

China-pub.com

下载

第7章 添加声音、电影和视频动画

从这一节开始，我们的作品开始真正走向多媒体，在下面的三个小节中，将分别讲解声音、数字电影以及视频动画在作品中的设置过程，添加了这三种媒体后，多媒体作品才会从呆板的气氛中走出来。

Authorware 5在以前版本的基础上又增加了许多功能，例如，在 Authorware的程序组中添加了一个声音编码器，叫做 Voxware Encoder(声音文件编码器)，它可将很大的 WAV格式的声音文件转化为很小的 Vox格式的文件，另外，Authorware还能够将媒体信息进行输出。

本章主要内容：

- 设置声音图标。
- 在作品中添加声音。
- 设置数字化电影图标。
- 在作品中播放数字化电影。
- 视频图标简介。

7.1 添加声音

要使 Authorware设计的作品能够播放声音，前提条件是电脑上必须要安装声卡和音箱，这是声音播放的“硬指标”。其次，还要对声音播放进行设置、控制，这样，创作的多媒体作品播放起来才能显得生动、形象。

7.1.1 设置声音图标

“声音”图标的编辑与其他图标一样，它可以放置在流程线上的任意部分，并且也可以对它进行设置，如控制播放次数、设置播放时间、速率等。Authorware的“声音”图标支持播放多种声音文件，其中自然也包括大家最为熟悉的 WAV声音文件。

在流程线上放置一个“声音”图标，然后双击该图标，打开 Properties：Sound Icon(声音图标属性)对话框，如图 7-1所示。如果在“声音”图标中插入声音文件后，在 Sound选项卡的 File文本框中会显示声音文件的文件名及路径。在 Storage(存储)框中将显示存储声音文件的方式，如将文件保存在程序的内部，显示 Internal，如果保存在外部，则显示 External。

另外，Authorware还会显示插入的声音文件的各种信息：

File Size：插入声音文件大小，以字节为单位。

File Format：所插入的声音文件的格式，如 WAV、VOX、SWA等。

Channels：显示所插入的声音文件是单声道或双声道。

Sample Size：该项信息反映声音的质量，如 8位或 16位或更高。

Sample Rate：声音的采样频率，单位是 Hz。

Data Rate：当 Authorware播放声音文件时，该信息表示从磁盘读取声音数据的速率。

打开 Timing选项卡，如图 7-2所示，其中的选项可进行声音播放的设置。打开 Play下拉列

表框，就可以设置声音的播放次数和播放条件。例如：

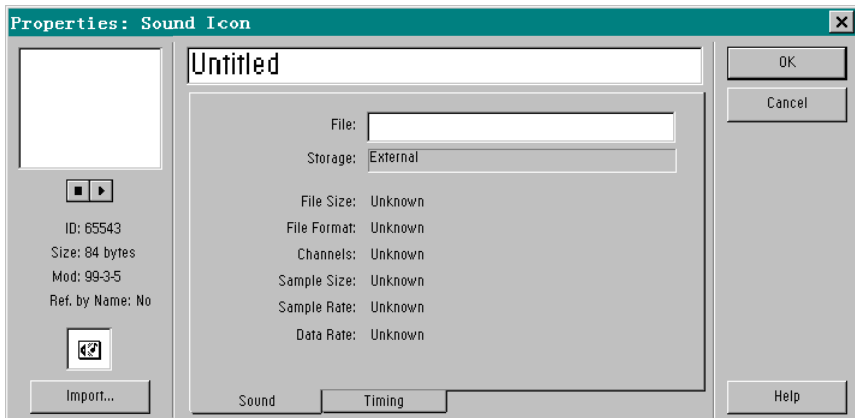


图7-1 声音图标属性对话框

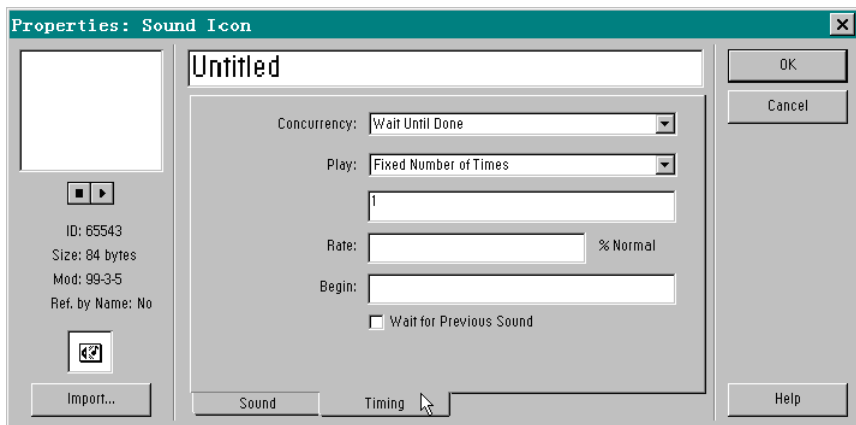



图7-2 设置Timing选项卡

- 1) 选择Fixed Number of Times选项，在其下面的文本框中输入当前声音文件的播放次数。
- 2) 选择Until True选项，在其下面的文本框中的输入停止播放的条件，例如，在文本框中输入变量S=1时，则在程序运行时，如果变量S不等于1，声音文件将一直播放，只有在S=1时停止播放。

也可以在Rate文本框内输入一定的数值，这个数值就是控制声音播放的速率。例如，在文本框中输入25，则播放速度将为原来的四分之一，如果输入100，文件将按正常速度播放；输入200，声音文件的播放速度将为原来的2倍。

在Begin文本框中可以输入声音开始播放的条件，此项设置一般是与上面播放次数的设置相配合。如果在文本框中输入T=1，那么只有在该变量的数值等于1的时候声音文件才开始播放。

