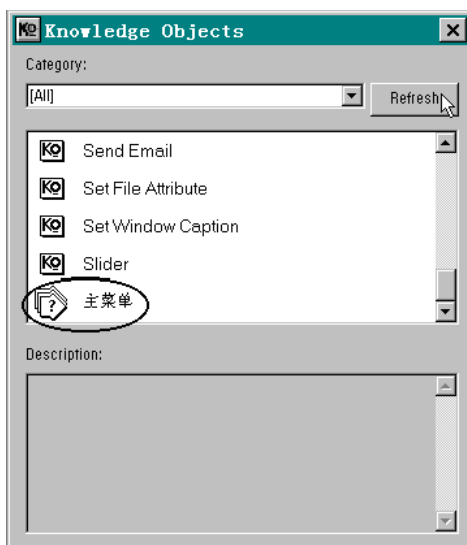


图9-16 智能对象窗口

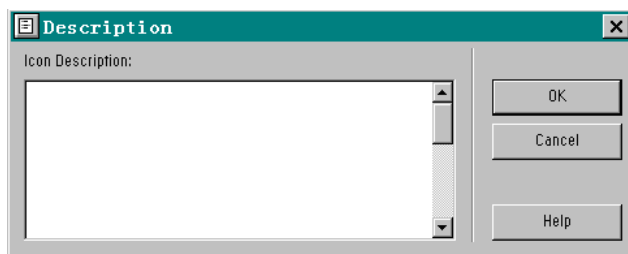


图9-17 图标描述

另外, 我们还想着重提一点, 即通常所保存的模块文件并不能显示在 Authorware 的智能对象窗口中, 这是由于 Authorware 默认的保存模块文件夹是 Knowledge Objects, 只有在此文件夹下存放模块, 才能在智能对象窗口中看到该文件的标题。

9.2.3 智能对象的归类与删除

单击 Category(种类)下拉列表框, 如图 9-18 中所示, 可以看到 Authorware 提供的智能对象的 5 个种类, 它们分别是 File(文件)、Interface Components(界面组件)、Internet(网络)、New File(新建文件)和 Tutorial(指南)。打开某个智能对象类别, 在下面的列表框中就能显示该类别中的各个智能对象。

如果创建的智能对象过多, 而类型也千差万别, 则可以仿照上面的这种形式将智能对象分别归类。单击智能对象窗口上的 Category 下拉列表框后, 在列表中显示的对象种类实际上是 Knowledge Objects 目录下的各个子目录, 因此可以在 Knowledge Objects 目录下建立自己的使用目录, 如 My Documents。当保存模块或智能对象时, 如图 9-19 所示, 打开 Knowledge

Objects目录下My Documents文件夹，然后在文件名文本框中输入文件名即可。

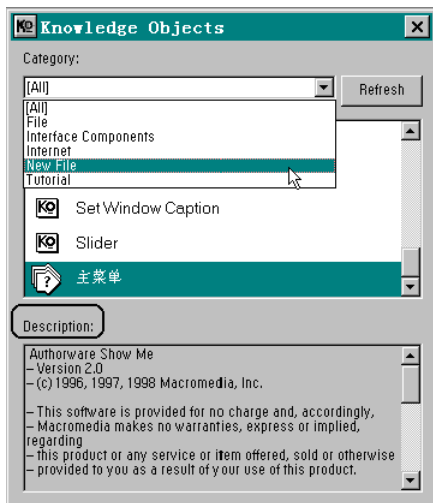


图9-18 选择模块种类

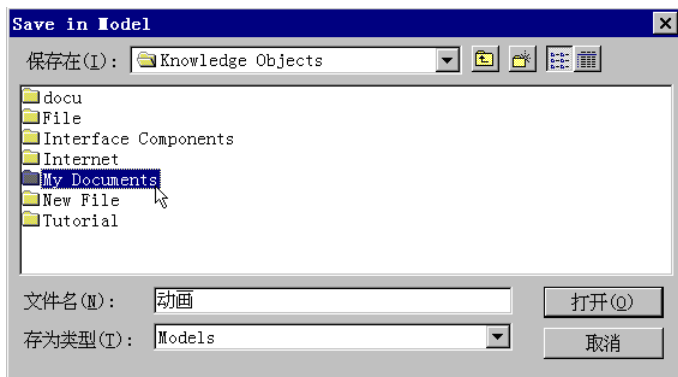



图9-19 新建图标类型

保存模块或智能对象后，打开智能对象窗口，然后单击 Refresh按钮即可将智能对象进行更新。此时，再打开 Category下拉列表框，在列表中将会显示出 My Documents选项，单击该选项后，在 My Documents下建立的所有模块都将显示到下面的列表框中了。

