



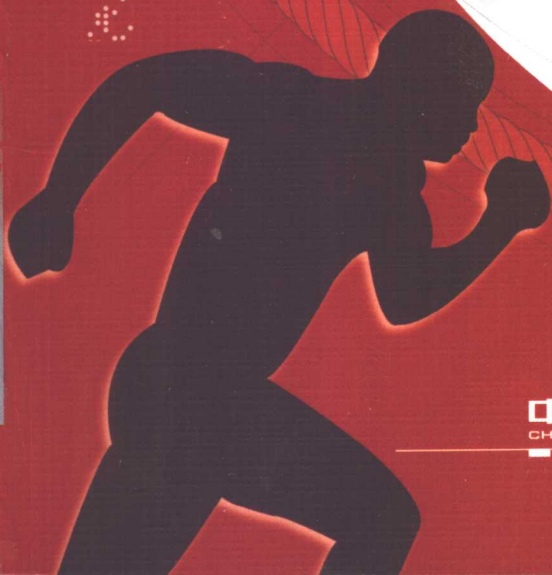
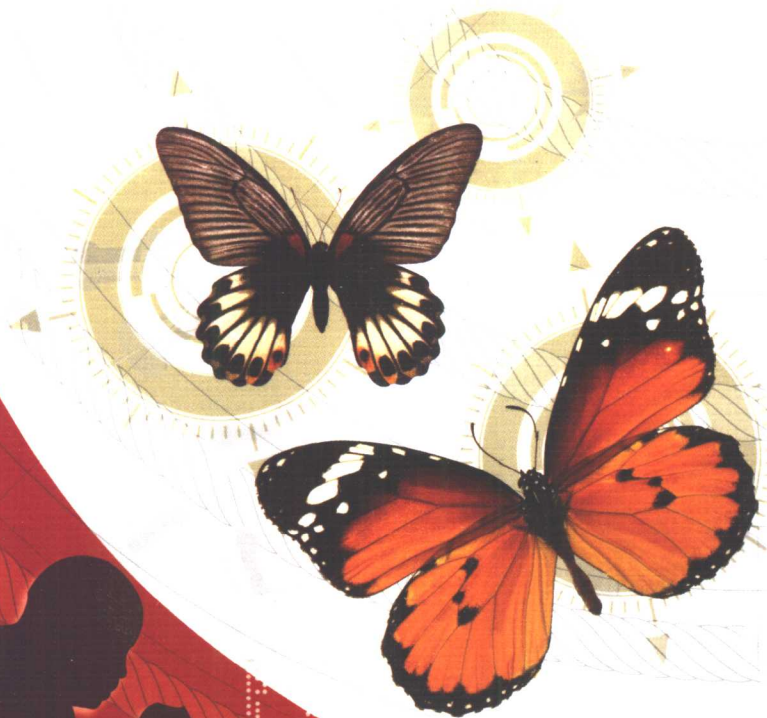
电脑技能百练丛书



Authorware 7.0 多媒体制作

技能百练

第一时间工作室 编著



中国铁道出版社
CHINA RAILWAY PUBLISHING HOUSE





Authorware 7.0 多媒体制作

技能百练

第一时间工作室 编著

中国铁道出版社
CHINA RAILWAY PUBLISHING HOUSE

内 容 简 介

Macromedia Authorware 7.0 是一个优秀的基于流程图标的交互式多媒体制作工具。本书将手把手地教你如何利用 Authorware 7.0 制作多媒体作品,分两篇讲解 Authorware 的制作方法和步骤,第一篇“Authorware 7.0 从零开始 50 练”,总共 50 个练习,分成 2 章,每一章包含一个大的案例,每个案例内的练习之间联系紧密,不可分割;第二篇是巩固提高篇,总共 50 个练习,对第一篇的知识进行补充讲解,同时增加一些新的知识和技巧。本书配套光盘中包括了书中的所有范例,以方便读者学习。

本书既适合于作为各类计算机院校及相关培训班的 Authorware 教程,也可以作为广大多媒体爱好者的自学教材。

图书在版编目 (CIP) 数据

Authorware 7.0 多媒体制作技能百练/第一时间工作室编著. —北京: 中国铁道出版社, 2004. 12

(技能百练系列)