 提示 单击Wait for Previous Sound复选框，Authorware会等待前一个声音文件播放完毕后，才播放当前的声音文件。

打开Concurrency下拉列表框，里面的选项可以设置声音文件在播放时程序的执行状况，如图7-3所示。例如：

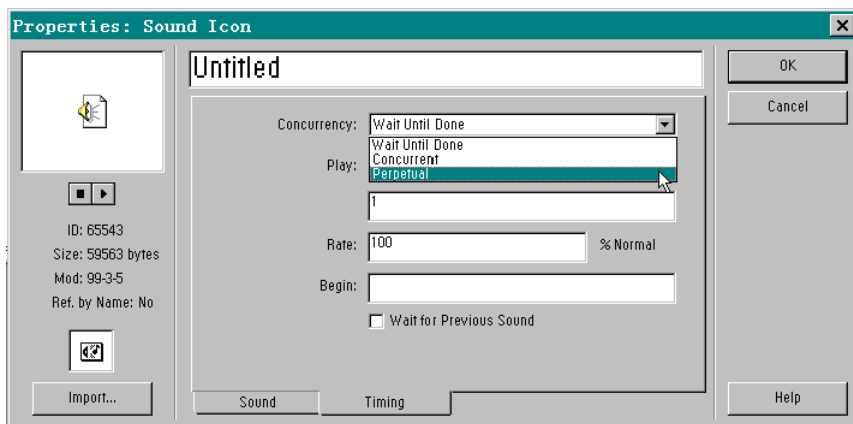


图7-3 设置Concurrency下拉列表框

1) 单击Wait Until Done选项，则只有在当前声音文件被播放完毕后，才执行下一个图标的内容。

2) 单击Concurrent选项，在程序执行流程线上下一个图标的同时声音文件继续播放。

3) 单击Perpetual选项，声音文件的播放将永远处于等待状态，当 Authorware判断Begin文本框内的条件为真时，永远进行播放。

单击对话框中的Import按钮，Authorware将弹出如图7-4所示的 Import which file?对话框。通过搜索文件夹寻找所需的文件，在列表框中单击它，然后单击 Import按钮，此时声音文件将以插入的方式保存在程序的内部。如果单击对话框下面的“ Link To File ”(链接文件)复选框，文件将以链接的方式保存在程序的外部。

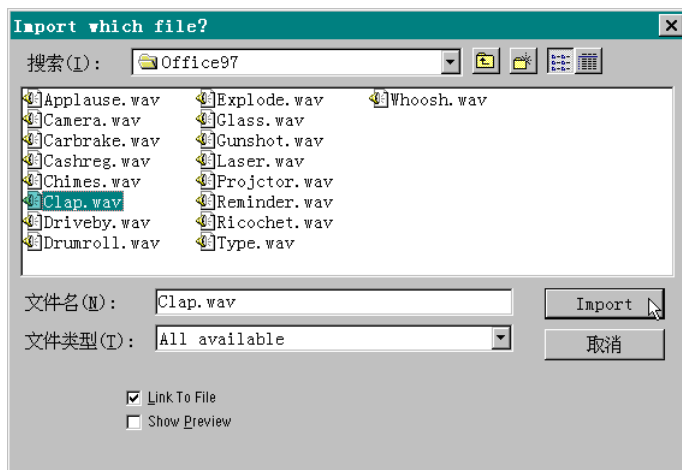




图7-4 插入文件列表框

打开“文件类型”下拉列表框，在列表框中将看见 Authorware支持播放的声音文件格式，例如，AIFF、PCM、SWA、VOX和WAV。

插入文件后,如图 7-5所示,在 Sound选项卡中将显示所插入的声音文件的信息,如图 7-5 中的黑圈内所示。也可以单击预览框下面的  按钮来试播当前声音文件,单击  按钮将停止播放声音文件。如果用户对当前的文件不满意,也可以再次单击 Import按钮重新输入。

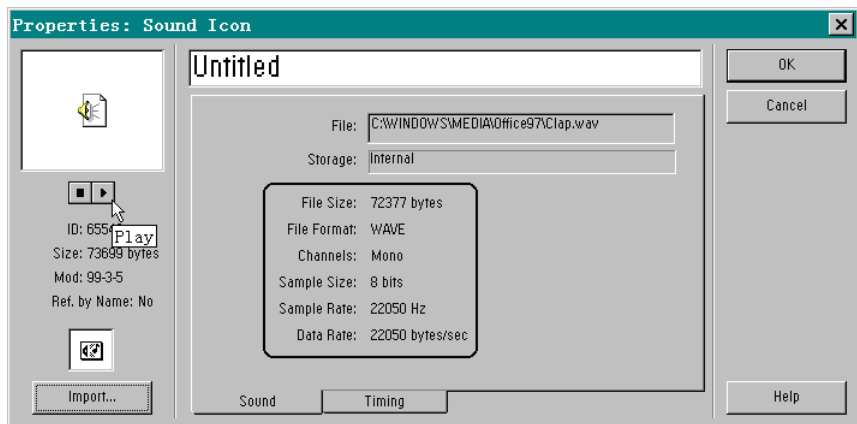


图7-5 声音文件信息


如果要将“声音”图标中的文件输出,首先要在流程线上选择“声音”图标,然后单击 File菜单下的 Export Media(输出媒体)命令,随后,如图 7-6所示,Authorware将弹出 Export Media对话框,用户可以在 Export To文本框中输入声音文件输出的文件夹,也可以单击旁边的  按钮,在随后弹出的“浏览文件夹”对话框中选择目标文件夹。



图7-6 声音文件输出

如果单击 Export下的 Selected单选按钮, Authorware将把所选的声音图标中的文件输出;如果单击 All单选按钮, Authorware将会把整个文件或库中的声音文件输出。



提示 单击 Link To Exported Files 复选框, Authorware 将会以链接的方式输出声音文件,这种方式的特点是声音图标中的声音文件将完全输出,并且同输出的声音文件建立链接关系,程序在执行时仍能够进行播放。

7.1.2 在作品中添加声音——实例“纪念光盘片头曲”

在本节中我们将讲解“声音”图标在程序中的使用技巧,一般来说,使用声音播放主要是设置片头序曲、画面介绍或解释操作。下面以前面的“纪念光盘”的例子为基础,在流程

线上添加“声音”图标来增加作品的演示效果。如图 7-7 所示，我们在流程线的最前面放置一个“片头曲”声音图标，在这个图标中用户可以插入自己喜爱的音乐，当程序一开始就播放此音乐。另外，我们还要在程序内部的每一个部分添加一个“声音”图标，这样可以根据不同的作品内容而设置不同的音乐效果。

