

21世纪电脑学校



Authorware 7 实用教程

李富荣 刘晓悦 编著



清华大学出版社

21 世纪电脑学校

Authorware 7 实用教程

李富荣 刘晓悦 编著

清华大学出版社
北 京

内 容 简 介

Authorware 7 是一款优秀的多媒体制作软件,已被广泛应用于教育、娱乐、科学等各个领域。本书作者结合自己多年的多媒体开发制作经验,每章都配有内容丰富、生动活泼的实例,理论联系实际,深入浅出地介绍了使用 Authorware 7 制作多媒体程序的基本方法和技巧。全书共 13 章,内容涉及文本、声音、数字电影、动画、交互、框架、导航、变量与函数、知识对象和程序的打包与发布等方面。最后一章通过几个综合性的实例,使读者在系统地掌握 Authorware 多媒体程序制作方法的同时,达到举一反三、融会贯通的目的。

本书内容丰富、结构清晰、语言简练,具有很强的实用性和可操作性,既可作为大中专院校相关课程的教材,也可作为多媒体爱好者的自学参考书。

本书对应的电子教案和实例源文件可以到 <http://www.tupwk.com.cn/21n> 网站下载。

本书封面贴有清华大学出版社防伪标签,无标签者不得销售。

版权所有,侵权必究。侵权举报电话:010-62782989 13501256678 13801310933

图书在版编目(CIP)数据

Authorware 7 实用教程/李富荣,刘晓悦 编著. —北京:清华大学出版社,2006.12

(21 世纪电脑学校)

ISBN 7-302-14015-4

I. A… II. ①李… ②刘… III. 多媒体—软件工具, Authorware 7—教材 IV. TP311.56

中国版本图书馆 CIP 数据核字(2006)第 121557 号

责任编辑:胡辰浩(huchenhao@263.net) 袁建华

封面设计:墨香书屋

版式设计:孔祥丰

责任校对:成凤进

责任印制:王秀菊

出版发行:清华大学出版社

地 址:北京清华大学学研大厦

<http://www.tup.com.cn> 邮 编:100084

c-service@tup.tsinghua.edu.cn

社 总 机:010-62770175 邮购热线:010-62786544

投稿咨询:010-62772015 客户服务:010-62776969

印 刷 者:北京国马印刷厂

装 订 者:三河市金元印装有限公司

经 销:全国新华书店

开 本:185×260 印 张:19.75 字 数:506 千字

版 次:2006 年 12 月第 1 版 印 次:2006 年 12 月第 1 次印刷

书 号:ISBN 7-302-14015-4/TP·8419

印 数:1~5000

定 价:28.00 元

本书如存在文字不清、漏印、缺页、倒页、脱页等印装质量问题,请与清华大学出版社出版部联系调换。联系电话:(010)62770177 转 3103 产品编号:022445-01

编审委员会

主任：郭 军 北京邮电大学信息工程学院教授

委员：(以下编委顺序不分先后，按照姓氏笔画排列)

王相林 杭州电子科技大学教授

王常吉 中山大学计算机科学系教授

王锁萍 南京邮电大学吴江职业学院教授

闪四清 北京航空航天大学教授

张孝强 南京邮电大学教授

张宗橙 南京邮电大学传媒技术学院教授

杜云贵 长城电脑学校老师

杜耀刚 北京电子科技学院基础部教授

赵树升 郑州大学升达经贸管理学院教授

郭清宇 中原工学院计算机系教授

崔洪斌 河北科技大学教授

焦金生 《计算机教育》杂志社总编

执行委员：许书明 胡辰浩 李万红 荣春献

执行编辑：胡辰浩

丛书序

出版目的

电脑作为一种工具，已经广泛地应用到现代社会的各个领域，正在改变各行各业的生产方式以及人们的生活方式。在进入新世纪之后，不掌握电脑应用技能就跟不上时代，这已成为不争的事实。因此，如何快速地掌握电脑知识和使用技术，并应用于现实生活和实际工作中，就成为新世纪每个人迫切需要解决的新问题。