ISBN 7-113-05858-2

I. A… II. 第… III. 多媒体—软件工具, Authorware 7.0 IV. TP311.56

中国版本图书馆 CIP 数据核字 (2004) 第 125974 号

书 名: Authorware 7.0 多媒体制作技能百练

作 者: 第一时间工作室

出版发行: 中国铁道出版社 (100054, 北京市宣武区右安门西街 8 号)

策划编辑: 严晓舟

责任编辑: 苏 茜 黄园园

封面制作: 白 雪

印 刷: 北京兴顺印刷厂

开 本: 787×1092 1/16 印张: 20.75 字数: 504 千

版 本: 2005 年 1 月第 1 版 2005 年 1 月第 1 次印刷

印 数: 1~5000 册

书 号: ISBN 7-113-05858-2/TP·1381

定 价: 35.00 元

版权所有 侵权必究

凡购买铁道版的图书,如有缺页、倒页、脱页者,请与本社计算机图书批销部调换。

出版寄语

技能百练含意

俗话说：千锤百炼，百炼成钢。不经历风雨，怎能见彩虹？

学电脑的路上，有你，有我，并不孤单。但你我用同样的鼠标，同样的键盘，同样的电脑配置，做出来的效果，却总不一样，这是为什么？

这是因为，一分耕耘，一分收获。

当然，不止这些，还因为没有创意，作品就没有灵魂。

所以，聪明应该转化成智慧，智慧激发灵感。

在电脑这个广阔的天地里，我们从来不停步。夜深了，击键声伴着家人的鼾声，时间从光标的箭头下飞逝。我们还不能歇息，电脑时代激励我们去创造具有生命力的作品。

但这一切，都有赖于我们掌握扎实的基础知识和技能。事实上也的确如此，君不见古埃及大大小小金字塔，因其底座大小不同，高低亦不同，底座越大，金字塔越高。

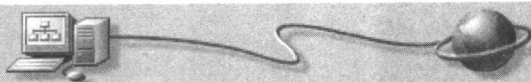
有鉴于此，我们推出《电脑技能百练丛书》，旨在与您电脑的旅途上一路同行！

丛书编委

本丛书由第一时间工作室创作完成。愿我们在第一时间共同感受来自电脑时代的最强音。

本丛书编委会成员如下：许茹林、张纱纱、程佑、周小洁、陆一明、郭超、胡腊梅、杨凡一、王磊、乔成成、马艳、李苗、张虎、王维玉、朱同玮、薛卫红等。

前言



Authorware 7.0 是美国 Macromedia 最新推出的一款多媒体制作工具, 允许使用文字、图片、动画、声音和数字视频等素材来创作交互式的应用程序。它可以用于产品开发和制作各种电子出版物的介绍说明以及教学和商业领域等。

本书有以下特点: (1) 采用实例教学法, 将每一个知识点融进 100 个实例之中, 易学易懂。(2) 知识点突出, 每一个实例都将用到的知识点列于实例制作之前, 便于加深理解与掌握。(3) 所举实例力求技术性与实用性的统一。(4) 重难点知识清晰。

本书共分两篇, 第一篇以案例进行导航学习, 第二篇进行巩固和提高。其中第一篇包括两大案例, 从零开始学习 Authorware 7.0, 在第一篇案例中穿插了基本知识进行讲解, 这是学习多媒体开发必修的学习内容。每个案例根据制作流程细分到每个练习之中, 后一个练习是在前一个练习的基础之上深入学习, 练习与练习之间环环相扣, 直到本案例全部制作完成, 以使读者可以学习和掌握整套多媒体应用程序的制作过程。第二篇是在第一篇的基础上进行巩固所学知识, 同时, 补充第一篇中未学习到的知识内容。通过两篇案例的讲解, 相信读者可以迅速掌握 Authorware 7.0 多媒体软件的开发过程, 以达到本书制作综合案例的目标。

本书所有实例源程序、素材和效果图都随光盘附送。

由于作者水平有限, 书中错误和不当之处敬请专家和读者批评指正, 并可直接与作者联系: wwwl@publicb.bta.net.cn。我们也会在适当的时间对本书的内容进行修订和补充, 并发布在天勤网站: <http://www.tqbooks.net> “图书修订”栏目中。