与Authorware 4.0的模块功能相比，智能对象在各方面都有了质的飞跃，但也有它的缺陷所在，即在 Authorware 5中没有专门的用于删除模块的选项或命令，只能通过使用 Windows 95的删除命令将其删除。

删除模块的操作同删除其他文件的方式相同，用户可以打开 Windows的资源管理器，然后进入 Authorware的Knowledge Objects目录，在该目录下可以选择模块文件或目录，最后单击工具栏上的“删除”按钮即可将模块文件删除。

 **提示** 当删除模块文件后，在智能对象窗中单击 Refresh按钮，就不会发现删除的模块或智能对象了。

9.2.4 模块转换

Authorware 5 出现后，在多媒体制作上面临着新旧力量的交替。对于那些习惯使用较低版本的用户来说，Macromedia 公司同样为他们留下了余地，在 Authorware 5 中提供了程序转换功能和模块转换功能，它能够将低版本的程序及模块转化为 5 的版本。用 Authorware 5 打开一个 Authorware 4.0 的应用程序后，Authorware 会弹出一个对话框要求用户将其转化为 .a5p 的应用程序。

如果用户使用的是 Authorware 旧版本(如 3.5、4.0)的模块，Authorware 同样能将其转换为 5 的模块。单击 File 菜单下的 Convert Model 命令，打开 Convert Model 对话框。如图 9-20 所示，在文件夹中选择所需转换的模块，然后单击“打开”按钮。

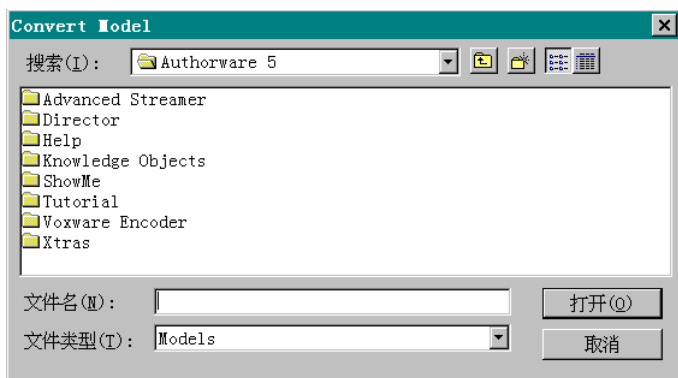




图9-20 转换模块对话框

 **注意** Authorware 4.0 模块文件扩展名为 .a4d，Authorware 5 的模块文件扩展名为 .a5d。

9.2.5 设置智能对象

Authorware 的智能对象图标  没有显示在图标栏上，用户可以通过插入智能对象的方式来使用它。当智能对象图标被加载后，它就会在向导和应用程序之间提供一种链接关系。对智能对象的编辑同其他图标一样，可以将图标直接拖到流程线上使用，也可以将它们插入流程线上使用，智能对象图标与其他图标的区别在于是否将智能对象图标保存为模块的形式。智能对象的使用通常有以下几种方式。

1) 打开 File 菜单，在 New 子菜单下单击 File 命令，在弹出的 New File 对话框中创建新的智能对象。

2) 也可以使用系统提供的智能对象，方法是：打开 Authorware 的 Knowledge Objects(智能对象)窗口，然后将智能对象列表框中的智能对象图标拖于流程线上。

3) 单击 Insert 菜单下的 Knowledge Object Icon(插入智能对象图标)命令，在流程线上直接添加一个智能对象图标。

下面我们来谈一下 Authorware 智能对象的属性设置。单击 Insert 菜单下的 Knowledge Object Icon 命令，在流程线上添加一个智能对象图标。然后选择该图标，按 Ctrl+I 快捷键打开如图 9-21 所示的 Properties: Knowledge Object Icon(智能对象属性)对话框。在 Knowledge Objects 文本框中

可以创建智能对象的图标号。智能对象的图标 ID号必须由5个段组成，分别为创建者代号、序列号、对象级别代号、Authorware版本及智能对象的最后更改日期。定义了图标的ID号，也可以使用Knowledge Object ID函数来检查、显示这个号码。如图中所示的ID号码为MACR-0001-0001-AW5.0.0-35,950。