为适应这种需求，各类高等院校、高职高专、中职中专、培训学校都开设了计算机专业的课程，另外，各类学校也将非计算机专业学生的电脑知识和技能教育纳入教学计划，并陆续出台了相应的教学大纲。基于以上因素，清华大学出版社组织了一批教学精英编写了这套“21 世纪电脑学校”教材，以满足各类培训学校教学和学习电脑知识人员的需要。本套教材的作者均为各大院校或培训机构的教学专家和业界精英，他们熟悉教学内容的编排，深谙学生的需求和接受能力，积累了丰富的授课和写作经验，并将其充分融入本套教材的编写中。

读者定位

本丛书是为所有从事电脑教学的老师和自学人员编写的，可用作各类培训机构和院校的教材，也可作为电脑初、中级用户的自学参考书。

涵盖领域

本套教材涵盖了计算机各个应用领域，包括计算机硬件知识、操作系统、数据库、编程语言、文字录入和排版、办公软件、计算机网络、图形图像、三维动画、网页制作、多媒体制作等。众多的图书品种，可以满足不同读者、不同电脑课程设置的需要。

本丛书选用应用面最广的流行软件，对每个软件的讲解都从必备的基础知识和基本操作开始，使新用户轻松入门，并以大量明晰的操作步骤和典型的应用实例教会读者更实用的软件技术和应用技巧，使读者真正对所学软件融会贯通、熟练在手。

丛书特色

一、更为合理的学习过程

1. 章节结构按照教学大纲的要求来安排，符合教学需要和电脑用户的学习习惯。
2. 细化了每一章内容的分布。在每章的开始，有教学目标和理论指导，便于教师和学生提纲挈领地掌握本章知识的重点，每章的最后还附带有上机实验、思考练习，读者不但可以锻炼实际的操作能力，还可以复习本章的内容，加深对所学知识的了解。

二、简练流畅的语言表述

语言精炼实用，不讲深奥的原理，不涉及非常用的知识，只介绍学习电脑应用最需要的内容。

三、丰富实用的示例

以详细、直观的步骤讲解相关操作，每本图书都包含众多精彩示例。现在的计算机教学更加注重实际的动手操作，而且学校在教学过程中，也有很多的课时是进行实际的上机操作。因此，本丛书非常注意实例的选材，所选实例都具有较强的代表性。

四、简洁大方的版式设计

精心设计的版式简洁、大方，而且，对于标题、正文、注释、技巧等都设计了醒目的字体，读者阅读起来会感到轻松愉快。

周到体贴的售后服务

本丛书紧密结合自学与课堂教学的特点，针对广大初、中级读者电脑基础知识薄弱的现状，突出基础知识和实践指导方面的内容。每本教材配套的一些实例源文件、素材和教学课件均可在该丛书的信息支持网站(<http://www.tupwk.com.cn/21cn>)上下载或通过Email(wkservice@tup.tsinghua.edu.cn)索取，读者在使用过程中遇到了疑惑或困难可以在<http://www.tupwk.com.cn/21cn>的互动论坛上留言，本丛书的作者或技术编辑会提供相应的技术支持。

前 言

Authorware 7 是美国 Macromedia 公司最新推出的用于开发交互式多媒体应用程序的创作工具,是一种可视化的基于流程图的工具软件。利用 Authorware 创作多媒体作品的基本思想是:建立流程线,在流程线上添加图标。流程线和图标是创作多媒体作品的基本元素,前者反映了程序走向,后者则是程序中的基本功能模块,对应于一系列的指令集。在创作多媒体程序时,首先从图标面板中选择需要的图标,将它拖到流程线上合适的位置,然后在图标中添加内容。整个程序设计直观、简单、有效。

正是基于以上设计特点,Authorware 得到越来越多的多媒体程序设计人员的青睐。而使用 Authorware 制作的交互性强、富有表现力的多媒体程序也广泛应用于产品演示、CAI 教学和商业活动等诸多领域。