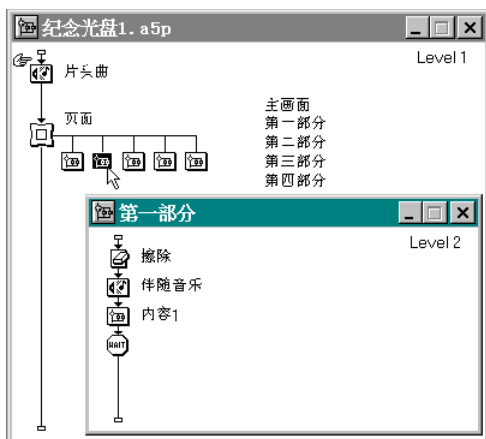


图7-7 添加音乐

插入片头曲音乐后，双击该“声音”图标，打开 Properties：Sound Icon(声音图标属性)对话框，如图 7-8 所示。我们想这样设置片头音乐，当程序运行时，音乐就开始播放，当单击画面上的超文本进入某个部分时，音乐便嘎然而止，否则音乐将一直播放。因此，我们先要设置 Concurrency 下拉列表框中的 Perpetual(永久)选项，然后选择 Play 下拉列表框中的 Until True 选项，最后在下方的文本框中输入音乐停止条件 MouseDown。MouseDown 是一个系统变量，在程序运行时单击鼠标，MouseDown 的值即为真，音乐也就随之停止。

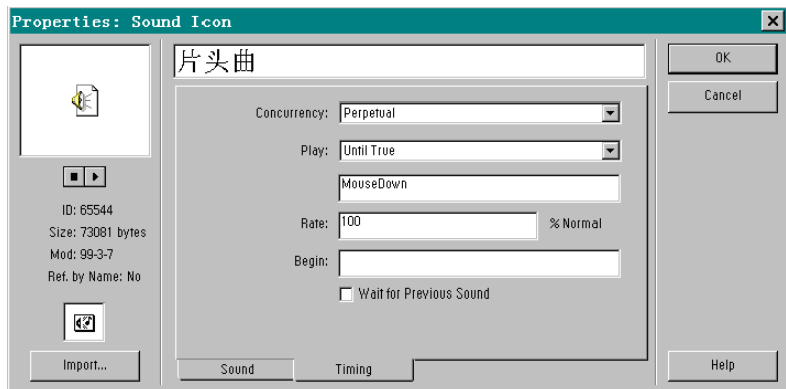


图7-8 设置播放条件

下面再来设置一下作品里面部分的伴随音乐。首先要在流程线上的各个“伴随音乐”声音图标中插入相应的音乐，然后双击该“声音”图标，打开如图 7-9 所示的 Properties：Sound Icon(声音图标属性)对话框。在 Concurrency 下拉列表框中单击 Concurrent(伴随)选项，然后同样在下方的条件文本框中输入 MouseDown，即当单击画面上的定向按钮(前一页按钮、下一页按钮等)时，当前音乐停止播放。

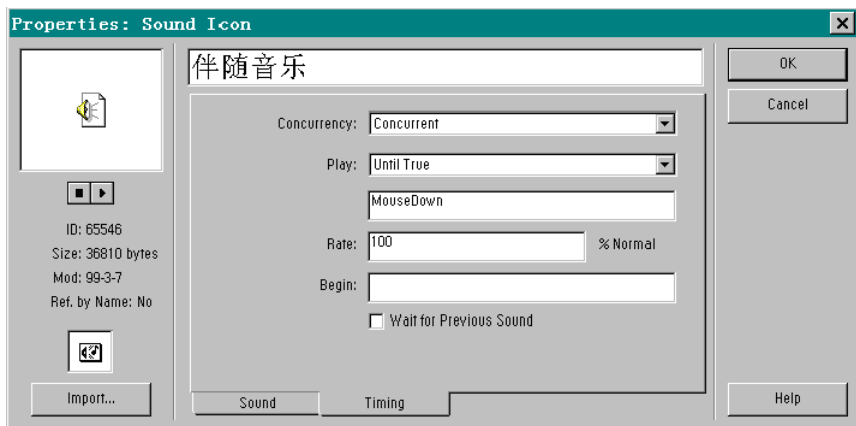


图7-9 设置伴随音乐

7.2 添加电影

Authorware能够播放数字电影，这使作品演示变得丰富多了。“数字电影”图标兼容各种动画格式，并且它的演示画面还可以进行移动控制，在多媒体使用数字电影将会使用用户的动画作品发挥得淋漓尽致。

在本节中将给大家讲解“数字电影”图标的设置及使用，并重点介绍“数字电影”图标的属性和设置过程，另外，关于动画文件的输出还将按部就班地给读者演示。在最后还为用户提供了一个小例子，希望通过这个例子能够掌握使用电影动画的基本问题。

7.2.1 设置数字电影图标

在某些方面，“数字电影”图标的设置与“声音”图标的设置相似，但“数字电影”图标所具备的功能显然要丰富得多。虽然它不具备制作数字电影的能力，但它可以将其他动画文件进行插入。另外，Authorware的“数字电影”图标也能够将它其中的动画以相应的格式进行输出。下面就来看一下“数字电影”图标是如何进行设置的。

首先将一个“数字电影”图标放置在流程线上，然后双击该图标，打开 Properties: Movie Icon(电影图标属性)对话框，如图7-10所示。在Storage文本框中的信息显示插入文件的保存方式，在Authorware中大多数的电影动画被保存在程序的外部(External)，因此在打包时必须将该电影文件一并拷在指定的文件夹中。

在Layer文本框也可以输入电影播放时所在的层次，同样，层次越高，显示时画面越靠前。



提示 打开对话框中的Mode下拉列表框，可以设置画面的重叠过渡的效果，具体设置过程同前面基本相同。

另外，在对话框中的Option选项组中设有六个功能选项，其功能如下：

1) 单击Prevent Automatic Erase复选框，Authorware将设置自动擦除功能，这样将防止下面的其他图标的自动擦除将其擦掉。如果要将其擦掉，可使用“擦除”图标来完成。