目 录

第一篇 Authorware 7.0 从零开始 50 练

第 1 章 “我的简历” 案例

练习 1 新建“我的简历.a7p”文件	3
练习 2 多媒体简历程序的初始化设置	11
练习 3 简历开场动画的导入	19
练习 4 简历程序主框架的建立	23
练习 5 确立简历主模块与子模块之间关系	29
练习 6 初步构建简历主程序控制组	36
练习 7 完善简历主程序控制组	44
练习 8 建立简历主模块退出程序	51
练习 9 建立简历主模块进入子模块响应程序	55
练习 10 建立简历主模块进入子模块程序	58
练习 11 构建“简历模块”的程序框架	63
练习 12 构建简历“封面”子模块	65
练习 13 构建简历“第一页”子模块	68
练习 14 设置简历“第一页”子模块	71
练习 15 设置简历“第一页”框架结构与页面	73
练习 16 构建简历“第二页”子模块	76
练习 17 设置简历“第二页”子模块	79
练习 18 设置简历“第二页”框架结构与页面	81
练习 19 构建并设置简历“第三页”子模块	84
练习 20 设置简历“第三页”框架结构与页面	86
练习 21 构建简历“平面设计”模块的程序框架	89
练习 22 构建“超时空跳转”子模块	91
练习 23 制作简历“平面设计”中“斗转星移”的效果	94
练习 24 制作简历“平面作品”模块的框架结构	96
练习 25 添加简历“平面作品”模块的页面	98
练习 26 构建简历“摄影作品”程序框架	100
练习 27 添加简历“摄影作品”模块的页面	102

练习 28	对简历“平面设计”模块进行收尾设置	104
练习 29	为多媒体简历添加背景音乐	107
练习 30	“我的简历.a7p”文件的打包	111

第 2 章 “多媒体教学光盘”案例

练习 31	教学光盘程序主框架的建立	114
练习 32	制作教学光盘片头	116
练习 33	制作主程序控制组模块的内容	118
练习 34	制作主程序控制组动画伴随声音播放	119
练习 35	制作软件学习模块中文本的页面链接	121
练习 36	制作软件学习模块中输入正文对象	123
练习 37	制作认识 Photoshop cs 的滚动字幕	125
练习 38	制作认识 Photoshop cs 模块的下拉菜单（一）	127
练习 39	制作认识 Photoshop cs 模块的下拉菜单（二）	129
练习 40	制作软件学习模块中的测验题	131
练习 41	制作作品展示模块图片的输入	133
练习 42	制作作品展示模块图片的上下翻页	135
练习 43	制作作品展示模块图片的局部放大	137
练习 44	制作作品展示模块的雕刻字效果	139
练习 45	制作帮助模块初步内容构建	141
练习 46	制作帮助模块中的页面查询	143
练习 47	制作帮助模块中的退出信息确认框	145
练习 48	制作退出程序模块	147
练习 49	制作教学光盘背景图片的多种过渡效果	149
练习 50	制作“多媒体教学光盘”的打包	151

第二篇 Authorware 7.0 巩固提高 50 练

实例 51	夏日夜空	154
实例 52	显示日期与时间	157
实例 53	模拟 400 米赛跑	159
实例 54	小球随机入盒	163
实例 55	汽车展示	165
实例 56	汽车展示交互	167
实例 57	拼图游戏	170
实例 58	红绿灯效果	174
实例 59	坦克决战	177
实例 60	超级链接文本	181
练习 61	制取氯气的仪器安装过程	184
练习 62	制取氯气及其净化的过程	189

练习 63	三角函数的绘制	199
练习 64	凸透镜成像原理	203
练习 65	平面镜成像原理	208
练习 66	长方体对角线定理	213
练习 67	自感	218
练习 68	二次函数图像平移	222
练习 69	根据参数绘制抛物线	227
练习 70	几何单选题	231
练习 71	照片的浏览	237
练习 72	循环演示图片	240
练习 73	手动与自动演示图片	244
练习 74	音乐的添加及控制	250
练习 75	简单的 MP3 播放器 (一)	253
练习 76	简单的 MP3 播放器 (二)	257
练习 77	简单的 MP3 播放器 (三)	261
练习 78	简单的 MP3 播放器 (四)	263
练习 79	简单的 MP3 播放器 (五)	266
练习 80	导入数字化电影	269
练习 81	寻找并打开光驱	272
练习 82	打开当前文件所在磁盘根目录	274
练习 83	发送电子邮件	276
练习 84	打印文件	279
练习 85	自制滚动条	282
练习 86	动态光标	287
练习 87	库的应用	290
练习 88	调整屏幕分辨率	292
练习 89	进度条效果	294
练习 90	打猎游戏 (一)	297
练习 91	打猎游戏 (二)	300
练习 92	打猎游戏 (三)	303
练习 93	检测计算机是否可以上网	307
练习 94	制作 Internet 浏览器	309
练习 95	调用其他应用程序	312
练习 96	读取文件	314
练习 97	自制子菜单	316
练习 98	得到 Windows 系统信息	318
练习 99	TextBox 控件	320
练习 100	控制 Gif 动画播放	322

