



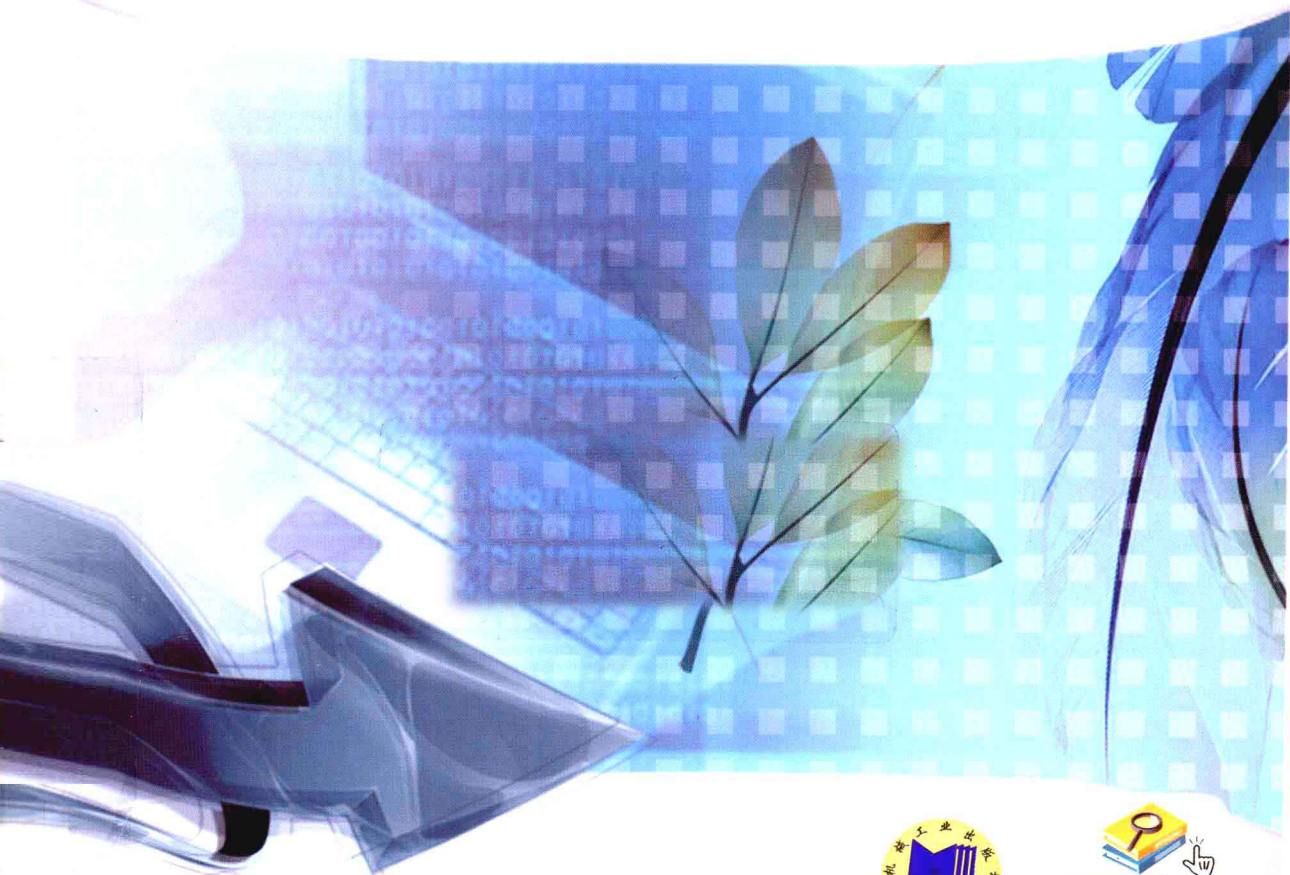
全国高等职业教育示范专业规划教材

计算机专业

Authorware 多媒体创作教程

Authorware DUOMEITI CHUANGZUO JIAOCHENG

桑莉君 主编



机械工业出版社
CHINA MACHINE PRESS



www.cmpedu.com

赠 电子 课 件

全国高等职业教育示范专业规划教材
计算机专业

Authorware 多媒体 创 作 教 程

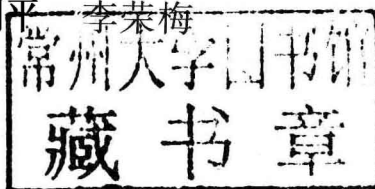
主 编 桑莉君

副主编 崔 军 梁建华 李兴鹏 翁健红

参 编 陈桂芳 常林梅 常春燕 张 晓

崔晓红 樊 宁 肖继海 王秀华

赵 丽 张利平 李荣梅



机 械 工 业 出 版 社

本书以案例解析的方式循序渐进地介绍了 Authorware 多媒体制作软件的使用。全书共 10 章,从基础入手,全面、系统地介绍了多媒体制作的方法、技术、流程和操作技巧。书中共包括 42 个案例,全部来自作者的教学实践,针对性强。在案例的解析中融入多媒体创作和 Authorware 的相关知识点,避免了枯燥的教学过程,激发学生的学习成就感,从而实现快速入门、熟练掌握软件进行多媒体创作的教学目标,使得教师教学、学生自学相得益彰。另外,每章后面提供了大量的练习题,可供学生课后练习或上机实训使用。