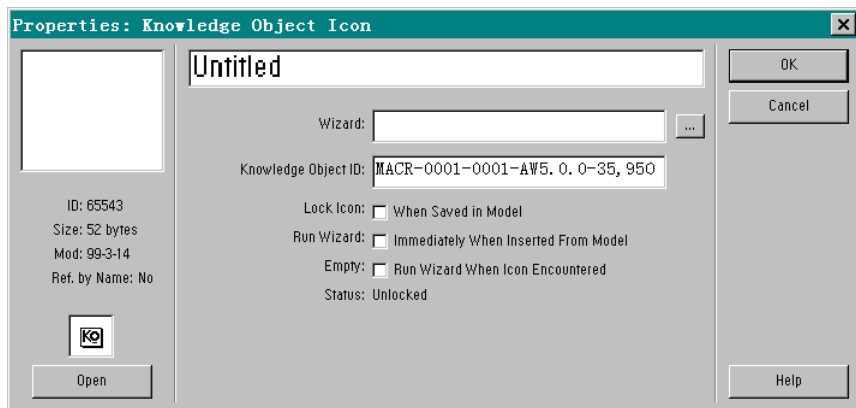




图9-21 属性对话框

 **提示** 如果智能对象的属性对话框没有进行设置，可以双击该图标，在提示对话框中 Authorware 会提示你指定一个向导文件，然后单击对话框中的“确定”按钮也会打开它的属性对话框。

在 Wizard 文本框的右面单击  按钮，Authorware 就会弹出一个 Select a wizard 对话框。如图 9-22 所示，在对话框中选择所需的向导文件，选择完毕后单击“打开”按钮即可。

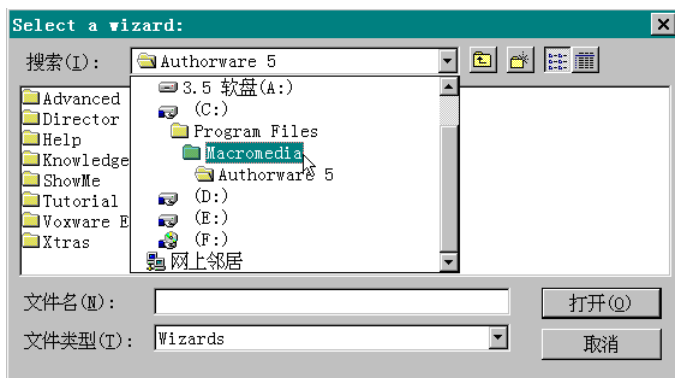



图9-22 选择向导

 **提示** 每一个智能对象图标只能有唯一的向导文件，向导文件的扩展名为 .a5r。

在 Lock Icon(锁住图标)选项旁单击 When Saved in Model 复选框后，一旦用户将该图标保存为模块，图标就被锁住。该选项有两项功能，一方面可以避免非授权人的使用。另一方面它也防止了人们意外地修改，使智能对象图标变得不可用。


在Run Wizard(运行向导)选项旁单击Immediately When Inserted From Model复选框,则当该图标保存为模块后,如果你从智能对象窗口中向流程线上拖放此智能对象图标,与该图标对象相联系的向导文件将自动加载并开始运行。

在Empty(清空)选项旁单击Run Wizard When Icon Encountered复选框,则当程序运行到该智能对象图标时,将加载与之相关联的向导。并且一旦向导得到所需的信息,必须清除其属性设置,否则,每次运行程序时,智能对象都要加载向导。

另外,“智能对象”图标也有类似“群组”图标的功能,只要在智能对象属性对话框中单击Open按钮就能打开其他的窗口,在它的下面也可以设置第二级流程线。如图9-23所示,在第二级流程线上同样可以使用各种图标,也可以再插入一个智能对象图标来建立下一级窗口。



图9-23 设置第二级流程线

 **注意** 智能对象图标可以进行复制、移动等操作,可以在智能对象窗口中编辑任何图标,包括复制它本身,但不能将上一级的智能对象图标拖于第二级窗口中。

9.2.6 常用智能对象

智能对象就像一个插入 Authorware作品的逻辑包,它是一个强有力的开发工具,它能使一个没有经验的开发人员更容易更有效地完成一般性的任务,一个有经验的开发者,使用智能对象就会自动地处理一些重复性的工作。实际上,智能对象在多媒体编辑上做出了根本性的改革。

智能对象的创建需要先建立一个向导文件,向导文件的建立需要用到10.4节讲到的文件打包操作,另外它还要使用大量的系统函数和变量,如 DisplayIconID、CallTarget、ChildNumToID、FileLocation等,因此在讲解上要使用大量的篇幅,对于初学者来说,最好先了解一下智能对象功能与风格,然后才能建立起创作的思维。下面我们就 Authorware提供的几个典型的智能对象的使用过程进行讲解,在本节的最后,我们还会对其他的智能对象进行简单的介绍。