2) 单击Erase Previous Content复选框，Authorware在播放此电影图标时，将自动把前面的内容擦掉。

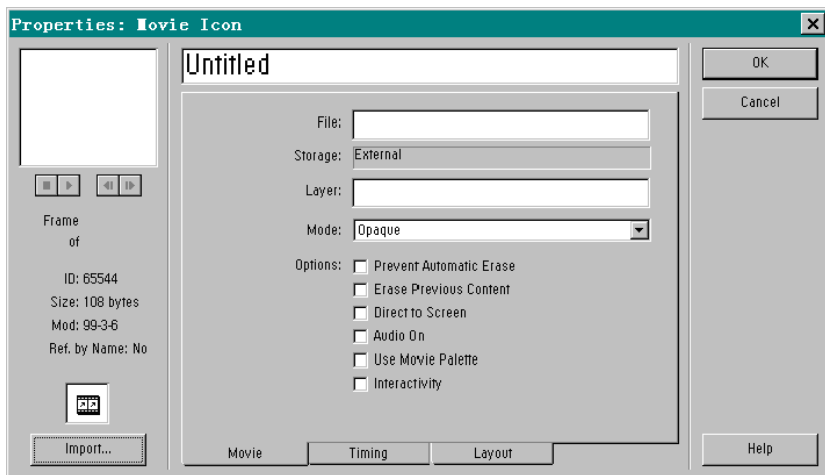


图7-10 数字电影图标属性对话框

3) 单击Direct to Screen复选框，Authorware将“数字电影”图标中的播放内容直接写屏，从而覆盖前面的内容。

4) 单击Audio On复选框，Authorware在播放电影时，将文件中的声音同时输出，若不选择此项，将静音播放电影文件。

5) 单击Use Movie Palette复选框，电影播放时将使用电影文件本身的调色板，而不使用Authorware提供的调色板。

6) 单击Interactivity复选框，在播放Director电影文件文件时将允许使用按键或单击鼠标来控制播放。

单击Timing标签，弹出Timing选项卡，如图7-11所示，在Concurrency下拉列表框中同样有三个选项，完全可以参照“声音”图标的属性进行设置。在Rate文本框中也可以输入数字来调整电影的播放速度，如果能熟悉使用变量的话，也可以输入变量或表达式来灵活的控制播放速度。

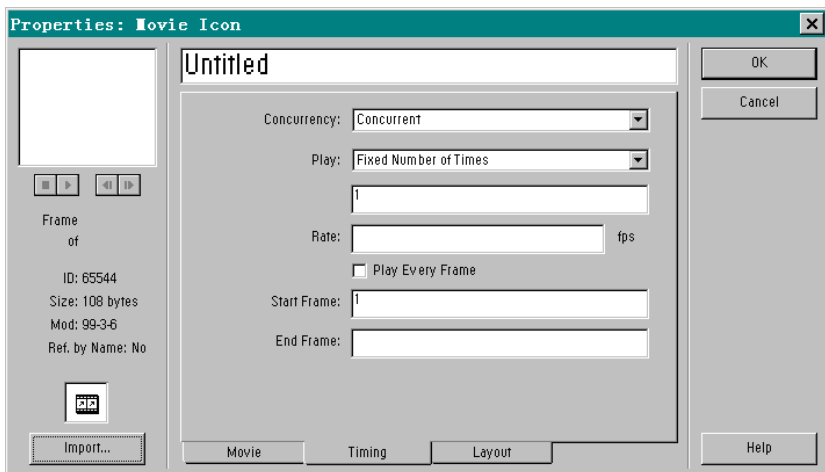


图7-11 设置Timing选项卡

如果设置的播放速度太快，Authorware将自动跳过某些帧来满足速度要求，如果同时选择了Play Every Frame(播放每一帧)复选框，Authorware将尽可能快地播放每一帧来满足速度要求。

在Start Frame文本框中可以输入播放电影的起始帧，在End Frame文本框中可输入播放电影的终止帧。



提示 如果想将电影倒放，可以在Start Frame文本框中输入较高的帧数，而在End Frame中输入较低的帧数，但并不是所有的电影动画都能如此，Director和MPEG文件格式不能倒放，而AVI等文件格式的电影可以倒放。



技巧 如果不清楚具体要播放的帧数，可以先采取图7-11中所示的办法，然后使用播放按钮在预览框中逐帧观察，记下所要的帧数。

单击Timing选项卡，然后打开Play下拉列表框，如图7-12所示，其中的选项可以进行播放状态的控制，例如：

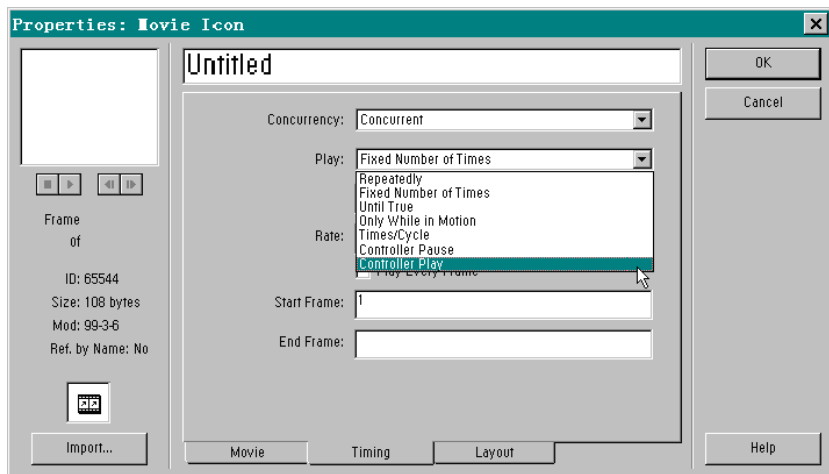


图7-12 设置播放状态

1) 单击Repeatedly选项，Authorware将重复播放该数字电影，要使它结束，只有采取擦除的方式。

2) 单击Fixed Number of Times选项，然后在下面的文本框中输入数字，这个数字就是要求播放电影的次数。

3) 单击Until True选项，Authorware将根据下面文本框中的变量的值来决定是否停止播放，如值为真时，数字电影停止播放。

4) 单击Only While In Motion选项，则只有当电影的播放画面被拖动或被“动画”图标移动时才开始播放，不过此选项仅适用于内部存储的数字电影。

5) 单击Times/Cycle选项，Authorware将调整电影的播放速度来限制每一次播放中的循环次数，此选项同样仅适用于内部存储的数字电影。

6) Controller Pause/Controller Play，这两个选项仅适用与QuickTime电影动画，选择它们，程序运行时屏幕上将显示控制面板，通过按上面的按钮来控制电影暂停、快进/慢进、停止。