本书共 13 章,第 1 章介绍 Authorware 的基本概念和特点以及界面构成等内容;第 2、3 章分别介绍在 Authorware 中使用文本和图形图像的方法;第 4 章介绍使用擦除图标来擦除对象;第 5 章介绍在 Authorware 中使用音频和视频文件的方法;第 6 章介绍 5 种动画路径的创建方法;第 7 章介绍创建各种响应类型动画的方法;第 8、9 章介绍判断图标、框架图标和导航图标的应用方法;第 10 章介绍了函数、变量和表达式的应用;第 11、12 章介绍模块、库和知识对象的使用方法以及对程序进行打包和发布的方法;第 13 章介绍 Authorware 7 实际应用的综合实例。

本书面向 Authorware 初中级用户,在内容讲解上采用由浅入深、循序渐进的方式,同时结合相应的知识点,给出了具有代表性的实例,使本书具有更强的易读性、实用性和可操作性。此外,本书在各章中还附加了一些思考练习题,帮助读者巩固所学知识并提高实际动手能力。

本书是集体智慧的结晶,除封面署名的作者外,参与本书编写和制作的人员还有管正、张立浩、孔祥亮、张云、孔祥丰、邱丽、牛静敏、王维、张雪群、牛艳敏、季雄、葛剑雄等人。由于作者水平有限,本书不足之处在所难免,欢迎广大读者批评指正,我们的信箱是 huchenhao@263.net。

目 录

第 1 章 Authorware 7 概述	1
1.1 Authorware 7 的功能介绍	1
1.2 Authorware 7 的工作界面	2
1.2.1 标题栏	3
1.2.2 菜单栏	3
1.2.3 工具栏	4
1.2.4 “图标”面板	5
1.2.5 流程设计窗口	6
1.2.6 “属性”面板	7
1.3 文件的基本操作	8
1.3.1 创建新文件	8
1.3.2 保存文件	9
1.3.3 打开已有文件	9
1.4 文件的设置	10
1.4.1 设置文件属性	10
1.4.2 自定义演示窗口	13
1.5 上机实验	14
1.6 思考练习	16
1.6.1 填空题	16
1.6.2 选择题	16
1.6.3 问答题	16
第 2 章 使用显示图标与文本	17
2.1 显示图标	17
2.1.1 “工具”面板	17
2.1.2 显示图标的“属性”面板	24
2.1.3 设置“小框形式”的 过渡效果	26
2.1.4 编辑多个显示图标	28
2.2 应用文本	29
2.2.1 在演示窗口中创建文本	29
2.2.2 在演示窗口中编辑文本	31
2.2.3 创建文本风格	32

2.2.4 在演示窗口中直接插入变量	34
2.2.5 实例制作——彩色文字	35
2.3 上机实验	36
2.4 思考练习	38
2.4.1 填空题	38
2.4.2 选择题	39
2.4.3 操作题	39
第 3 章 绘制图形和使用图像	41
3.1 创建图形对象	41
3.1.1 绘制直线和任意角度斜线	41
3.1.2 绘制椭圆	42
3.1.3 绘制矩形与圆角矩形	43
3.1.4 绘制多边形	43
3.2 设置图形对象	44
3.2.1 改变线型样式	44
3.2.2 设置填充样式	45
3.2.3 添加图形颜色	46
3.2.4 选择覆盖模式	48
3.3 调整图形的相对位置	48
3.3.1 改变图形前后次序	48
3.3.2 组合多个图形对象	49
3.3.3 使用“对齐方式”面板 排列对象	49
3.3.4 执行“显示网络”命令	50
3.4 使用外部图像	51
3.4.1 导入图像到演示窗口	51
3.4.2 设置导入的图像属性	52
3.5 上机实验	53
3.5.1 制作诗词演示界面	53
3.5.2 制作“直角坐标”演示程序	55
3.6 思考练习	57
3.6.1 填空题	57



