



Authorware 7基础 与上机实训

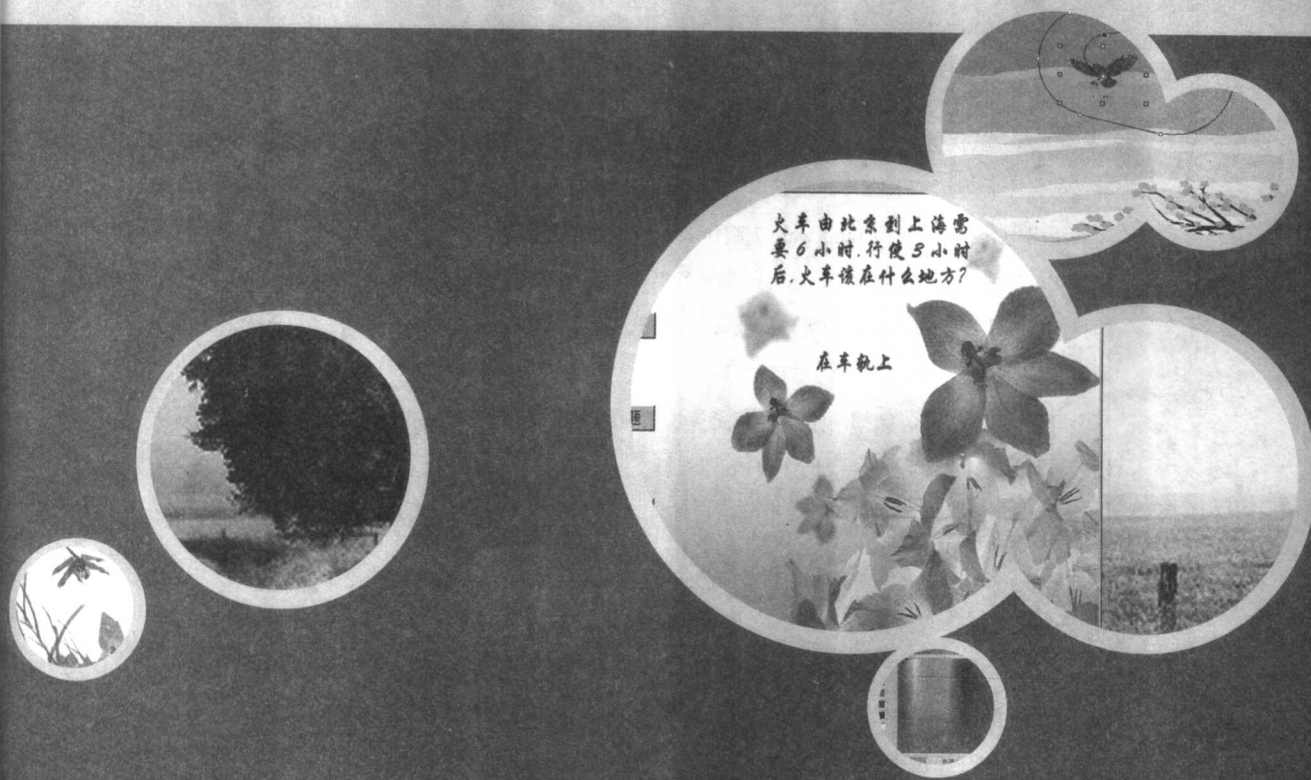
兴图科技产品研发中心 编著

- 教学课件下载
- 书中疑问解答
- 提供交流互动的论坛



南京大学出版社

●南大电脑课堂●



Authorware® 7基础 与上机实训

兴图科技产品研发中心 编著

南京大学出版社

内 容 简 介

作为一款优秀的多媒体全制作工具, Authorware 7 广泛应用于教育、娱乐、科学等各个领域。本书结合作者多年的多媒体开发制作经验, 通过大量内容丰富、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。本书最后通过几个综合性的实训, 使读者在系统掌握 Authorware 多媒体程序制作理念的同时, 达到举一反三、融会贯通的目的。全书共分 14 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。

本书内容丰富、结构清晰、语言简炼, 具有很强的实用性和可操作性, 既可作为大中专院校的教材, 也可作为各类培训学校的培训教材。

图书在版编目(CIP)数据

Authorware 7 基础与上机实训/兴图科技产品研发中心编著. — 南京: 南京大学出版社, 2006.7

(南大电脑课堂)