1. Copy File智能对象(File类)

在下面的例子中,我们讲解 Copy File智能对象的使用过程。用户可以打开智能对象窗口,

在Category(种类)下拉列表框中选择 File，然后在它下面的列表框中双击 Copy File(拷贝文件)智能对象，该智能对象就会插入到流程线上，同时，与该图标相关联的向导文件将自动加载。向导开始运行后，要求用户保存文件，如图 9-24所示，单击“确定”按钮即可。



图9-24 向导提示对话框



提示 也可以使用拖放图标的方式，从窗口中直接将该智能对象拖到流程线上。

将文件保存后，向导继续指导你进行设置，如图 9-25所示，该对话框显示介绍信息。同时，在对话框的左端显示该向导的安装步骤，如图中的白色边框内所示。它们分别是 Introduction(介绍)、Select Files(选择文件)、Destination Directory(设置目标路径)和Finish(结束)。当向导执行到Finish标记处后，向导也就运行完毕。

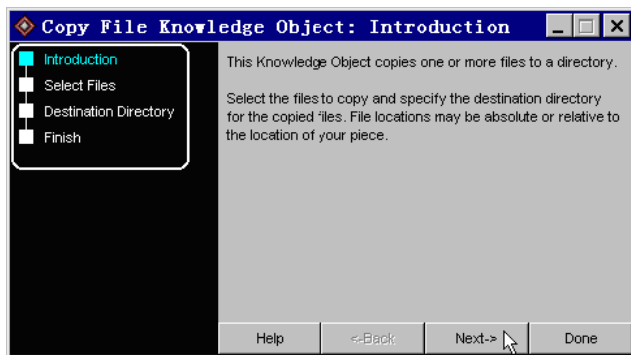


图9-25 向导进程

在图9-26所示的对话框中要求用户设定要靠拷贝的文件及路径，在 File下的文本框中可以直接输入文件名和路径。如果路径太长的话，也可以单击旁边的省略号按钮进行浏览，一旦选定文件后，文本框中将自动显示该文件的绝对路径。如果想拷贝多个文件，可以单击黑圈内的Add File Name按钮，该文件就会出现在下面的列表框中。此时，就可以再次输入另外一个文件名，然后进行添加。如果想去掉某一个文件，可以在列表框中选择该文件，然后单击Remove File Name按钮将其删除。

如图9-27中的白圈内所示，此时向导运行到第三个步骤。在 Destination Directory下面的文本框中可以输入文件要拷贝的目标路径。如图 9-27所示的“d:\suo\”目录下。同样也可以单

击旁边的省略号按钮来浏览目标文件夹，选定目标路径后，单击对话框中的 Next按钮。

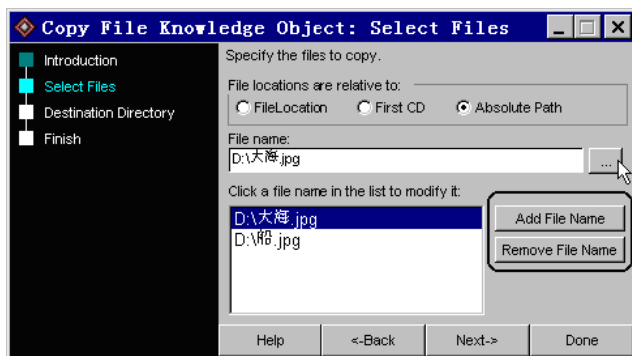


图9-26 设置拷贝文件名

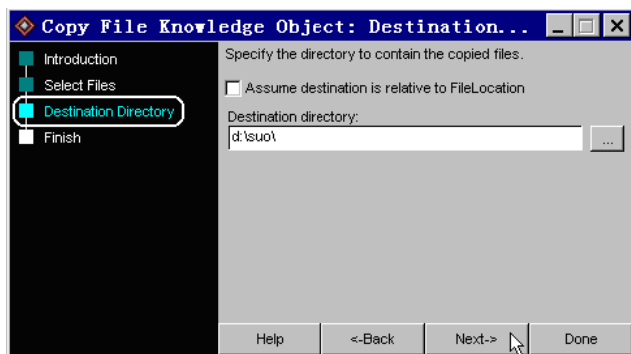


图9-27 设置目标路径

在接下来出现的对话框中显示提示信息，如图 9-28所示，如果满意前面的设置，可以单击对话框中的Done按钮来结束向导。如果不满意，可以单击 Back按钮返回进行设置。

