



“十二五”职业教育国家规划教材
经全国职业教育教材审定委员会审定

高等应用型人才培养规划教材

Authorware 7.0 实例教程

(第3版)(中文版)

王丽萍 李若瑾 龙咏 主编

李美村 杨斌 万志伟 朱丽萍 副主编

王岚 李煦 等编著



中国工信出版集团



电子工业出版社
PUBLISHING HOUSE OF ELECTRONICS INDUSTRY
<http://www.phei.com.cn>

“十二五”职业教育国家规划教材
经全国职业教育教材审定委员会审定
高等应用型人才培规划教材

Authorware 7.0 实例教程（第3版） （中文版）

王丽萍 李若瑾 龙咏 主编
李美村 杨斌 万志伟 朱丽萍 副主编
王岚 李煦 等编著

电子工业出版社
Publishing House of Electronics Industry
北京·BEIJING

内 容 简 介

本书采用任务驱动式教学方法,组织了100多个循序渐进的Authorware设计编程实例,全面介绍了多媒体创作工具Authorware的基本知识和设计技巧。本书主要内容包括四大部分:一、基础篇,介绍软件基本功能、界面及图标工具;二、媒体篇,介绍各种多媒体元素的引入与集成方法;三、程序篇,介绍分支、循环、交互以及导航与框架结构的设计;四、技巧篇,介绍变量、函数、控件、媒体库、知识对象及程序的发布等。本书各重点章节配有精心设计的上机操作实习题目,并附有全部素材图片资料,便于教师教学和学生课下练习。

本书可作为本科院校、高职院校、短训班教材,也可供从事多媒体设计的创作人员参考。

未经许可,不得以任何方式复制或抄袭本书之部分或全部内容。

版权所有,侵权必究。

图书在版编目(CIP)数据

Authorware 7.0 实例教程/王丽萍,李若瑾,龙咏主编. —3版. —北京:电子工业出版社,2015.6

“十二五”职业教育国家规划教材 高等应用型人才培养规划教材

ISBN 978-7-121-26081-0

I. ①A… II. ①王… ②李… ③龙… III. ①多媒体开发工具—高等职业教育—教材 IV. ①TP311.56

中国版本图书馆CIP数据核字(2015)第103793号

策划编辑:吕 迈

责任编辑:吕 迈

印 刷:三河市双峰印刷装订有限公司

装 订:三河市双峰印刷装订有限公司

出版发行:电子工业出版社

北京市海淀区万寿路173信箱 邮编:100036

开 本:787×1092 1/16 印张:19 字数:486.4千字

版 次:2004年8月第1版

2015年6月第3版

印 次:2015年6月第1次印刷

定 价:43.00元

凡所购买电子工业出版社图书有缺损问题,请向购买书店调换。若书店售缺,请与本社发行部联系,联系及邮购电话:(010)88254888。

质量投诉请发邮件至 zlt@phei.com.cn, 盗版侵权举报请发邮件至 dbqq@phei.com.cn。

服务热线:(010)88258888。

前 言

在计算机多媒体技术风行成为一种时尚的信息时代，各种多媒体软件“群雄并起、争霸天下”。Authorware 作为一种多媒体创作工具，以其独特的教学应用领域、丰富的集成环境、强大的交互功能，以及图标与编程共存的兼容性，强烈地吸引着多媒体设计人员和广大的教师群体。而在我国教育改革的时代大潮中，多媒体课件的制作也正在成为一项重要的产业。在此意义上，高等职业教育将 Authorware 作为计算机多媒体应用技术的一门专业课程是一种非常自然的选择。

Authorware 多媒体创作工具自 2.0 版开始引入我国，多年来经过广大创作人员和教师的开发研究，已获得丰硕成果，有关教材也林林总总，不可胜数。但是，在浩瀚的书海中，适用于教育教学的教材却为数不多。有些图书偏重于工具使用的介绍，缺乏实用性范例；有些图书则堆积大量范例，却不具备作为教材的循序渐进性。

