

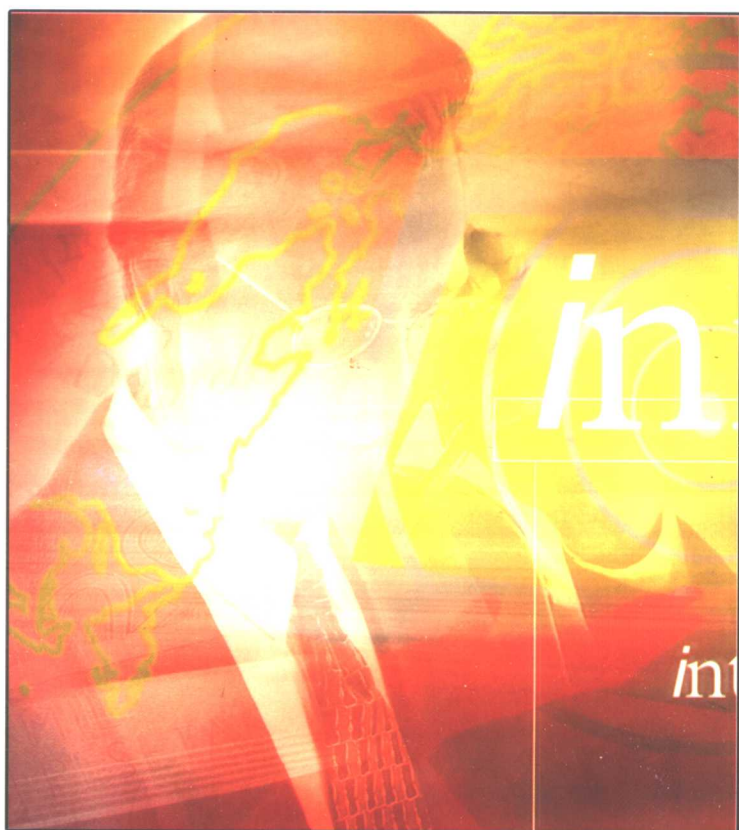
21世纪高等学校计算机基础教育系列教材

21 SHIJI GAODENG XUEXIAO JISUANJI JICHU JIAOYU XILIE JIAOCAI

中文 Authorware 多媒体制作

教程

■ 冯建平
符策群 等 编著

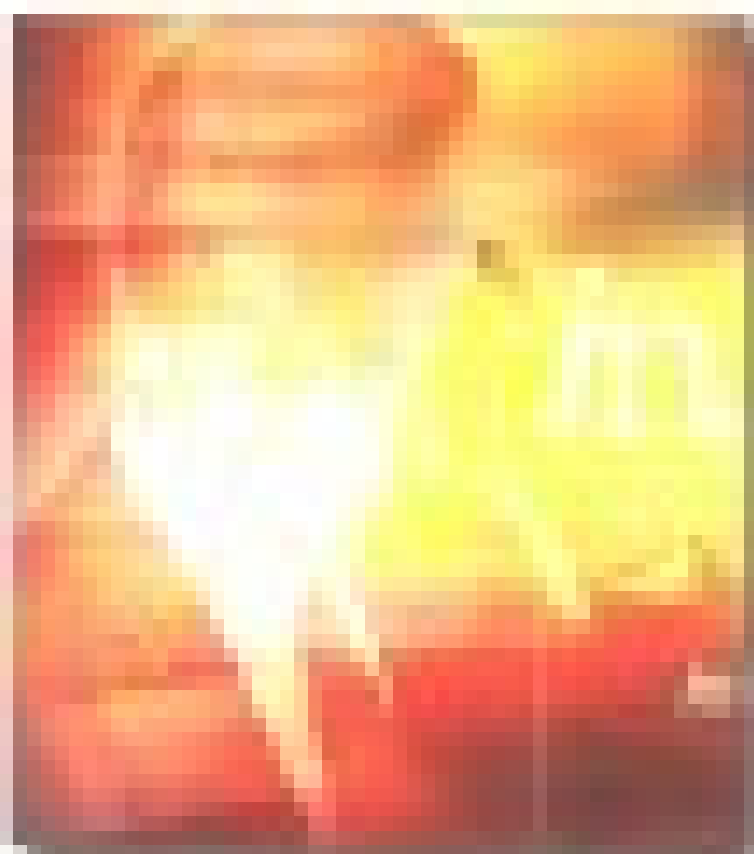


人民邮电出版社
POSTS & TELECOM PRESS

中文Authorware 多媒体制作

教程

■ 作者：王 明
■ 编者：王 明



21 世纪高等学校计算机基础教育系列教材

中文 Authorware 多媒体制作教程

冯建平 符策群 等编著

人民邮电出版社

图书在版编目 (CIP) 数据

中文 Authorware 多媒体制作教程 / 冯建平, 符策群编著. —北京: 人民邮电出版社, 2004.8
(21 世纪高等学校计算机基础教育系列教材)

ISBN 7-115-12327-6

I. 中... II. ①冯...②符... III. 多媒体—软件工具, Authorware—高等学校—教材
IV. TP311.56

中国版本图书馆 CIP 数据核字 (2004) 第 074724 号

内 容 提 要

Authorware 是功能强大、容易学习的多媒体制作工具软件, 特别适用于非专业程序人员开发多媒体软件。

本书以教与学的形式对 Authorware 6.5 多媒体软件进行了由浅入深的讲解, 内容包括: Authorware 基础知识、显示图标、动画图标、声音与数字电影图标、媒体导入、交互图标、判断分支、框架图标和导航图标、计算图标、变量、函数、表达式和脚本语句的应用、库、模块和知识对象的应用等。全书提供了 44 个实例, 每个实例均有详细的讲解, 而且还提供了大量的练习题。

本书的特点: 图文并茂, 由浅入深, 融教学与实例于一体。本书的所有实例都是作者根据教学需要精心准备的, 操作性很强, 读者只要认真阅读, 参照实例, 按照书中所讲述的步骤操作, 就可掌握讲授的内容。

本书可作为本科师范院校课件制作的教材, 也可作为广大计算机爱好者自学 Authorware 6.5 的参考书。

21 世纪高等学校计算机基础教育系列教材

中文 Authorware 多媒体制作教程