打开Layout选项卡，如图7-13所示，其中的设置与Properties: Display Icon(显示图标属

性)对话框中基本相同,可以直接参考前面所讲述的内容。如果在前面选择了 Play下的Only While In Motion选项,当设置为鼠标拖动方式时,还需要在此选项卡中设置 Movable属性,即设置“数字电影”图标的可动性。

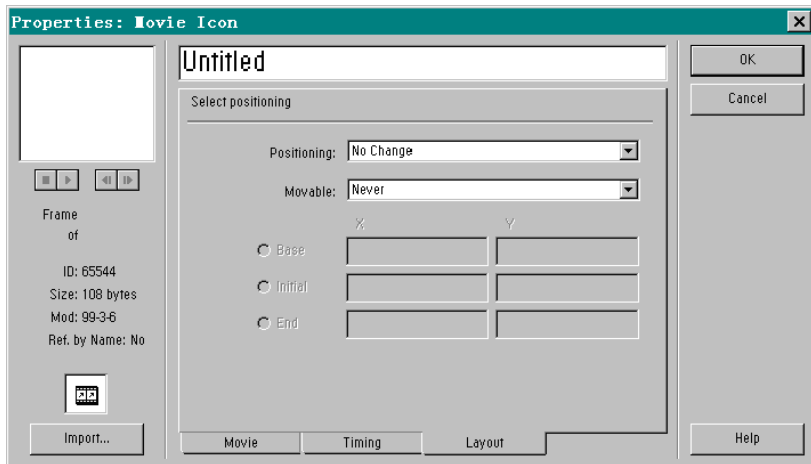


图7-13 设置Layout选项卡

单击Import按钮后, Authorware将弹出Import which file?(选择文件)对话框,如图7-14所示,在文件列表框中可以选择文件进行插入。如果对话框下面的 Options按钮变黑,则还可以进行具体设置,如图7-14所示,单击该按钮,弹出Movie Import Options对话框,单击Use full frames复选框,将插入动画的所有帧,播放速度快,但这样会占用更多的内存;单击 Use black as the transparent color复选框,插入的动画将以黑色作为透明色。

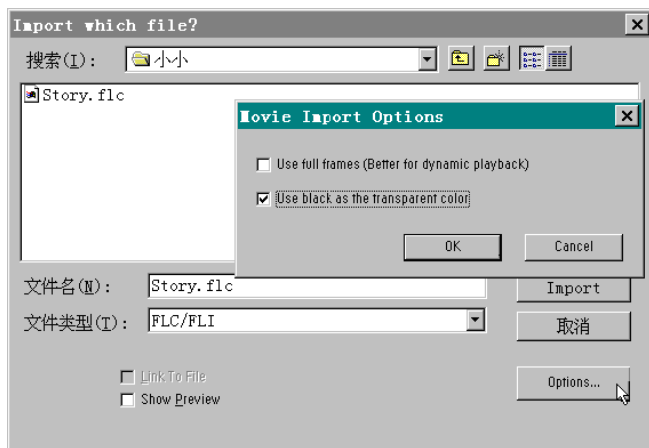


图7-14 插入文件对话框

打开文件类型下拉列表框,在其中显示“数字电影”图标支持的六种动画格式:

1) Bitmap Sequence(位图序列), Authorware能够插入一系列的8位图,在播放时, Authorware自动将它们组合成连续的动画。但插入的位图必须是8位而且是未压缩的BMP文件。另外,文件名后面必须有四位连续的编号,如 Filename0001.bmp ~ Filenamexxxx.bmp,它们

必须存放在同一目录下。在具体插入时，只要输入位图序列的第一个文件名即可，Authorware会自动按照文件名的序号逐个插入，位图序列一般保存在程序的内部。

2) Video for Windows(视频文件)，这里所指的文件是AVI多媒体文件，能够制作这种格式的软件很多，如3DMAX、Premiere等，这种格式的文件通常保存在 Authorware 的外部。

3) FLC和FLI，如果你学习过3DS或3DMAX，对这种文件一定不会陌生，这两种文件都可由他们制作出来，它们只能被保存在 Authorware程序的内部。

4) Director/Director (protected)，Director和Authorware功能相似，它也是Macromedia公司开发的多媒体制作软件。由 Director制作的动画 Authorware可以直接使用，Director文件通常只能保存在 Authorware的外部。

5) MPEG(一种压缩比率较大的活动图像)，MPEG文件是将图像和声音组合在一起，影片和录像通常被保存为这种格式。

6) QUICKTIME，这种文件是由 Apple公司的数字多媒体软件 QuickTime制作，文件的扩展名为.MOV。

单击Import按钮后，文件开始插入。如图 7-15所示，“数字电影”图标在插入文件的过程中仍然是逐帧插入，单击图中的 Cancel按钮可以取消文件的插入。

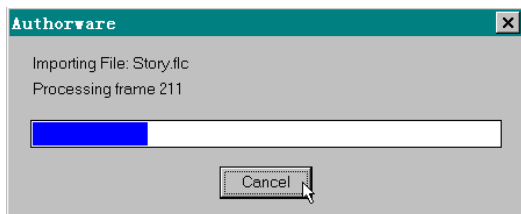






图7-15 文件插入过程

当插入文件后，在对话框的 File文本框中将显示文件名与路径，同时在 Storage框中将显示对象的保存格式。如图 7-16所示，在对话框左上角预览框中还会显示插入文件的显示图标，图中所示的为MPEG格式的文件。另外，在预览框下方还有四个播放控制按钮，它们分别是  停止(Stop)、 播放(Play)、 单帧前进(Step Forward)和  单帧后退(Step Backward)。