ISBN 7-305-04790-2

I. A... II. 兴... III. 多媒体 - 软件工具, Authorware 7 - 基本知识 IV. TP311.56

中国版本图书馆 CIP 数据核字(2006)第 078850 号

出 版 者 南京大学出版社

社 址 南京市汉口路 22 号

邮编 210093

网 址 <http://press.nju.edu.cn>

出 版 人 左 健

丛 书 名 南大电脑课堂

书 名 Authorware 7 基础与上机实训

作 者 兴图科技产品研发中心

责任编辑 张立浩

编辑热线 83595844

照 排 南京海洋电脑制版有限公司

印 刷 南京京新印刷厂

开 本 787×1092 1/16 印张: 19 字数: 462 千字

版 次 2006 年 8 月第 1 版 2006 年 8 月第 1 次印刷

ISBN 7-305-04790-2/TP·308

定 价 30.00 元

发行热线 025-83592169 025-83592317

电子邮件 sales@press.nju.edu.cn(销售部)

nupressl@public1.ptt.js.cn

《南大电脑课堂》 丛书编委会

主 任：左 健 顾其兵

委 员 (以汉语拼音为序):

陈 飞

陈 笑

陈小霞

方 峻

孔祥丰

陆 飞

倪小华

王 岚

王树忠

吴啸天

谢 菁

徐 帆

丛 书 序

《南大电脑课堂》系列丛书，是南京大学出版社出版的一套面向各类高等职业学校、各类社会培训学校，以及初中级电脑爱好者的全新产品。鉴于目前我国高级应用型人才的紧缺状况，以及全国计算机应用与软件技术等专业的学制改革，南京大学出版社组织了一批多年在高等职业学校、各类社会培训学校从事教育工作的资深教师和相关行业的优秀工程师，在对普通读者进行了大量的调研活动的前提下，编写了本套教材。

与其他计算机教材相比，本套教材具有以下特色：

- **起点低，易上手** 本系列图书的编写基于大量的读者调研结果，在内容的选择、结构的安排上更加符合读者的认知习惯。本系列图书面向初学者，贴近初学者的需求。
- **【实训】内容丰富，方便教学** 本系列图书在介绍软件使用方法和技巧的过程中，穿插了大量的【实训】内容。这些实训内容都是针对某个重要知识点所设置的，给出了非常具有代表性的例子及其具体操作步骤。教师可以参照实训内容，实时指导学生进行上机操作，使他们及时巩固所学的知识和内容。自学者也可以按照实训内容进行自我训练，快速掌握相关知识。
- **配套资料多样化** 每本图书都附赠相关的 PowerPoint 教学课件(即电子教案)、素材、源文件等相关内容。读者既可以在<http://www.xtbook.com.cn>网站上自由下载，也可以通过发送电子邮件到 xingtu@press.nju.edu.cn 索取。
- **提供论坛支持** 如果读者在使用本系列图书的过程中遇到了疑惑或困难，可以在支持网站(<http://www.xtbook.com.cn>)的互动论坛上留言，本丛书的作者或技术编辑会提供相关的技术支持。
- **参考答案有选择地提供，维护正常教学秩序** 为配合教师们的教学需要，本系列图书均配有“参考答案”，但参考答案没有附在书后，也不能自由下载，教师可以通过邮寄“参考答案需求反馈卡”的方式索取，自学者可以通过提供工作单位或学校的证明索取。

愿凝聚着数十位作者、编辑和专业技术人员的心血和智慧结晶的《南大电脑课堂》系列，能够帮助您迅速地迈向各个计算机应用领域，并能迅速成为该领域的专业人才。

南京大学出版社

兴图科技产品研发中心

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系统的创作工具, 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。流程线和图标是基本元素, 前者反应程序走向, 后者则是程序中的基本功能模块, 对应一系列指令集。创作时首先从图标面板中选择需要的图标, 放在合适的位置, 然后向图标中添加内容。整个程序设计直观、简单、有效。

正是基于以上设计特点, Authorware 正得到越来越多的多媒体程序设计制作人员的青睐。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。

本书共分 14 章, 内容涉及文本和图形图像素材的控制和使用、对象的显示与擦除、创建动画效果、创建交互响应、实现决策判断、创建导航系统、使用知识对象、使用变量和函数以及程序的打包和发布。