◆ 编 著 冯建平 符策群 等
责任编辑 邹文波

◆ 人民邮电出版社出版发行 北京市崇文区夕照寺街 14 号
邮编 100061 电子函件 315@ptpress.com.cn
网址 <http://www.ptpress.com.cn>
读者热线 010-67129259
北京汉魂图文设计有限公司制作
北京隆昌伟业印刷有限公司印刷
新华书店总店北京发行所经销

◆ 开本: 787×1092 1/16

印张: 18.75

字数: 451 千字

印数: 1-5 000 册

2004 年 8 月第 1 版

2004 年 8 月北京第 1 次印刷

ISBN 7-115-12327-6/TP · 4013

定价: 26.00 元

本书如有印装质量问题, 请与本社联系 电话: (010) 67129223

前 言

Authorware 是 Macromedia 公司推出的一种使用方便、功能强大的多媒体制作工具软件。它以图标和流程线构成程序，形象直观，易于学习和掌握，特别适用于非专业程序人员开发多媒体软件。Authorware 功能强大，可以导入多种格式的文本、图形图像、声音、视频、动画、电影等素材，被誉为多媒体创作的“大导演”，用它可以制作出多种交互式多媒体产品，例如，多媒体演示课件、多媒体电子图书系统、模拟实验、培训练习、多媒体交互式教学系统和多媒体数据库等。

全书共 11 章。第 1 章介绍 Authorware 基础知识，第 2 章介绍图形图像和文本处理，包括显示图标、等待图标、擦除图标和群组图标等，并给出 4 个实例；第 3 章和第 4 章介绍声音、数字电影、GIF 动画、Flash 动画、QuickTime 视频等文件的导入与使用，给出 4 个实例；第 5 章介绍 5 种类型的基本动画使用，给出 9 个实例；第 6 章是本书的重点，也是 Authorware 的重点难点部分，介绍 11 种类型的交互控制，通过 16 个实例列举达到对交互图标的灵活使用；第 7 章决策判断分支控制，给出 3 个实例；第 8 章框架与导航，介绍了跳转的方式与超文本的建立与链接；第 9 章介绍了变量、函数和表达式，以及一些 Authorware 系统变量和系统函数的使用方法；第 10 章介绍了库、模块和知识对象，以及如何高效率开发 Authorware 多媒体产品的方法；第 11 章介绍作品的打包与组织发行。