本书内容全面系统,言简意赅,注重软件的实际应用,案例清晰,可操作性强。本书既可作为高等院校计算机多媒体技术专业或图形图像制作专业交互设计课程的教材,也可供需要使用 Authorware 进行多媒体创作的教师或技术人员学习参考。

为方便教学,本书配备电子课件等教学资源。凡选用本书作为教材的教师均可登录机械工业出版社教材服务网 www.cmpedu.com 免费下载。如有问题请致信 cmpgaozhi@sina.com,或致电 010-88379375 联系营销人员。

图书在版编目 (CIP) 数据

Authorware 多媒体创作教程/桑莉君主编. —北京:机械工业出版社, 2010.1

全国高等职业教育示范专业规划教材·计算机专业
ISBN 978-7-111-29467-2

I. A… II. 桑… III. 多媒体—软件工具, Authorware—高等学校: 技术学校—教材 IV. TP311.56

中国版本图书馆 CIP 数据核字 (2010) 第 001687 号

机械工业出版社 (北京市百万庄大街 22 号 邮政编码 100037)

策划编辑:王玉鑫 刘子峰 责任编辑:刘子峰 版式设计:霍永明
封面设计:鞠 杨 责任校对:刘怡丹 责任印制:杨 曦
保定市中国画美凯印刷有限公司印刷

2010 年 2 月第 1 版第 1 次印刷

184mm×260mm·12.25 印张·313 千字

0001—4000 册

标准书号:ISBN 978-7-111-29467-2

定价:22.00 元

凡购本书,如有缺页、倒页、脱页,由本社发行部调换

电话服务

网络服务

社服务中心:(010)88361066

门户网:<http://www.cmpbook.com>

销售一部:(010)68326294

教材网:<http://www.cmpedu.com>

销售二部:(010)88379649

读者服务部:(010)68993821

封面无防伪标均为盗版

前 言

多媒体创作是计算机多媒体技术、图形图像制作专业的一门主要课程,是通过多媒体软件进行创作任务的操作型课程。在如今以多媒体、网络为主要信息获取方式的社会中,掌握多媒体创作技能对于从事各项工作都有着重要的意义。在众多多媒体创作工具软件中,最为经典、流行的就是本书中所介绍的 **Macromedia Authorware**。该软件自面市起至今,一直是创作多媒体作品的必备工具之一。

本书是作者依据长期从事 **Authorware** 软件教学工作的经验,以案例的学习和制作为线索,通过对需要掌握的知识和技能合理分块介绍编写而成。在案例的选用上,本书注意以应用为主,所挑选的均为具有鲜明特色、贴近实际工作情况的实例。在内容布局上,为避免案例教学中容易出现重实践、轻理论的缺点,本书首先将多媒体创作的理论知识融入案例之中,均衡安排各知识点的分布,然后再由案例的讲述引出相关的知识介绍,从而保证了知识体系的完整性和全面性。

本书共分 10 章,内容包括 **Authorware 7.0** 概述、显示图标、基本语法和计算图标、多媒体、动画制作、交互程序设计、导航控制和知识对象、判断分支结构和判断图标、控件和事件交互以及综合程序设计。各部分内容的安排有易有难,避免难点集中,有利于课堂教学的开展。书中共引用了 42 个案例,全部来自作者的教学实践,针对性强。每个案例分为“案例效果”、“案例解析”和“知识点”三个部分,其中,漂亮的“案例效果”起到了引人入胜的目的;详细的“案例解析”中融入多媒体创作和 **Authorware** 使用方法的知识点,避免教学过程过于枯燥,在实践中学习,实现快速入门,有利于激发学生的学习成就感;系统的“知识点”既是对前面知识的总结,又是对知识结构的补充,保证了知识的完整性。另外,每章后面提供了大量的习题,可供学生课后练习或是上机实训时使用。

本书由太原理工大学轻纺美院的桑莉君任主编,山西大学计算机学院的崔军、广州城建职业学院的梁建华、苏州农业职业技术学院的李兴鹏、湖南铁道职业技术学院的翁健红担任副主编,参加编写的老师还有太原师范学院的陈桂芳、太原理工大学轻纺美院的张晓、樊宁、崔晓红、常林梅、常春燕、肖继海,山西省晋中学院的王秀华、赵丽以及北京农业职业学院的张利平、李荣梅。

出版一本好书是作者最大的心愿,但由于时间仓促,加之作者水平有限,书中难免存在错误和不足之处,殷切希望广大读者批评指正。

编 者

目 录

前言

第1章 Authorware 7.0 概述	1
1.1 Authorware 简介	1
1.1.1 Authorware 的特点	1
1.1.2 Authorware 7.0 的新功能	2
1.1.3 Authorware 7.0 的运行环境	2
1.1.4 Authorware 7.0 的安装与启动	2
1.2 Authorware 7.0 的工作界面与菜单	4
1.3 【案例1】我的第一个 Authorware 文件	10
1.4 【案例2】欢迎程序	13
本章小结	16
习题一	17
第2章 显示图标	18
2.1 【案例3】创建显示图标	18
2.2 【案例4】文本编辑	20
2.3 【案例5】基本图形绘制	24
2.4 【案例6】文字特效	28
2.5 【案例7】图形的特殊效果	31
本章小结	34
习题二	34
第3章 基本语法和计算图标	35
3.1 【案例8】变量应用	35
3.2 【案例9】函数应用实例	40
3.3 【案例10】进度条的制作	44
3.4 【案例11】表达式的计算	50
3.5 【案例12】随机变量的应用	52
3.6 【案例13】时钟	55
本章小结	61
习题三	61
第4章 多媒体	62
4.1 【案例14】简易音乐播放器	62
4.2 【案例15】卡拉OK播放器	66
4.3 【案例16】数字影片播放器	69
4.4 【案例17】GIF 动画的综合控制	73