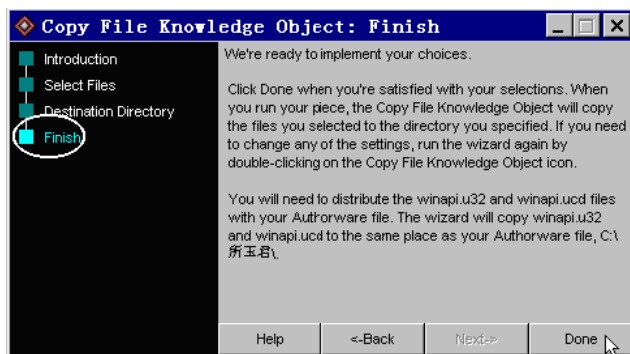


图9-28 结束向导

当该向导文件运行完毕后，运行该程序，该智能对象图标将把内部设置的文件拷贝到指定的目录中。一旦发现设置上有问题时，只能在流程线上双击该图标，重新运行向导。



提示 Authorware系统提供的该智能对象可能会被锁住，可以打开它的属性对话框，看一下是否Lock Icon复选框被选定。

技巧 如果想在程序中检测拷贝文件是否正确，可以设置一个“计算”图标来测试，如使用第8章讲的FileType函数。

2. Movie Controller智能对象(Interface Components类)

下面我们来看一下Interface Components类中的Movie Controller智能对象的使用过程。首先将该智能对象拖到流程线上，同时该智能对象运行相应的向导文件，如图 9-29所示，该向导弹出一个智能对象的介绍对话框，它会提示你选择数字化电影，设置控制器，以及设置电影播放的位置。

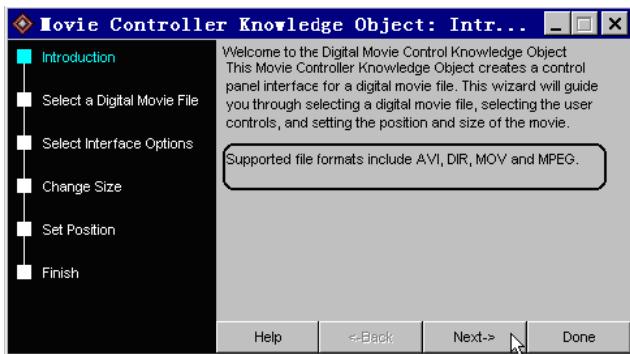


图9-29 智能对象介绍

如对话框的黑圈内所示，该图标支持的数字化电影的格式包括 AVI、DIR、MOV和MPEG。

单击Next按钮后进入下一步设置，如图 9-30所示，在Filename文本框内输入电影文件的名称，也可以通过单击省略号按钮浏览的方式来设定。设置完后，在对话框中出现该电影的预览画面，用户可以在预览框内单击画面进行电影试放。

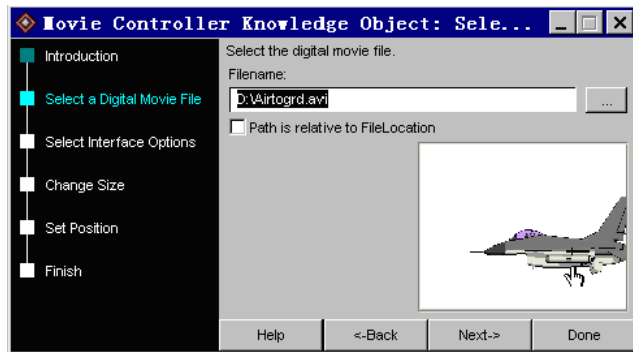


图9-30 设置待播放的电影

接下来，对话框提示用户选择在数字电影播放的面板上的控制按钮，如图 9-31所示，单击按钮旁的复选框可以进行设定。该面板上有以下几个按钮，如播放、快进、快倒、暂停和关闭。