全书采用任务驱动的案例教学方式，将介绍知识与实例分析融为一体。读者可以一边编写程序，一边学习，逐步掌握 Authorware 6.5 的操作方法和提高程序设计的水平。全书提供了 44 个实例和几十个思考与练习题，程序实例有详细的讲解，容易看懂、便于教学。

本书主要作者有冯建平、吴丽华、符策群、李富芸、刘宇翔、肖华。参加本书实例制作的人员还有蒋惠、杨阳、覃绪林、梁润婵、刘广全、霍丽丽、任金涛、刘艳萍、藏公胜、丁艳丽、张朝华、何子琼等。在编写的过程中，得到了同行专家学者的大力支持，他们提出了许多好的意见和建议，在此一一表示感谢。

本书配有电子教案，书中所有实例程序及电子教案可从人民邮电出版社网站的下载区下载。具体网址为：<http://www.ptpress.com.cn/download/index.asp>。

编 者

目 录

第 1 章 Authorware 基础知识	1
1.1 Authorware 概述	1
1.1.1 Authorware 的主要特点	1
1.1.2 Authorware 6.5 新增功能	3
1.2 Authorware 6.5 系统配置要求与启动	3
1.2.1 系统配置要求	3
1.2.2 Authorware 6.5 的启动	4
1.3 Authorware 6.5 主界面	5
1.3.1 菜单栏	5
1.3.2 工具栏	10
1.3.3 设计图标工具栏	10
1.3.4 设计窗口	11
1.3.5 演示窗口	12
习题一	13
第 2 章 图形图像和文本的处理	14
2.1 显示图标及其应用	14
2.1.1 显示图标	14
2.1.2 演示窗口设置	15
2.1.3 绘图工具箱	16
2.1.4 保存程序	17
2.2 图形的绘制	17
2.2.1 直线及其属性	17
2.2.2 椭圆与矩形的绘制和调整	18
2.2.3 圆角矩形的绘制和调整	19
2.2.4 多边形的绘制和调整	19
2.3 图形对象的放置	20
2.3.1 图形对象先后次序的放置	20
2.3.2 图形对象排列与对齐	20
2.3.3 多个对象的编辑	22
2.3.4 显示模式	22
2.4 文本对象的处理	23
2.4.1 文本的创建	23
2.4.2 文本的编辑	24
2.4.3 文字的属性设置	25
2.4.4 文本的导入	26

2.4.5 嵌入变量	27
2.4.6 动手实践: 阴影文字的制作	28
2.5 显示图标属性与使用	29
2.5.1 显示图标属性	29
2.5.2 编辑多个显示图标	31
2.5.3 动手实践: 欧姆定律的实验演示	32
2.6 图像的导入和属性	34
2.6.1 图像的导入	34
2.6.2 图像的属性	34
2.7 擦除与等待图标的应用	36
2.7.1 擦除图标的属性	36
2.7.2 等待图标的属性	37
2.7.3 动手实践: 旋转的风扇	37
2.8 群组图标的应用	38
2.8.1 群组图标的组合	39
2.8.2 群组图标的属性	40
2.8.3 动手实践: 显示一个汉字的笔画	40
2.8.4 动手实践: 发光的钻石	41
习题二	42
第3章 声音、数字电影图标	44
3.1 声音图标	44
3.1.1 声音概述	44
3.1.2 声音文件格式	45
3.1.3 声音对象的导入	46
3.1.4 声音对象属性的设置	47
3.1.5 媒体同步	49
3.1.6 压缩声音	49
3.1.7 动手实践: 实现卡拉 OK 滚动字幕	50
3.2 数字电影图标	52
3.2.1 数字电影概述	52
3.2.2 电影图标支持的文件格式	52
3.2.3 数字电影的导入与属性设置	54
3.2.4 动手实践: 电影与音乐同步	56
3.2.5 动手实践: 给电影配音和配字幕	58
习题三	60
第4章 视频与动画文件的导入	61
4.1 视频图标	61
4.1.1 设置硬件设备	61
4.1.2 视频对象的导入与属性设置	62