3.6.2 选择题	57	5.7.2 选择题	96
3.6.3 操作题	58	5.7.3 操作题	96
第4章 对象的擦除与显示效果	59	第6章 创建动画效果	99
4.1 擦除对象	59	6.1 移动图标	99
4.1.1 擦除图标的“属性”面板	59	6.1.1 移动图标的移动对象	99
4.1.2 设置擦除效果为“由外 往内螺旋状”	60	6.1.2 移动图标的“属性”面板	100
4.2 程序的等待延时	62	6.2 指向固定点的动画 ——汽车移动	101
4.2.1 等待图标的“属性”面板	62	6.3 指向固定直线上某点的动画	102
4.2.2 实现程序的暂停效果	63	6.3.1 小球掉落在指定路径的 固定点	103
4.3 标的操作	64	6.3.2 小球掉落在指定路径的 任意点	105
4.3.1 图标的复制与移动	64	6.4 指向固定区域内某点的动画	106
4.3.2 应用群组图标	66	6.4.1 娃娃跳格游戏	106
4.4 上机实验	68	6.4.2 娃娃跟随鼠标移动	108
4.5 思考练习	70	6.5 指向固定路径终点的动画	109
4.5.1 填空题	70	6.5.1 小蚂蚁走迷宫	109
4.5.2 选择题	71	6.5.2 使用变量控制小蚂蚁	111
4.5.3 操作题	71	6.6 指向固定路径上任意点的 动画——地球公转	114
第5章 多媒体素材的应用	73	6.7 上机实验	116
5.1 使用声音图标	73	6.8 思考练习	118
5.1.1 导入音频文件	73	6.8.1 填空题	118
5.1.2 设置声音图标的属性	76	6.8.2 选择题	119
5.1.3 音频文件的压缩	77	6.8.3 操作题	119
5.2 使用数字电影图标	80	第7章 创建交互响应	121
5.2.1 导入数字电影文件	80	7.1 程序的交互	121
5.2.2 设置数字电影图标的属性	81	7.1.1 交互功能的意义	121
5.2.3 使用位图序列制作数字电影	84	7.1.2 交互图标的结构及组成	122
5.2.4 设置DVD图标的属性	85	7.1.3 创建交互响应的原则	124
5.2.5 在程序中使用DVD图标	87	7.1.4 交互图标的“属性”面板	124
5.3 媒体同步	88	7.2 创建响应类型	128
5.4 使用GIF动画	89	7.2.1 按钮响应	128
5.5 使用Flash动画	91	7.2.2 热区域响应	132
5.6 上机实验	93		
5.7 思考练习	95		
5.7.1 填空题	95		



7.2.3 热对象响应	135	9.4 使用框架管理超文本	190
7.2.4 目标区响应	138	9.4.1 定义超文本风格	190
7.2.5 下拉菜单响应	141	9.4.2 实例制作	
7.2.6 条件响应	144	——12 星座超文本	191
7.2.7 文本输入响应	146	9.5 上机实验	194
7.2.8 按键响应	151	9.6 思考练习	197
7.2.9 重试限制响应	153	9.6.1 填空题	197
7.2.10 时间限制响应	154	9.6.2 选择题	197
7.2.11 事件响应	156	9.6.3 操作题	198
7.3 上机实验	156	第 10 章 Authorware 的结构化	
7.4 思考练习	162	程序设计	199
7.4.1 填空题	162	10.1 使用计算图标	199
7.4.2 选择题	162	10.1.1 工具栏和状态栏	200
7.4.3 操作题	163	10.1.2 设置计算窗口属性	201
第 8 章 决策判断的实现	165	10.1.3 插入符号、提示框	
8.1 判断分支结构	165	和消息框	202
8.2 使用判断分支结构浏览图片	166	10.2 函数	204
8.3 设置判断图标属性控制		10.2.1 系统函数和自定义函数	204
图片的浏览方式	167	10.2.2 使用“函数”对话框	209
8.4 设置判断分支的属性	169	10.2.3 函数的参数和返回值	209
8.5 使用判断图标制作霓虹灯	171	10.2.4 使用函数控制 Flash	
8.6 上机实验	172	动画的暂停与播放	210
8.7 思考练习	174	10.3 变量	211
8.7.1 填空题	174	10.3.1 变量的类型	211
8.7.2 选择题	174	10.3.2 系统变量和自定义变量	212
8.7.3 操作题	175	10.3.3 使用“变量”对话框	213
第 9 章 导航结构的应用	177	10.3.4 使用变量在演示窗口中	
9.1 框架结构	177	做任意标识	214
9.1.1 初识框架图标	177	10.4 Authorware 语言简介	216
9.1.2 框架图标的内部结构	178	10.4.1 运算符的类型	216
9.1.3 设置页面特效属性	179	10.4.2 运算符的优先级	217
9.2 使用控制按钮浏览页	180	10.4.3 表达式的使用	218
9.3 导航结构	184	10.4.4 语句	219
9.3.1 导航图标	184	10.5 上机实验	222
9.3.2 设置导航图标的属性	186	10.6 思考练习	224
		10.6.1 填空题	224