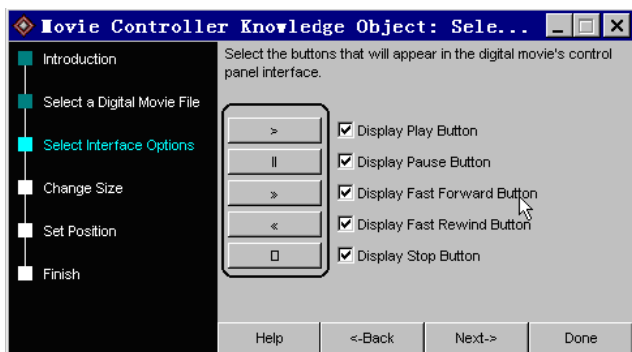


图9-31 选择按钮

选择完播放按钮后，在下面的对话框中可以设置电影播放画面的大小。如图 9-32所示，在黑圈内的Set Size to选项内设置画面长度和宽度的X、Y数值。也可以在下面Resize by选项中设置画面的缩放比例。当单击Proportional复选框后，画面的缩放将按比例进行。

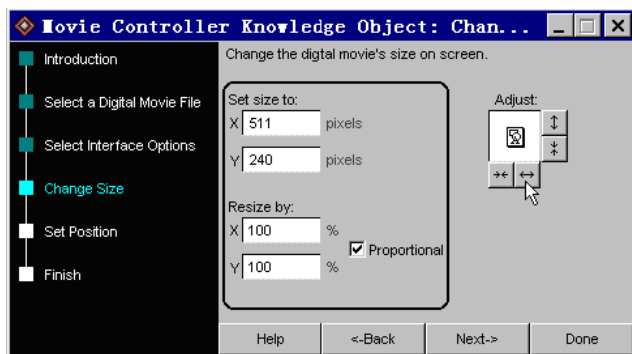


图9-32 设置播放画面

技巧 如果想将画面的大小进行微调，可以在对话框的右面单击微调按钮，每单击一下按钮，画面缩放一个像素点。

接下来的对话框将提示用户设置电影播放的位置。如图 9-32中的鼠标所指，在位置方块内单击任一方块，这样能够设置电影播放的大致位置。另外，也可以根据对话框的标题提示 Drag from here to screen(从这里拖动到屏幕上)，用鼠标将下面的“数字化电影”图标拖至屏幕上的指定位置。如果对设置不满意，可以单击下面的 Reset Object按钮将对象位置重新设置。

提示 如果已确认了画面的播放位置，可以直接在X、Y的文本框中输入画面的位置坐标。

将上面的设置全部完成后，单击 Done按钮结束。如图 9-34所示，当程序运行后，该智能对象图标将显示下面的画面，同时，在电影的播放画面上将显示前面的按钮设置。如图中的鼠标所指，单击播放按钮就可以进行电影播放。