4.2 GIF 动画导入	64
4.2.1 导入 GIF 动画	64
4.2.2 设置 GIF 动画的属性	65
4.3 Flash 动画导入	66
4.3.1 导入 Flash 动画	67
4.3.2 设置 Flash 动画的属性	68
4.4 QuickTime 视频文件导入	69
4.4.1 导入 QuickTime 文件	69
4.4.2 设置 QuickTime 文件的属性	70
4.4.3 动手实践: 一组视频叠加播放的实例	72
习题四	74
第 5 章 动画设计	75
5.1 动画图标的类型与特点	75
5.2 指向固定点的动画 Direct to Point	76
5.2.1 移动对象与移动属性的设置	76
5.2.2 移动对象的层属性	78
5.2.3 动手实践: 遨游的鱼儿	79
5.3 指向固定路径的终点动画 Path to End	81
5.3.1 移动路径与移动属性的设置	81
5.3.2 动手实践: 控制水分子热运动	83
5.3.3 动手实践: 万花筒	85
5.4 指向固定直线上的某点动画 Direct to Line	86
5.4.1 移动路径与移动属性设置	86
5.4.2 动手实践: 任意移动的气垫滑块	88
5.4.3 动手实践: 浏览画卷	88
5.5 指向固定路径上的任意点动画 Path to Point	90
5.5.1 移动路径与移动属性设置	90
5.5.2 动手实践: 控制卫星移动位置	91
5.5.3 动手实践: 圆形数字钟	93
5.6 指向固定区域内的某点动画 Direct to Grid	94
5.6.1 移动路径与移动属性设置	94
5.6.2 动手实践: 自动下棋	95
5.6.3 动手实践: 小球沿正弦轨迹运动	97
习题五	98
第 6 章 交互控制	100
6.1 交互作用分支结构	100
6.1.1 交互的类型与特点	100
6.1.2 交互响应的属性设置	101
6.1.3 交互图标的属性设置	104

6.2 按钮响应	106
6.2.1 按钮响应及其属性设置	107
6.2.2 动手实践: 星空动画	110
6.3 热区域响应	114
6.3.1 热区域响应及其属性设置	114
6.3.2 动手实践: 几何画板	117
6.3.3 动手实践: 控制电影的播放	118
6.4 热对象响应	121
6.4.1 热对象响应及其属性设置	121
6.4.2 动手实践: 会说话的月亮	122
6.5 目标区响应	123
6.5.1 目标区响应及其属性设置	123
6.5.2 动手实践: 拼图游戏	125
6.5.3 动手实践: 浏览超大图像	127
6.6 下拉菜单响应	129
6.6.1 下拉菜单响应及其属性设置	130
6.6.2 动手实践: 简单考试系统制作	131
6.7 条件响应	133
6.7.1 条件响应及其属性设置	134
6.7.2 动手实践: 交通红绿灯	135
6.7.3 动手实践: 猜数游戏	136
6.8 文本输入响应	139
6.8.1 文本输入响应及其属性设置	139
6.8.2 动手实践: 填空题小测验	143
6.8.3 动手实践: 物理行程	144
6.8.4 动手实践: 验证密码	145
6.9 按键响应	148
6.9.1 按键响应及其属性设置	148
6.9.2 动手实践: 按键单选题	149
6.10 时间限制响应	151
6.10.1 时间限制响应的属性设置	151
6.10.2 动手实践: 抢答题制作	153
6.11 重试限制响应	153
6.11.1 重试限制响应的属性设置	153
6.11.2 动手实践: 限次猜数	154
6.12 事件响应	156
6.12.1 事件响应的属性设置	156
6.12.2 动手实践: 日历 Active 控件的使用	157
习题六	159