在本书的创作群体中，有较早接触 Authorware 工具，具有丰富多媒体教学和创作经验的教师；有专攻现代教育技术学，承担多媒体理论科研项目的博士；更有长期从事职业教育，熟悉专业教学目标的高等职业院校教师。本书的编写力求以高等职业教育的基本要求为指导，充分考虑高等职业教育教学、考核及就业的特殊需要，在科学性、规范性和严肃性的基础上，强调实用性、灵活性和趣味性，力求写成既便于课堂教学又适合课下自学，同时又便于实施统一题库命题的实用教材。

本书采用现代教育技术中流行的任务驱动式教学方法，由浅入深地介绍知识体系，为每个重要知识点安排具有代表性的课件及多媒体作品制作实例；精心设计了 100 多个趣味性较强的实例，将制作过程予以详尽介绍，使学生可兴味盎然地轻松完成教学目标。教师可通过实例组织教学、安排学生上机实验和课下复习，达到使学生切实掌握该课程基础知识和基本技能，并能熟练用于工作实践的目的。为增强学生就业竞争的能力，在技巧篇中加入了许多内容深入而又实用的例子，供读者进一步提高运用 Authorware 独立编程水平时参考。

本书由王丽萍、李若瑾、龙咏任主编，李美村、杨斌、万志伟、朱丽萍任副主编。其他参编者有：王岚、李煦、李海兰、陈浩、封莉、赵雪、张媛媛、唐秋宇、王伟平、李莉。在此深表感谢。

本书教学实例中用到的源程序、习题答案、上机实习题与配套素材、电子教案、附录（系统变量表、系统函数表）均收纳于华信教育资源网（www.hxedn.com.cn）。

编 者
2015 年 3 月

目 录

第一部分 基础篇

第 1 章 Authorware 快速入门	(1)
1.1 Authorware 的主要功能和特点	(1)
1.2 Authorware 7.0 的安装	(2)
1.3 Authorware 7.0 的启动	(5)
1.4 Authorware 7.0 的退出	(6)
本章小结	(7)
练习	(7)
第 2 章 Authorware 窗口界面及基本操作	(8)
2.1 Authorware 7.0 中文版窗口界面	(8)
2.1.1 菜单栏	(8)
2.1.2 工具栏	(12)
2.1.3 图标工具栏	(14)
2.2 Authorware 文件操作	(15)
2.2.1 新建 Authorware 文件	(15)
2.2.2 打开 Authorware 文件	(15)
2.2.3 流程图窗口	(16)
2.2.4 演示窗口	(17)
2.3 设置 Authorware 文件属性	(17)
本章小结	(19)
练习	(19)
第 3 章 走进 Authorware	(20)
3.1 程序的编辑	(20)
3.1.1 图标的使用	(20)
3.1.2 图标的命名原则	(21)
3.1.3 图标的编辑	(21)
3.2 程序实例	(22)
3.3 程序的调试	(29)
本章小结	(32)
练习	(32)

第二部分 媒体篇

第 4 章 文本、图形与图像的应用	(33)
4.1 显示、擦除、等待图标的使用	(33)
4.1.1 显示图标的使用方法	(33)

4.1.2 擦除图标的使用方法	(37)
4.1.3 等待图标的使用方法	(38)
4.2 文本的编辑与引入	(39)
4.2.1 文本编辑及显示属性的设置	(39)
4.2.2 文本的直接输入	(40)
4.2.3 由 Windows 剪贴板粘贴文本	(44)
4.2.4 滚动文本的应用	(45)
4.2.5 位图形式文本的应用	(47)
4.2.6 外部文本的引入	(48)
4.2.7 用函数读取外部文本	(50)
4.3 图形的创建与编辑	(52)
4.3.1 简单图形的创建与编辑	(52)
4.3.2 利用图形工具绘图	(54)
4.4 外部图像的引入与编辑	(55)
4.4.1 外部图像的引入	(55)
4.4.2 多个图像的对齐编辑	(57)
本章小结	(59)
练习	(59)
第 5 章 多媒体效果设计	(60)
5.1 显示与擦除的过渡效果	(60)
5.1.1 显示图标与擦除图标过渡效果的设置	(60)
5.1.2 过渡效果的实现与群组图标的应用	(62)
5.2 素材的衔接与动态效果	(63)
5.2.1 利用 Photoshop 图片裁切实现图像衔接	(63)
5.2.2 图文综合效果的实现	(65)
5.3 显示图标的属性应用	(67)
5.3.1 图像的重叠覆盖效果	(67)
5.3.2 图像的阿尔法 (Alpha) 通道	(68)
5.3.3 显示图标的层次属性	(69)
5.3.4 显示图标的可移动性及显示位置	(71)
本章小结	(74)