4.5 【案例 18】Flash 动画缩放控制	77
本章小结	80
习题四	80
第 5 章 动画制作	81
5.1 移动图标	81
5.2 【案例 19】雪中行	81
5.3 【案例 20】心的归宿	85
5.4 【案例 21】中国象棋	87
5.5 【案例 22】快乐鸟	89
5.6 【案例 23】月亮的转动	93
本章小结	95
习题五	96
第 6 章 交互程序设计	97
6.1 【案例 24】考考你!	97
6.2 【案例 25】诗词欣赏	103
6.3 【案例 26】选一选	108
6.4 【案例 27】猜一猜	110
6.5 【案例 28】认识计算机的硬件组成	113
6.6 【案例 29】移动的天使	116
6.7 【案例 30】看图识字	118
6.8 【案例 31】加法器	121
本章小结	126
习题六	127
第 7 章 导航控制和知识对象	129
7.1 【案例 32】中国自然奇观 (一)	129
7.2 【案例 33】中国自然奇观 (二)	131
7.3 【案例 34】一堂音乐课	135
7.4 【案例 35】简单自测系统	138
本章小结	144
习题七	144
第 8 章 判断分支结构和判断图标	145
8.1 判断分支结构简介	145
8.2 【案例 36】变色文字	146
8.3 【案例 37】抽取中奖号码游戏	148
8.4 【案例 38】掷骰子游戏	151
8.5 【案例 39】算算看	153
本章小结	157
习题八	157
第 9 章 控件和事件交互	158
9.1 【案例 40】网页浏览器	158

9.2 【案例 41】数据库应用	160
本章小结	164
习题九	164
第 10 章 综合程序设计	165
【案例 42】《树木冬态识别》课件制作	165
本章小结	186
习题十	186
参考文献	187

第1章 Authorware 7.0 概述

学习目标:

- 1) 熟悉 Authorware 7.0 的启动与退出。
- 2) 熟悉 Authorware 7.0 的工作界面。
- 3) 掌握 Authorware 7.0 的基本操作。
- 4) 了解 Authorware 7.0 窗口的作用与属性设置。

1.1 Authorware 简介

近几年,随着多媒体技术的普及与发展,越来越多的爱好者加入到这一行业当中,各种多媒体软件也流行起来。其中,由美国 Macromedia 公司(已被 Adobe 公司并购)推出的 Authorware,是一款非常优秀的用于交互式多媒体制作的集成软件。

1.1.1 Authorware 的特点

Authorware 使得不具有编程能力的用户也能够创作出一些高水平的多媒体作品。它具有易学易用、简洁高效、功能强大等特点,被广泛地应用于多媒体教学、游戏娱乐以及商业宣传等领域,成为同类产品中的佼佼者。

1. 基于流程线和设计图标的编程环境

Authorware 的工作环境中有一个专门的设计窗口,窗口中有一条贯穿上下的直线,称为流程线,流程线上的图标称为设计图标。用户通过在流程线上按照一定的规则将设计图标组合起来,然后对设计图标的属性加以适当的设置,即可以实现多媒体的整合功能。

2. 跨平台体系结构与强大的交互性

Authorware 在 Windows 和 Macintosh 平台上提供了几乎完全相同的工作环境,可以非常方便地在两种平台上进行创作和移植。Authorware 提供了强大的人机交互功能,所谓交互是指由用户通过各种接口机制控制多媒体程序中事件的执行顺序,其目的是让计算机与用户进行对话,其中每一方都能对另一方的指令做出反应,从而使计算机程序可以在用户控制的情况下顺利运行。

3. 超强的多媒体元素整合功能

所谓多媒体元素是指构成多媒体作品的基本单元,通常包括文本、图形、图像、声音、动画、数字电影和视频文件等。Authorware 本身并不具备处理多媒体元素的能力,但是它可以将这些元素有机地结合在一起。

4. 标准的 Windows 应用程序接口

Authorware 自身拥有大量的系统变量和系统函数,这些已足以让用户制作出具有专业水准的多媒体作品。但是,作为一款优秀的多媒体创作工具,Authorware 并不满足于此,它还提供了用于扩展已有功能的标准程序接口——Windows 应用程序接口。这样,Authorware 不仅可以最大限度地利用丰富的 Windows 资源,还可以与多种应用程序(包括其他多媒体开发工具)

一起进行多媒体程序的联合开发。

5. 强大的网络支持功能

Authorware 在教学、培训、广告等领域应用广泛，而随着远程教育的发展，人们逐渐认识到多媒体作品（如课件、教材、广告等）的网络应用性。作为拥有 Flash、Dreamweaver、Fireworks（又称“网页制作三剑客”）的 Macromedia 公司，当然会想尽一切办法使其 Authorware 软件具有较强的网络功能。