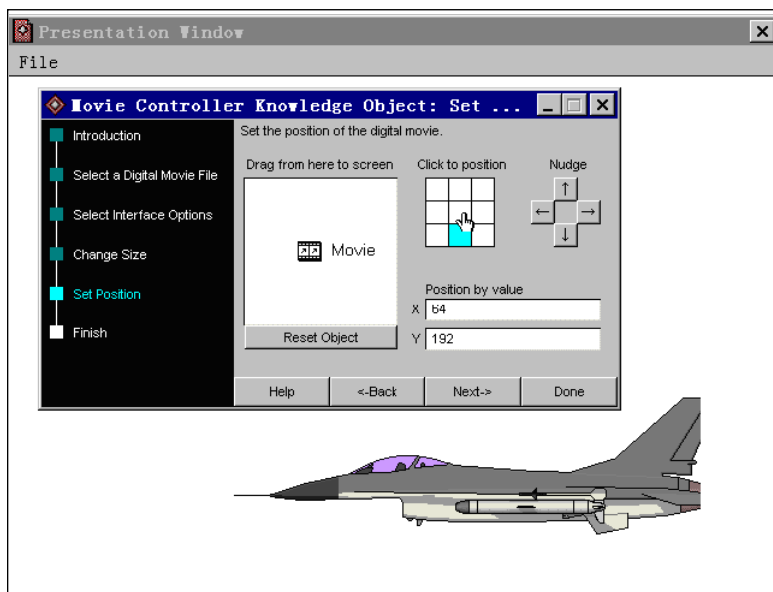


图9-33 设置电影播放位置

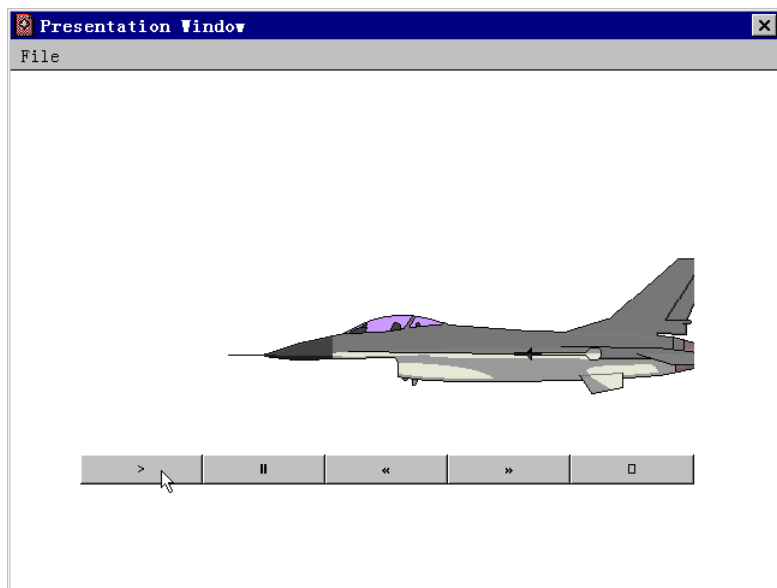


图9-34 播放电影

3. Send E-mail智能对象(Internet类)

在Authorware的智能对象窗口中，还有一类具有网络功能的智能对象。下面要讲的就是具有发送电子邮件功能的 Send E-mail智能对象。使用它，可以将简单的信息发送给远方的亲朋好友。下面我们就来看一下该对象的具体设置。

在智能对象窗口中双击 Send E-mail图标，它同样也会提示保存文件。保存完毕后，画面

上显示该对象的介绍信息,如图 9-35所示。该对话框提示邮件是使用 SMTP协议进行发送的,这个智能对象是用一个外部函数 SMTP.u32来完成的。

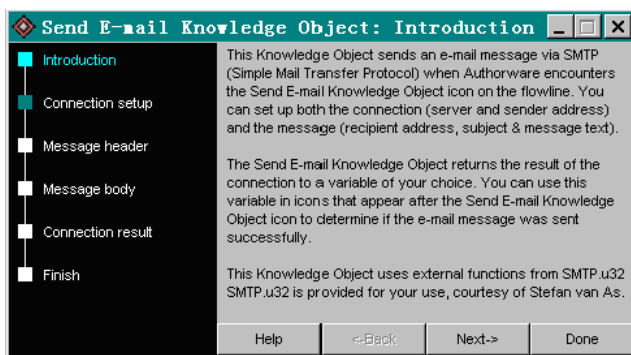


图9-35 介绍信息

单击Next按钮后,向导将进入 Connection Setup窗口,在SMTP Server address文本框中输入电子邮件的传送协议,如我们国内的 SMTP.163.net。在Sender address文本框中输入发件人的邮箱地址,如 suo88@263.net。这样,当对方接收到用户的信息后,会根据设置的邮箱地址发送回信。如图 9-36所示。

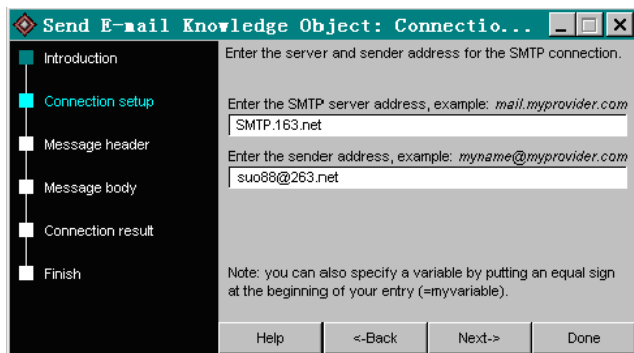



图9-36 输入邮箱地址

接下来将进入 Message header(主题信息)窗口,在 Enter the recipient address(接收人地址)文本框中输入对方的邮箱地址,如 Wapeng@163.net。然后在 Enter the subject text header title of the message(邮件标题)文本框中输入发送信息的主题信息,如“祝贺你”。当收件人接到发件人的邮件后,他会看到发件人的电子邮箱地址和邮件的主题。如图 9-37所示。

随后,在屏幕上显示出 Message body窗口,在 Enter the text for body of Message 下面的文本框中输入发送信息,如图 9-38所示,输入完毕,单击Next按钮向下进行。

当邮件发送出去后,如果想知道发送的结果,可以在 Connect result(连接结果)文本框中输入接收结果的变量名,如图 9-39中所示的 receive。单击Next按钮后,Authorware会弹出新变量提示对话框,单击“是”按钮确认即可。

 提示 设置好智能对象后,最好在流程线上该图标的下面放置一个“显示”图标,然后

打开该图标的演示窗口，在其中输入变量“{receive}”。当程序执行完智能对象图标和显示图标后，在显示图标窗口中将显示发送结果信息。如果邮件发送成功，显示为 Message sent，否则显示 Error. operation cancel。