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定量的思考练习题, 以帮助读者巩固所学知识并提高实际动手能力。

本书既可作为大中专院校的教材, 也可作为各类培训学校的培训教材。此外, 本书也是广大有志于多媒体程序开发制作人员不可多得的自学用书。本书的电子教案可通过 <http://www.xtbook.com.cn> 的下载页面下载。读者在使用本书的过程中如果遇到了疑惑或困难, 可以在支持网站的互动论坛上留言, 我们将提供相应的技术支持。

本书由王树忠主编, 谢菁副主编。王树忠编写了第 1~5 章, 谢菁编写了第 6~10 章, 吴啸天编写了第 11~14 章。参加本书制作的还有陈小霞、姚倩倩、曾巧智、马建红、王祥仲、李玉玲、耿向华、傅艳玲、尹辉、程凤娟、皮微云、乔小军、陈笑、徐帆、孔祥亮等。

由于作者水平有限, 加之创作时间仓促, 本书不足之处在所难免, 欢迎广大读者批评指正。

作 者

目 录

第 1 章	Authorware 7 入门	1
1.1	Authorware 7 简介	1
1.1.1	Authorware7 功能概述	1
1.1.2	Authorware 的特点	3
1.1.3	Authorware 的启动和退出	3
1.2	Authorware 7 的工作环境	4
1.2.1	标题栏	5
1.2.2	菜单栏	6
1.2.3	工具栏	6
1.2.4	图标面板	9
1.2.5	设计窗口	10
1.2.6	浮动面板	11
1.2.7	属性面板	11
1.2.8	演示窗口	12
1.3	Authorware 7 基本操作	13
1.3.1	图标操作	13
1.3.2	使用右键快捷菜单	16
1.3.3	Authorware 7 程序设计	18
1.4	思考与练习	22
第 2 章	文本素材的创建和使用	24
2.1	在程序中创建文本	24
2.1.1	直接输入文本	24
2.1.2	导入外部文本	27
2.2	编辑文本	32
2.2.1	改变文本对象的宽度	32
2.2.2	设置字体、字号和字型	33
2.2.3	调整行间距	33
2.2.4	调整文本的对齐方式	34
2.2.5	设置文本颜色	34
2.2.6	设置滚动显示	35
2.3	定义和应用文本样式	35

2.3.1	定义文本样式	35
2.3.2	应用文本样式	36
2.4	在文本中插入变量	37
2.4.1	使用系统变量	37
2.4.2	使用自定义变量	37
2.5	应用举例	39
2.5.1	制作阴影、镂空、空心、雕刻文字效果	39
2.5.2	制作浮动文字特效	41
2.6	思考与练习	43
第 3 章	图形图像素材的创建和使用	45
3.1	应用图形	45
3.1.1	绘制图形	45
3.1.2	编辑图形	50
3.2	使用外部图像	56
3.2.1	导入外部图像	56
3.2.2	设置图像属性	57
3.2.3	设置覆盖模式	59
3.3	应用举例	60
3.4	思考与练习	63
第 4 章	多媒体素材的应用	66
4.1	引用声音	66
4.1.1	Authorware 支持的 声音文件	66
4.1.2	加载声音文件	67
4.1.3	声音效果的调整	68
4.1.4	声音的同步功能	70
4.2	添加视频和动画	72
4.2.1	添加数字电影	72
4.2.2	加载 GIF 动画	77
4.2.3	加载 Flash 动画	79