1.1.2 Authorware 7.0 的新功能

Authorware 具有丰富的流程控制和函数功能，并融入了编辑系统和编程语言，允许用户使用图形、声音、动画和视频等多媒体信息来制作具有交互功能的多媒体作品。其最新版本 7.0 是在 Authorware 6.5 的基础上开发的，增加了许多新的功能，让用户使用起来更加便捷。

Authorware 7.0 新增的 10 大功能如下：

- 1) 采用 Macromedia 通用用户界面。
- 2) 能导入 Microsoft Office 组件中的 PowerPoint 文件。
- 3) 能整合并播放 DVD 视频文件。
- 4) 通过文本、内容创建导航等功能，使得用户在制作时更简便。
- 5) 支持 XML 的输出和导入。
- 6) 支持 JavaScript 脚本。
- 7) 增加“学习管理系统”帮助。
- 8) 增加一键发布功能。
- 9) 完全的脚本属性支持。用户可以通过脚本进行 commands 命令、Knowledge Objects 知识对象以及延伸内容的高级开发。
- 10) Authorware 7.0 创作的作品可以在苹果机的 Mac OS X 上兼容播放。

1.1.3 Authorware 7.0 的运行环境

任何一款计算机软件都有对硬件的要求，只有硬件满足了条件，软件才能顺畅地运行。Authorware 也不例外，但是它对硬件的要求不算太高，按照目前最基本配置购买的计算机，都可以运行 Authorware 7.0。

但是还要注意一点，要想提高工作效率，更高效地开发多媒体作品，计算机的硬件配置应当越高越好，这样，工作起来才会有一种舒畅愉快的感觉，不至于因为经常出现问题而着急。

1.1.4 Authorware 7.0 的安装与启动

1. Authorware 7.0 的安装

1) 将 Authorware 7.0 的安装光盘放入光驱，双击光盘中的安装程序图标，弹出安装初始对话框，说明软件的版权信息和安装方式，如图 1-1 所示。单击【下一步】按钮继续。

2) 在弹出的如图 1-2 所示的“许可证协议”对话框中单击【是】按钮。

3) 在弹出的“选择目的地位置”对话框中单击【下一步】按钮，开始复制文件，如图 1-3 所示。

4) 按系统提示依次单击【下一步】按钮，最后在弹出的“完成”对话框中单击【完成】按钮即可完成安装。

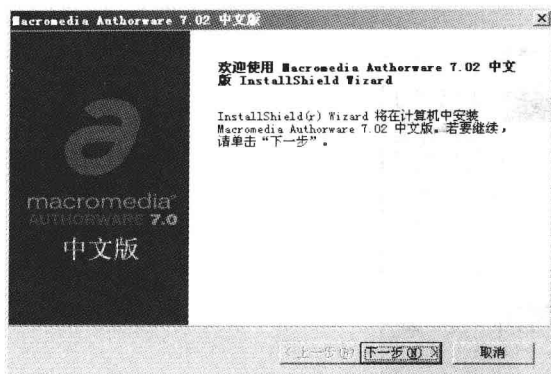


图 1-1 安装初始对话框

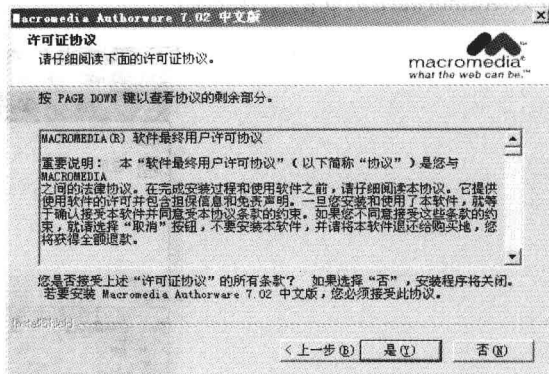


图 1-2 “许可证协议”对话框

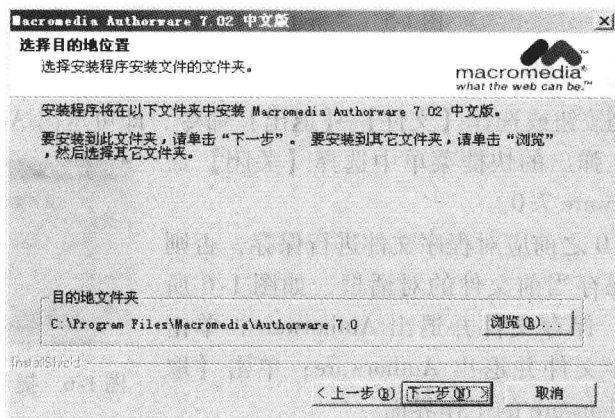


图 1-3 “选择目的地位置”对话框

2. Authorware 7.0 的启动

启动 Authorware 7.0 很简单，只需选择【开始】→【程序】→【Macromedia】→【Macromedia Authorware 7.02 中文版】命令，如图 1-4 所示，或双击桌面上 Authorware 7.0 的快捷图标，或双击一个 Authorware 7.0 的文件即可启动 Authorware 7.0。启动 Authorware 7.0 时，系统将自动新建一个 Authorware 文件并打开“新建”对话框，如图 1-5 所示。单击【取消】按钮即可