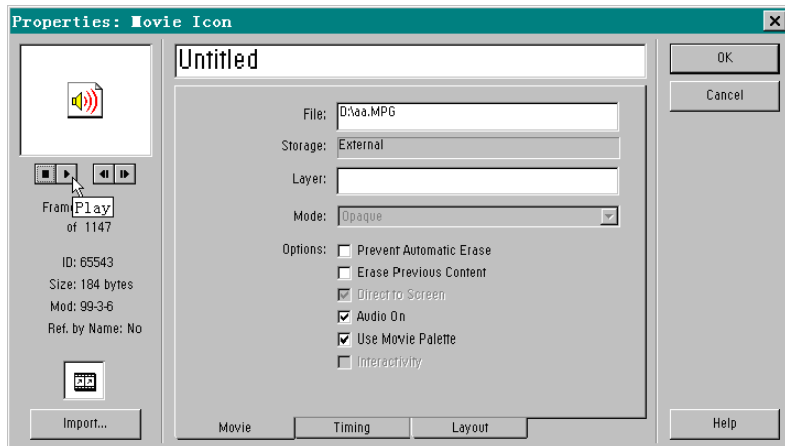




图7-16 播放预览

 提示 在播放按钮的下方显示电影文件的播放信息，如Frame后的数字显示当前正在播放的帧数，Frame of后的数字显示电影文件的总帧数。

 注意 在“数字电影”图标中插入的文件通常也能够进行输出，具体操作同声音输出一样。数字电影文件通常以位图序列的格式输出，输出的文件名通常是Filenamexxxx.bmp，如果“数字电影”图标的标题为数字，输出的文件名变为_xxxx.bmp。

7.2.2 在作品中使用数字电影——实例“精品收藏”

下面给大家举一个名为“精品收藏”的例子，用户可以将心目中崇拜的影视明星的资料收藏起来汇入自己的作品。下面例子的主要内容是歌星演唱会和影星的精彩表演剪辑，只要单击画面上的按钮就能欣赏到精彩的演出和精美的照片，然后根据此例，用户也可以模仿着制作自己的珍藏。

图7-17所示的画面上显示的是作品运行的主画面，在其中可能有用户所喜爱的明星，只要单击画面下方的定向按钮就可以控制作品的正常运行。比如，单击“前进”按钮，程序就会显示第一页中的明星照片，接下来便开始播放该明星作品的精彩回放。如果再单击“返回”按钮，程序将显示前一页的内容。单击“退出”按钮后，将退出作品的演示。



图7-17 播放主画面

根据前面叙述的内容，大概用户也考虑到该用什么结构来实现这种功能了。使用“交互”图标中的按钮响应可以完成，也可以使用“框架”图标来完成，在这两种方式中，使用“框架”图标无疑是最佳的选择。

如图7-18所示，在设计窗口中建立如下的流程线，思路很简单，每一个明星要使用一页，可以使用“群组”图标来代替。打开“框架”图标，将窗口中所有的控制结构删除，然后在

流程线上放置四个“导航”图标，打开各个“导航”图标，将它们分别设置相应的控制方式。如在“前进”导航图标内单击Next复选框，在“退出”导航图标内单击Exit Framework复选框。另外，这四个分支要全部设为按钮响应方式。

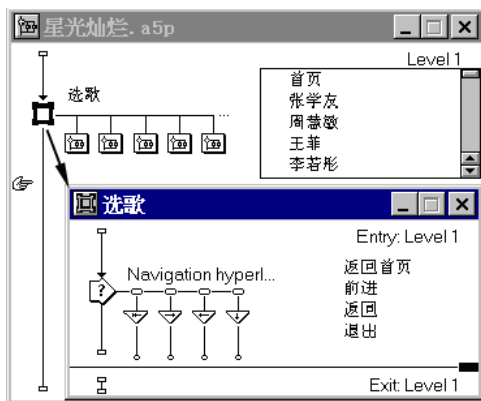


图7-18 设置定向按钮

下面再来介绍一下页面中的具体设置，如图 7-19所示，打开“首页”群组图标，在流程线上放置一个“显示”图标，在“显示”图标内可以插入一幅精美的图片，如图 7-16所示的主画面。程序运行时，单击主画面上的“返回首页”按钮后，程序就会自动跳转到该画面。

打开其他的“群组”图标，如图 7-19中的箭头所示，在流程线上分别放置“显示”图标和一个“数字电影”图标，在“显示”图标内插入相应的图片内容。最后在“数字电影”图标内插入各种视频剪辑。

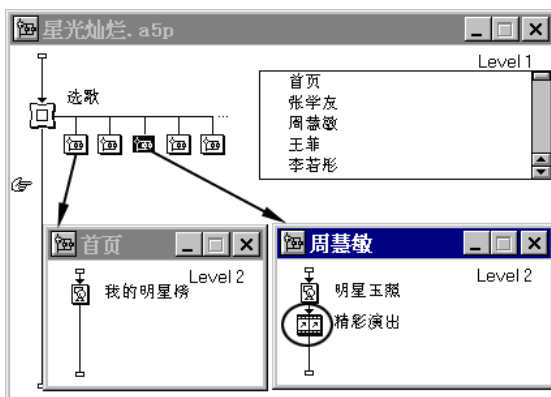


图7-19 设置页面内容

7.3 添加视频动画

录像盘片是一种存储大量音频和图像信息的记录设备，它可以与计算机相联接，一面盘片可存储54000 幅电视图像及声音信息。在多媒体演示中，使用视频播放器播放视频剪辑无疑是更为作品增色。

Authorware能够使用“视频”图标将视频信息输出，而电脑还需要使用图像显示的设备将画面显示出来，但一般用户很少使用放映机、投影仪等设备，因此下面我们只对硬件的安装及视频动画的输入做一下简要介绍。

7.3.1 视频播放的硬件设置

在计算机上安装视频播放器通常有两种方法，一是将视频播放器与电脑或一个监视器相连，这种方式不需要使用视频覆盖卡；另一种方法是安装视频覆盖卡，视频信息可以显示在显示器上，下面我们介绍一下硬件安装的一般过程。

除了使用电脑外，一般还需要视频播放器或视频覆盖卡才能输出视频动画，下面讲一下使用Authorware来完成它们的安装过程。

将一个“视频”图标放在主流线上，然后双击该图标，同时 Authorware还将检测计算机的视频输出设备，在没有发现这些设备后，Authorware将弹出如图 7-20所示的对话框，提示用户进行安装视频播放器或视频覆盖卡。