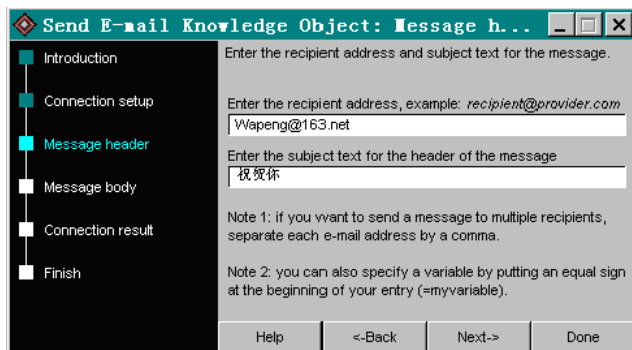


图9-37 输入对方地址



图9-38 输入发送信息

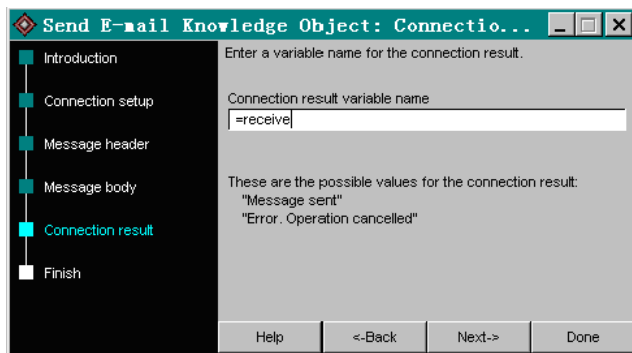


图9-39 设置返回变量

对于初学者来说，向导的制作可以只进行简单的了解，在以后的学习中也可以采用上面几个例子的风格，模仿它们的演示效果来具体制作。如果用户的英文有一定的水平，可以打

开Authorware的帮助主页ContextHelp.htm查看帮助信息。

9.2.7 其他智能对象简介

下面简要介绍一下其他智能对象的功能，在熟悉了它们的基本用法后也可以在程序中直接进行添加，智能对象将会使程序达到意想不到的效果。

1. File类型智能对象

Adds-Remove Font Resource：使用该智能对象可以在系统中添加、删除字体。

Find CD Drive：使用该智能对象，在程序执行时将检测计算机的第一个光驱驱动器号，并且它提供两种显示方式，如 C:\或C。若无光驱，变量值为-1。

Jump to Authorware File：使用该对象可以使程序跳到指定的 Authorware文件，这个智能对象的功能类似于系统函数 Jump File，但在使用上可以不必设置参数与格式。

Set File Attribute：使用该智能对象可以将文件设置为 5种属性，它们分别是 No Attributes(无属性), Read Only(只读), Hidden(隐藏), System(系统), and Archive(存档)。

2. Interface Components类型智能对象

Browse Folder Dialog：使用该智能对象，在程序运行时，可以显示一个 Select Directory(选择路径)对话框，在设置时，可以指定文件夹的默认路径，同时也可以定义变量来存储这个路径。

Check Boxes：用于创建一个 Windows类型的提示对话框。该对话框可以使用五种提示标记，如停止标记、疑问标记、警告标记等。

Move Cursor：该智能对象可以设置鼠标的移动，在程序运行时，它可以直接驱动鼠标到屏幕上的指定位置。鼠标可以直接出现在指定位置，也可以根据时间、速率的设定移动。

Open File Dialog：显示一个打开文件对话框，同时可以使用变量来存储文件及其绝对路径。

Radio Buttons：创建单选按钮，同时可以使用变量返回第一个按钮的标题。

Save Dialog File：可以使用该对象来显示一个保存文件的对话框，用户可以指定该对话框的标题，也可以指定文件保存的默认路径，同时可以使用变量来返回文件的绝对路径。

Set Window Caption：该智能对象的设置最为简单，用户可以直接在向导运行过程中指定 Authorware的演示窗口的标题。

Slider：该智能对象的基本功能是创建一个滑竿，但它的重要的功能是与变量相联系，即使用PathPosition@ “Slider”，同时要在显示图标属性对话框中选择 Update Displayed Variables复选框。

3. Internet 类型智能对象

Authorware Web Player Security：为Authorware的网络浏览者设置安全属性，它包括可靠的网址及安全提示对话框。

Launch Default Browser：该智能对象的可以设置系统默认的浏览器，同时可以加载指定文件位置。