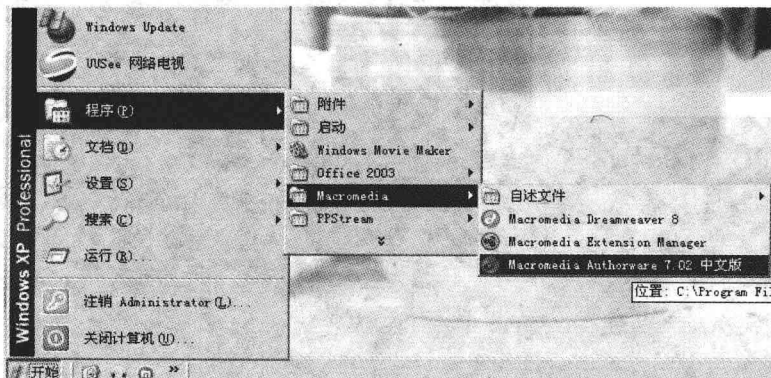


图 1-4 Authorware 7.0 的启动

进入 Authorware 7.0 的工作界面。

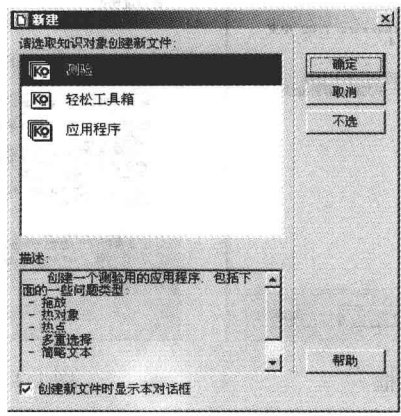


图 1-5 “新建”对话框

3. Authorware 7.0 的退出

单击标题栏上的  按钮或选择【文件】→【退出】命令，即可退出 Authorware 7.0。在标题栏上单击鼠标右键，在弹出的快捷菜单中选择【关闭】命令，也可以退出 Authorware 7.0。

退出 Authorware 7.0 之前应对程序文件进行保存，否则系统将弹出提示是否保存当前文件的对话框，如图 1-6 所示。单击【是】按钮，保存文件并退出 Authorware；单击【否】按钮，则不保存文件并退出 Authorware；单击【取消】按钮，则返回 Authorware 的工作界面。

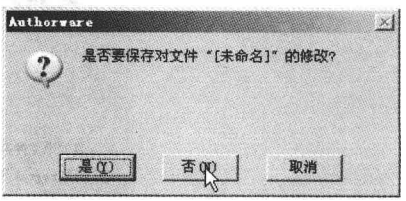


图 1-6 提示是否保存文件的对话框

1.2 Authorware 7.0 的工作界面与菜单

Authorware 7.0 的工作界面如图 1-7 所示。可以看出，默认状态下 Authorware 7.0 的工作界

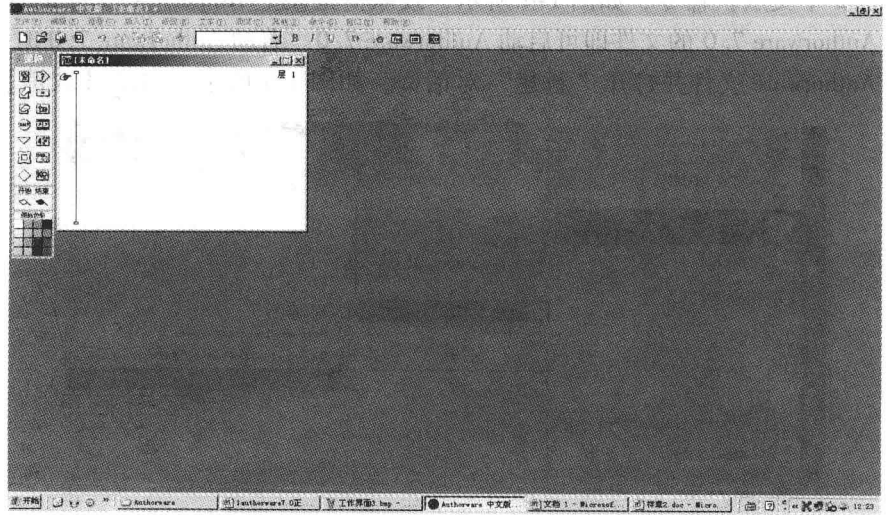


图 1-7 Authorware 7.0 的工作界面

面非常简洁,关闭了所有的工作面板,而在实际工作中,开发工作是离不开工作面板的。用户可以单击菜单栏中的【窗口】→【面板】命令,在其子菜单中选择相应的命令,打开工作面板,如图 1-8 所示。