4.2.4 在程序中使用 DVD 图标	81	7.2.1 创建下拉菜单响应	140
4.3 思考与练习	84	7.2.2 设置下拉菜单响应属性	141
第 5 章 使用和控制素材	87	7.2.3 下拉菜单响应示例	142
5.1 显示和擦除对象	87	7.3 条件响应	143
5.1.1 设置对象的过渡效果	87	7.3.1 设置条件响应属性	143
5.1.2 对象的擦除	89	7.3.2 条件响应示例	144
5.1.3 延时显示对象	91	7.4 文本输入响应	146
5.2 运动控制	93	7.4.1 文本输入响应规则	146
5.2.1 移动图标的作用及 属性设置	94	7.4.2 设置文本输入响应属性	147
5.2.2 动画类型	98	7.4.3 文本输入响应示例	148
5.3 思考与练习	110	7.5 按键响应	150
第 6 章 创建交互结构(1)	113	7.5.1 按键名称简介	150
6.1 认识交互功能	113	7.5.2 设置按键响应属性	151
6.1.1 交互简介	113	7.5.3 按键响应示例	152
6.1.2 创建和构成交互图标	117	7.6 重试限制响应	154
6.1.3 交互图标属性设置	118	7.6.1 设置重试限制响应属性	154
6.2 创建按钮响应	121	7.6.2 重试限制响应示例	154
6.2.1 创建按钮响应	121	7.7 时间限制响应	156
6.2.2 设置按钮响应属性	122	7.7.1 设置时间响应属性	157
6.2.3 按钮响应示例	125	7.7.2 时间限制响应示例	158
6.3 创建热区域响应	127	7.8 思考与练习	159
6.3.1 设置热区域响应属性	127	第 8 章 创建决策结构	162
6.3.2 热区域响应示例	128	8.1 决策结构概述	162
6.4 热对象响应	129	8.1.1 建立决策结构	163
6.4.1 热对象响应简介	129	8.1.2 设置判断图标的属性	164
6.4.2 热对象响应示例	130	8.1.3 设置判断分支属性	166
6.5 思考与练习	133	8.2 决策结构的应用	168
第 7 章 创建交互结构(2)	136	8.3 思考与练习	170
7.1 目标区响应	136	第 9 章 创建导航系统	172
7.1.1 创建目标区响应	136	9.1 框架结构概述	172
7.1.2 设置目标区响应属性	137	9.1.1 初识框架图标	172
7.1.3 目标区响应示例	138	9.1.2 框架图标的属性	173
7.2 下拉菜单响应	140	9.1.3 框架图标的内部结构	174
		9.2 框架结构的应用	175

9.2.1 创建框架结构	175	10.5.3 脚本编辑窗口的 属性设置	214
9.2.2 编辑进入和退出画面	177	10.6 思考与练习	215
9.2.3 防止页面回绕	177	第 11 章 库和模块的使用	217
9.2.4 调整按钮的响应属性	178	11.1 媒体库的使用	217
9.3 使用框架管理超文本	179	11.1.1 媒体库概述	217
9.3.1 创建超文本风格	179	11.1.2 媒体库窗口	217
9.3.2 实现超文本链接	180	11.1.3 创建媒体库	219
9.4 导航结构概述	183	11.1.4 编辑和管理媒体库	220
9.4.1 初识导航图标	183	11.2 模块的使用	223
9.4.2 导航图标的属性	184	11.2.1 模块概述	223
9.5 思考与练习	188	11.2.2 模块的创建	223
第 10 章 结构化程序设计	190	11.2.3 模块的使用	224
10.1 变量	190	11.2.4 模块的转换	225
10.1.1 变量的类型	190	11.3 思考与练习	226
10.1.2 系统变量和自定义 变量	191	第 12 章 使用知识对象	228
10.1.3 使用“变量”面板	193	12.1 知识对象简介	228
10.1.4 变量的实际应用	194	12.1.1 知识对象的类型 和特点	228
10.2 函数	197	12.1.2 知识对象的作用	230
10.2.1 系统函数和自定义 函数	197	12.2 知识对象的应用	231
10.2.2 使用“函数”面板	202	12.2.1 创建测试题	231
10.2.3 函数的参数和返回值	203	12.2.2 创建下拉菜单	237
10.2.4 函数的实际应用	203	12.2.3 创建 Windows 消息框	239
10.3 运算符和表达式	205	12.2.4 浏览文件时对话框	243
10.3.1 运算符及其优先级	205	12.2.5 发送 Email	245
10.3.2 表达式	207	12.3 自定义和设置知识对象	247
10.4 语句	209	12.3.1 自定义知识对象	247
10.4.1 条件语句	209	12.3.2 设置知识对象属性	248
10.4.2 循环语句	209	12.4 思考与练习	249
10.4.3 语句应用实例	210	第 13 章 程序的调试、打包与发布	251
10.5 脚本编辑窗口	213	13.1 程序调试	251
10.5.1 工具栏	213	13.1.1 程序调试的常用方法	251
10.5.2 状态栏	214	13.1.2 调试的常规思路	256

13.1.3	调试程序的常用技巧	257
13.2	应用程序打包	258
13.2.1	打包媒体库	258
13.2.2	打包程序	259
13.2.3	打包程序的注意事项	261
13.3	程序的发布	263
13.3.1	发布须知	263
13.3.2	发布程序	264

