



21世纪高职高专规划教材·计算机类

体现职业教育课程改革的要求

以岗位技能需求为导向的内容体系

以项目或案例为主线的编写思路

实践类课程紧密结合国家职业资格认证

Authorware 多媒体制作教程

主编 诸葛燕 霍晓刚



本书配有光盘



北京理工大学出版社

BEIJING INSTITUTE OF TECHNOLOGY PRESS

21 世纪高职高专规划教材·计算机类

Authorware 多媒体 制作教程

主 编 诸葛燕 霍晓刚

副主编 丁之彦 郑丹萍

参 编 王伟民 温俊芹

杨旭超 李滇绘

 北京理工大学出版社

BEIJING INSTITUTE OF TECHNOLOGY PRESS

内 容 简 介

本书主要介绍利用中文版 Authorware 7.0 进行多媒体制作的基础知识、基本技巧和典型实例制作,内容包括多媒体与 Authorware 概述、基本图标的使用、动画设计、交互图标、变量和函数、流程控制、多媒体技术、库和控件及知识对象、文件调试和打包、项目开发案例等。

本书内容紧凑、结构严谨、图文并茂、内容翔实、实例和操作并重,采用大量应用实例和课堂练习帮助读者理解与掌握,尤其是第1~第9章的典型实例剖析和第10章项目开发案例的制作,更增添了本书在多媒体设计中的实用性。

本书适合作为大专院校和各类计算机培训班教材,也非常适合准备跨入多媒体设计等行业的准从业人员学习使用。

版权专有 侵权必究

图书在版编目(CIP)数据

Authorware 多媒体制作教程/诸葛燕,霍晓刚主编. —北京:北京理工大学出版社,2008.7

ISBN 978-7-5640-1632-6

I. A… II. ①诸…②霍… III. 多媒体-软件工具, Authorware-教材
IV. TP311.56

中国版本图书馆 CIP 数据核字(2008)第110580号

出版发行/北京理工大学出版社

社 址/北京市海淀区中关村南大街5号

邮 编/100081

电 话/(010) 68914775(办公室) 68944990(批销中心) 68911084(读者服务部)

网 址/http://www.bitpress.com.cn

经 销/全国各地新华书店

印 刷/北京国马印刷厂

开 本/787毫米×1092毫米 1/16

印 张/10.25

字 数/240千字

版 次/2008年7月第1版 2008年7月第1次印刷

印 数/1~4000册

定 价/22.00元

责任校对/陈玉梅

责任印制/李绍英

图书出现印装质量问题,本社负责调换

前 言

随着全球信息技术的迅猛发展,作为计算机应用的一个重要方面,多媒体技术已为越来越多的计算机用户所关注。Authorware 是 Macromedia 公司推出的一种多媒体工具,它采用面向对象的设计思想,以图标为程序的基本组件,用流程线连接各个图标构成程序,具有功能强大、易学易用的特点,在多媒体制作领域得到广泛应用。

本书根据能力本位的课程改革需要编写,以“提高学生实践能力,培养学生职业技能”为宗旨,遵循“易学、够用”原则,面向高职高专学生的认知规律和就业需求,突出 Authorware 的基本操作与实例制作,通过典型实例剖析,使学生在掌握 Authorware 多媒体设计的基本技能后,能较快地适应多媒体设计岗位要求。全书采用能力模块结构的形式来组织章节内容,每一模块对应一章,各章节均明确相应的应知目标和应会要求,并附典型实例剖析和复习思考题(含相应的实训内容),每个实例都有阶梯式分析过程。

本书共 10 章,各章具体内容如下:

第 1 章主要介绍多媒体基本知识,Authorware 的基本概念、工作界面和基本操作。

第 2 章主要介绍显示图标、等待图标、擦除图标、群组图标等基本图标的使用。

第 3 章主要介绍 Authorware 的动画制作。

第 4 章主要介绍 Authorware 交互功能的实现。

第 5 章主要介绍 Authorware 的变量和函数使用。

第 6 章主要介绍分支图标、框架图标和导航图标的结构及其使用方法。

第 7 章主要介绍声音图标、数字电影图标等使用。

第 8 章主要介绍库、控件和知识对象的使用。

第 9 章主要介绍 Authorware 调试和打包的方法。

第 10 章主要介绍多媒体项目案例开发。

本书总体框架和写作大纲由诸葛燕拟定,各章撰稿人分别为:第 1 章,诸葛燕;第 2 章,丁之彦;第 3、4 章,诸葛燕;第 5 章,诸葛燕、郑丹萍;第 6 章,霍晓刚;第 7 章,丁之彦;第 8 章,霍晓刚;第 9 章,诸葛燕、霍晓刚;第 10 章,霍晓刚。另外,王伟民、温俊芹、杨旭超、李滇绘等也参与了本书的部分编写工作。全书由诸葛燕、郑丹萍审阅定稿。