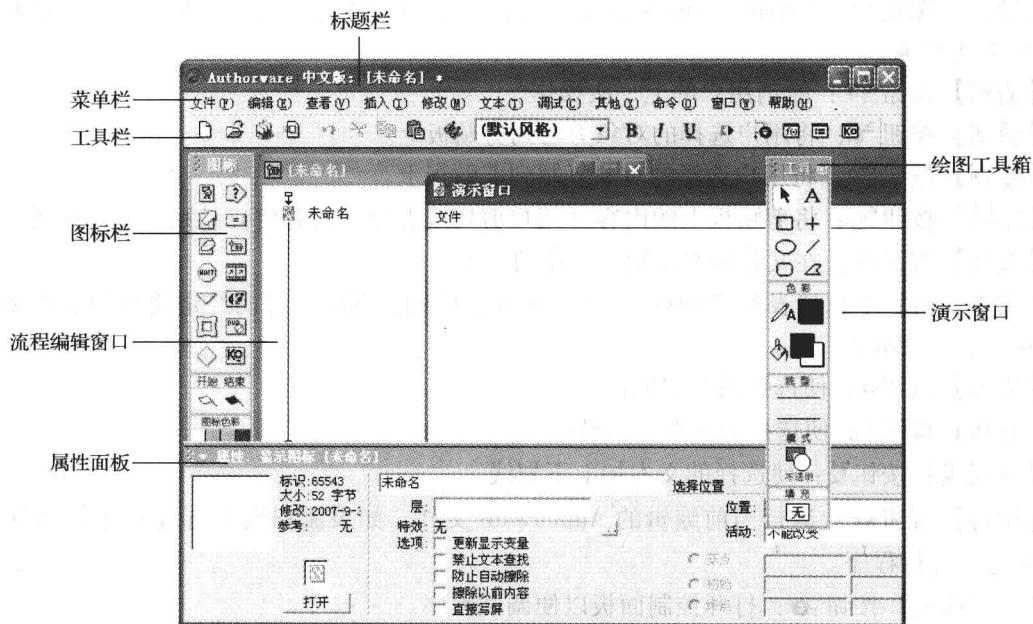


图 1-8 Authorware 7.0 的工作面板

Authorware 7.0 的工作窗口主要由标题栏、菜单栏、工具栏、图标栏和流程编辑窗口等几个部分组成。

1. 标题栏

标题栏位于窗口的最上方。与其他应用程序的窗口一样,标题栏的左侧是该应用程序的图标和应用程序的名称,右侧分别为【最小化】、【最大化】/【还原】和【关闭】按钮。

2. 菜单栏

Authorware 7.0 的菜单栏中共有 11 个菜单项:文件、编辑、查看、插入、修改、文本、调试、其他、命令、窗口和帮助。单击每个菜单项都会弹出一个下拉菜单,下拉菜单的显示有所不同,具体含义与 Windows 中的含义是相同的。

3. 工具栏

工具栏位于菜单栏的下面,如图 1-9 所示。它的作用是方便用户执行一些常用的菜单命令,其中各个按钮都与一个菜单命令等效。如单击【新建】按钮与选择菜单栏中的【文件】→【新建】→【文件】命令相同。工具栏上的按钮图标都形象地说明了该按钮的作用,将鼠标指针移到某一个工具按钮上时,该按钮的下方则会显示该工具按钮的名称。工具栏中各按钮的含义如下。

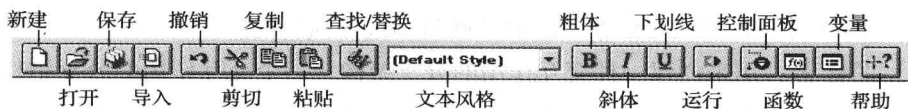


图 1-9 工具栏

【新建】按钮: 新建一个扩展名为“.a7p”的 Authorware 7.0 文件。

【打开】按钮: 打开一个 Authorware 文件。

【保存】按钮: 保存编辑过的 Authorware 文件。

【导入】按钮: 在编辑 Authorware 文件时, 用于引入外部的图形图像、声音、动画、文字或 OLE 等对象。

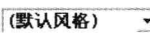
【撤销】按钮: 撤销用户的上一次操作。

【剪切】按钮: 将用户选择的对象剪切到剪贴板上。

【复制】按钮: 将用户选择的对象复制到剪贴板上。

【粘贴】按钮: 将剪贴板上的内容(用户剪切或者复制的对象)粘贴到指定位置。

【查找】按钮: 在文件中查找用户指定的文本。

【文本风格】下拉列表框 (默认风格): 从该下拉列表框中选择已经定义好的文本风格并应用到当前的文本中。

【粗体】按钮: 使选择的文本加粗显示。

【斜体】按钮: 使选择的文本斜体显示。

【下划线】按钮: 使选择的文本加上下划线。

【运行】按钮: 运行当前编辑的 Authorware 文件。如果流程线上有【开始】图标, 则从标志处运行程序。

【控制面板】按钮: 打开控制面板以便调试程序。

【函数】按钮: 打开函数窗口。

【变量】按钮: 打开变量窗口。

【帮助】按钮: 打开“知识对象”窗口。

4. 图标栏

图标栏位于 Authorware 7.0 窗口的最左边, 它是 Authorware 编程的主要工具, 如图 1-10 所示。它也是 Authorware 进行多媒体创作的基本工具, 每一个图标都有各自独立的功能。图标栏中各种图标的名称和功能如下。