10.6.2 选择题	224
10.6.3 操作题	224
第 11 章 使用库、模块和知识对象	227
11.1 媒体库概述	227
11.1.1 创建媒体库	227
11.1.2 媒体库窗口	228
11.1.3 媒体库的打开、保存 及关闭	229
11.1.4 编辑和管理媒体库	230
11.2 模块	233
11.2.1 模块的创建	233
11.2.2 模块的使用	234
11.2.3 模块的转换	235
11.3 知识对象简介	236
11.3.1 知识对象的创建	236
11.3.2 知识对象的分类	236
11.4 使用知识对象	238
11.4.1 创建测试题	238
11.4.2 创建下拉菜单	244
11.4.3 创建 Windows 消息框	246
11.4.4 浏览文件时对话框	250
11.5 思考练习	253
11.5.1 填空题	253
11.5.2 选择题	253
11.5.3 操作题	254
第 12 章 程序的调试、打包与发行	255
12.1 程序调试	255
12.1.1 使用标志旗调试程序	255
12.1.2 使用“控制面板” 调试程序	257
12.1.3 使用 Trace() 函数调试程序	259
12.1.4 调试程序的常用技巧	260
12.2 程序的打包	261
12.2.1 程序打包须知	261
12.2.2 打包媒体库	262
12.2.3 打包程序	263
12.3 程序的发布	266
12.3.1 程序发布须知	266
12.3.2 发布前的设置	268
12.3.3 一键发布	273
12.3.4 程序的批量发布	275
12.4 思考练习	276
12.4.1 填空题	276
12.4.2 选择题	276
12.4.3 问答题	276
第 13 章 综合实例应用	277
13.1 猜数字游戏	277
13.2 小猪比跳高	284
13.3 模拟屏幕保护程序	289
13.4 个性化 Web 浏览器	295
附录 思考练习参考答案	299

第1章

Authorware 7概述

本章导读

Authorware 7 是 Macromedia 公司推出的最新版本的多媒体程序制作软件。它的工作界面简单、直观，软件制作基于流程线 and 设计图标，具有“所见即所得”的特点。这些特点使得多媒体开发人员从复杂的高级语言中解脱出来，极大地缩短了多媒体程序的开发周期，降低了对开发人员的技术要求。本章将首先介绍 Authorware 的功能、特点及工作界面，然后介绍 Authorware 文件的基本操作和相关设置。

重点和难点

- Authorware 的功能和特点
- Authorware 的工作界面
- 创建、保存和打开 Authorware 文件
- 设置 Authorware 文件