练习	(74)	8.2 判断图标及其分支路径图标设置的一般方法	(120)
第6章 声音与影像的应用	(75)	8.3 顺序分支结构	(123)
6.1 声音与影像概述	(75)	8.3.1 固定循环次数的顺序分支结构	(123)
6.2 声音图标设置方法	(76)	8.3.2 条件循环结构	(125)
6.3 声音的压缩——声音文件的 swa 格式	(78)	8.3.3 无限循环结构	(127)
6.4 声音的播放控制——变量函数显神通	(80)	8.3.4 鼠标控制跳出循环结构	(128)
6.4.1 声音的开关控制	(80)	8.4 随机选择分支结构	(130)
6.4.2 音量的调节	(82)	8.4.1 随机可重复分支结构	(130)
6.4.3 声音播放进度的调节	(84)	8.4.2 随机不可重复分支结构	(131)
6.4.4 现场音乐与背景音乐的同时播放	(87)	8.5 条件计算路径分支结构	(132)
6.5 数字电影图标设置的一般方法	(90)	8.5.1 随机数变量控制多分支选择结构	(133)
6.6 电影的引入——数字电影播放	(92)	8.5.2 表达式控制双分支切换	(134)
6.7 电影的播放控制——变量巧安排	(93)	本章小结	(136)
6.7.1 电影播放的帧数控制	(93)	练习	(137)
6.7.2 电影播放的速度控制	(95)	第9章 交互结构的设计	(138)
本章小结	(96)	9.1 交互结构概述——人机互动	(138)
练习	(96)	9.1.1 交互图标与交互结构	(138)
第7章 运动效果设计	(98)	9.1.2 创建交互结构的基本操作	(139)
7.1 运动效果设计概述	(98)	9.1.3 交互图标各项属性的设置	(142)
7.1.1 移动图标的作用	(98)	9.1.4 各分支响应类型和参数的设置	(143)
7.1.2 物体对象的各种移动类型	(98)	9.1.5 各分支反馈信息的设置	(147)
7.1.3 移动路径的设定	(99)	9.1.6 交互响应的类型	(149)
7.1.4 移动图标设置的一般方法	(101)	9.2 按钮响应类型——形形色色的按钮	(149)
7.2 终点定位运动——指向固定点移动方式	(103)	9.2.1 按钮响应类型的属性设置	(149)
7.3 直线定位运动——指向固定直线上的某点	(106)	9.2.2 按钮的改进	(152)
7.4 平面定位移动方式——指向固定区域内的某点	(109)	9.2.3 按钮状态的灵活切换	(154)
7.5 路径终点移动方式——指向固定路径的终点	(111)	9.2.4 “无处不在”的永久按钮	(156)
7.6 路径定位移动方式——指向固定路径上的任意点	(114)	9.3 热区域响应类型——矩形热区域	(158)
本章小结	(116)	9.3.1 热区域响应类型的属性设置	(158)
练习	(117)	9.3.2 热区域响应的实现	(159)
		9.4 热对象响应类型——奇妙的物体	(162)
第三部分 程序篇			
第8章 分支结构和循环结构的设计	(118)		
8.1 分支结构与循环结构概述	(118)		

9.4.1	热对象响应类型的属性 设置	(162)
9.4.2	热对象响应的实现	(162)
9.5	目标区响应类型——连拖带拉 小游戏	(164)
9.5.1	目标区响应类型的属性 设置	(164)
9.5.2	目标区响应的实现	(165)
9.6	下拉菜单响应类型——菜单 任我点	(168)
9.6.1	下拉菜单响应类型的属性 设置	(168)
9.6.2	下拉菜单响应的实现	(169)
9.7	条件响应类型——百变控制 秘籍	(173)
9.7.1	条件响应类型的属性 设置	(173)
9.7.2	条件响应的实现	(174)
9.8	文本输入响应类型——问卷 调查	(176)
9.8.1	文本输入响应类型的属性 设置	(176)
9.8.2	文本输入响应的实现	(176)
9.9	按键响应类型——遥控模拟器	(181)
9.9.1	按键响应类型的属性 设置	(181)
9.9.2	按键响应的实现	(182)
9.10	重试限制响应类型—— 事不过三	(183)
9.10.1	重试限制响应类型的 属性设置	(183)
9.10.2	重试限制响应的实现	(183)
9.11	时间限制响应类型—— 倒计时	(185)
9.11.1	时间限制响应类型的 属性设置	(185)
9.11.2	时间限制响应的实现	(186)
9.12	事件响应类型——响应方式大 扩充	(187)
9.12.1	事件响应类型简述	(187)