【显示】图标: 用于显示图形、图像或文字等, 这些图形、图像或文字可以用绘图工具箱中的工具绘制, 也可以从外部导入。

【移动】图标: 将选择的对象在规定时间内或按照指定的路径从一处移动到另一处。

【擦除】图标: 与橡皮擦类似, 可按照指定的方式擦除图片、文字、动画和声音等对象。

【等待】图标: 用于等待一段时间或中止程序的执行以等待用户与程序交互。

【导航】图标: 也称为定向图标, 实现程序内的跳转, 它是框架结构下的某一页, 用于建立超级链接, 实现超媒体导航。

【框架】图标: 提供一组定向控制按钮, 与【导航】图标相互配合实现超级链接,

【判断】图标: 用来设置一种判定的逻辑结构, 附属在此图标下的其他图标都被称为路径。当遇到此图标时, 系统就会根据条件的不同自动选择执行的路径。

【交互】图标: 用来创建一种交互作用的分支结构。一个交互作用的分支结构可由一个交互项和附属于它的其他图标组成。Authorware 提供了 11 种交互方式。

【计算】图标: 用于执行常用算术、各种函数的运算以及一定的代码运算。

【群组】图标：该图标可将一组图标合成一个简单的“群组图标”，形成一个下一级流程窗口，以缩短流程线，优化流程线结构。

【数字电影】图标：使用该图标可以播放 MOV、AVI、FLC、DIR 以及 FLI 等常见的数字电影动画格式文件，所以又称为动画图标。

【声音】图标：可以播放 AIF、WAV、SND 和 VOX 等常见格式的声音文件，还可以控制播放方式。

【DVD】图标：用于在多媒体应用程序中控制视频设备的播放，同时还支持 DVD 的播放。

【知识对象】图标：Authorware 中一组特殊功能模块图标，用户使用它可以完成一系列特定的功能。

【开始】图标：用于设置程序运行的起始点。将【开始】图标放到流程线上，当选择菜单栏中的【调试】→【从标志旗处运行】命令或单击【运行】按钮执行程序时，Authorware 会从标志处开始执行。

【结束】图标：用于设置程序运行的终止点，将【结束】图标放到流程线上，当执行程序遇到该标志时，Authorware 会自动停止执行程序。

图标调色板：在程序开发时用于给使用的图标着色，帮助程序开发员区分各种图标，它对程序的运行没有任何影响。

5. 流程编辑窗口

制作多媒体作品时，几乎所有的设计工作都是在流程编辑窗口中进行的。流程编辑窗口如图 1-11 所示，其中各组成部分的含义如下。

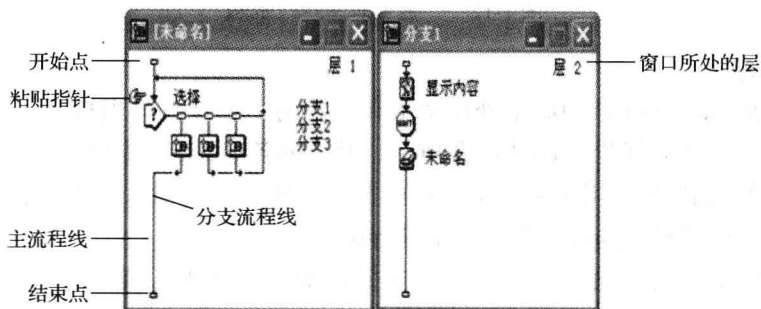


图 1-11 流程编辑窗口

流程线：指在流程编辑窗口中贯穿上下的线，它被两个小矩形图标封闭起来，Authorware 按照从上到下的顺序执行程序。

主流程线：从上面的小矩形到下面的小矩形间的第 1 层直线。

分支流程线：在流程编辑窗口中除了主流程线外的其他直线都是分支流程线，主要有【框架】图标、【交互】图标和【判断】图标等分支。

开始点：指流程线最上面的小矩形，它是 Authorware 程序执行的开始点。

结束点：指流程线最下面的小矩形，它是 Authorware 程序执行的终止点。

窗口所处的层：在流程编辑窗口的右上角有“层 1”和“层 2”等标识，表示当前窗口所

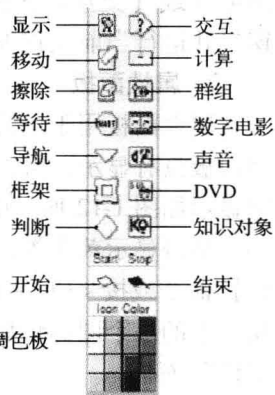


图 1-10 图标栏

处的层。流程编辑窗口的主窗口为第1层,单击流程编辑窗口中的【群组】图标,可以打开二级流程编辑窗口,其窗口的标题栏上显示的是该群组图标的名称,窗口的右上角有“层2”的标识,表示该流程编辑窗口是第2层。

6. 演示窗口

演示窗口也是使用 Authorware 进行多媒体制作的主要窗口,是用于演示和编辑各种可显示的对象窗口,也是用户和程序交互的窗口。在编辑时可以按 <Ctrl + I> 键或双击【显示】图标(或【交互】图标)打开演示窗口。当单击工具栏上的【运行】按钮时,可以打开演示窗口并运行当前正在编辑的多媒体程序。