本书图文并茂、层次分明、内容翔实、案例丰富、通俗易懂、精练实用,并附带光盘及 Authorware 课程能力标准、教学实施纲要、电子教学课件等,可作为高职高专的教学用书,也可作为 Authorware 初学者、多媒体设计人员的培训教材。由于作者水平有限,时间仓促,书中难免有错漏之处,恳请广大读者批评指正。

编 者

目 录

第 1 章 多媒体与 Authorware 概述.....	1
1.1 多媒体与多媒体技术	1
1.2 Authorware 工作环境	2
1.3 课后练习	9
第 2 章 基本图标的使用	10
2.1 显示图标	10
2.2 等待图标	24
2.3 擦除图标	25
2.4 群组图标	27
2.5 课后练习	28
第 3 章 动画设计	29
3.1 认识移动图标	29
3.2 移动图标属性设置	29
3.3 移动类型	31
3.4 课后练习	38
第 4 章 交互图标	39
4.1 交互图标概述	39
4.2 按钮响应	42
4.3 热区域响应	48
4.4 热对象响应	50
4.5 目标区域响应	52
4.6 下拉菜单响应	56
4.7 文本输入响应	58
4.8 条件响应	60
4.9 按键响应	62
4.10 时间限制响应	63
4.11 重试限制响应	65
4.12 事件响应	67
4.13 课后练习	69
第 5 章 变量和函数	71
5.1 计算图标概述	71
5.2 变量	74
5.3 函数	76

5.4	表达式	79
5.5	程序语句	80
5.6	课后练习	85
第 6 章	流程控制	87
6.1	决策图标	87
6.2	决策图标的使用	89
6.3	框架和导航图标	94
6.4	框架图标与导航图标的使用	100
6.5	课后练习	103
第 7 章	多媒体技术	105
7.1	声音图标	105
7.2	数字电影图标	110
7.3	作品中动画的导入	114
7.4	课后练习	118
第 8 章	库、控件与知识对象	119
8.1	库	119
8.2	控件	121
8.3	知识对象的使用	125
8.4	课后练习	128
第 9 章	文件调试打包	130
9.1	程序调试	130
9.2	文件打包	136
9.3	课后练习	139
第 10 章	项目开发案例	140
10.1	案例项目介绍	140
10.2	多媒体制作前期准备	140
10.3	制作过程	142
10.4	课后练习	154
参考文献		155

