



高等教育系列教材(计算机类)

Authorware 多媒体制作实用教程

(6.0版)

郝敬敏 等编著

macromedia®
AUTHORWARE® 6



电子科技大学出版社

高等教育系列教材(计算机类)

Authorware 多媒体制作 实用教程

(6.0 版)

郝敬敏

胡金锁 编 著

谢永安

张 玲 总策划



电子科技大学出版社

2003 · 成都

图书在版编目(CIP)数据

Authorware 多媒体制作实用教程(6.0 版)/郝敬敏,胡金锁,
谢永安编著. —成都:电子科技大学出版社,2003.4

高等教育系列教材(计算机类)

ISBN 7-81094-038-4

I. A… II. ①郝… ②胡… ③谢… III. 多媒体-
设计软件 IV. G434

中国版本图书馆 CIP 数据核字(2003)第 074745 号

高等教育系列教材(计算机类)

Authorware 多媒体制作实用教程(6.0 版)

郝敬敏 胡金锁 谢永安 编著

出版:电子科技大学出版社(成都市建设北路2段4号 邮编 610054)

责任编辑:张致强

发行:各地新华书店

印刷:安徽省蚌埠市方达印刷厂

开本:787×1092 1/16 印张:22 字数:566 千字

版次:2003 年 4 月第一版

印次:2003 年 4 月第一次印刷

书号:ISBN 7-81094-038-4/TP·25

印数:1—5 000 册

定价:24.80 元

编审说明

多媒体制作技术是计算机应用的一个重要领域。Authorware 作为一个多媒体制作的重要软件,正在得到越来越广泛的应用。使用 Authorware 制作教学课件,已成为计算机辅助教学 CAI(Computer Aided Instruction)最常用的手段。

使用 Authorware 制作课件简单明了,用户无需掌握复杂的编程技巧,只需将图标添加到流程图中,并将有关的内容放在图标中,即可利用图标设置画面的显示、控制页面的跳转和内容的交互等方法,制作出包括文字、声音、图像、动画等多种媒体的课件。

本书以具体的课件制作实例贯穿全书,通过以下 9 个部分介绍了使用 Authorware 制作多媒体课件的过程。

1. Authorware 的基本操作。介绍了 Authorware 窗口操作,如何建立流程图,进行模块化设计和文件的操作。

2. 文本和图形/图像的处理。包括工具箱的使用,文本对象的输入、编辑、格式化等,图形的绘制、图像的导入以及对图形/图像的处理,程序等待的设置。

3. 多媒体对象的处理。包括声音对象的处理,数字电影的使用,添加和设置动画以及影视图像的处理。

4. 设置多媒体动画的播放效果。包括设置对象切换的动画效果,对象移动的效果等。

5. 人机交互的实现。包括交互结构的建立,各种交互类型的应用等。

6. 控制页面的跳转。包括借助于框架和导航图标实现页面跳转的控制,使用判断图标对程序的运行进行控制。

7. 变量、函数、表达式和程序的应用。介绍有关变量、函数、表达式和程序的基本知识以及有关应用。

8. 库、模块和知识对象的使用。介绍库、模块和知识对象的建立和使用。

9. 打包程序。介绍如何将 Authorware 中制作的课件打包成脱离 Authorware 在 Windows 下可直接运行的程序。

为了使学生更快地学会使用 Authorware 制作课件,本书每章都配有一个综合实例,并随着学习的深入,对课件的内容不断进行充实,直到制作出一个完整的课件来。

经审定,本书可作为高等学校(含高职、高专、成人高校)教育学类专业及计算机科学与技术与应用专业教材,也可作为指导教师学习使用 Authorware 制作多媒体课件的培训教材,还可作为 Authorware 初、中级学习者的自学参考书。

由于编写时间仓促,编者水平有限,书中难免存在错误、疏漏之处,恳请广大师生和有关专家教授不吝批评指正,以便在今后教学实践中不断修订完善。

高等教育系列教材编审指导委员会

2003 年 3 月

目 录

第 1 章 Authorware 6.0 简介	(1)
§ 1.1 Authorware 6.0 的主要特点	(1)
§ 1.2 Authorware 6.0 的安装	(5)
§ 1.3 认识 Authorware 6.0	(6)
第 2 章 创作一个简单的多媒体作品	(21)
§ 2.1 建立一个新文件	(21)
§ 2.2 保存、关闭和打开文件	(30)
§ 2.3 程序调试技巧	(33)
§ 2.4 【演示窗口】的设置	(42)
第 3 章 在作品中显示文本、图形和图像	(47)
§ 3.1 创建和编辑文本对象	(47)
§ 3.2 利用【绘图工具箱】创建图形对象	(73)
§ 3.3 使用外部图像	(78)
§ 3.4 使用 OLE 对象	(87)
§ 3.5 【演示窗口】中多个对象的定位	(96)
§ 3.6 【显示图标】的属性	(101)
第 4 章 在作品中使用动画	(109)
§ 4.1 【移动图标】简介	(109)
§ 4.2 用【移动图标】制作动画	(109)
§ 4.3 使用 Flash 动画	(130)
§ 4.4 使用 GIF 动画	(139)
§ 4.5 使用 QuickTime 媒体	(142)
第 5 章 等待图标、擦除图标和群组图标	(148)
§ 5.1 【等待图标】	(148)
§ 5.2 【擦除图标】	(155)
§ 5.3 【群组图标】	(158)
第 6 章 数字电影、声音及视频图标	(161)
§ 6.1 【数字电影图标】	(161)
§ 6.2 【声音图标】	(169)
§ 6.3 【视频图标】	(178)
§ 6.4 媒体同步	(185)