1.1 Authorware 7 的功能介绍

Authorware 作为多媒体开发软件之一，受到越来越多用户的欢迎，其主要原因是它具有非常强大的功能，可以概括为以下几点：

- 多种多媒体素材的集成功能：虽然 Authorware 本身并不是制作和加工媒体素材的优秀软件，但它的优势在于能够将各种多媒体素材高效地集成在一起，并以它特有的方式将各种媒体素材引入到要开发的软件中，通过适当的编辑和控制，使它们协调地展示出来，最终形成一个交互性强、富有表现力的作品。
- 文字、图形和图像的处理功能：Authorware 具备文字处理能力，可以控制文字对象的外观，对一段文字进行简单的格式编排。此外，虽然在图形图像处理 and 动画制作等领域有很多专业的应用软件，但 Authorware 并不完全依赖它们。Authorware 本身具备



基本的图形图像处理能力,能够绘制简单的图形、对图像进行缩放、改变图像的显示方式、控制对象的运动,还可以在开发过程中对不满意的地方随时进行修改。

- 多样化的交互功能:信息形式的多样性和传递过程的交互性是多媒体程序的两大基本属性。Authorware 7 提供了按钮响应、热区响应等 11 种常用的响应类型,每种响应类型对用户的输入又可以做出若干种不同的反馈,最终可以使用菜单、按钮,甚至是屏幕上的一个图像、一片区域与用户进行交互操作。使用交互图标制作的流程既可以是很简单的,也可以是很复杂的,可以满足不同层次开发人员的要求。
- 强大的扩展功能:Authorware 7 定义了数百个函数和变量,这些系统变量和系统函数可以进行复杂的运算,大大地扩展了图标功能的不足,使多媒体应用程序的功能更加强大。当系统中的设计图标和附带的函数变量仍无法满足用户的需要时,可以使用高级程序语言编写代码,以实现特殊的功能。
- 内置的数据跟踪功能:Authorware 7 是目前较为广泛的在线多媒体教学工具。利用它可以迅速地开发基于 Web、局域网以及 CD-ROM 的在线多媒体教学软件。利用 Authorware 创建的课件可以通过 SCORM (Shareable Courseware Object Reference Model, 可共享课程对象参照模型)与大多数的学习管理系统进行沟通,其内置的数据跟踪功能符合 AICC(Aviation Industry CBT Committee, 航空工业计算机辅助训练委员会)标准。
- 便捷的发布功能:从 6.0 版本以后,Authorware 集成了强大的发布功能,只需一步操作即可保存项目,并将项目发布到 Web、CD-ROM 或本地磁盘上。

1.2 Authorware 7 的工作界面

当安装完 Authorware 后,单击“开始”按钮,选择“程序”| Macromedia | Macromedia Authorware 7 命令,即可打开 Authorware 工作窗口。与其他的 Windows 应用程序一样,Authorware 具有非常直观的窗口式操作界面,由标题栏、菜单栏、工具栏、“图标”面板、流程设计窗口、“属性”面板等部分组成,如图 1-1 所示。



图 1-1 Authorware 7 工作界面



1.2.1 标题栏

Authorware 的标题栏由当前应用软件标志、程序文件名称和窗口控制按钮组成,如图 1-2 所示。

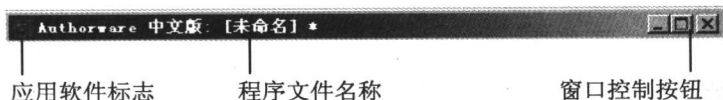


图 1-2 Authorware 7 的标题栏

- 单击 Authorware 7 的应用软件标志或右击标题栏,将弹出一个窗口控制下拉菜单,该菜单包含了控制窗口的多项命令。
- 程序文件名称后的符号“*”表示当前程序文件还没有保存。
- 窗口控制按钮中的 3 个按钮分别对应窗口控制下拉菜单中的“最小化”、“最大化”/“还原”和“关闭”命令。

1.2.2 菜单栏

Authorware 7 的菜单栏包含了文件、编辑、查看、插入、修改、文本、调试、其他、命令、窗口和帮助 11 个菜单,如表 1-1 所示的是各个菜单的基本功能。