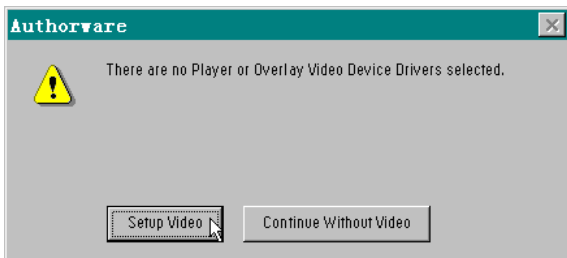



图7-20 提示信息

 提示 单击对话框中的Setup Video按钮，随后将弹出硬件设置对话框，提示你进行硬件设置。如果单击Continue Without Video按钮，也可以在没有上面所说的设备的条件来设置“视频”图标。

单击Setup Video按钮，进入如图7-21所示的对话框。要在电脑上播放视频信息，首先必须在电脑上安装视频覆盖卡，然后从 Video Overlay下拉列表框中选择覆盖卡的名称。再单击打开Video Overlay(视频覆盖卡)下拉列表，在列表框内选择视频覆盖卡的名字，然后单击 OK按钮来安装这种覆盖卡。如果不太了解它的驱动程序，可以阅读产品说明书来得到更多的信息。

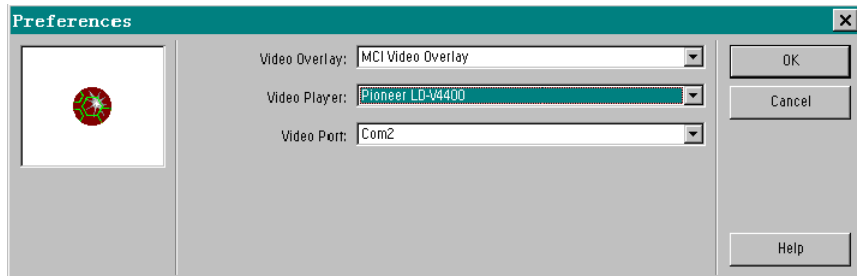




图7-21 硬件设置列表框

 **注意** 如果已经在计算机上连接了视频输出设备，还必须安装它的驱动程序，这样它的名字才会出现在列表中。视频覆盖卡通常能够设置关键色，而视频是通过关键色来显示在屏幕上的。

也可以从 Video Player(视频播放器)下拉列表框中选择视频播放器名称，Authorware支持很多种播放器，其中包括使用 CLV 格式和CAV格式的播放器。虽然 CLV设备能够在每个盘片上存储大量的数据，但由于数据传递速度慢，在连续的音频与视频数据使用上，CAV 设备成为使用最普遍的设备。

最后，还要在 Video Port 下拉列表框中选择连接视频播放器的接口。如果没有选择正确的视频选项或者没有将硬件正确连接，在程序运行时，当遇到一个“视频”图标后，Authorware将显示一个错误信息。

 **提示** “Video Port”(视频端口)的列表框中显示的Com1或Com2是计算机与播放机相连的串行口名称。

7.3.2 设置视频属性与视频播放

设置完硬件设施后，Authorware将自动弹出 Properties：Video Icon(视频图标属性)对话框，如图 7-22 所示。打开 Freeze 下拉列表框，其中的选项是用来设置在播放结束后，视频信号的最后一帧是否保留。其中有三个选项：

- 1) 单击 Never 选项，在视频信息播放结束时，屏幕将不保留任何帧。
- 2) 单击 Last Frame Shown 选项，在视频文件播放结束时画面上保留最后一帧。
- 3) 单击 End Frame 选项，在播放结束时，屏幕上将保留 Timing 选项卡内 End Frame 文本框中设置的结束帧。

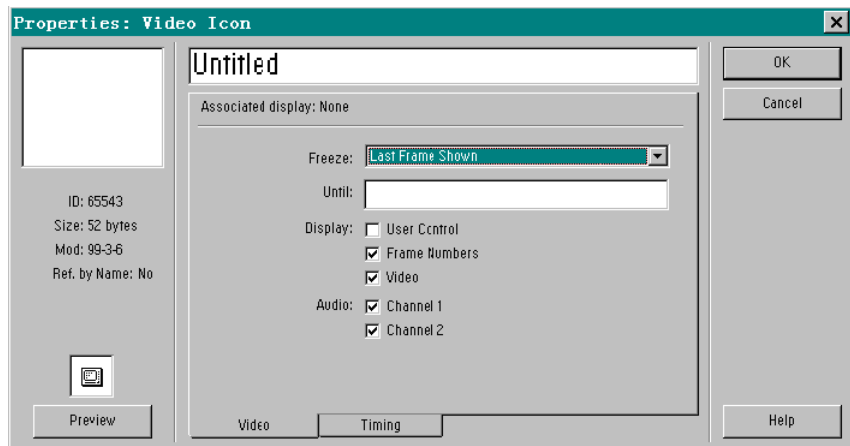


图 7-22 视频图标属性对话框

另外，在 Display 下的选项可设置视频文件的播放状态。例如：

- 1) 单击 User Control 复选框，当程序运行“视频”图标时将显示播放控制面板，可以按面板上的按钮来控制播放，控制面板如图 7-24 所示。
- 2) 单击 Frame Numbers 复选框，当程序播放视频动画时，在屏幕上将显示当前文件正在播