第 7 章 决策图标	(187)
§ 7.1 【决策图标】的属性	(188)
§ 7.2 用【决策图标】制作闪烁文本	(191)
第 8 章 Authorware 6.0 的交互响应方式	(194)
§ 8.1 程序交互的基本概念	(194)
§ 8.2 认识 Authorware 6.0 的【交互图标】.....	(194)
§ 8.3 按钮响应	(198)
§ 8.4 热区响应和热对象响应	(209)
§ 8.5 目标区响应	(221)
§ 8.6 下拉菜单响应	(224)
§ 8.7 条件响应	(221)
§ 8.8 文本输入响应	(222)
§ 8.9 按键响应、尝试限制响应和时间限制响应.....	(232)
§ 8.10 事件响应.....	(239)
第 9 章 知识对象和库	(245)
§ 9.1 Knowledge Object 概述	(245)
§ 9.2 Knowledge Object 类型介绍	(246)
§ 9.3 Knowledge Object 的应用	(248)
§ 9.4 库的创建与使用	(271)
第 10 章 框架图标与导航图标	(275)
§ 10.1 认识【框架图标】.....	(278)
§ 10.2 【框架图标】的工作过程.....	(277)
§ 10.3 【导航图标】.....	(279)
§ 10.4 建立超文本.....	(283)
第 11 章 使用变量和函数	(288)
§ 11.1 【计算图标】.....	(288)
§ 11.2 变 量.....	(298)
§ 11.3 函 数.....	(302)
§ 11.4 表达式.....	(312)
§ 11.5 脚本语句.....	(315)
§ 11.6 程序实例.....	(319)
§ 11.7 使用 ActiveX 控件.....	(321)
第 12 章 文件的打包与发布	(327)
§ 12.1 文件的打包.....	(327)
§ 12.2 文件的发布.....	(342)

第 1 章 Authorware 6.0 简介

随着计算机技术的发展,多媒体(Multimedia)技术已经越来越广泛地应用到了我们的学习、工作和生活中。它是近年来 IT 行业最热门的发展领域之一,所有关于多媒体开发设计的工具、方法,已经成为当今软件设计中的热门话题。随着一些多媒体创作工具的出现和不断发展,多媒体作品的开发和制作不再只是专业技术人员的领域。多媒体制作工具能够提供给设计者一个自动生成程序代码的综合环境,使设计者可以将文字、声音、图形、图像、动画、视频等多种媒体组合在一起,形成一整套完整的节目。它具有图形化用户界面、交互式功能设定等特点,简单直观,易学易用。

Authorware 是由美国多媒体工具供应商 Macromedia 公司于 1991 年 10 月推出的一个优秀的多媒体制作工具,由于它高效易用、功能强大,自问世之日起迅速在世界各地得到了广泛地推广和使用。Authorware 的出现,使得非专业人员不需要掌握复杂的编程语言,不用编写一句程序就可以创作出一流的多媒体作品。当然,Authorware 同时具有良好的编程接口,提供了大量的系统函数和系统变量,用户还可以定义自己的变量和函数。通过编程接口,专业人员可以更好地控制多媒体程序,创作出更复杂、功能更强大的多媒体作品。并且,在 Authorware 中函数和变量的使用也比较简便,非专业人员也可以尝试使用。

§ 1.1 Authorware 6.0 的主要特点

Authorware 采用面向对象的设计思想,具有可视化编程的特点,大大提高了多媒体作品开发的质量与速度。Authorware 能够把图像、声音、文本、动画及视频有机地结合在一起,制作出优秀的网页或在线学习的多媒体软件。Authorware 6.0 在保持低版本各种功能和优点的基础上,又新增了更多、更完善的功能。概括而言,Authorware 6.0 具有以下特点:

1.1.1 Authorware 是一种基于流程的图标式多媒体开发工具

- ◆ 基于流程的图标式多媒体开发工具,其特点在于直接在设计窗口排放各类设计图标就可以制作出多媒体作品。Authorware 可视化编程的最大特色在于它的程序流程也是可视的。在 Authorware 的设计窗口中直接显示了程序的流程,整个程序的结构和设计意图在屏幕上一目了然。

- ◆ Authorware 提供了 13 个形象的设计图标,设计程序时,就把这些设计图标按程序逻辑依次放在设计窗口的流程线上,然后再对这些图标进行编辑。Authorware 支持鼠标拖放操作(drag-and-drop),可以将多媒体文件(包括文本、声音、视频和图像等)从其所在文件夹中直接拖放到流程线上、设计图标或库文件中,充分体现了 Authorware 可视化创作的特点。