表 1-1 菜单栏中各个菜单的功能

菜 单	功 能
文件	该菜单包含了文件的创建、打开、关闭、保存、导入功能以及页面设置、程序打包和发送邮件等命令
编辑	该菜单包含了常用的编辑操作命令,如复制、剪切、粘贴以及查找和替换等命令
查看	该菜单包含了在工作界面中显示或隐藏菜单栏、工具栏、控制面板及网格线的命令
插入	该菜单包含了插入图像、知识对象、OLE 对象以及导入多媒体素材等命令
修改	该菜单包含了查看和修改文件、图标、背景的属性设置等命令
文本	该菜单包含了设置文本字体、风格、大小等属性的命令
调试	该菜单包含了对程序进行运行调试的相关命令
其他	该菜单包含了库链接、拼写检查和其他诸如 WAV 文件向 SWA 文件转化的命令
命令	该菜单包含了连接教育站点、在线资源、SCO 编辑器、查找 Xtras 文件等内置命令
窗口	该菜单包含了用于打开库窗口、变量窗口、函数窗口以及知识对象窗口的命令
帮助	该菜单包含了 Authorware 的帮助信息,并包含了相关的 Web 地址链接

当使用鼠标单击主菜单时都会弹出一个下拉菜单,如果主菜单名称后有带字母的下划线,表示按下 Alt 键的同时再按下该字母键也可以打开该菜单。每个下拉菜单中都包含若干



子个菜单选项。带有向右箭头的子菜单选项表明单击该选项将打开级联菜单；灰色的子菜单选项表明该选项代表的命令当前不能使用；带有省略号(…)的子菜单选项表示选择该选项后将会弹出一个对话框；带有复选标记的菜单选项其实是一个命令开关，每单击一次该选项，它的状态就切换一次，复选标记显示表明菜单选项代表的功能已经打开，复选标记消失表示该功能已经被关闭。

1.2.3 工具栏

Authorware 将最常用的 18 个命令定制成工具按钮，如图 1-3 所示。用户只需单击相应的按钮，就可以快捷地执行相应的命令，这些工具按钮提供的功能如表 1-2 所示。

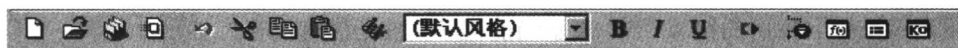


图 1-3 Authorware 7 的工具栏

表 1-2 工具栏中各按钮的功能

按 钮	按 钮 名 称	功 能
	新建	单击该按钮将打开一个新的程序设计窗口，如果当前有未保存的程序文件，系统将弹出一个提示窗口，询问用户是否保存当前的程序文件
	打开	单击该按钮将打开一个“选择文件”对话框，用户可以从中选择需要打开的文件。如果当前有未保存的程序文件，系统也将弹出一个提示窗口，询问用户是否保存当前的程序文件
	保存	单击该按钮可以快速保存当前打开的所有文件。如果文件未命名，则程序将提示用户为当前文件命名
	导入	单击该按钮将打开“导入哪个文件？”对话框，用户可以选择需要的文件直接向流程线、显示图标或交互图标中导入文本、图形、音频及视频等
	撤销	单击该按钮将撤销最近一次的操作。需要注意的是，并不是所有的操作都可以被撤销
	剪切	单击该按钮可以将当前选中的内容剪切到剪贴板上。当前选中的内容可以是设计图标、文本、图形、声音和视频等
	复制	单击该按钮可以将当前选中的内容复制到剪贴板上
	粘贴	单击该按钮可以将剪贴板上的内容粘贴到光标所在的位置
	查找	单击该按钮将打开“查找”对话框，在对话框中可以输入查找的对象，并对查找的对象进行替换



(续表)