第7章 决策判断分支控制	161
7.1 决策判断分支结构的组成	161
7.2 决策判断分支结构的设置	162
7.2.1 决策判断图标的属性设置	162
7.2.2 分支的属性设置	163
7.2.3 决策判断图标的基本使用演示	163
7.3 决策判断应用举例	167
7.3.1 动手实践: 钻石发光	167
7.3.2 动手实践: 随机抽取的抢答题	168
7.3.3 动手实践: 算数减法测试	170
习题七	172
第8章 框架与导航	174
8.1 导航结构的组成及功能	174
8.2 框架图标	175
8.2.1 框架图标的属性	175
8.2.2 页图标	176
8.2.3 导航控制	176
8.2.4 动手实践: 图片浏览	176
8.3 导航图标	179
8.3.1 导航图标的属性	179
8.3.2 直接跳转与调用	184
8.3.3 动手实践: 百科知识	184
8.4 超文本	185
8.4.1 超文本对象的建立与链接	185
8.4.2 动手实践: 超链接音乐	187
习题八	189
第9章 变量、函数和表达式	191
9.1 概述	191
9.2 变量	191
9.2.1 变量的数据类型	191
9.2.2 系统变量与自定义变量	193
9.2.3 变量的使用场合	194
9.2.4 变量属性的设置	195
9.3 函数	197
9.3.1 函数的类型	197
9.3.2 函数的参数和返回值	197
9.3.3 函数的使用场合	198
9.3.4 函数属性的设置	198
9.3.5 导入外部扩展函数	199

9.4 表达式	201
9.4.1 运算符的类型	201
9.4.2 运算符的优先级	202
9.4.3 表达式	203
9.5 语句	203
9.5.1 条件语句	203
9.5.2 循环语句	204
9.5.3 动手实践: 编写代码	206
习题九	207
第 10 章 库、模块和知识对象	210
10.1 库的使用	210
10.1.1 库窗口	210
10.1.2 库文件的建立	211
10.1.3 库文件的编辑	212
10.1.4 链接的建立与断开	213
10.2 模块的使用	214
10.2.1 模块的概念	214
10.2.2 模块的创建与使用	214
10.3 知识对象的使用	215
10.3.1 知识对象的概念	215
10.3.2 知识对象的种类	216
10.3.3 模块选择板	221
10.3.4 动手实践: 用滑动条控制小球运动速度	222
10.3.5 动手实践: 制作信息提示对话框	226
10.3.6 动手实践: 制作多项选择题	228
习题十	235
第 11 章 作品的打包与发行	237
11.1 文件的组织	237
11.1.1 素材的组织	237
11.1.2 作品发行时包含的文件	238
11.2 文件的打包发行	239
11.2.1 源文件的打包	239
11.2.2 库文件的打包	240
11.2.3 一键发布	241
习题十一	247
附录 1 上机实验	248
附录 2 Authorware 6.5 常用系统变量一览表	262
附录 3 Authorware 6.5 常用函数一览表	272
参考文献	289

第 1 章

Authorware 基础知识

【本章概述】

本章主要介绍 Authorware 6.5 的特点、主要功能和界面布局，重点介绍 Authorware 6.5 的主界面布局及其设计图标工具栏、设计窗口、流程线、演示窗口以及它们之间的关系。

1.1 Authorware 概述

Authorware 是 Macromedia 公司推出的适合于专业人员以及普通用户开发多媒体软件的创作工具。它最初为计算机辅助教学而开发，经过十多年的发展，已经成为功能强大、使用范围广泛的多媒体制作软件，可以制作资料类、广告类、游戏类和教育类等各种类型的多媒体作品。

自 1992 年 Macromedia 公司推出了 Authorware 2.0 版本以来，Authorware 版本不断升级，1995 年推出 Authorware 3.0 版，1997 年推出 Authorware 4.0 版，1998 年推出 Authorware 5.0 版，2001 年推出 Authorware 6.0 版，2002 年发布了 Authorware 6.5 版，产品由原来基本能实现多媒体软件设计的有限功能，发展为方便编程、文件兼容、跨平台兼容、文件压缩、变量和函数的使用更加完善和支持更加丰富的媒体的功能更加强大的多媒体制作软件。Authorware 6.5 版本，不但加强了流程设计对图标操作的支持，而且计算图标编辑器更加强大。现在 Authorware 6.5 几乎支持 Windows Media Player 所支持的所有媒体文件，像 ASF、ASX、WMV 及 IVF 等格式的文件。

正是因为 Authorware 这种基于设计图标和流程线的多媒体设计平台，丰富的函数和程序控制功能，具有将编辑系统和编程语言较好地融合到了一起的特点，Authorware 得到了学习者的喜爱。