1.1.2 Authorware 提供了快速、方便的多样化交互手段

- ◆ 通过【交互图标】能够实现 11 种不同的交互响应方式,程序可使用菜单、按钮、

输入文本、一个图标,甚至是屏幕上的一个图像、一个区域同用户进行交互,从而方便、灵活地实现人机交互。另外,使用相关的函数和变量还可以制作出多种复杂的交互方式。

1.1.3 Authorware 6.0 支持丰富的多媒体信息

- ◆ Authorware 6.0 提供多样化的文字处理能力。利用 Authorware 6.0 提供的文字处理工具可以编辑出具有多种格式的文本。Authorware 从 5.0 版本开始使用抗锯齿的方法来平滑文字,即使文字字号再小,文字边缘也不会产生锯齿,解决了在 Authorware 中输入的文字带锯齿、不美观的问题。

- ◆ Authorware 具有很强的图形功能。首先,Authorware 本身具有的【绘图工具箱】使用户能够方便地绘制各种所需的图形。更重要的是,还可以使用在其他专业图形编辑软件中制作的图形、图像。Authorware 6.0 支持的图像格式主要有:TIFF、BMP、DIB、RLE、GIF、JPEG、LRG、PNG、PICT(需要安装 QuickTime)、Targa、WMF(Windows)和 Photoshop(psd)等。

- ◆ 支持 Alpha 通道。由于支持 Alpha 通道,从而可以使用带 Alpha 通道的图像,改善了图像的透明度,可产生平滑的动画透明效果。

- ◆ 在 Authorware 6.0 中使用【声音图标】可直接播放 MP3 格式的声音文件,极大地方便了用户。MP3 声音文件是当前非常流行的一种体积很小的声音文件格式,在以前的版本中,只能通过 ActiveX 控件或函数来播放 MP3 文件。

- ◆ 直接支持 FLASH、QuickTime 4.0 动画和动态 GIF 文件(GIF89a 格式的动画)。其中,FLASH 是因特网上标准的矢量图形和动画制作软件;QuickTime 4.0 是因特网上最新的数字视频标准文件。QuickTime 4.0 不仅支持 QuickTime 电影,还支持多达 200 多种数字视频、动画格式、声音格式和几乎所有的图形、图像格式。在 Authorware 6.0 中通过 QuickTime sprite 图标就可以将这些媒体素材集成到 Authorware 多媒体程序中。

- ◆ 用户可以自行决定各种多媒体素材是否与 Authorware 文件一起存储,甚至能够把多媒体信息存储在网络上。Authorware 6.0 还新增了媒体导出功能,方便了已打包作品中媒体素材的修改。

- ◆ 在 Authorware 6.0 中还新增了媒体同步功能。【声音图标】和【数字电影图标】成为可以具有分支的图标,使得用户可以很方便地实现不同媒体之间精确同步播放。

- ◆ Authorware 6.0 中新增了 RTF(多信息文本)文本编辑器和 RTF 知识对象。用户可以用 RTF 编辑器编辑外部的 RTF 对象或直接创建 RTF 对象,不仅支持嵌入图形、图像、Authorware 表达式,甚至与数据库的链接。使用 RTF 知识对象可以在 Authorware 的【演示窗口】中显示外部的 RTF 文件。

1.1.4 具有很高的开发效率

- ◆ Authorware 6.0 又增加了多个新的知识对象,如 RTF 知识对象、Windows Control 知识对象等,进一步提高了开发效率。所谓知识对象是一些预先编写好的程序模块,它能提供某种功能、交互、课程结构或学习策略。每一个知识对象都带有一个对其内容进行设置的用户向导,用户根据向导一步步的提示进行操作,即可完成复杂的编程,大大加快了

交互式学习程序的开发。

- ◆ Authorware 6.0 支持批量素材输入和输出。在程序打包前可以将内部多媒体素材批量输出到外部文件存放,能够很容易地进行动态修改、应用升级等。同时利用外部媒体浏览器能够在外部媒体位置发生变化时,使外部媒体素材与程序保持正常链接。在应用程序打包时,只需一步即可输入全部外部素材。

- ◆ 在 Authorware 中可以使用模块和库。使用模块和库将程序中需要重复使用的部分以模块或库的形式保存下来,不仅可以在本程序中多次使用,还可在其他程序中使用,避免重复劳动,大大提高了开发效率。

- ◆ Authorware 6.0 能够更好地支持对 ActiveX 控件的调用。通过增强与 ActiveX 控件的通信手段来扩展 ActiveX 控件的属性和方法。ActiveX 是微软 OLE 技术的新名字,它的目的是能够使一个应用程序嵌入到另一个应用程序中,ActiveX 技术是 OLE 技术的改进,开发者可以制作出更小、目的性更强的应用程序,如 ActiveX 控件。软件开发人员能够方便地使用上千种现有的 ActiveX 控件来搭建程序。Authorware 的许多功能可以通过 ActiveX 控件来进行扩展。