第一篇

Authorware 7.0 从零开始 50 练

本篇目标

Macromedia Authorware 7.0 是一个优秀的基于流程图标的交互式多媒体制作工具。本书将从基本知识入手教你如何利用 Authorware 7.0 制作和开发多媒体程序。

本篇由两大章 50 个练习组成，每一章都是一个完整的多媒体程序。对没有接触过多媒体软件的读者来说，我们也会让你做一个多媒体制作高手。对有基础的人来说，可以用来巩固提高所学知识。

本篇案例

- “我的简历” 案例
- “多媒体教学光盘” 案例

第1章

“我的简历”案例

本章导读

本例作为第一篇的第一个案例，从零开始带领大家制作多媒体作品开发。

本例说明：本例是为求职应聘的人提供一个电子参考资料。希望大家能够喜欢。

技能要求：熟练掌握 Authorware 一些常用工具，掌握创建多媒体程序开发的思路和方法。

练习 1 新建“我的简历.a7p”文件

练习目标

本练习是本章的第一个练习，也是作为 Authorware 入门的练习，故从最基本的开始讲起。本练习的目的是新建一个“我的简历.a7p”文件，此文件作为整个多媒体程序的基础，也是一个设计平台，在以后的练习当中不断地向其添加新的内容，因此要求读者从现在起就打下良好的基础，并且在操作的过程中熟悉 Authorware 7.0 界面的组成，掌握新建文件的方法，如何对工作界面进行设置以及文件的保存、关闭及其格式等知识。

通过本练习的实际操作，读者不仅可以学到以上知识，还可以学到与其相关的其他知识和技巧，如所有命令的快捷键、多种操作方法等。

基本概念

一、新建文件

当双击桌面上的  Macromedia Authorware 7.0.Lnk 图标后，将会出现该软件的欢迎界面，在此欢迎界面中有软件的版本号、用户名等信息。

单击鼠标左键欢迎界面消失（也可以等待几秒钟后自动消失），接着映入眼帘的是如图 1-1 所示的 New Project（新项目）对话框，询问是否要借用一个知识对象（知识对象的内容在后面的第 2 章练习 40 和练习 47 中将进行讲解）建立新文件，单击 Cancel 按钮跳过，进入如图 1-2 所示的 Authorware 7.0 工作界面。

由上面的知识可知，当打开 Authorware 时，系统会自动创建一个新文件。那么，怎样用手工方式创建新文件呢？

这主要用到工具栏上的新建  按钮，单击此按钮或者执行 File→New→File 命令，也会弹出如图 1-1 所示的对话框，接着单击 Cancel 按钮跳过，此时手工创建文件完成，这与图 1-2 所示的新建文件完全相同。