13.4	思考与练习	272
第 14 章	实训	274
14.1	制作拼图游戏	274
14.2	绘制圆形网格图形	278
14.3	字体的闪烁效果	279
14.4	垫排球游戏	281

第1章 Authorware 7入门

Authorware 是多媒体程序制作人员十分熟悉的编程工具,具有简单易学的特性。相对于以前的版本,Macromedia 公司推出的 Authorware 7 又增添了许多新功能。快速熟悉 Authorware 7 的工作环境及基本操作,是使用 Authorware 7 进行多媒体程序设计和开发的基础。

通过本章的理論学习和上机实训,读者应了解和掌握以下内容:

- Authorware 7 的主要功能和特点
- 启动和退出 Authorware 7
- Authorware 中的界面元素
- 创建和操作图标
- 使用右键快捷菜单
- 程序设计的步骤和方法

1.1 Authorware 7 简介

Authorware 是美国 Macromedia 公司推出的多媒体制作与开发软件。自问世以来,凭借其面向对象、基于图标和流程线的制作环境,使得多媒体开发人员不再局限于计算机专业人士。目前,Authorware 已成为世界公认领先的多媒体创作工具,被誉为“多媒体大师”。随着版本的不断更新,其功能也在逐步增强与完善。

1.1.1 Authorware7 功能概述

Authorware 采用面向对象的设计思想和直观易用的开发界面,以图标为基本组件,用流程线连接图标的方式组织程序流程,符合人们安排事件的习惯。用户可以通过窗口界面和按钮显示方式控制程序,直观地引入和编辑文本、图像、声音、动画、视频等各种素材,而无需编写程序代码。整个程序的结构和设计意图在屏幕上一目了然,制作过程简单明晰,即使是非专业人员,也可以轻松创作出高质量的多媒体程序。

1. 面向对象的可视化编程

面向对象的可视化编程是 Authorware 的一大特色,它提供直观的图标流程控制界面,通过对各种图标逻辑结构的布局,实现整个应用系统的制作。

从原理上讲,创作多媒体程序就相当于用某种编程语言编写程序,但是在 Authorware

中, 用户面对的是直观、形象的图标, 而不是枯燥艰深的编程语言。多媒体程序的创作主要是通过图标的创建与设置来完成, 一个经过设置的图标就相当于传统编程中的一系列语句, 它告诉计算机应如何工作以作出相应的响应。图 1-1 所示即为 Authorware 的可视化编程界面。

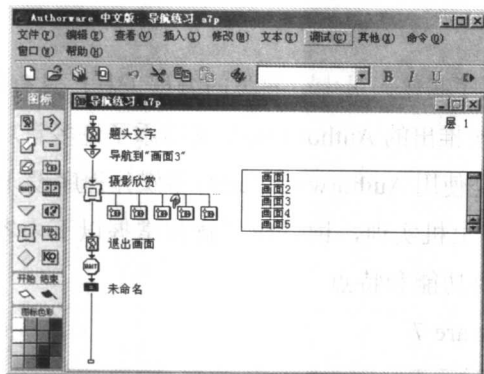


图 1-1 可视化编程界面

2. 强大的人机交互能力

信息形式的多样性和传递过程的交互性是多媒体两个基本属性。Authorware 7 提供了强有力的交互控制功能, 它将按钮响应、热区响应等 11 种常用的响应方式制作成交互图标, 几乎涵盖了所有的交互类型。每种交互响应类型对用户的输入可作出若干种不同的反馈, 可使用菜单、按钮、一个图像或一片区域等与用户进行交互。

在多媒体程序制作中, 最常使用的交互方式是按钮、下拉菜单等, 这些元素不但使用简单, 而且制作也很方便, 有助于提高开发效率。

3. 丰富的多媒体素材的使用方法

虽然 Authorware 7 不能制作音乐、数字电影, 它的字处理和图形图像处理功能也远远比不上 Word、Photoshop、Fireworks 等专业软件, 但 Authorware 所具有的对图、文、动画的直接创作和处理能力已经足够, 能够实现如绘制简单图形, 通过缩放图像或控制对象的移动方式以制作动画效果等功能。

为了更快更好地进行创作, Authorware 提供了一个可以引用各种多媒体素材的集成环境。借助于这种环境, 用户可以在 Authorware 中直接使用由其他软件制作的文字、图形、图像、声音和数字电影等多媒体信息。