- ◆ Authorware 6.0 中又增加了许多新的属性、系统变量和系统函数。有 100 多种新的图标属性可以用函数 GetIconProperty (读取图标的属性)和 SetIconProperty (设置图标的属性)来读取或设置。

- ◆ Authorware 提供有大量的示例程序。Authorware 6.0 在帮助系统中提供了 90 多个示例程序。这些程序提供的都是典型的 Authorware 知识点的源程序,设计人员不仅可以参考程序结构,而且可以直接将它们复制到自己的程序中使用。这些程序还都包含了自身的设计说明。

1.1.5 具有强大的网络功能,增强了 Web 技术

- ◆ 由于因特网的迅猛发展,Authorware 针对因特网作了很大改进,更多地考虑了应用软件在网络上的发布。Authorware 通过使用智能化的高级流技术 (Advanced Streamer),能预测并在适当时间预先下载即将需要的应用程序片段,可以节省大量的下载等待时间,使程序的运行效率大大提高。由于 Authorware 6.0 可以在程序内部嵌入高压缩率及低带宽的 MP3 流式音频,使得发布在网上的多媒体程序可以有更好的声音效果。

- ◆ 支持 Voxware 语音编码解码器 (高度优化的语音压缩系统),因此 Authorware 支持高质量、低带宽的 Voxware 压缩声音文件 (.vox 文件)。Authorware 可以把 WAV 文件压缩转换为 VOX 文件,即使通过 14.4Kbit/s 的 Modem 拨号上网,声音也能流畅地播放。

- ◆ Authorware 6.0 能够支持 XML 文件。利用 The XMLParser Xtra 使得 Authorware 能够读取、解析和使用 XML 文档的内容。

- ◆ Authorware 6.0 提供了 SCO 元数据编辑器。可生成从标准适应元数据文件到用户的课件,使课件内容易于管理、再使用和配置。并且提高了对用户数据和程序性能的跟踪能力,可以更好地创建基于 Web、局域网或 CD-ROM 的在线多媒体教学、训练软件。

- ◆ 支持更小的因特网播放器。在 Authorware 6.0 中,用户可以根据需要从 Compact (简洁的)、Complete (完全的)和 Full Web Player (全部的)三种类型中选择任意一种。Compact 型是一种更小的网络播放器,使配置应用程序更快。

- ◆ Authorware 6.0 还具有许多其他网络功能, 如: 检测网络带宽、检查文件是否存在、跟踪下载进度、调用 JavaScript 应用程序等, 能够高度控制 Authorware 课件在浏览器中的表现, 简便地与 WWW 服务器端的应用程序进行互操作, 从而很好地应用在网络上。

1.1.6 具有强大的发布功能

- ◆ 一键发布功能。Authorware 6.0 的一键发布功能可以将发布过程中的所有步骤都集成起来并自动处理。这使得用户只需单击一下鼠标按键就可以将应用程序同时发布到 Web、CD-ROM 或企业内部的局域网。具体来说, 主要功能如下:

- 可以同时将一个多媒体程序以多种格式进行打包发布。例如, 只需一步就可以将 Authorware6.0 程序打包成 A6R、AAM 和 HTM 这 3 种不同的发布格式。
- 可以定义能够定制的、可重复使用的发布设置。
- 可以自动识别并收集被发布程序所需要的许多相关的支持文件, 如 Xtras、DLLs 和 UCDs 等。
- 对于基于 Web 发布的应用程序, 可以将打包文件以 FTP 的方式上传到远程服务器。

- ◆ 批量发布功能。如果需要同时发布多个 Authorware6.0 程序, 可以使用 Authorware 6.0 的批量发布特性来同时将多个程序以多种不同格式来发布, 并且能够对所有发布的程序进行跟踪。

1.1.7 Authorware 6.0 的界面得到了改进

- ◆ 在【程序设计窗口】, 可以为流程线上的设计图标着色, 用以更直观地区分设计图标的功能或用途, 使程序结构更清晰、明了。Authorware 6.0 提供了 16 种颜色, 比以前的版本增加了 10 种颜色。

- ◆ 在 Authorware 6.0 中, 流程线上内容为空的图标颜色自动变灰, 设计者可以迅速找到流程线上尚未设置的图标。

- ◆ 在 Authorware 6.0 中, 用户还可以定制设计图标, 并保存在设计图标工具箱中。或者使用模板工具箱来保存使用频率高、设置属性和内容相同的图标。

- ◆ Authorware 6.0 的【程序设计窗口】支持鼠标右键。在设计窗口单击鼠标右键可以打开一个快捷菜单, 使用菜单中的命令可以对设计窗口、图标等进行控制。例如, 将设计窗口设置成可出现滚动条的。

- ◆ Authorware 6.0 中增加了一个 Commands 菜单。其中包含了 Authorware 的一些增强功能。用户还可以在该菜单中添加自己的命令项, 以便扩展其功能。

- ◆ Authorware 6.0【计算窗口】的功能有了很大加强。可以设置【计算窗口】的缺省设置: 可以在窗口中显示选中文本的 ASCII; 可以对窗口中粘贴的函数、变量和程序代码进行编辑; 还可以在窗口中插入符号、分隔线和消息框等。