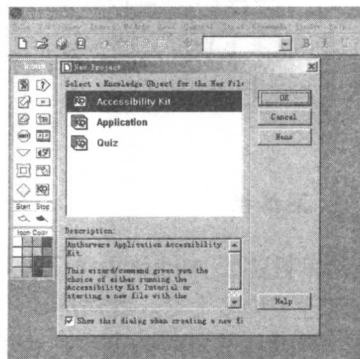


图 1-1

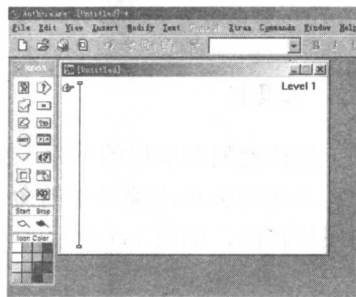


图 1-2

4 Authorware 7.0 多媒体制作

二、Authorware 7.0 界面组成

Authorware 7.0 的工作界面并不仅仅是如图 1-2 所示的样式,而是由许多面板与窗口组成,如图 1-3 所示。下面对各面板与窗口逐一进行讲解。

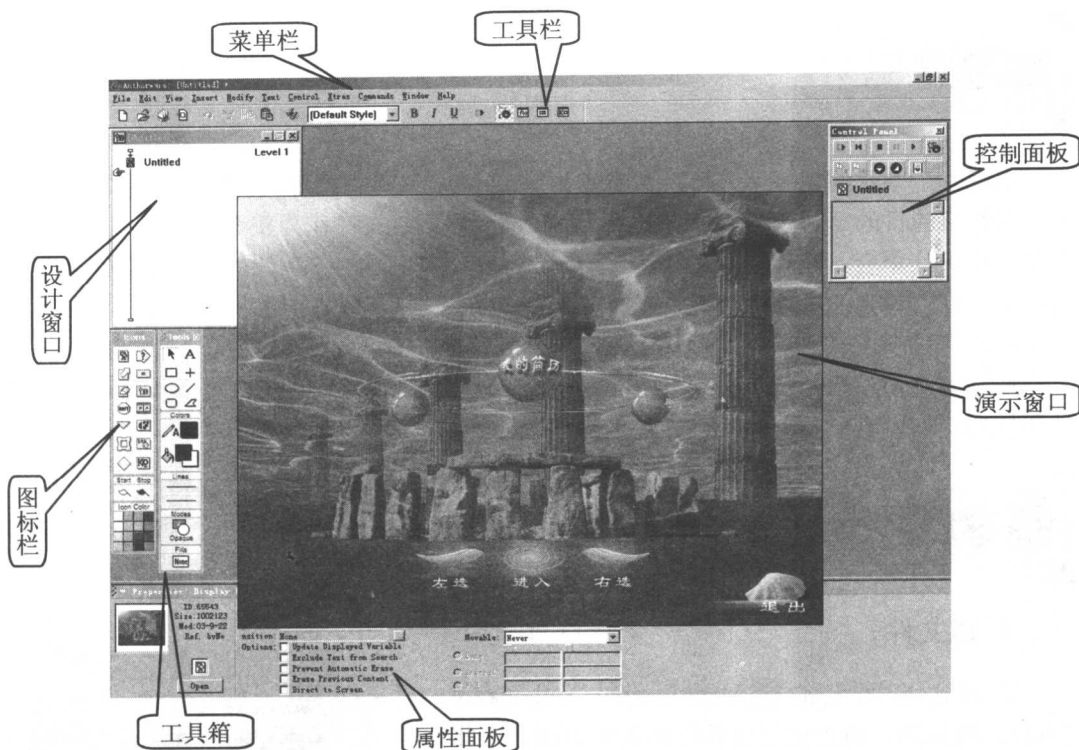


图 1-3

1. 菜单栏

菜单栏位于 Authorware 7.0 工作界面的上方,共有 11 组下拉式菜单,每一个下拉式菜单中包含了許多命令,各对应着不同的功能。按住(Alt)键的同时按菜单栏中具有下划线的字母,可以打开对应的下拉式菜单,如图 1-4 所示。

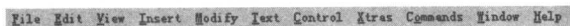


图 1-4

2. 工具栏

工具栏紧随菜单栏的下方,在其中有 17 个经常用到的工具,这使得在制作多媒体的过程中,不再去单击菜单中的命令,而是直接单击工具按钮即可方便快捷、省时省力地编辑多媒体程序,如图 1-5 所示。



图 1-5

3. 图标栏

图标是构成多媒体程序的重要组件，每个图标可以完成各自的功能，也可以进行组合构成多媒体程序，完成一个复杂的功能。在 Authorware 7.0 的图标栏中列出了所有的图标，其上半部分（参见图 1-3）图标的数量相对于 Authorware 7.0 多了一个知识对象（Knowledge Object）图标，共有 14 个。在图标栏下半部分的图标与 Authorware 7.0 相比基本上并未改变，其功能是用来配合程序的调试与标识。各个图标的名称及具体功能我们将在下一个练习中讲到。

4. 设计窗口

设计窗口是组建程序的窗口，即编写的所有流程都在其中，如图 1-6 所示。

Authorware 7.0 用“层”的方式来管理设计窗口，在每一个设计窗口的右上角有一个“Level #”的字样，其中“#”是层号，它所代表的数字是几，则这个设计窗口就是第几层的窗口。层号大的层是层号小的层的子层。在设计窗口左上角的标题栏中是该层的名称，如果该层是某一层的子层，则该层的名称是其上一层中某一图标的名字。此处的概念读者可以在以后的练习过程中慢慢体会。