Authorware 对多媒体素材文件的保存采用了 3 种方式。

- 保存在 Authorware 内部文件中。
- 保存在库文件中。当需要使用这些外部文件时, 可以随时引用而不占用系统资源; 同时, Authorware 允许将以前的开发成果以库或模块的形式保存下来, 需要用到相同的素材时, 可到库中反复提取, 不仅避免了重复性工作, 也大大减少了系统资源

的占用。

- 保存在外部文件中。以链接或直接调用的方式使用，还可以按照指定的 URL 地址进行访问。

1.1.2 Authorware 的特点

作为一款优秀的多媒体程序制作软件，Authorware 具有以下特点。

1. 开发界面直观、简洁

Authorware 7 提供了 14 种形象的设计图标，并采用流程线将它们组织起来，这使得整个程序在结构和设计思想上一目了然，初学者非常容易上手。此外，还可以将多媒体文件直接从资源管理器中拖放到流程线、设计图标或库文件中，实现了可视化操作。

2. 扩展能力强大

Authorware 7 中定义了数百种变量和函数，使用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。同时，它还支持自定义变量和函数。当自带的图标及函数仍无法满足需要时，用户可以用高级程序语言编写代码，以实现特殊的功能。Authorware 7 中的代码窗口可与专业代码编辑器相媲美，为编写代码提供了极大的方便。此外，Authorware 7 还支持 ODBC(开放式数据链接)、OLE 和 ActiveX 技术。利用这些技术，可方便地访问和处理外部文件和数据库，开发出具有专业水准的应用程序。

3. 支持网络应用

Authorware 可跟踪和记录用户最常使用的内容，智能化地预测和下载程序片断，从而节省大量的下载时间，提高程序下载效率。在线执行的程序内部可以整合高压缩率及低带宽的 MP3 流式音频，以增强声音的表现效果。Authorware 支持向程序导入基于 XML 的内容，并且兼容新的 XML 语法。通过增强与 ActiveX 控件的通信手段，使多媒体程序可以利用大量 ActiveX 控件的全部功能。此外，利用 Authorware 强大的发行功能，可将程序的打包发布和网络发布整合到一起，只需一步操作即可保存项目，并将项目发送到 Web、光盘、本地硬盘或局域网。

1.1.3 Authorware 的启动和退出

选择“开始”|“程序”|Macromedia|“Macromedia Authorware 7.0 中文版”命令，即可进入 Authorware 的启动过程，并出现启动画面。单击启动画面，或等待 5 秒后启动画面消失，即可进入 Authorware 的应用程序界面，如图 1-2 所示。

如果在 Windows 桌面上创建了 Authorware 的快捷方式图标，双击该快捷方式图标，

也可进入 Authorware 应用程序界面。

在图 1-2 所示的应用程序界面中,用户可以通过两种方式新建 Authorware 应用程序,即通过知识对象窗口或“新建”菜单。

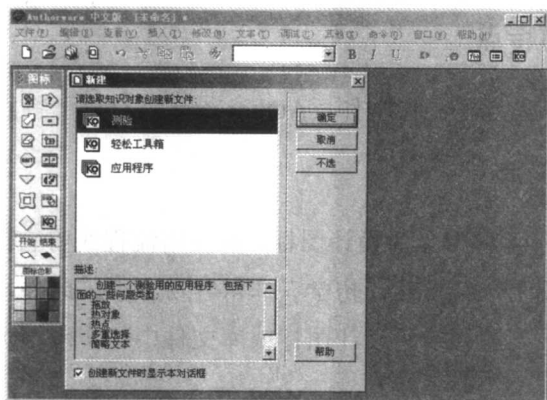


图 1-2 Authorware 应用程序界面

知识对象是一种编写好的程序模块,提供了交互和策略等功能。用户可以利用知识对象向导逐步地创建所需的程序模块,比如创建多项选择题目、Windows 风格的消息框等。具体内容在后面的章节还将详细介绍。

如果不希望通过知识对象新建 Authorware 应用程序,单击知识对象窗口中的“取消”或“不选”按钮,关闭知识对象窗口即可。

提示:

如果希望下次启动 Authorware 时不显示知识对象窗口,可以取消选中知识对象窗口中的“创建新文件时显示本对话框”复选框,然后单击“不选”按钮。

退出 Authorware 时,单击标题栏右侧的“关闭”按钮  或者选择“文件”|“退出”命令即可。另外,也可以使用快捷键 Alt+F4 关闭 Authorware。

