**第五章**

# 1. Authorware是什么？

Authorware是美国Macromedia公司的一个优秀的交互式应用程序制作软件。利用这个软件，可以使用图像、文本、动画、数字电影和声音等信息来创作一个交互式应用程序。交互式应用程序既可以用来介绍一个演示过程（例如：介绍一个软件具体的使用方法），也可以用于显示一个动态的过程（例如：演示太阳升起的过程），还可以用于播放一段数字电影或者视频文件（例如：用户利用视频卡输入一个视频文件，然后用Authorware编制一个播放程序来播放这个输入的视频文件）。

用Authorware创建的多媒体应用程序可以广泛地应用于教学和商业领域。例如，要在教学中演示一个机械系统的工作过程，就可以用Authorware创作一个交互式应用程序。当运行这个程序时，可以直接在屏幕上显示这一复杂的机械过程：运用动画演示不同零件的运动方式；运用文字解释引起这种运动的条件；利用图像说明某个零件的剖面图。这样，通过多方位的说明，就会收到很好的教学效果。另外，为了介绍一种新软件的性能以及实际的操作过程，同样可用Authorware创作一个交互式应用程序，直接将性能和操作过程生动地介绍给客户，从而起到很好的商业效果。

Authorware具有的高效的多媒体管理机制和丰富的交互方式，尤其适合制作多媒体辅助教学（CAI）课件。

Authorware是Macromedia公司推出的多媒体制作软件，是一种基于图标以流程线为结构的环境，加上丰富的函数及控制功能，并融合了编辑系统与编程语言特色的多媒体软件。

# 2. Authorware工具图标主要有哪些？并简述其主要功能。

答出10个即可：

显示图标：用来显示文本和图形，可直接向“显示”图标中输入正文或图片对象，也可以用图解工具箱中的各种工具创建正文或绘制图形对象。

移动图标：通过移边图标，可以把显示出来的任意对象，从屏幕上某一处移动到另一处。

擦除图标：用来擦除在展示窗口中的对象。利用擦除图标可以制作多种动态的效果。当某一对象从展示窗中擦除后，该对象就不在计算机内存中存储了。。

等待图标：用于中止程序以等待用户与程序进行交互（如单击鼠标或按下键盘中某个键），或等待某一设定好的时间段。

导航图标：用来建立超级链接。

框架图标：用来建立一个导航方案。

决策图标：用来在程序中建立分支。

交互图标：用来建立交互。交互作用的控制是Authorware强大功能的最集中体现，也是多媒体创作的核心。

计算图标：用于操作函数、变量及Authorware脚本编码。

群组图标：用于在流程线上创建图标组。

数字电影图标：用于在Authorware中显示动画和稿件。数字电影包括Quick-Time、Video for Windows和PICS动画。

声音图标：用于播放由外部程序创建的\*．AIFF，\*．WAV和\*.SUN文件。

视频图标：用于控制一个外部影碟或镭射播放机。

开始、停止标志：在编写多媒体软件过程中，放置在程序的流程线上，检查某一段程序的运行情况。

图标调色板：用来给流程线上的图标着色，以更好地区分图标。

# 3. Authorware所支持的交互类型有哪些？各自的作用是什么？

【评分标准】：答出10个就行

答出：

Authorware所支持的 11 种交互类型，分别是： Button(按钮响应)、 Hot Space(热区响应)、 Hot Object(热对象响应)、Target Area(目标区域响应)、Pulldown Menu(下拉菜单)、 Event(事件响应)、 Text Entry(文本输入响应)、Conditional(条件响应)、 Key Press(键盘响应)、 Tries Limit(重试限制)和Time Limit(时间限制)等。

Button(按钮响应)：按钮响应是最基本的交互形式，在界面上画出按钮，供用户点击后响应。

Hot Space(热区响应)：Hot Spot响应，是指在展示窗口中划定一块矩形区域， 用鼠标单击该区域便可以得到相应的反馈信息。

Hot Object(热对象响应)：Hot Object(热对象)响应与热区响应比较相似。两者的区别在于，热对象响应的对象是一个具体的二维显示对象，响应范围是以显示对象的边界轮廓为限制的，适用于不规则的显示对象；而热区响应的对象是一个规则的矩形区域。

Target Area(目标区域响应)：在展示窗口中利用图解工具箱绘制一个区域，将目标物体拖至区域内，目标物体就停留在区域内；若将目标物体拖至区域外，目标物体就会自动返回到原初始位置。

Pulldown Menu(下拉菜单)：使用Authorware可以很方便地建立Windows 风格的标准下拉菜单。

Event(事件响应)：使用户对一个片段中所包含的组件产生的事件，如嵌入到片段中的ActiveX控制，进行跟踪和反应。当用户在演示窗口中发生预定的ActiveX控件包含的事件时,系统将执行这个事件的交互分支的程序内容。

Text Entry(文本输入响应)：Text Entry(文本输入)响应就是在交互程序的运行过程中， 要求用户输入文字。当用户输入的正文与期待的响应匹配时， 就可以得到相应的反馈信息。

Conditional(条件响应)：根据程序中所设条件进行响应。

Key Press(键盘响应)： 供用户对键盘输入进行响应。

Tries Limit(重试限制)：限制用户输入响应次数的交互。

Time Limit(时间限制)： Time Limit(时间限制)响应用来控制用户输入响应所花费的时间。它通常也是与其它响应配合使用的。