本书以 Authorware 6.5 版本进行学习和操作，但书中所涉及的技术内容对于 Authorware 6.5 版以前的版本也都基本适用。

1.1.1 Authorware 的主要特点

Authorware 是多媒体领域的经典软件产品，它有以下特点。

1. 面向对象的可视化编程

Authorware 程序由图标和流程线组成, 它提供了 13 个形象的设计图标。这种流程图式的程序直观地表达了程序结构和设计思想, 整个程序的结构和设计图在屏幕上一目了然。Authorware 支持鼠标拖放操作, 可以将多媒体文件(包括声音/视频、图像等)从资源管理器或图像浏览器中直接拖放到流程线上、设计图标中及库文件之中, 从而使 Authorware 能清晰地表现结构复杂的程序设计。

2. 丰富的媒体支持与素材管理

Authorware 可以支持文字、图形、图像、动画、声音、视频等多种格式的素材文件, 使得作品的信息形式丰富多样。

它有 3 种素材管理的方法: 一是保存在 Authorware 内部文件中; 二是保存在库文件中; 三是保存在外部文件中, 以链接或直接调用的方式使用, 可以按 URL 地址访问。它还提供了管理外部素材的浏览器, 能够在外部文件存放位置发生变化时与外部素材保持链接, 支持对外部素材的大小变换、裁剪和按比例缩放等, 同时可以使用外部素材的原始格式。

3. 强大的交互功能

Authorware 有 11 种交互响应方式, 每种交互响应方式对用户的输入又可以做出若干种不同的反馈, 对流程的控制方便易行, 在作品中可以实现所需要的各种交互功能。

4. 方便复杂程序开发

Authorware 具有强大的页面管理和检索功能。使用框架图标, 无须编程即可制作出多层次、多页面的复杂的程序结构; 丰富的系统变量和系统函数, 使得编程更加灵活和细致; 丰富的知识对象(系统提供的程序模块), 大大提高了开发效率。

5. 对网络应用提供完善的支持

Authorware 通过使用增强的流技术, 极大地提高了网络程序的下载效率, 它通过跟踪和记录用户最常使用的程序内容, 智能化地预测和下载程序片断, 因此可以节省大量的下载时间, 提高了程序运行的效率。在线执行的程序内部现在可以整合 MP3 流式音频, 通过使用高压缩率及低带宽的 MP3 流式音频, 可以提高在线程序的执行速度和增强声音的表现效果。

6. 提供方便强大的发行功能

Authorware 集成了强大的发行功能, 只需要一步操作, 就可以保存项目并将项目发行到 Web、CD-ROM、本地硬盘或者局域网, 最终产品可以脱离开发环境, 在 Windows 操作系统下直接运行。

Authorware 美中不足的是不太注重细小的功能, 在内部生成动画、合成声音、显示图像等方面的能力, 比不上像 Director 那样的多媒体软件。但它那清晰的整体结构和强大的合成

能力，是其他多媒体软件所无法比拟的。

1.1.2 Authorware 6.5 新增功能

1. 改进的用户设计界面

Authorware 6.5 支持直接拖曳显示图标进入群组图标，支持拖曳显示图标与移动图标建立链接关系，支持拖曳包括显示对象的图标与擦除图标建立链接关系以及支持拖曳导航图标与框架建立链接关系。

2. 增加了流媒体支持

Authorware 6.5 直接使用电影图标来播放流媒体格式的文件，包括 Windows Media Player 所支持的所有媒体文件类型，如 ASF、ASX、WMV、IVF 等格式的文件。

3. 支持 JavaScript

Authorware 使用的是与 Macromedia Dreamweaver MX 和 Macromedia Flash MX 相同的 JavaScript 构造，可以直接导入 Flash MX 建立的 SWF 动画。

4. 充足的脚本工具

比 Authorware 6.0 新增了插入脚本结构片断这个实用的按钮功能，从而使插入特殊符号、插入消息对话框和插入脚本结构片断都放到了计算图标的工具栏中。支持用户自定义函数功能，可以直接将计算图标定义成一个 Script Icons 函数，从而在其他计算图标中直接调用。