9.12.2	事件响应的实现	(187)
	本章小结	(193)
	练习	(193)
第 10 章	框架和导航结构的设计	(195)
10.1	翻页结构设计——西风吹书读 哪页	(195)
10.1.1	认识框架图标	(195)
10.1.2	认识导航图标	(197)
10.1.3	创建框架结构的基本 操作	(200)
10.2	动态跳转设计——非线性 阅读	(201)
10.2.1	常见翻页跳转结构	(201)
10.2.2	框架的嵌套和返回	(203)
10.3	热字链接——超文本大动员	(205)
10.3.1	超链接文本使用原则	(205)
10.3.2	超链接文本风格设置	(205)
10.3.3	设置超链接文本的基本 操作	(206)
	本章小结	(211)
	练习	(211)

第四部分 技巧篇

第 11 章	编程基础	(212)
11.1	变量和函数的概念及使用	(212)
11.1.1	变量的概念	(212)
11.1.2	变量的使用	(212)
11.1.3	函数的概念	(213)
11.1.4	函数的使用	(213)
11.2	计算图标的使用	(214)
11.2.1	计算图标的使用场合	(214)
11.2.2	计算图标编辑器	(215)
11.3	运算符和表达式	(219)
11.3.1	运算符的类型	(220)
11.3.2	运算符的优先级	(220)
11.3.3	运算结果	(221)
11.3.4	表达式的使用	(221)
11.3.5	条件语句与循环语句	(222)
11.3.6	列表的使用	(223)
	本章小结	(223)

练习	(223)	QuickTime VR 文件	(263)
第 12 章 变量的应用	(224)	14.4.1 VR 技术简介	(263)
12.1 时间类变量	(224)	14.4.2 利用 QuickTime 插件嵌入 QuickTime VR 文件实例	(264)
12.1.1 时间类变量介绍	(224)	本章小结	(265)
12.1.2 时间类变量应用实例	(225)	练习	(265)
12.2 常规类变量	(226)	第 15 章 模板与知识对象的应用	(266)
12.2.1 常规类变量介绍	(226)	15.1 模板的创建和使用	(266)
12.2.2 常规类变量应用实例	(227)	15.1.1 模板的概念	(266)
12.3 图标类变量	(232)	15.1.2 模板的创建	(266)
12.3.1 图标类变量介绍	(232)	15.1.3 模板的加载和卸载	(267)
12.3.2 图标类变量应用实例	(233)	15.1.4 模板的使用	(267)
本章小结	(237)	15.1.5 模板格式转换	(267)
练习	(237)	15.2 知识对象的应用	(267)
第 13 章 函数的应用	(238)	15.2.1 知识对象的概念	(267)
13.1 常规类函数	(238)	15.2.2 知识对象简介	(268)
13.1.1 常规类函数介绍	(238)	15.2.3 知识对象应用实例	(268)
13.1.2 常规类函数应用实例	(238)	本章小结	(271)
13.2 文件类函数	(241)	练习	(271)
13.2.1 文件类函数介绍	(241)	第 16 章 多媒体作品的组织和发行	(272)
13.2.2 文件类函数应用实例	(242)	16.1 多媒体作品的组织	(272)
13.3 媒体类函数	(243)	16.1.1 多媒体作品创作的一般 过程	(272)
13.3.1 媒体类函数介绍	(243)	16.1.2 多媒体作品设计原则	(272)
13.3.2 媒体类函数应用实例	(244)	16.2 媒体库的创建与使用	(276)
13.4 外部函数	(246)	16.2.1 库文件的使用	(276)
13.4.1 ODBC 函数介绍	(246)	16.2.2 库的编辑	(277)
13.4.2 ODBC 函数应用实例	(247)	16.2.3 库的更新	(279)
本章小结	(250)	16.3 源文件和库文件的打包	(282)
练习	(251)	16.3.1 源文件打包	(282)
第 14 章 控件的应用	(252)	16.3.2 单独打包库文件	(285)
14.1 GIF 动画的嵌入	(252)	16.4 文件发行的随行文件	(285)
14.1.1 GIF 文件介绍	(252)	16.5 多媒体光盘的自运行	(286)
14.1.2 GIF 文件应用实例	(252)	16.6 网络方式打包和网络发行方式	(286)
14.2 Flash 动画的嵌入	(256)	16.6.1 网络方式打包	(286)
14.2.1 Flash 动画介绍	(256)	16.6.2 一键发布	(288)
14.2.2 Flash Movie 插件应用 实例	(256)	16.6.3 批量发布	(291)
14.3 利用 QuickTime 插件嵌入 Flash 动画	(259)	16.7 多媒体开发时应注意的问题	(292)
14.3.1 QuickTime 插件介绍	(259)	本章小结	(293)
14.3.2 利用 QuickTime 插件嵌入 Flash 动画实例	(259)	练习	(294)
14.4 利用 QuickTime 插件嵌入		参考文献	(295)