第1章 多媒体与 Authorware 概述

学习目标

应知目标：熟悉多媒体基本概念；了解常用多媒体编辑工具；了解 Authorware 软件特点及工作环境。

应会目标：熟悉 Authorware 软件的基本操作及创作环境中的各个元素；学会分析作品的流程，并能够运行和演示。

学习要点

在学习 Authorware 软件的过程中，熟悉各个图标的作用，重点放在各个图标的选择上，通过实例体会它们的应用方法和环境。

1.1 多媒体与多媒体技术

1.1.1 定义

多媒体是一种以计算机为中心的多种媒体的有机组合，这些媒体包括文本、图形、动画、静态视频、动态视频和声音等，并且人们在接收这些媒体信息时具有一定的主动性、交互性。

多媒体技术是一种把文本、图形、图像、动画和声音等形式的信息结合在一起，并通过计算机进行综合处理和控制在，能支持完成一系列交互式操作的信息技术。

1.1.2 多媒体技术特点

多媒体通常是建立在计算机技术基础上的，是各种媒体的有机组合，但不是各种信息媒体的简单复合，可以通过多媒体技术具有的以下特点进行区分。

(1) 多样性。信息形式可以是文字、图形、声音、图像、视频和动画等。

(2) 集成性。多媒体技术不仅要多种形式的信息进行各种处理，并且要将它们有机地结合起来，并能够对信息进行多通道统一获取、存储、组织与合成。

(3) 交互性。是多媒体应用有别于传统信息交流媒体的主要特点之一。传统信息交流媒体只能单向地、被动地传播信息，而多媒体技术则可以实现人对信息的主动选择和控制。

1.1.3 多媒体编辑工具

在多媒体开发中使用的素材资源主要包括文字、图像、声音、动画、视频影像等类型的文件。常用的多媒体编辑工具如下：

- 强大的文字处理软件（Microsoft Word）；
- 专业的图形图像编辑工具（Adobe Photoshop）；

- 声音素材编辑工具 (Cool Edit、Cakewalk 和 Sound Forge);
- 网络动画编辑工具 (Adobe Flash);
- 动态 GIF 图片编辑工具 (Ulead COOL 3D);
- 视频影片的编辑 (MediaStudio、Premiere、After Effects)。

1.2 Authorware 工作环境

1.2.1 Authorware 简介

Authorware 是基于图标和流程线的可视化多媒体集成工具, 能有效地将文本、图片、动画、声音以及视频影像等多媒体素材集成在一起, 制作出强大的交互式多媒体教学软件和商业软件。

1.2.2 Authorware 工作界面

Authorware 具有简洁的工作环境, 大多数功能都包含在图标及其相应的属性检查器中。Authorware 的工作界面主要由标题栏、菜单栏、工具栏、图标栏、程序设计窗口、演示窗口、绘图工具箱、属性检查器和浮动面板组成, 如图 1-1 所示。



图 1-1 Authorware 工作环境

1.2.3 Authorware 主窗体

1. 标题栏

标题栏由控制菜单图标、窗口名称、最大化按钮、最小化按钮及关闭按钮组成。其左侧显示了软件图标、软件名称以及程序文件的名称。当程序未保存时, 显示 “[未命名] *”

字样。

2. 菜单栏

菜单栏共有 11 组菜单, 包含了大部分的操作命令, 如图 1-2 所示。单击任何一个菜单项, 都会打开一个下拉菜单。

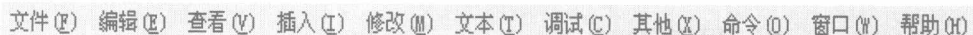


图 1-2 菜单栏

- 文件: 用于对文件的基本操作与管理。
- 编辑: 用于对文件中的对象进行各种编辑操作, 如复制、粘贴和查找等。
- 查看: 用于控制工作界面的显示方式, 包括各种组件的选择和控制、是否显示网格等。
- 插入: 用于向设计窗口中插入各种图标、控件、动画等对象。
- 修改: 用于修改文件、图标的属性, 还可以控制对象的排列、设置群组与取消群组等操作。
- 文本: 用于控制文本对象的各种属性, 如字体、大小、颜色、对齐、风格等。
- 调试: 用于运行或调试程序。
- 其他: 用于对程序中的对象执行拼写检查、保存图标大小报告、声音转换等操作。
- 命令: 用于对程序进行管理以及提供在线学习等资源。
- 窗口: 用于控制工作界面中各种面板以及窗口的显示与隐藏。
- 帮助: 提供 Authorware 7.0 的各种帮助信息。

3. 工具栏

工具栏包含许多常用工具按钮, 如图 1-3 所示。

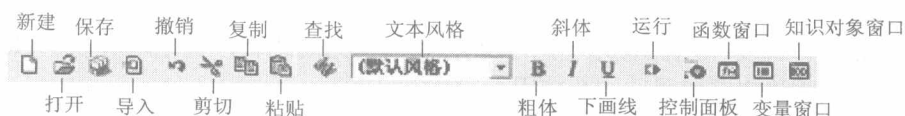


图 1-3 工具栏

- “新建”按钮: 创建一个新的程序文件。
- “打开”按钮: 打开一个已经存在的程序文件。
- “保存”按钮: 保存当前打开的全部文件。
- “导入”按钮: 导入外部媒体文件。
- “撤销”按钮: 撤销上一次操作。
- “剪切”按钮: 将选中的内容剪切并送至 Windows 剪贴板中。
- “复制”按钮: 将选中的内容复制并送至 Windows 剪贴板中。
- “粘贴”按钮: 将 Windows 剪贴板中的内容粘贴到当前位置。
- “查找”按钮: 查找或替换指定的文本对象。
- “粗体”按钮: 将选中的文本设置为粗体。
- “斜体”按钮: 将选中的文本设置为斜体。
- “下画线”按钮: 为选中的文本添加下画线。