放的帧数。

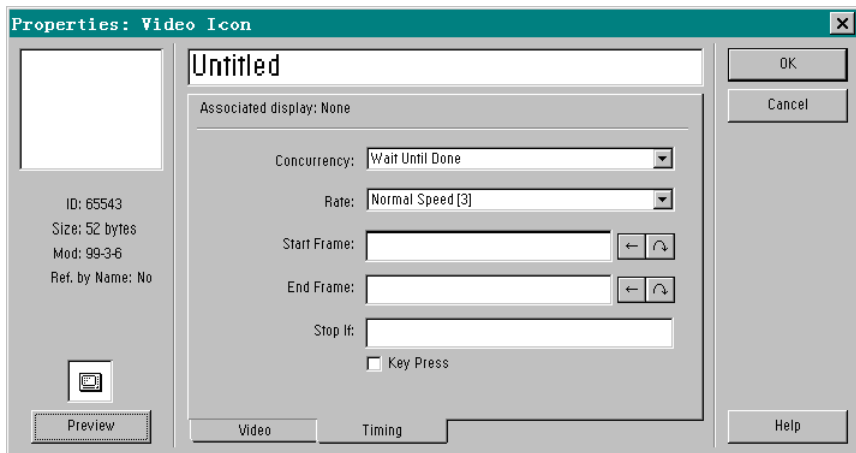




图7-23 Timing选项卡



3) 单击Video复选框, 播放时显示视频信息, 如果取消此项设置, 那么在播放时只能听见声音信号。

同时, 在 Audio的选项组中还可以设置声音播放的声道号, 例如选择 Channel 1, Authorware将使用声道1播放声音文件, 若选择 Channel 2, Authorware将使用声道2播放声音文件。

 **注意** Video的标题下面的 Associated display(辅助显示)用来指示 Authorware在何处播放。

打开Timing选项卡, 如图7-23所示。与“声音”图标的设置相同, 在 Concurrency下拉列表框中同样可以设置视频文件播放的状态。播放的视频文件也同样可以进行速度控制, Authorware为此设置了六个速度选项, 在使用时, 只要在 Rate下拉列表框单击视频播放的速度选项即可。

 **注意** 若用户在Video选项卡中选中了User Control复选框, 则用户在Controller控制面板的直接操作将取代此处Rate中的设置。

同“数字电影”图标的设置相同, 也可以在 Start Frame和End Frame文本框中输入视频文件播放的起始帧和终止帧, 输入的帧可以是数字、变量或表达式。如果单击 Start Frame或End Frame文本框右侧的  按钮, Authorware将通过计算返回该文件的起始帧或和终止帧。同样, 单击  按钮, Authorware将自动跳转到视频文件的首帧或未帧。

可以在 Stop If 文本框输入变量或表达式, 当其值为真时, Authorware将停止播放视频文件。

选择Key Press复选框, 当程序执行时, 可以在键盘上按任意键来使视频播放停止。

下面就是视频播放的控制面板, 当 Properties: Video Icon(视频图标属性)对话框打开后, 该面板就显示在演示窗口中, 如图7-24所示, 该面板具有 Fast Reverse(快速倒退), Reverse(倒退), Slow Reverse(慢退), Frame Backward(单帧倒退), Pause(暂停), Frame Forward(单帧前进), Slow Motion(慢进), Forward(前进), Fast Forward(快进)等功能。

最后,我们再来说一点关于以上媒体的素材处理问题,其中包括声音、视频文件的制作和简单处理。

声音文件最简单,可以通过使用 Windows的媒体录音机来获得。另外,用户的计算机上还必须要有声卡和话筒。在录制声音前,首先要将话筒插入声卡的输入插口,然后启动 Windows附件中的媒体录音机,如图 7-25所示。开始录制时,单击窗口中的红色“录音”按钮,如果录制完毕,单击“停止”按钮。最后单击“文件”菜单下的“保存”命令,就会生成 WAV格式的声音文件了。

录制的声音文件往往不能一次成功,这就需要对声音文件处理,最简单的方法还是使用媒体录音机比较方便。比如,对声音文件进行剪切,首先要打开该文件,然后在适当的位置停止,最后在“编辑”菜单下单击“删除当前位置以前/以后的内容”命令,就可以剪切声音文件了。

WAV格式的声音文件一般较大,使用起来要占很大的空间,在 Authorware 5中可以将其转化为 VOX格式,这种文件一般较小。

压缩声音文件的另外一种方法是“减低声音质量,缩短文件尺寸”。一般来说,声音属性有16位、8位之分,频率有11kHz、22 kHz、44 kHz 等,将声音文件的各项指标降低可以大大缩短文件的大小。

如果想通过上面的方法来处理声音文件,首先在“录音机”窗口中选择“文件”菜单中的“打开”命令,打开该文件,然后单击“文件”菜单下的“属性”命令,然后在弹出的“声音的属性”对话框中单击“立即转换”按钮,就会弹出“声音选定”对话框。如图 7-26所示,单击“格式”或“属性”下拉列表框,适当选择其中选项,单击“确定”按钮后即可进行更改。

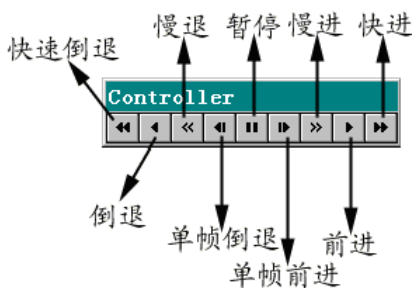


图7-24 控制面板



图7-25 录音机

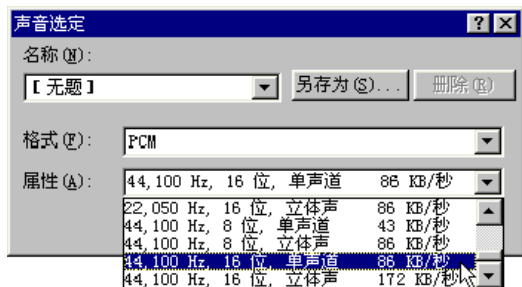


图7-26 转换格式

Macromedia公司刚刚推出的 Director 7.0已经能够支持播放 MP3格式的声音文件了,这种格式几乎能将 WAV文件压缩到极限,几十兆的文件可以变为一、两兆,甚至几百 K。但目前

的Authorware 5还不能支持播放MP3文件。

相对前者而言，视频动画文件的制作和处理比较麻烦。在制作方面，一方面可以使用这方面的软件，比如3Dmax、Premiere、Cool 3D等，总的来说比较麻烦。另一方面，可以使用录像机录制，然后在采用视频捕捉压缩卡进行压缩，最后输出 AVI或MPEG格式的文件。

一般来说，AVI格式的文件比较普遍、通用，也较易处理，但它所占的空间太大，因此在使用时应考虑这个问题。而MPEG格式的文件相对较小，处理上比较麻烦，使用 Adobe公司的Premiere可以对以上格式的文件进行处理。