按 钮	按 钮 名 称	功 能
	文本风格	使用该下拉列表, 用户可以将已经定义的样式应用到当前文本中
	粗体	单击该按钮可以将选中的文本对象转化为粗体显示
	斜体	单击该按钮可以将选中的文本对象转化为斜体样式
	下划线	单击该按钮可以为选中的文本对象添加下划线
	运行	单击该按钮可以从起始点或标志旗处运行当前程序
	控制面板	单击该按钮可以打开或关闭控制面板。利用该控制面板可以控制程序的运行和进行程序的调试
	函数	单击该按钮, 将会在屏幕右侧打开一个函数窗口
	变量	单击该按钮, 将会在屏幕右侧打开一个类似于函数窗口的变量窗口
	帮助	单击该按钮将打开知识对象窗口

1.2.4 “图标”面板

“图标”面板包含了 14 种设计图标、两种标志旗和图标色彩面板, 如图 1-4 所示。设计图标可以完成全面的交互式多媒体程序的开发制作, 每种设计图标都有独特的工作方式和功能; 标志旗可以设置程序执行的起始点和结束点; 图标色彩面板可以为各种图标进行上色。

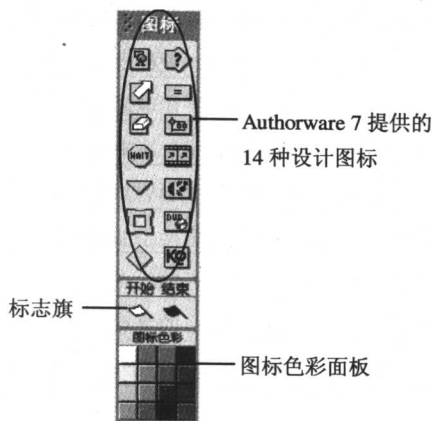


图 1-4 “图标”面板

“图标”面板中的图标都有其独特的工作方式和功能, 如表 1-3 所示的是各个图标的名称和功能。



表 1-3 “图标”面板中各个图标的功能

图 标	图 标 名 称	功 能
	显示图标	该图标用于显示文本或图形图像, 显示内容可以通过“工具”面板直接输入, 也可以从外部导入
	移动图标	该图标用于指定显示对象的移动方式, 通过控制对象运动的速度、路线和时间, 生成动画效果
	擦除图标	该图标用于擦除屏幕上所显示的对象, 并且可以根据需要设置擦除效果, 如“以关门方式”、“逐次图层”等
	等待图标	该图标用于设置系统运行时的等待时间, 以便看清画面, 通过按钮或其他方式可以继续运行程序
	导航图标	该图标用于设置指向定向的链接, 如超文本。它常与框架图标配合使用
	框架图标	该图标用于实现定向浏览。其中包含了一组导航图标, 提供了各页之间跳转的方式, 其下附属的设计图标叫作页, 可作为导航图标指向的目的地
	判断图标	该图标用于控制程序流程的走向。附属于该图标的其他图标称为分支图标, 分支图标所处的分支流程称为分支路径。利用判断图标可以设置分支路径被执行的顺序和次数
	交互图标	该图标用于创建一种交互结构。附属于该图标的其他图标称为响应图标, 它们共同构成了交互分支结构
	计算图标	该图标用于执行系统函数、更新变量的值或编写程序源代码
	群组图标	该图标用于存放各种设计图标。其作用是将一部分程序图标组合起来, 实现模块化子程序的设计, 使程序流程结构更加清晰
	数字电影图标	该图标用于导入一个数字化电影文件以及控制数字电影的播放
	声音图标	该图标用于从多媒体应用程序中导入声音文件, 并控制对声音文件的播放
	DVD 图标	该图标用于在程序中控制 DVD 的播放
	知识对象图标	该图标用于在流程线上直接添加知识对象, 这是 Authorware 7 的新增图标
	开始旗	该图标用于设置程序运行的起点
	结束旗	该图标用于设置程序运行的终点
	图标色彩面板	该面板提供了 16 种颜色, 用于对上面介绍的 14 种设计图标进行上色

1.2.5 流程设计窗口

流程设计窗口是 Authorware 的程序设计中心, 它是制作多媒体作品的重要平台。设计窗口由标题栏和设计平台两部分组成, 如图 1-5 所示。