- “运行”按钮：运行当前打开的程序。
- “控制面板”按钮：打开控制面板。
- “函数窗口”按钮：打开函数面板。
- “变量窗口”按钮：打开变量面板。
- “知识对象窗口”按钮：打开知识对象面板。

1.2.4 Authorware 图标设计

图标是 Authorware 流程线上的核心元素，位于图标栏上，如图 1-4 所示。图标栏包括 14 个图标、开始旗、结束旗和图标调色板，具体功能如下：

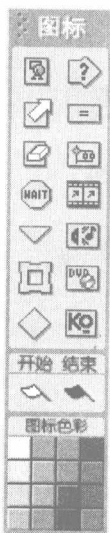


图 1-4 图标栏

显示图标：用于显示文本、图形和图像等。另外，还可以输入函数和变量，显示其对应的即时变化值。它是 Authorware 最基本的图标。

交互图标：它与显示图标相似，也可用于显示图片和文字。它提供多达 11 种交互响应类型，是 Authorware 强大交互功能的核心。

移动图标：用于移动文本、图形、图像、数字电影等对象，生成简单动画效果。它提供 5 种二维动画移动方式。

计算图标：用于对变量和函数进行赋值及运算的场所，执行各种程序运算。

擦除图标：用于擦除演示窗口中的显示对象，同时提供多种擦除效果。

群组图标：用于将流程线上的多个图标组合在一起形成程序模块，增强程序流程的可读性。

等待图标：用于程序运行时实现暂停控制，直到满足设定的等待条件为止。

数字电影：用于加载和播放数字电影或动画文件，并控制其播放方式。

导航图标：用于控制程序流程间的跳转，其作用类似于 GoTo 语句。通常与框架图标结合使用。

声音图标：用于加载和播放声音文件，并控制其播放方式。

框架图标：用于创建程序的页面结构。默认情况下，它包含显示图标、交互图标和导航图标。

DVD 图标：用于控制 DVD 电影的播放。DVD 图标的运用需要硬件的支持，普通用户很少使用。

判断图标：用于建立程序的分支、循环结构，并实现多种分支或循环功能。

知识对象：用于在程序中建立知识对象。

开始旗：用于调试程序，设置程序运行的起始点。

结束旗：用于调试程序，设置程序运行的终止点。

调色板：为设计图标着色，区分层次性及特殊性，便于观察相互联系的图标。

1.2.5 程序设计窗口

程序设计窗口是编辑 Authorware 程序的主要窗口。在设计窗口中可以看到各种图标、程序的开始点和结束点、主流程线、支流程线以及插入指针等创作元素，如图 1-5 所示。

(1) 开始点：位于流程线的最上方。在第一层的流程图中，它代表整个程序的起点；在其下的各层流程图中，则表示一个群组的入口。

(2) 结束点：位于流程线的最下方。在第一层的流程图中，它代表整个程序的终点；在其下的各层流程图中，则表示一个群组的结束点。

(3) 主流程线：位于窗口最左侧。新建文件后，设计窗口中只有一条主流程线。

(4) 插入指针：用来定义插入点。用来确定剪切板中进行粘贴的位置。

(5) 图标名称：显示当前图标的名称，用户可以更改名称。

(6) 分支流程线：表示分支路径的线段。

(7) 层次数：显示当前流程图所处的层次。在流程图中双击任意一个群组图标都可以打开下一层的流程图，如图 1-6 所示。

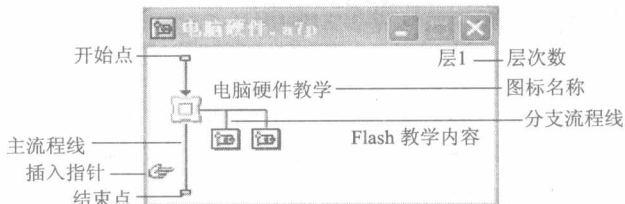


图 1-5 设计窗口

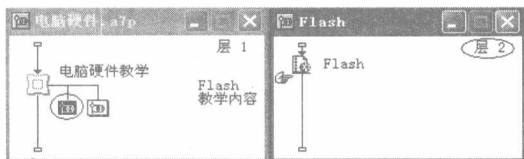


图 1-6 双击 Flash 群组图标显示第二层的流程图



注意：

Authorware 设计窗口不是滚动窗口。在程序设计中，需要利用组合图标或多层次的组合图标，逐渐减少程序在设计窗口中的长度。

1.2.6 Authorware 演示窗口

Authorware 的演示窗口也可以作为编辑窗口（如图 1-7 所示），运行设计窗口中的程序，其结果就在演示窗口中表现出来。当程序运行的时候处于演示状态，当用户双击设计窗口流程线上的某个图标时，则变为编辑状态，用户可以对其进行编辑。