- ◆ 在 Authorware 6.0 的【File/Open】菜单中, 可以显示的最近打开文件的个数增加到了 10 个。

1.1.8 与平台无关性

◆ Authorware 6.0 制作的文件是跨平台的,可以随意在 Windows 95/98/NT、Macintosh 和 Power Macintosh 平台上编辑、运行。而且与用户最后在哪个平台存储文件无关,都是等价的,不需在平台间进行格式转换。

Authorware 6.0 还有许多其他功能和特点,在此不再一一赘述,在后面的学习过程中读者会慢慢体会到。

§ 1.2 Authorware 6.0 的安装

Authorware 6.0 的安装与其他软件的安装类似,方法简单。可以通过 CD-ROM 安装,也可以通过网络下载安装。不管用哪一种方法,都是通过运行要安装软件文件夹中的安装程序 Setup.exe 或 install.exe 程序,然后安装向导会引导用户顺利完成整个安装过程。

在安装 Authorware 6.0 之前,首先应考虑一下计算机的软硬件环境是否满足安装软件的要求。制作一部好的多媒体作品,一般要涉及到文字、图形、图像、声音、动画、视频等许多内容,Authorware 6.0 需要其他一系列的多媒体制作软件相配合,因此,要进行多媒体作品的制作对计算机的硬件要求较高。

1.2.1 软件环境

1.对操作系统的要求

要安装 Authorware 6.0 的计算机,其操作系统可以是 Windows 95、Windows 98、Windows ME、Windows NT 4.0、Windows NT 或 Windows 2000。

2.常用的相关软件

Authorware 的特点在于它对多媒体素材的强大集成功能。其自身对图形、图像、动画、视频等多媒体素材的制作和编辑功能相对于其他专门的图形、图像、动画或视频处理软件来说要弱得多。因此,要制作比较复杂的多媒体作品还需要其他一些软件来进行素材的编辑处理。常用的相关软件有(用户也可根据需要选择其他软件):

- Photoshop: 图像处理
- Flash: 矢量图形、动画制作
- 3DS MAX: 制作三维动画
- WaveEdit: 声音文件处理
- QuickTime: 编辑数字视频文件

1.2.2 硬件环境

制作多媒体作品对计算机的硬盘、CPU、内存都有较高的要求,并且还需要一些附属

设备, 安装 Authorware 6.0 的计算机建议如下配置:

- 显示系统: 最低配置为分辨率 640×480, 256 色; 建议配置为分辨率不低于 800×600, 16 位增强色。
- CPU: 最低配置为带浮点协处理器的 Intel 奔腾(Pentium)处理器, 建议配置为奔腾 MMX 200MHz 以上。
- 内存: 最少 16M, 建议不小于 32MB
- 空闲硬盘空间: 最少 25M, 建议 2GB 以上
- CD-ROM 驱动器: 一个
- 鼠标器: 一个
- 附属设备: 声卡、音箱、麦克风、扫描仪和视频采集装置等。

§ 1.3 认识 Authorware 6.0

1.3.1 启动 Authorware 6.0

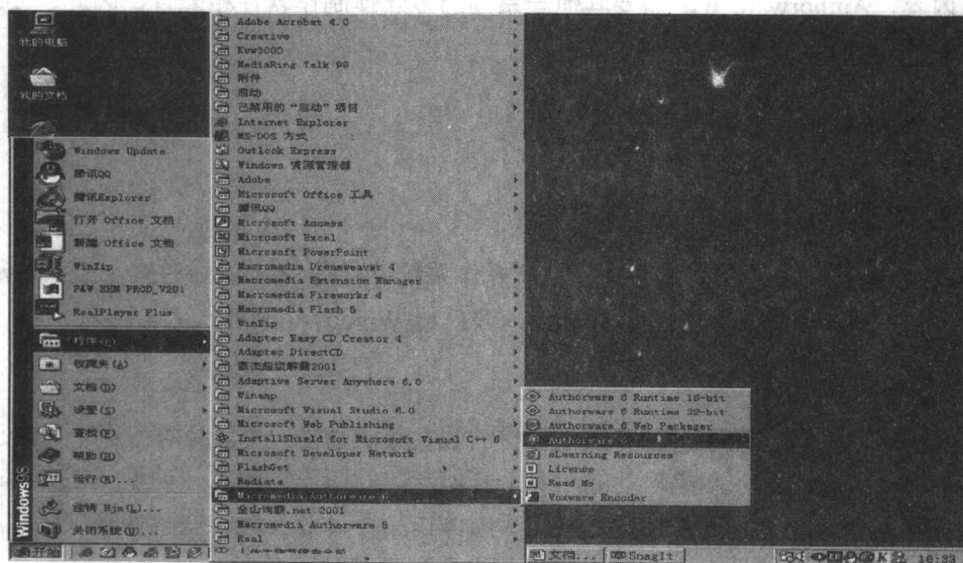


图 1-1 【Authorware 6】菜单项

Authorware 6.0 安装好以后【New Project】的对话框, 在 Windows【开始】菜单的【程序】项中会出现【Macromedia Authorware 6.0】菜单, 移动鼠标指针到该菜单, 屏幕上会弹出它的子菜单, 如图 1-1 所示, 然后移动鼠标指针到【Authorware 6】菜单项上单击, 便可启动 Authorware 6.0。如果用户桌面上有 Authorware 6.0 的快捷方式图标, 双击该图标也可启动 Authorware 6.0。启动 Authorware 6.0 后, 屏幕上会出现其启动画面, 单击该画面或等待几秒钟后, 启动画面消失, 出现 Authorware 6.0 的应用程序窗口。