第一部分 基础篇

第1章 Authorware 快速入门

1.1 Authorware 的主要功能和特点

Authorware 是美国 Macromedia 公司（现已被 Adobe 公司收购）出品的一个功能强大的多媒体创作工具，是一种面向对象的，基于设计图标并以流程线逻辑编辑为主导、以函数变量为辅助、以动态链接库和 ActiveX 等为扩展机制的易学易用的多媒体创作工具软件。Authorware 7.0 与其他软件不同的地方在于其具有不写程序或少写程序的优点。

我们经常能接触到 Authorware 的地方，就是众多的教学软件。Authorware 在教学方面的应用很突出，而 Authorware 7.0 更将这些功能加以扩展，使其支持在 JavaScript 语言中开发的应用程序，并可将课件同数据系统结合起来。

Authorware 7.0 主要功能和特点可以归纳为以下几方面：

（1）Authorware 7.0 具有多媒体素材的集成能力。多媒体作品的创作需要各种专业人士（美工、摄像师、录音师等），虽然 Authorware 7.0 本身不能生成音乐和数字化电影文件，在图形、图像的处理方面也比不上其他专业软件，但它的优势在于能将各种素材集成在一起，以特有的方式进行合理的组织安排，最终以适当的形式将各种素材表现出来，形成一个富有创意的多媒体作品。

（2）Authorware 7.0 具有多样化的交互作用能力。Authorware 7.0 提供了 11 种人机交互的手段，可以满足各种不同的设计需求。在运用 Authorware 7.0 创作多媒体交互作品时，有多种交互作用响应类型可供创作人员选择，而每种交互作用响应类型对用户的输入又可以做出若干种不同的反馈。对流程的控制既可以很简单，也可以很复杂，以满足不同层次创作人员的要求。最终的程序可以使用菜单、按钮，甚至是屏幕上的一个图像、一片区域同用户进行交互操作。

（3）Authorware 7.0 具备基本的图形、图像处理能力。Authorware 7.0 本身具有的图形工具栏使用户能够方便地绘制和编辑一些基本的几何图形，还可以导入经过 Photoshop 等更为强大的图像处理软件编辑的复杂图片，能够对图像进行缩放、改变图像的显示方式、控制对象的运动等。此外，Authorware 7.0 还具备文字处理能力，可以对一段文字进行简单的格式编排。

（4）Authorware 7.0 提供了 14 个具有不同功能的设计图标，每个图标可以独立完成不同的具体功能。在设计程序时，只需要把这些图标按照设计思想拖动到设计窗口的流程线上，再用鼠标单击设计图标，编辑各图标的内容和设置，就可以完成开发工作了。

（5）Authorware 7.0 允许将以前的开发成果以模块或库的形式保存下来，以便今后反

复使用。

(6) Authorware 7.0 提供了知识对象 (Knowledge Object) 选项, 这是一种智能化的设计模板, 开发人员可以根据需要选用不同的知识对象, 从而大大提高工作效率。