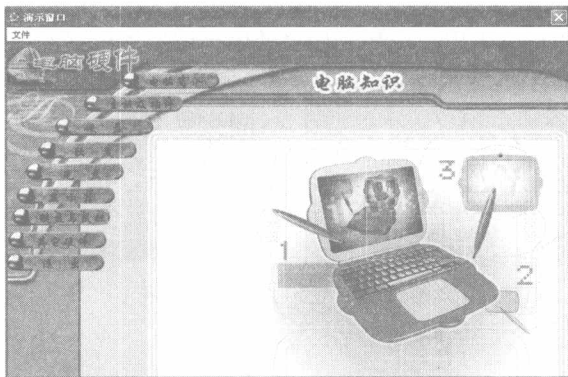


图 1-7 演示窗口

1.2.7 文件属性检查器

文件属性检查器包括“回放”、“交互作用”和“CMI”3个选项卡。在进行多媒体作品展示时,必须对演示窗口各个属性进行设置。通过执行“修改”→“文件”→“属性”命令,或者按“Ctrl+I”组合键,可以打开“文件”属性检查器,如图1-8所示。

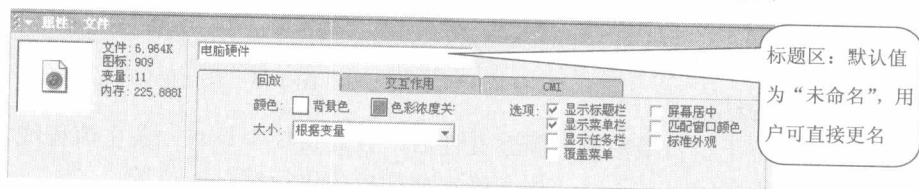


图 1-8 “文件”属性检查器

1. “回放”选项卡

(1) 背景色: 用于设置演示窗口的背景颜色。单击“背景色”按钮, 弹出的对话框如图1-9所示, 系统默认的背景色为白色。

(2) 色彩浓度关键色: 用于设置视频文件的 Chroma 关键色。单击“色彩浓度关键色”按钮, 弹出的对话框如图1-10所示。系统默认的关键色是粉红色。

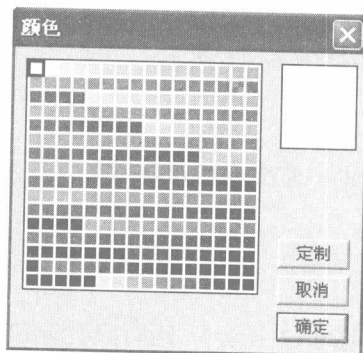


图 1-9 “颜色”对话框

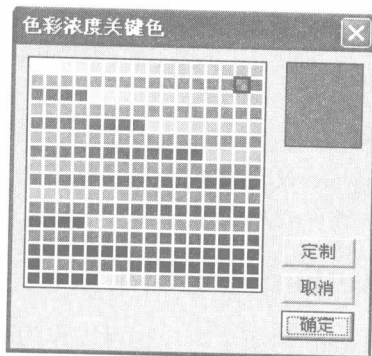


图 1-10 “色彩浓度关键色”对话框

(3) 大小: 用于设置演示窗口的大小。单击“大小”下拉按钮, 弹出的下拉列表如图1-11所示。系统提供多种窗口尺寸供用户选择, 如“使用全屏”、“根据变量”或多种像素尺寸。

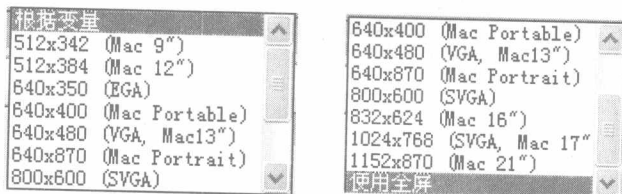


图 1-11 窗口大小下拉列表

 注意:

如果在程序设计时使用了 800×600 的窗口尺寸, 而最终用户在显示模式为 640×480 的

计算机上运行,则会有一部分对象不可见。所以应该将演示窗口设置为用户可能使用的显示器的最小值。

(4) 显示标题栏:运行程序时,用于在演示窗口中显示/隐藏标题栏。

(5) 显示菜单栏:运行程序时,用于在演示窗口中显示/隐藏菜单栏。

(6) 显示任务栏:当 Windows 的任务栏覆盖一部分演示窗口时,用于决定 Windows 任务栏是否可见。

(7) 覆盖菜单:选中该复选框,标题栏将覆盖在菜单栏上。

(8) 屏幕居中:选中该复选框,可将演示窗口定位于屏幕中心。

(9) 匹配窗口颜色:选中该复选框,演示窗口的颜色将使用 Windows 定义的窗口颜色来代替演示窗口的背景颜色。

(10) 标准外观:选中该复选框,演示窗口中的按钮采用 Windows 标准按钮的外观。

2. “交互作用”选项卡

在“文件”属性检查器中单击“交互作用”标签,“交互作用”选项卡如图 1-12 所示。

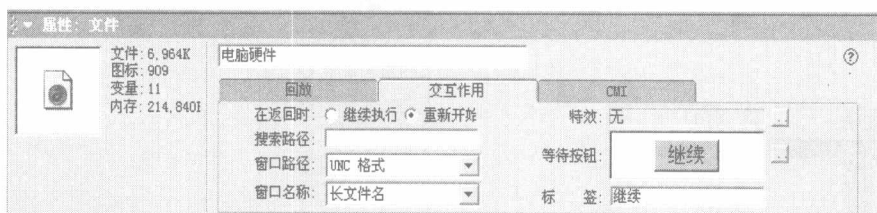


图 1-12 “交互作用”选项卡

(1) 在返回时:用于播放程序中途暂停后,重新播放的起点位置。

➤ “继续执行”表示起点为程序的暂停点。

➤ “重新开始”表示起点为程序的原始点,所有变量值变为初始值。

(2) 搜索路径: Authorware 运行程序时所需的外部文件存储的位置,用于设置程序文件的查找路径。当调用的外部文件位置发生了变化时, Authorware 将到存储程序可执行文件的目录中去搜寻。如果这样还找不到该外部文件, Authorware 将到此处提供的位置去寻找该文件。



注意:

如果外部文件按照类别分别被放在不同的目录下,则可以使用分号隔开这些目录名。例如 D:\Authorware\Graphic;E:\Movie,不要在这些目录名之间加入空格。

(3) 窗口路径:用于设置系统函数、变量所返回的网络路径的类型。这个选项是为使用 Windows 操作系统的用户设置的。是选择 DOS 还是 UNC 格式取决于用户使用的网络类型。

(4) 窗口名称:用于设置返回函数、变量的文件格式名。DOS 类型的主文件名不能超过 8 个字符,扩展名不能超过 3 个字符,而 Windows 类型则允许使用 255 个字符的长文件名。

(5) 特效:用于设置当一个用户从被调用的文件返回到原文件时,显示的过渡方式。单击该文本框后面的 按钮,弹出的对话框如图 1-13 所示。

(6) 等待按钮:用于设置等待图标在演示过程中的按钮样式。按钮 为默认样式;如果要选择合适的按钮样式,用户可以单击其后面的 按钮,弹出的对话框如图 1-14 所示。

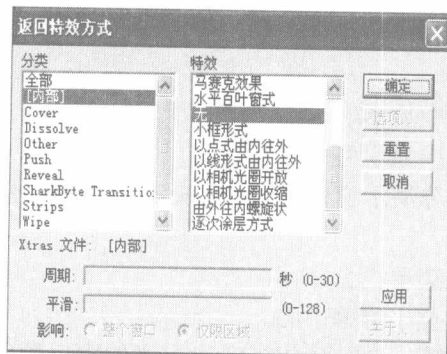


图 1-13 “返回特效方式”对话框

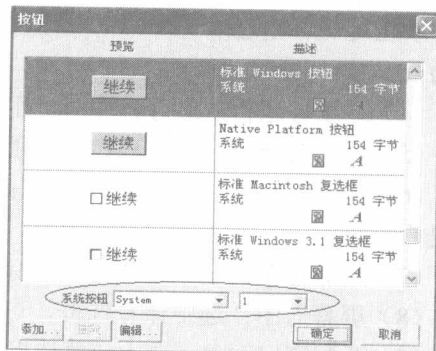


图 1-14 “按钮”对话框

如果要设置按钮上的字体和字号,用户可以分别单击“系统按钮”右侧的两个下拉按钮,弹出对话框如图 1-15 所示;如果要设置自定义按钮样式,用户可以单击添加按钮,弹出的对话框如图 1-16 所示。