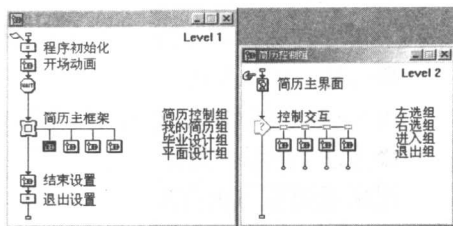


图 1-6

在新建了一个文件以后，设计窗口内，左边有一根竖线，称之为“流程线”，流程线上下两头的小矩形分别是“开始点”与“结束点”。流程线上的图标，可以用鼠标拖曳图标栏中的图标进行添加（读者可以试着添加几个图标）。当添加完图标之后（具体的操作方法在下一个练习中讲到），每个设计窗口中左边竖直的流程线“主流程线”，它就像一棵大树的主干，而枝干是与主流程线相连的横线，称之为“子流程线”；程序从开始点运行，沿着流程线上的箭头依次执行每一个图标，当遇到子流程线时，进入子流程线上继续运行；当没有遇到跳转命令时，程序将执行每一层的每一个图标，最后回到主流程线上，从结束点结束整个程序。

5. 属性面板

单击菜单栏中的 Modify 下拉菜单，然后单击 File 子菜单，选择 Properties 命令（以后将这一系列动作称为“执行 Modify→File→Properties 命令”），属性面板就会出现在工作界面的下方（参见图 1-3）。属性面板是用来对某一个对象的属性进行设置，对象不同，属性面板中显示的内容不同。刚弹出的属性面板是当前正在制作的多媒体文件的属性，具体设置参见本练习中的“文件属性设置”。此时可以试着单击设计窗口中的图标，并观察属性面板的变化，会发现单击的图标不同，属性面板内显示的内容也不同。其实属性面板显示的内容就是选中图标的属性信息，而设置这些图标的属性，正是以后将要具体学习的。

6. 演示窗口

演示窗口的作用是将所有素材（文本、图形图像等）通过演示窗口的直观表现进行添

加, 它也是程序的预览窗口。当制作的多媒体程序有问题时, 通过演示窗口的预览与操作便可以解决。演示窗口的大小可以在上面提到的属性面板中进行设置, 具体设置参见本练习中的“文件属性设置”。

7. 工具箱

从图标栏中拖曳第一个显示图标到流程线上, 双击此图标, 与演示窗口同时弹出的就是工具箱, 如图 1-7 所示。

在工具箱中有一些常用工具, 下面分别进行讲解。

● (选择工具)

用来选择某一对象进行移动、变换等操作。

● (文本工具)

用来在显示图标与交互图标中输入文字。

● (矩形工具)

用来画矩形与正方形。

● (直线工具)

用来画水平线、竖线与 45° 斜线。

● (椭圆工具)

用来画椭圆与正圆。

● (斜线工具)

用来画任意角度的斜线。

● (圆角矩形工具)

用来画圆角矩形与圆角正方形。

● (多边形工具)

用来画任意一个不规则多边形, 在演示窗口中用鼠标连续单击几个点, 结束时双击鼠标即可完成多边形的绘制。

● (边框、字体颜色设置工具)

单击此工具就会弹出如图 1-8 所示的颜色设置框。在其中单击色块便可设置已选中图形的边框与字体的颜色。

● (前景、背景颜色设置工具)

单击此工具也会弹出如图 1-8 所示的颜色设置框。在其中单击色块便可设置前景与背景的颜色。

● (线型设置工具)

单击此工具会弹出如图 1-9 所示的线型设置框。其中的上半部分是用来设置边框与线段的粗细; 下半部分用来设置线段是否带箭头。单击线型设置框中的线型便可设置演示窗口中已选择的对象。

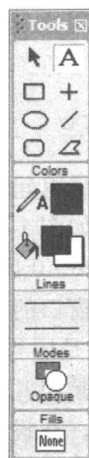


图 1-7

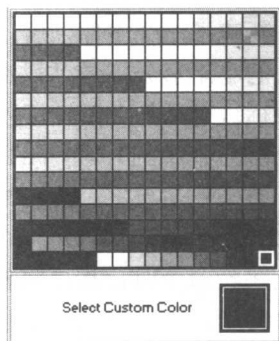


图 1-8



图 1-9

● (显示模式工具)