如果 Authorware 6.0 是第一次被启动,在其应用程序窗口会出现一个标题为【New Project】的对话框,如图 1-2 所示,它是 Authorware 6.0 的新文件向导对话框。该对话框询

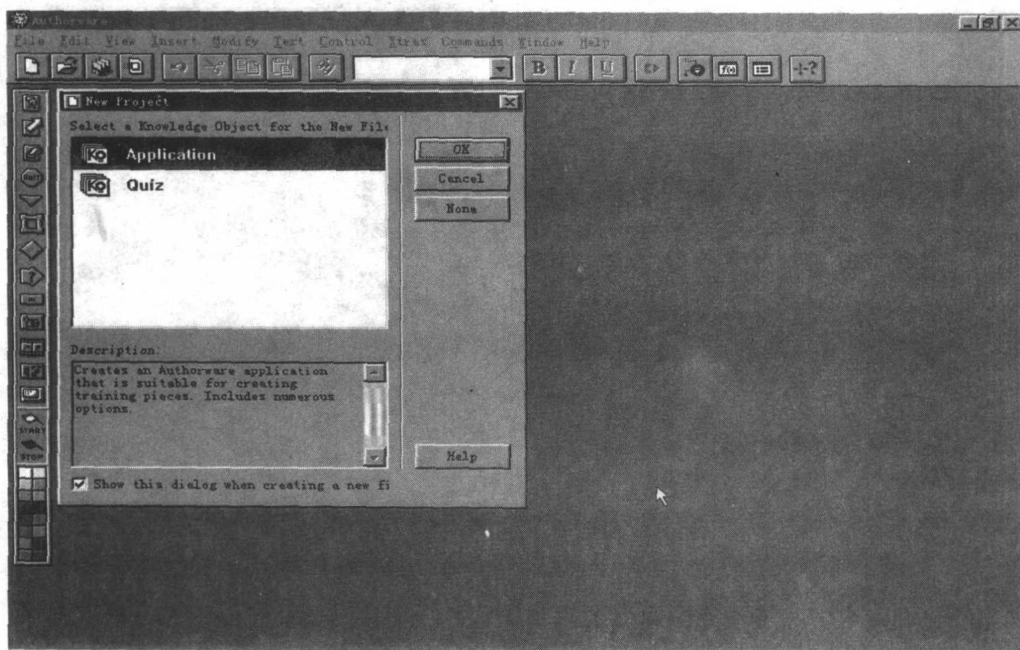


图 1-2 【New Project】的对话框

问用户是否使用 Authorware 提供的两个框架知识对象来创建新程序,其中 Application 和 Quiz 分别是用来生成应用程序和测试程序的知识对象。框架知识对象为用户提供了创建一个完整应用程序的整体框架,如果用户选择其中的一种,Authorware 6.0 会打开该知识对象的一系列向导对话框,引导用户完成应用程序的具体设置。由于初学者对知识对象可能还不熟悉,故选择不使用知识对象,单击【None】按钮关闭新文件向导对话框。如果用户下次启动 Authorware 6.0 时不希望再显示【New Project】对话框,只要在单击该对话框中的【None】按钮之前,去掉对话框底部复选框 ☐ Show this dialog when creating a new fi 中的对号即可。关闭【New Project】对话框之后,Authorware 6.0 的应用程序窗口中自动打开一个标题为【Untitled】【程序设计窗口】和一个【Knowledge Object】窗口,如图 1-3 所示,这就是用户进行程序设计的工作界面。