1.2 Authorware 7 的工作环境

在介绍 Authorware 的各种菜单栏、工具栏、图标栏的含义及功能之前,首先通过一个简单的 Authorware 实例程序,感性认识一下 Authorware 的各种设计工具。

【实训 1-1】新建一个文件,用于在演示窗口中显示一段欢迎文字。

(1) 选择“开始”|“程序”|Macromedia|Macromedia Authorware 7.0 命令,启动 Authorware 7 应用程序。选择“文件”|“新建”|“文件”命令,新建一个文件。选择“文件”|“保存”命令,打开“保存文件为”对话框,将其保存为“欢迎.a7p”。

(2) 单击“图标”面板中的显示图标 , 将其拖放到程序流程线上,然后将其命名为“欢迎”,如图 1-3 所示。

(3) 选择“窗口”|“面板”|“属性”命令,打开文件的属性面板,在“大小”下拉列表框中选择“根据变量”选项,以便在设计过程中可以动态调整演示窗口的大小。

(4) 双击“欢迎”显示图标,打开演示窗口和“工具”面板。在“工具”面板中选择“文本”工具  ,接着在演示窗口中单击,输入文字“您好,欢迎来到 Authorware 大世界!”,最后调整文字的字体和大小,如图 1-4 所示。

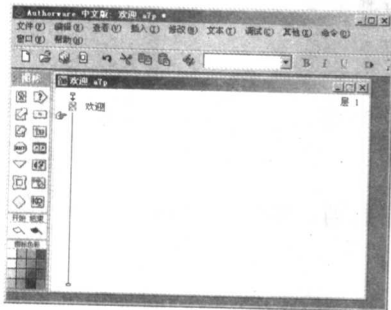


图 1-3 在流程线上添加显示图标

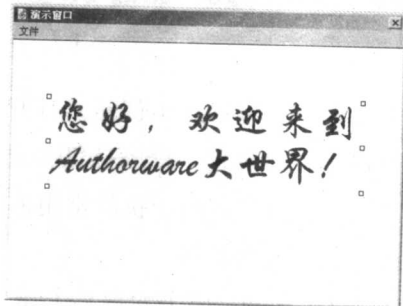


图 1-4 在演示窗口中输入文字并进行调整

(5) 单击“运行”按钮  ,即可看到图 1-5 所示的效果。

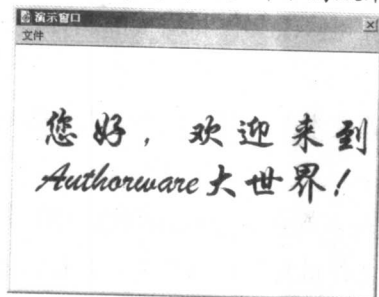


图 1-5 程序运行效果

通过上面的一个简单示例,可以初步了解 Authorware 界面中各部分的一些基本功能。下面将详细介绍 Authorware 7 各种界面元素的名称及作用。

启动 Authorware 7,进入其应用程序界面。其窗口环境与 Windows 的窗口环境类似,有标题栏、菜单栏、工具栏等。另外,Authorware 还具有独特的图标面板、流程编辑窗口以及知识对象窗口等。

1.2.1 标题栏

Authorware 的标题栏由应用软件的标志、名称、版本以及 3 个窗口控制按钮组成,如图 1-6 所示。



图 1-6 Authorware 标题栏

可以通过单击标题栏右上方的 3 个按钮对窗口进行最小化、最大化(或还原)和关闭操

作,也可以单击标题栏左上方的 Authorware 标志,在弹出的下拉菜单中选择相应的命令,进行窗口的最大化、最小化、还原、移动以及关闭等操作。

1.2.2 菜单栏

Authorware 7 的菜单栏中共有 11 个菜单项,如图 1-7 所示。

文件(F) 编辑(E) 查看(V) 插入(I) 修改(M) 文本(T) 调试(C) 其他(O) 命令(L) 窗口(W) 帮助(H)