(7) Authorware 7.0 提供了丰富的系统函数和变量, 可以满足专业化的设计和要求。此外, Authorware 7.0 还支持 ODBC、OLE 和 ActiveX 技术。

1.2 Authorware 7.0 的安装

由于 Macromedia 公司始终没有发布 Authorware 7.0 官方的中文版, 为了方便国内用户的使用, 一些公司和个人对 Authorware 7.0 进行了汉化。Authorware 7.0 的汉化版也就是目前的 Authorware 7.0 中文版 (Authorware 7.02)。本书以 Authorware 7.0 中文版 (周仲元、朱敏汉化版) 介绍 Authorware 的使用方法。

(1) 启动资源管理器找到并双击 Authorware 7.0 中文版的安装程序 SETUP.EXE, 显示如图 1.1 和图 1.2 所示的欢迎画面。



图 1.1 Authorware 7.0 欢迎画面

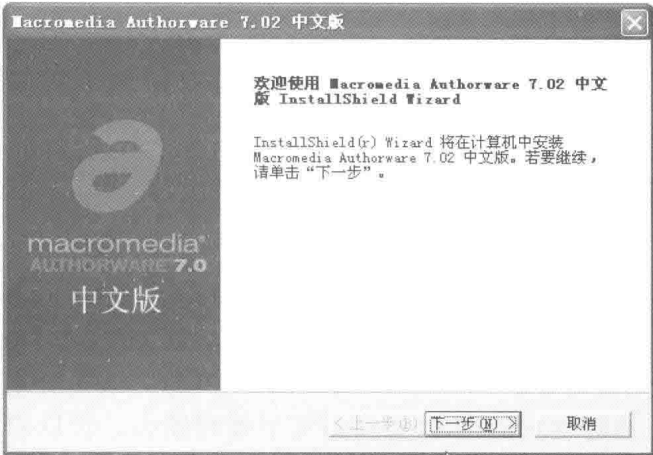


图 1.2 安装程序的欢迎画面

(2) 单击“下一步”按钮, 显示“许可证协议”对话框, 如图 1.3 所示。可以通过垂直滚动条查看软件许可协议的全部内容。如果接受协议, 则单击“是”按钮继续安装过程; 否则, 单击“否”按钮放弃安装。

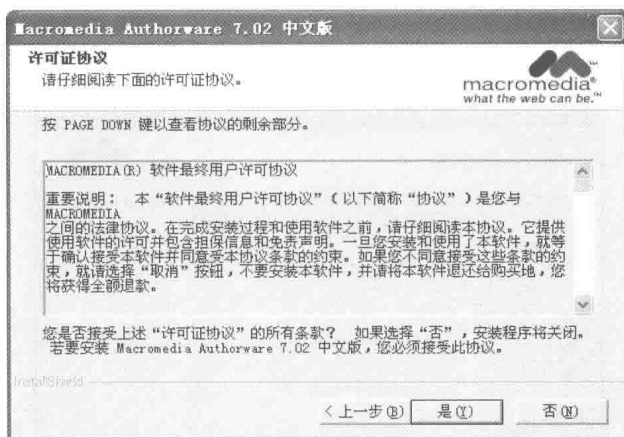


图 1.3 “许可证协议”对话框

(3) 单击“是”按钮，显示如图 1.4 所示的“选择目的地位置”对话框。在“目的地文件夹”选项组中提示用户，系统默认将本软件安装在 C:\Program Files\Macromedia\Authorware 7.0 文件夹中。用户如果要改变安装位置，可单击对话框中的“浏览”按钮，弹出“选择文件夹”对话框，如图 1.5 所示；重新设定后，单击“确定”按钮，返回“选择目的地位置”对话框。