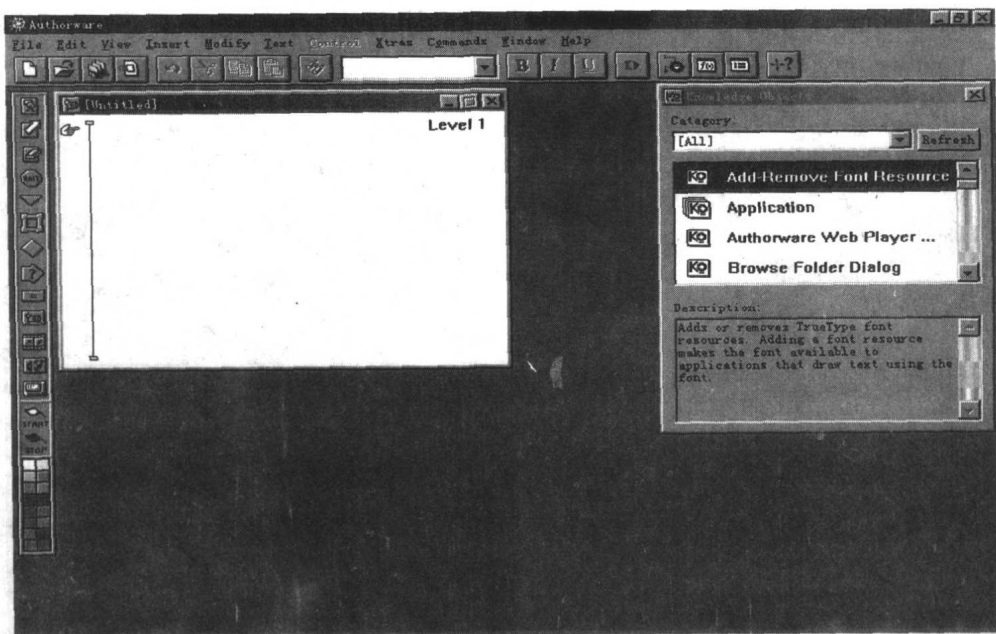


图 1-3 Authorware 6.0 的工作界面

Authorware 6.0 的工作界面由标题栏、菜单栏、工具栏、设计图标工具箱、程序设计窗口和知识对象窗口构成。下面我们就分别对每一部分作简要介绍。

1.3.2 标题栏

如图 1-4 所示, Authorware 6.0 的标题栏由三部分组成。最左边的图标是 Authorware 的标志。标志右边是应用程序的名称, 即“Authorware”。标题栏最右边的三个小按钮是应用程序窗口的三个控制按钮。Authorware 6.0 应用程序窗口是标准的 Windows 应用程序窗口, 其标题栏各部分的作用与其他 Windows 窗口一样, 在此不再详述。



图 1-4 Authorware 6.0 的标题栏

1.3.3 菜单栏

菜单就是以分组列表的形式将各类操作命令组织起来, 需要进行某种操作时只需选择相应命令所对应的菜单项即可。Authorware 6.0 的菜单栏中共有 11 个菜单, 如图 1-5 所示。它包含【File】(文件)菜单、【Edit】(编辑)菜单、【View】(查看)菜单、【Insert】(插入)菜单、【Modify】(修改)菜单、【Text】(文本)菜单、【Control】(控制)菜单、【Xtras】(Xtras 控件)菜单、【Commands】(命令)菜单、【Window】(窗口)菜单、【Help】(帮助)菜单。



图 1-5 Authorware 6.0 的菜单栏

为了让用户对 Authorware 6.0 的菜单有一个初步认识,下面分别简要介绍一下各菜单所包含的菜单项及其功能。单击菜单栏中的任一菜单都会弹出相应的下拉菜单。

1. 【File】菜单

单击【File】菜单,弹出其下拉菜单,如图 1-6 所示。该菜单主要提供新建、打开或关闭文件和库,导入文件、导出媒体,文件的打包、发布等菜单命令,各菜单项的具体功能如下:

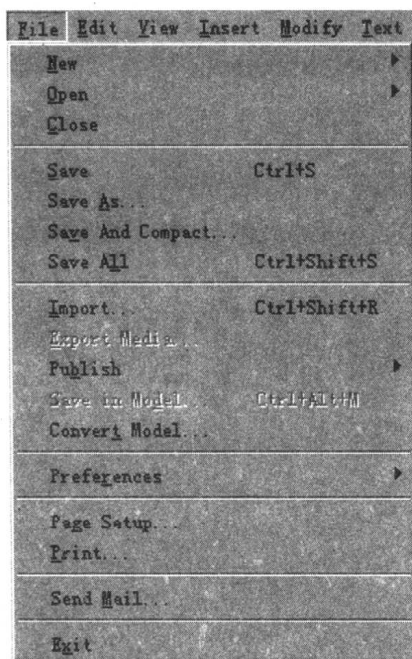


图 1-6 【File】下拉菜单

- New: 建立一个新文件或库。
- Open: 打开一个已经存在的文件或库。
- Close: 关闭当前打开的文件。
- Save: 保存当前打开的文件。
- Save As: 将当前打开的文件或库以一个新文件名保存(将文件换名保存)。
- Save And Compact: 将文件以压缩方式保存。
- Save All: 保存所有打开的文件,包括当前程序文件、库文件及链接的文件。
- Import: 导入外部文件中的图片、文本、声音等媒体到相应的设计图标。
- Export Media: 将作品内部的图片、声音和数字电影等媒体输出保存到外部文件中,文本不能输出。
- Publish: 对作品进行打包或发布设置。
- Save in Model: 将流程线上选定的图标保存为模块。
- Convert Model: 把低版本的模块转换为 Authorware 6.0 的模块。
- Preferences: 对外接视频设备硬件参数进行设置,设置【计算窗口】属性。
- Page Setup: 选择标准打印机和页面格式打印程序。