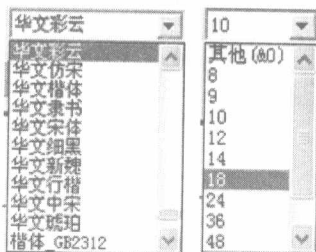


图 1-15 “系统按钮”下拉列表框

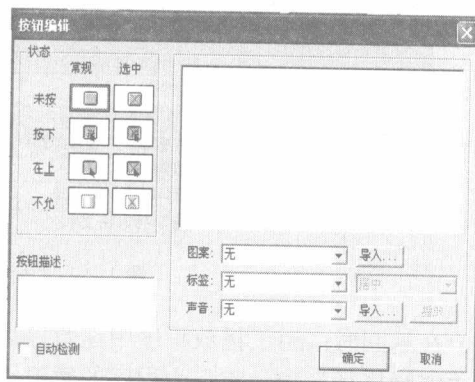


图 1-16 按钮编辑器



注意:

按钮有 8 种状态,分别为常规状态下的未按、按下、在上、不允;选中状态下的未按、按下、在上、不允。

- 未按:表示该按钮可用,且处于等待被选择的状态;
- 按下:表示该鼠标被移动到按钮上,并且用户按下了鼠标的状态;
- 在上:表示该鼠标被移动到按钮上,但用户没有按下鼠标的状态;
- 不允:表示该鼠标被置为不可用,当一个按钮处于该状态时,即使用户按下该按钮系统也不会有任何反应。

用户可以根据自己的需要分别设置按钮 4 种不同状态的显示图案、标签和声音等属性。用户可以 4 种状态都设置不同的样式,也可以几种状态共用同一种样式。

(7) 标签:用于设置“等待按钮”的标题名称,默认名称为“继续”。用户可以在“标签”文本框中输入新文本对标签进行重新命名。

3. CMI 选项卡

在“文件”属性检查器中单击 CMI 选项卡将其打开,如图 1-17 所示,该选项卡中的选

项主要用来设置一些与计算机管理教学有关的内容。

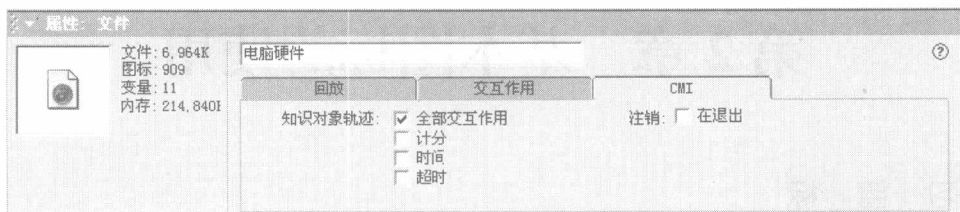


图 1-17 CMI 选项卡

(1) 全部交互作用：跟踪多媒体程序运行中知识对象的所有交互过程。

(2) 计分：用于是否跟踪学习者的得分情况。

(3) 时间：用于记录学习者从开始进入 CMI（计算机教学管理）系统，到退出此系统为止所用的全部时间，单位为 s。

(4) 超时：用于记录学习者在使用的过程中没有交互行为发生的时间间隔。当时间间隔与限定时间（在系统变量 TimeOutLimit 中设置）相等时，则会自动转向用户在系统函数 TimeOutGoto 中设置的图标处继续执行。

(5) 在退出：用于设置学习者退出程序后，是否也同时退出 CMI（计算机教学管理）系统。

1.3 课后练习

一、应知测试

1. 什么是多媒体？
2. Authorware 主界面由哪几部分构成？
3. Authorware 设计窗口中的创作元素有哪些？
4. Authorware 的设计面板上共有多少个设计图标？它们分别有什么功能？

二、应会操作

1. 创建一个 Authorware 文件，设计其演示窗口的背景色为蓝色，大小为 640×480。
(提示：修改→文件→属性→回放)
2. 更改等待按钮的样式为“标准收音机按钮系统”，等待按钮系统字体设置为“隶书”，大小设置为 40。
(提示：修改→文件→属性→交互作用)
3. 发挥想象并收集相关素材，进行多媒体作品的简单设计。