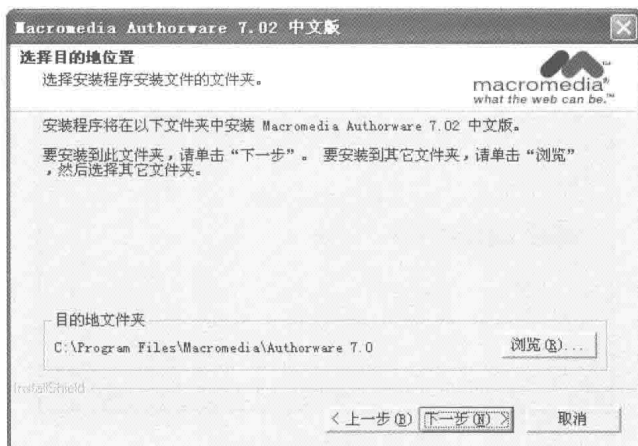


图 1.4 “选择目的地位置”对话框

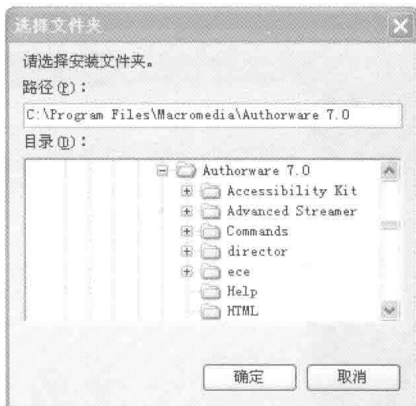


图 1.5 “选择文件夹”对话框

(4) 目标位置设定完毕，单击“下一步”按钮继续，显示“开始复制文件”对话框，如

图 1.6 所示；若对其中所显示的“当前设置”不满意，可以单击“上一步”按钮回到上一步重新设置。

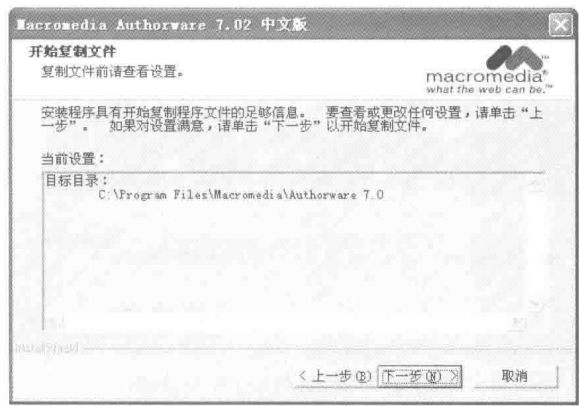


图 1.6 “开始复制文件”对话框

(5) 单击“下一步”按钮，安装程序开始按照前面的设置将相应的 Authorware 7.0 文件安装到指定的目标路径中。屏幕上显示当前已完成任务的百分比，如图 1.7 所示。同时，中央区域以字幕形式显示有关说明 Authorware 7.0 特色的文字。

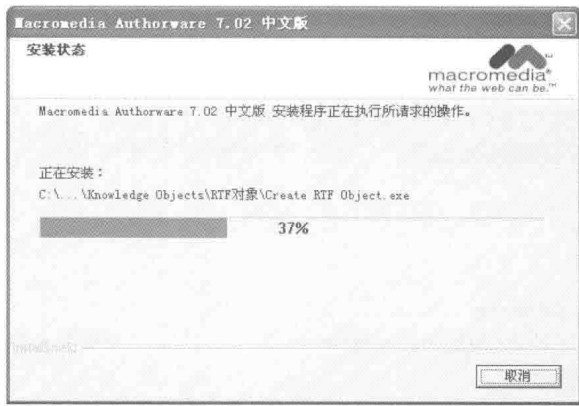


图 1.7 复制文件进度

(6) 文件安装完成，显示如图 1.8 所示的“InstallShield Wizard 完成”对话框，单击“完成”按钮结束安装。

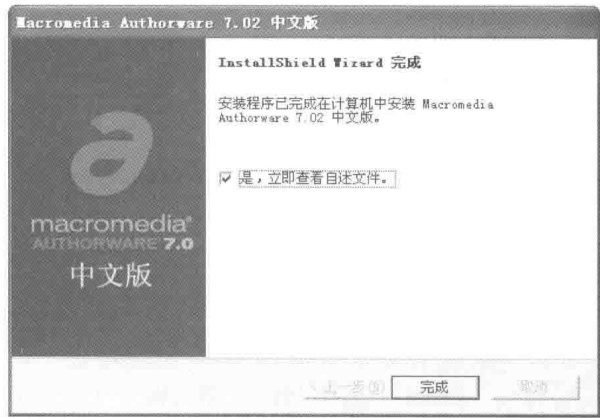


图 1.8 “InstallShield Wizard 完成”对话框

1.3 Authorware 7.0 的启动

启动 Authorware 7.0 的方式与启动其他 Windows 应用程序类似，通常有以下 3 种方法。

(1) 从“开始”菜单启动 Authorware，如图 1.9 所示。选择菜单命令“开始”→“所有程序”→“Macromedia”→“Macromedia Authorware 7.02 中文版”，即可启动 Authorware 7.02 中文版，如图 1.10 所示。