单击此工具会弹出如图 1-10 所示的模式设置框。Authorware 提供了 6 种图形的显示模式。从上到下依次为：

- Opaque 不透明模式
- Matted 遮蔽模式
- Transparent 透明模式
- Inverse 反相模式
- Erase 擦除模式
- Alpha 阿尔法模式

具体应用会在后面各练习中学到。

● None (图形填充工具)

单击此工具会弹出如图 1-11 所示的填充设置框。此设置只对上面提到的画图工具画出的图形有用，可以在其中选择填充样式对选中的图形进行填充，但前提条件是背景色不能为黑色，否则填充样式不能显示出来。

注意：有兴趣的读者可以双击工具箱中的每一个图形绘制工具，看看有何发现？

8. 控制面板

单击工具栏中的  按钮，将会弹出控制面板，如图 1-12 所示。单击其中的  按钮，控制面板将会展开，如图 1-13 所示。当再次单击此按钮时，控制面板将会还原。

控制面板是用来对多媒体程序进行调试的，其中有运行按钮 、复位按钮 、停止运行按钮 、暂停按钮 、继续运行按钮 、显示跟踪按钮 、从开始旗帜运行按钮 、复位到开始旗帜按钮 、跳跃跟踪按钮 、单步跟踪按钮 、显示/关闭跟踪窗口按钮 、显示隐藏事物按钮 。这些按钮的用法将在后面各练习中具体讲解。

9. Authorware 7.0 的其他窗口

Authorware 7.0 除了上述的各窗口外，还有函数窗口、变量窗口、知识对象窗口。当用鼠标左键单击工具栏上最右边 3 个按钮 、、 时，将会弹出如图 1-14~1-16 所示的上述 3 个窗口。

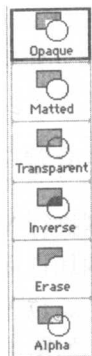


图 1-10

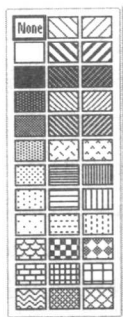


图 1-11

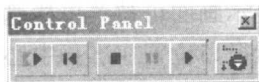


图 1-12

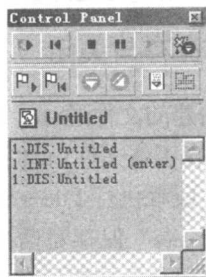


图 1-13



图 1-14

函数窗口和变量窗口提供在编写程序时需要的系统函数和系统变量。在工具栏上的知识对象按钮是 Authorware 7.0 新增的, 知识对象 (Knowledge Object) 是一个能够提供一定功能的完整模块, 使用知识对象可以在其向导的指引下完成一个复杂的程序, 这样我们制作多媒体的效率就可以大大提高, 使编程趋于简单化。具体应用在练习 6 与练习 42 中讲到。

三、文件属性设置

在前面提到执行 Modify→File→Properties 命令将会弹出文件的属性面板, 它用来设置多媒体程序演示窗口的大小、位置等属性。接下来介绍一下面板中的各选项, 如图 1-17 所示。

在 Playback 选项卡中, Colors 项可以设置背景色 (Background); Size 项可以设置窗口尺寸, 其默认值为 640×480 (VGA, Mac13); “Options” 勾选栏是对演示窗口进行设置的, 当选中某一选项后, 便在演示窗口中出现该选项所指事物。其中 “Title Bar” 指标题栏; “Menu Bar” 指菜单栏; “Task Bar” 指任务栏; 当勾选 “Overlay Menu” 选项, 表示所显示画面可被菜单栏遮住; “Center on Screen” 指演示窗口位置在屏幕中心; “Match Window Color” 指是否使用背景色; “Standard Appearance” 指标准状态。Interaction 与 CMI 选项卡不常用, 这里不介绍。

四、文件保存与关闭

在对新建的文件进行了设置或写入了多媒体程序后, 应该保存工作文件, 此时可以单击工具栏上的 “保存” 按钮, 或者执行 File→Save 命令。接着在弹出的 “Save File As” 保存对话框中找一路径并输入文件名, 单击 “保存” 按钮保存文件, 如图 1-18 所示。

注意: 在 File 菜单中, 文件的保存方式有 4 种: Save 为保存当前文件; Save As 为另存当前文件; Save And Compact 为以压缩的方式保存当前文件; Save All 为保存当前使用的所有库和文件。