5. 新增知识对象 Accessible Application Framework Model

Accessible Application Framework Model 创建支持易用性的程序框架结构，让你更加快速地开发出一个作品。

6. 图标名支持变量

可以在图标名中使用变量，从而可以在程序中通过更改变量的值来变换图标名，这在使用图标名作为按钮的标签时特别有用。

1.2 Authorware 6.5 系统配置要求与启动

1.2.1 系统配置要求

1. 系统基本配置要求

由于 Authorware 6.5 需要综合包括图、文、声、像等多种信息，因此它对计算机软硬件

的要求比较高。下面列出了运行 Authorware 6.5 的系统基本配置要求。

- CPU: 具有浮点运算的 Pentium 系列
- 内存: 最小 32MB, 推荐 48MB
- 系统平台: Windows 98/2000/XP/NT4.0 或 Macintosh
- 其他: 64MB 以上硬盘空间和 CD-ROM 驱动器

2. 其他工具与软件要求

在进行多媒体创作时, 还应具有声卡、传声器、扫描仪等辅助创作工具。由于 Authorware 6.5 的帮助文件采用了 HTML 格式, 因此还必须安装 Internet 浏览器。此外, 为了处理 Authorware 6.5 使用的素材信息, 还需要以下种类工具软件的支持。

- 图像处理软件, 例如 Photoshop
- 三维动画制作软件, 例如 3ds max
- 平面动画制作软件, 例如 Flash
- 声音处理软件, 例如 WaveEdit
- 数字视频制作软件, 例如 Premiere

由于 Authorware 6.5 的安装比较简单, 这里不再讲述安装过程。

1.2.2 Authorware 6.5 的启动

启动 Authorware 6.5 可以通过下面两种方法进行。

1. 通过桌面快捷图标启动 Authorware 6.5

这是启动 Authorware 6.5 最简单、最常用的方法。如果桌面上已经有了 Authorware 6.5 快捷方式图标, 双击它, 即可启动 Authorware 6.5。

如果桌面上没有这个图标, 可以通过下面的方法建立该图标。首先找到安装在硬盘上的 Authorware 6.5 目录, 打开该文件夹, 然后找到 Authorware 6.5 启动文件, 将它拖曳到桌面上, 即可建立快捷图标。

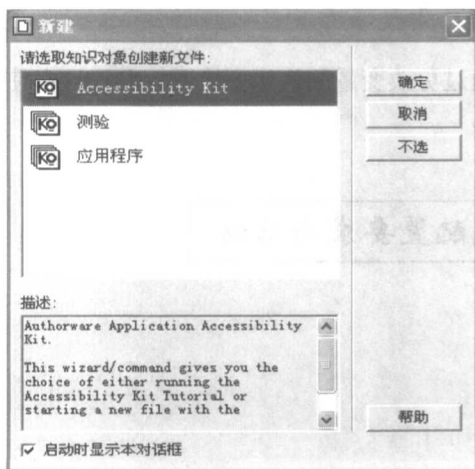


图 1-1 创建新文件

2. 通过开始菜单启动 Authorware 6.5

操作的过程是选择“开始 | 程序 | Macromedia | Macromedia Authorware 6.5”。

通过以上两种方法之一启动 Authorware 6.5 后, 在进入 Authorware 6.5 主界面之前, 系统将会出现一个欢迎画面。只要点一下鼠标或稍等片刻, 画面就会消失。欢迎画面消失后, 出现在屏幕最前面的是“新文件”对话框, 如图 1-1 所示, 这是“使用知识对象”(Knowledge Object)的向导窗口, 此处先暂且略过, 按“取消”或“不选”按钮跳过它, 就可以进入 Authorware 6.5 主界面了。

1.3 Authorware 6.5 主界面

Authorware 6.5 的操作界面是典型的 Windows 应用程序界面。启动 Authorware 6.5 后, 默认的屏幕布局如图 1-2 所示。窗口共分为: 标题栏、菜单栏、工具栏、设计窗口、知识对象对话框、演示窗口和设计图标工具栏。下面分别介绍这些组成部分的功能和用途。