图 1-7 Authorware 7 菜单栏

- “文件”菜单:用于创建、打开、关闭、保存文件,导入和导出媒体和 XML,以及进行页面设置、程序打包和发送邮件等操作。
- “编辑”菜单:用于执行常用的编辑操作,如撤销、剪切、复制、粘贴、全部选择以及查找和替换等。
- “查看”菜单:用于在屏幕上显示或隐藏菜单栏、工具栏、控制面板以及网格线等。
- “插入”菜单:用于插入图像、OLE 对象、ActiveX 控件、QuickTime、Flash、WebXtras 等媒体素材。
- “修改”菜单:用于查看和修改文件和图标的属性,排列和群组多个对象,以及改变对象的所在层。
- “文本”菜单:用于设置文本的字体、风格、大小等属性以及文本框的滚动效果和数字格式。
- “调试”菜单:用于实现多媒体程序在编辑区域的播放、停止和测试等控制。
- “其他”菜单:用于库文件链接、拼写检查、图标信息报告以及声音文件的转换和压缩。
- “命令”菜单:用于搜索在线资源、打开 RTF 对象编辑器以及查找 Xtras 等。
- “窗口”菜单:用于打开 Authorware 中的各类窗口、面板及外部媒体浏览器。
- “帮助”菜单:用于提供联机帮助和版本信息,并提供相关的 Web 地址链接。

1.2.3 工具栏

Authorware 的菜单栏提供了大部分设计期间用到的命令,而工具栏则提供了其中一些最为常用的命令,用以提高设计工作的效率,如图 1-8 所示。



图 1-8 Authorware 工具栏

- “新建”按钮:用于创建一个新的程序文件(.a7p),单击该按钮将打开一个未命名的程序设计窗口。如果在单击该按钮之前尚未保存当前文件,系统将打开一个对话框,询问用户是否保存当前文件。快捷键为 Ctrl+N。
- “打开”按钮:用于定位并打开一个已经存在的程序文件,快捷键为 Ctrl+O。

- “保存全部”按钮：用于将当前打开的所有文件(包括程序文件、库文件)存盘。如果当前文件未命名，则 Authorware 会逐个提示为未命名的文件命名。快捷键为 Ctrl+Shift+S。
- “导入”按钮：用于直接向流程线、显示图标或交互图标中导入文本、图形、音频及视频文件等。单击此按钮，系统会打开“导入哪个文件”对话框，如图 1-9 所示，在该对话框中选择导入的文件。快捷键为 Ctrl+Shift+R。

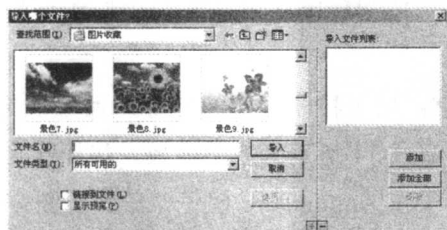


图 1-9 “导入哪个文件”对话框

- “撤销”按钮：用于撤销最近一次的操作，或者恢复到撤销之前的状态。快捷键为 Ctrl+Z。
- “剪切”按钮：用于将当前选中的内容转移到剪贴板上。当前选中的内容可以是设计图标，也可以是文本、图像、声音、数字化电影等。快捷键为 Ctrl+X。
- “复制”按钮：用于将当前选中的内容复制到剪贴板上。当前选中的内容可以是设计图标，也可以是文本、图像、声音、数字化电影等。快捷键为 Ctrl+C。
- “粘贴”按钮：用于将剪贴板上的内容复制到当前插入点所处位置。快捷键为 Ctrl+V。
- “查找”按钮：用于查找和替换指定的对象。单击此按钮，将打开“查找”对话框，如图 1-10 所示。在对话框中可输入待查找的对象、用于替换的内容以及设置查找的方式。查找到相应的内容后，单击“改变”或“全部改变”按钮，即可替换相应内容。快捷键为 Ctrl+F。

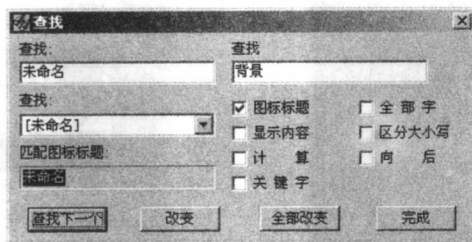
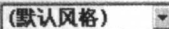


图 1-10 “查找”对话框

- “文本风格”列表框：用于选择一种定义过的文本样式，将其应用到当前的文本对象上。
- “粗体”按钮：用于将选中的文本对象设置为粗体样式。例如，将 Authorware