当要关闭文件时可以执行 File→Close 命令, 如图 1-19 所示。也可以单击整个工作界面右上角的  关闭按钮关闭 Authorware 应用程序的同时结束当前文件。

五、.a7p 文件格式

在使用的 Windows 操作系统中有许许多多的文

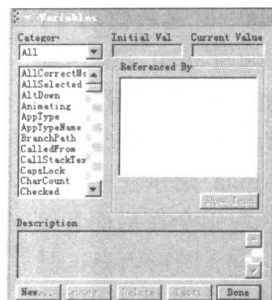


图 1-15

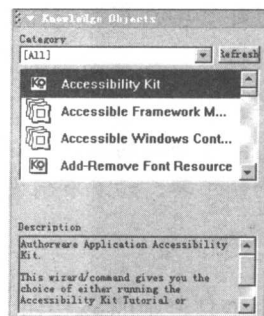


图 1-16

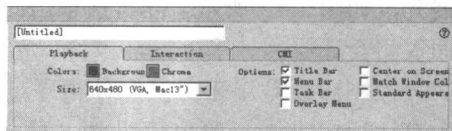


图 1-17

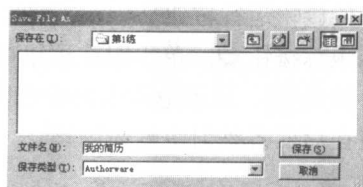


图 1-18

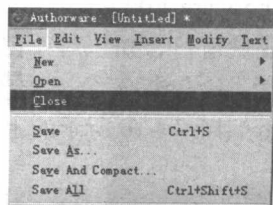


图 1-19

件，每个文件都有它各自的名字。Windows 的文件名由两部分构成，一部分是主文件名，另一部分是扩展文件名（简称扩展名），这两部分之间用“.”隔开。主文件名在左，可以使用最多 250 个字符由用户来命名；扩展名在右，只能用 3 个字符表示，由系统或创建此文件的程序来决定，因此，由扩展名可看出文件的类型及创建文件程序的类型。现举出常见文件类型及其扩展名，如表 1-1 所示。

表 1-1 常见文件类型及其扩展名

文件类型	文件扩展名
文本文件	.txt
声音文件	.wav/.mp3
可执行文件	.exe
图标文件	.ico
视频文件	.avi
Flash 程序文件	.fla/.swf
CorelDRAW 程序文件	.cdr
图形文件	.bmp/.jpg
压缩文件	.zip/.rar
批处理文件	.bat
快捷方式文件	.lnk
Word 程序文件	.doc
Photoshop 程序文件	.psd
3ds max 程序文件	.max

Authorware 同样也不会脱离这种命名方式，但由于 Authorware 的版本不同，其扩展名也稍有区别。“a7p”是 Authorware 7.0 文件的扩展名，此文件简称为.a7p 文件。以前的版本，像 Authorware 6.0 其扩展名为.a6p；5.0 版本的扩展名为.a5p，依次类推.a4p、.a3p 就是 Authorware 4.0 与 3.0 文件的扩展名。

接着来讲解文件兼容问题，版本低的 Authorware 软件不能打开高版本的 Authorware 文件，举个例子：不能用 Authorware 5.0 打开.a6p、.a7p 文件，这是向上不兼容；反过来，版本高的 Authorware 软件就可以打开版本低的 Authorware 文件，即 Authorware 7.0 可以打开.a7p 之前任意版本的 Authorware 文件，这是向下兼容。虽然版本高的 Authorware 软件可以打开版本低的 Authorware 文件，但它并不能修改低版本的原文件，只能在保存时保存为当前版本的 Authorware 文件。值得一提的是 Authorware 7.0 在保存文件时，只能保存为.a7p 格式，不能为其他格式。

现场操作

1. 新建一个文件。单击“新建”按钮，或者按快捷键〈Ctrl〉+〈N〉。执行 File→New→File 命令，如图 1-20 所示。

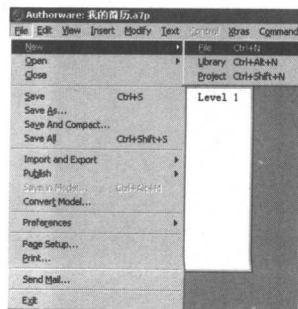


图 1-20