图 1-2 Authorware 6.5 主界面

1.3.1 菜单栏

Authorware 6.5 的菜单栏分为 11 个菜单, 如图 1-3 所示。

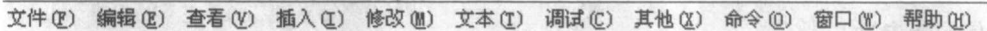


图 1-3 Authorware 6.5 的菜单栏

各选项的主要作用如下。

1. “文件”菜单主要说明

“文件”菜单如图 1-4 (a) 所示。

(1) “新建”菜单项: 建立一个新的文件, 它有 3 个子菜单项。

- “文件”: 建立一个新的未命名的程序文件, 扩展文件名为 .a6p。
- “库”: 建立一个新的库文件, 扩展名为 .a6l。若此前未打开或建立任何程序文件, 则此命令还同时建立一个新的未命名的程序文件。
- “方案”: 建立一个新的未命名的工程文件, 扩展文件名为 .a6p。

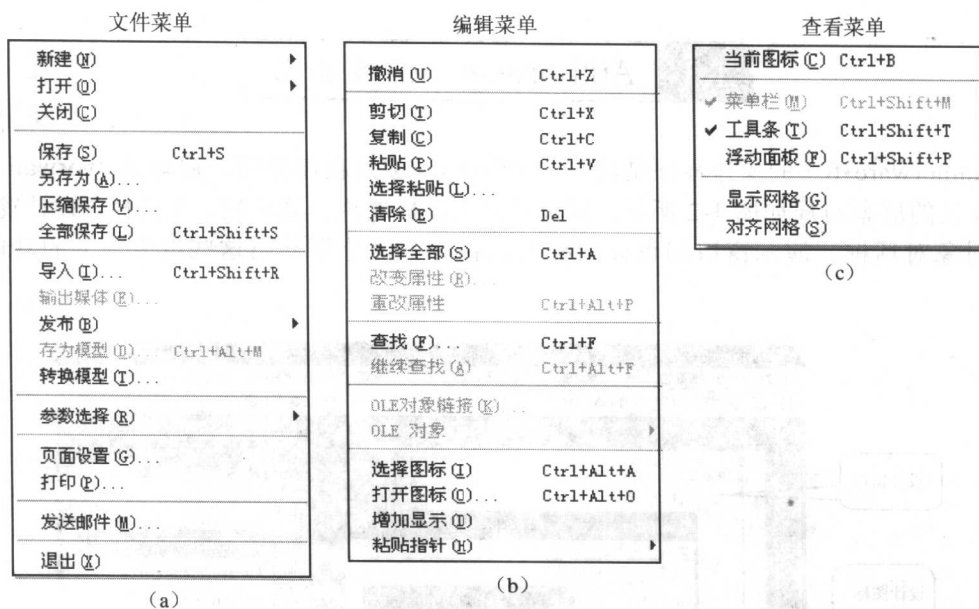


图 1-4 文件、编辑和查看的下拉菜单

(2) “压缩保存”菜单项：以紧凑格式保存文件。用此菜单项保存文件时，系统会对要保存的文件进行优化，压缩尺寸，以提高访问速度。但是这种方式保存时速度会慢些。

(3) “导入”菜单项：导入外部文件。利用它可导入外部已存在的文本、图片、声音、动画等外部媒体文件。可以采用链接到文件的方式导入，这样外部文件并没有放到 Authorware 的程序中。

(4) “发布”菜单项：将制作好的文件打包发布。

(5) “存为模型”菜单项：保存到模块文件。选择该菜单命令后，将弹出一个模块保存对话框。

(6) “转换模型”菜单项：将 Authorware 以前版本的模块文件转换为 Authorware 6.5 格式的模块文件。

(7) “参数选择”菜单项：外部视频设置。设置诸如影碟机的型号，与计算机相连的串行通信口等参数。

2. “编辑”菜单主要说明

“编辑”菜单如图 1-4 (b) 所示。

(1) “选择粘贴”菜单项：与“粘贴”菜单项的功能类似，不同的是粘贴时可以选择粘贴内容的格式。

(2) “改变属性”菜单项：改变一个或多个选择图标的属性。

(3) “重改属性”菜单项：重新改变属性。与上一菜单项类似。

(4) “OLE 对象链接”菜单项：显示当前连接的 OLE 对象，并可对这些对象进行打开源文件编辑或中断连接等操作。

(5) “OLE 对象”菜单项：它可对 OLE 对象进行属性设置和修改等操作。