- **Print:** 打印整个 Authorware 程序或它的一部分。
- **Send Mail:** 将一个已保存的 Authorware 文件或库作为电子邮件的附件发送出去。
- **Exit:** 关闭所有打开的文件并退出 Authorware 6.0。

2. 【Edit】菜单

单击【Edit】菜单，弹出其下拉菜单，如图 1-7 所示。该菜单主要提供对流程线上的图标或图标的内容进行各种编辑的命令，各菜单项的具体功能如下：

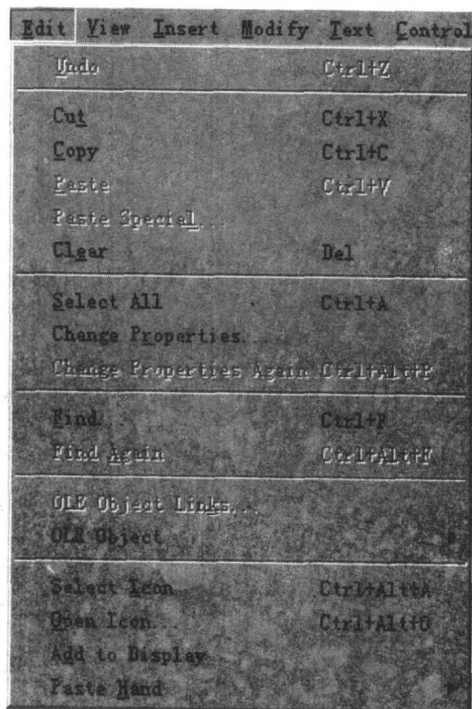


图 1-7 【Edit】下拉菜单

- **Undo:** 撤消本次操作，恢复到本次修改之前的状态。
- **Cut:** 把选定的内容清除并放到 Windows 的剪贴板。
- **Copy:** 把选定的内容复制到 Windows 的剪贴板。
- **Paste:** 将 Windows 剪贴板内容的一个复制粘贴到当前窗口的光标处。
- **Paste Special:** 选择一种特定格式将剪贴板上的内容粘贴到当前画面。
- **Clear:** 清除选定的内容；并且不放到 Windows 的剪贴板。
- **Select All:** 选择流程线上的全部图标或【演示窗口】中的全部对象。
- **Change Properties:** 同时修改流程线上选定图标的一个或多个共同属性。
- **Change Properties Again:** 把上次在【Change Properties】中对图标属性的修改同样应用于流程线上当前选定的所有图标。
- **Find:** 对文本对象、【计算窗口】、关键字或图标名中的文本进行查找、替换。
- **Find Again:** 按照在【Find】中设定的查找内容继续查找。

- OLE Object Links: 列出与当前程序链接的 OLE 对象并设置更新方式等属性。
- OLE Object: 提供对选定的 OLE 对象进行有关操作的命令, 如格式转换等。
- Select Icon: 选择流程线上离手形指针最近的设计图标。
- Open Icon: 打开选定的图标。
- Add to Display: 打开一个选定的图标并将其内容添加到刚刚打开过的【演示窗口】。
- Paste Hand: 该项菜单提供了不用鼠标移动流程线上手形粘贴指针的命令。

3. 【View】菜单

单击【View】菜单, 弹出其下拉菜单, 如图 1-8 所示。它主要提供了设置操作界面外观的命令, 各菜单项的具体功能如下:

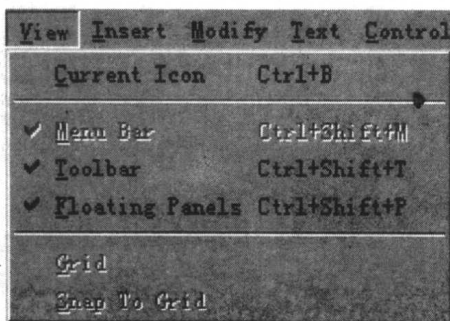


图 1-8 【View】下拉菜单

- Current Icon: 从【演示窗口】快速切换到设计窗口, 并高亮显示当前图标。
- Menu Bar: 显示/隐藏 Authorware 的菜单栏。
- Toolbar: 显示/隐藏 Authorware 的工具栏。
- Floating Panels: 显示/隐藏 Authorware 的浮动面板, 如控制面板。
- Grid: 在【演示窗口】中显示/隐藏参考定位网格。
- Snap to Grid: 确定是否将对象的移动锁定到网格上。

4. 【Insert】菜单

单击【Insert】菜单, 弹出其下拉菜单, 如图 1-9 所示。该菜单主要提供在流程线或【演示窗口】中插入图标、图片、OLE 对象、控件和媒体的命令。各菜单项功能如下:

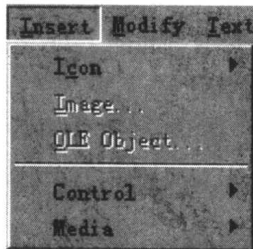


图 1-9 【Insert】下拉菜单

- Icon: 提供了用菜单命令或快捷键在流程线上插入设计图标和知识对象图标。
- Image: 在当前【演示窗口】插入外部文件中的图片并可修改插入图片的属性。