7. 属性面板

属性面板用于设置文件或图标的属性,不同的图标其属性面板的内容也有所相同。如果属性面板没有显示,可以选择菜单栏中的【修改】→【文件】→【属性】命令或按 <Shift + Ctrl + D> 键显示如图 1-12 所示的“属性:文件”面板,在其中可以设置文件的属性,如背景颜色、大小、是否显示菜单等;或在流程编辑窗口中选择一个图标,然后选择【修改】→【图标】→【属性】命令或按 <Ctrl + I> 键显示该图标的属性面板。如果属性面板已经显示,则单击流程编辑窗口中的一个图标将显示该图标的属性面板,在流程编辑窗口的其他位置单击将显示“属性:文件”面板。

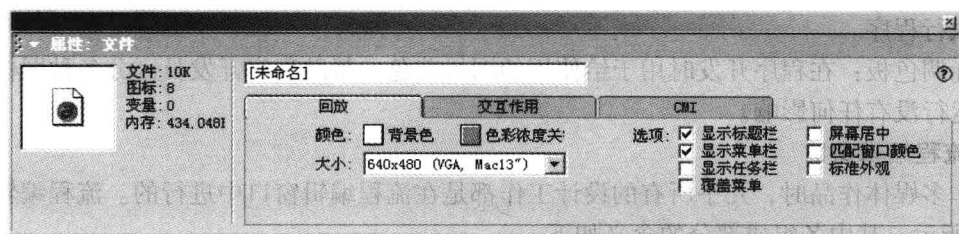


图 1-12 “属性:文件”面板

8. 绘图工具箱

绘图工具箱是 Authorware 7.02 中处理文字和图片的主要工具。当打开一个【显示】图标时,绘图工具箱也将自动打开,如图 1-13 所示,其中的各项目含义如下。

【选择/移动】按钮: 用来选择窗口中的文本对象和图形对象,可以移动所选择的对象,也可以对所选择对象的大小进行调整。

【文本】按钮: 用来输入文字,并对文字信息进行编辑。单击该按钮,窗口中将出现一条标尺,在标尺的下方会有光标出现,在光标出现处就可以进行文本的输入。

【矩形】按钮: 用来绘制大小不同的矩形。

技巧:使用矩形按钮时,按住 <Shift> 键,画出的是正方形。

【直线】按钮: 用来绘制与水平、垂直方向成 45°角整数倍的直线。

【椭圆】按钮: 用来绘制椭圆和圆,画圆时按住 <Shift> 键。

【斜线】按钮: 用来绘制各种角度的斜线。

【圆角矩形】按钮: 用来绘制圆角矩形和圆角正方形(按住 <Shift> 键)。

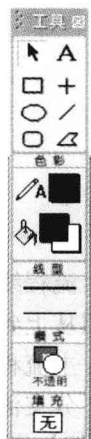


图 1-13 绘图工具箱

1.3 【案例1】我的第一个 Authorware 文件

案例效果

该案例是将图标添加到设计窗口并使用调色板对图标着色, 结果如图 1-18 所示。

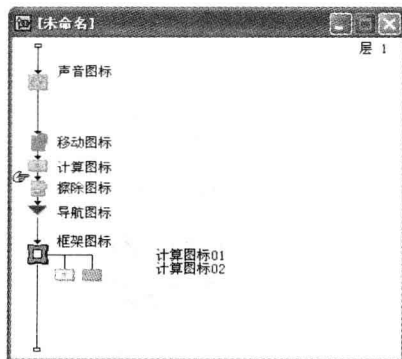


图 1-18 【案例1】流程图

案例解析

1. 新建项目文件

选择菜单栏中的【文件】→【新建】→【文件】命令, 新建立一个文件。

2. 导入图标

要想将图标添加到设计窗口, 只要按住图标不放, 将其拖到设计窗口中流程线的适当位置即可。将图标栏中的图标拖放到设计窗口中, 如图 1-19 所示, 然后可以直接修改图标的名称。

3. 使用调色板对图标着色

当设计窗口中的图标比较多时, 进行程序调试和检查往往是令人头痛的一件事情。如果在设计过程中对流程线上的同一类型的图标进行分组归类, 并着同一种颜色, 那么检查起来就十分方便, 调色板正是完成以上这一功能的。其操作步骤如下: 首先选择流程线上的图标, 然后再在图标栏底部的图标调色板内选择一种颜色, 此时被选中的图标即被涂上相应颜色。

4. 关闭文件

关闭文件也有两种方法, 可以选择菜单栏中的【文件】→【关闭】命令, 或者单击设计窗口标题栏中的【关闭】按钮。如果文件在关闭前未进行保存, 则会弹出确认保存的对话框。如果用户不想进行保存, 则可以单击【否】按钮, 关闭该文件。

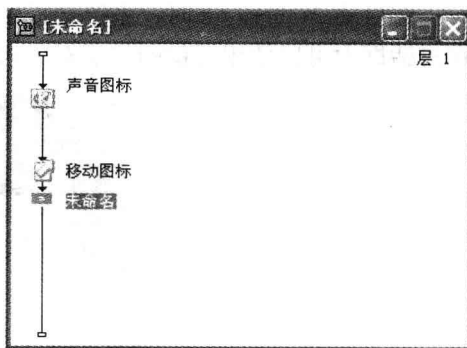


图 1-19 导入图标

知识点

1. 文件的基本操作

文件的基本操作主要包括新建文件、保存文件、打开文件和关闭文件 4 种。