第2章 基本图标的使用

学习目标

应知目标：显示、等待、擦除、群组图标的作用。

应会目标：显示、等待、擦除、群组图标属性设置、合理使用的方法，多媒体作品展示的初步方法。

学习要点

在学习显示图标过程中，重点放在绘图工具箱的学习上。

在学习显示、等待、擦除、群组这些基本图标的使用时，一定要重视作品的创意和主题的展示方法，在学习中要注意模仿，不断创新。

2.1 显示图标

2.1.1 显示图标的作用

Authorware 图标工具栏中的第一个工具就是显示图标，它是最基础的一个图标，可以说没有一个完整的多媒体作品可以省去显示图标。使用显示图标可以编辑图形和文字。在显示图标的使用中，最重要的就是显示图标工具箱，掌握了显示图标工具箱，显示图标的精髓就掌握了。

2.1.2 显示图标工具箱

在流程线上添加一个（显示）图标，并命名。双击该图标，在打开演示窗口的同时，显示图标工具箱也被打开了，如图 2-1 所示。

在显示图标的使用过程中，经常要用到显示图标工具箱，使用它可以绘制图形和编辑文字，并且提供了颜色、线型和显示模式等工具面板。下面分别进行介绍。

(1) “选择/移动”工具：用来选定或移动演示窗口中的对象。当选定一个对象后，此对象的四周会出现 8 个控点。拖动这些控点可以改变显示对象的大小。

(2) “文本”工具A：主要用来在演示窗口中输入文字，并且可以对文字进行编辑和修改。

(3) “直线”工具+：可以在演示窗口中绘制水平、垂直或 45 度的直线。

(4) “斜线”工具：可以在演示窗口中绘制任意

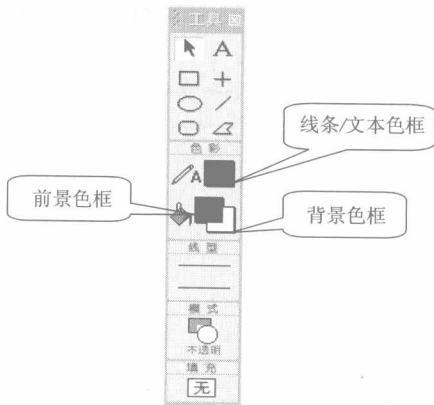


图 2-1 显示图标工具箱

方向的直线。

(5) “椭圆”工具 ：用来在演示窗口中绘制圆形或椭圆形。如果按住 Shift 键，可以绘制正圆。

(6) “矩形”工具 ：可以在演示窗口中绘制矩形或正方形。在绘制过程中按住 “Shift” 键，可以绘制正方形。

(7) “圆角矩形”工具 ：可以在演示窗口中绘制一个圆角矩形。

(8) “多边形”工具 ：用来在演示窗口中绘制多边形或折线。

(9) “线条颜色”：单击线条颜色  右侧的“线条/文本色框”，调出“颜色”面板，如图 2-2 所示，从中选择颜色或自定义颜色。

(10) “填充颜色”：单击填充颜色  右侧上方的“前景色框”，可以调出“颜色”面板，来设置前景色，如果单击填充颜色  右侧下方的“背景色框”，也可以调出“颜色”面板，设置背景色。

(11) “线型”：单击“线型”按钮，打开“线型”面板，如图 2-3 所示，从面板中可以选择线型。

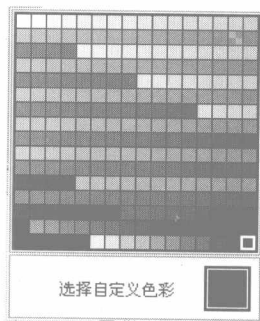


图 2-2 “颜色”面板



图 2-3 “线型”面板

(12) “显示模式”：单击“模式”按钮，打开“显示模式”面板，如图 2-4 所示，从中可以设置显示模式。

(13) “填充”：单击“填充”按钮，弹出“填充方式”面板，如图 2-5 所示。使用此面板可以设置选定对象的填充图案。



图 2-4 “显示模式”面板

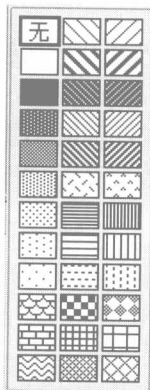


图 2-5 “填充方式”面板