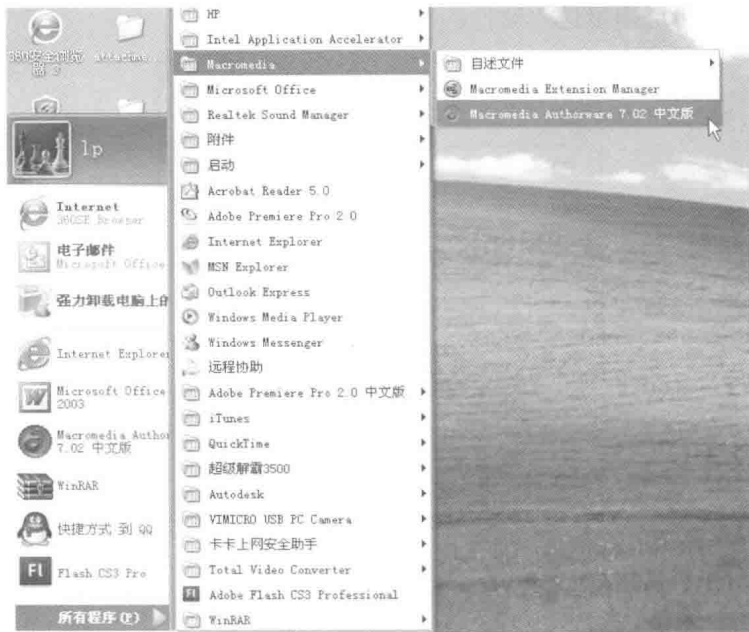


图 1.9 从“开始”菜单启动 Authorware

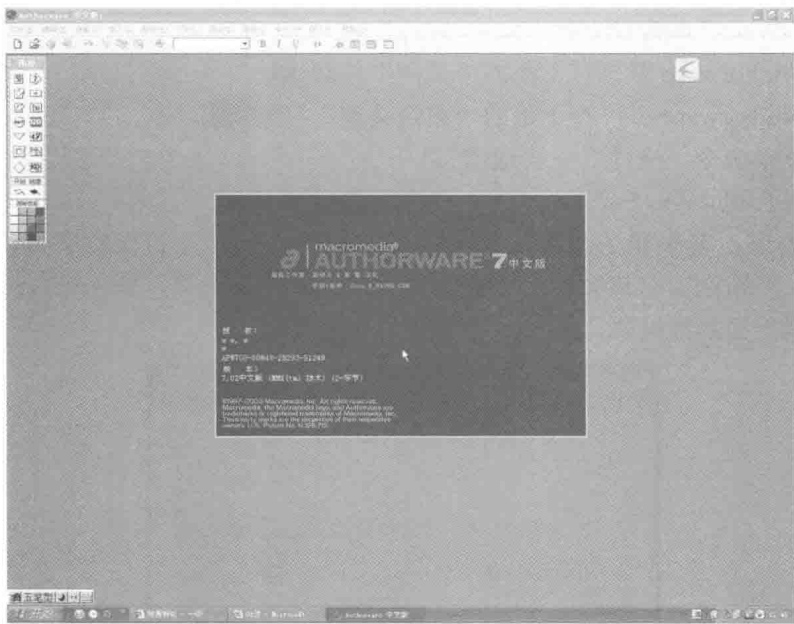


图 1.10 Authorware 7.0 中文版启动界面

(2) 安装了 Authorware 7.0 后, 在 Windows 桌面上会出现一个快捷方式, 双击快捷方式可以启动 Authorware。

(3) 直接双击 Authorware 7.0 存盘文件, 扩展名为 a7p, 图标为 , 可以启动 Authorware。

启动软件后, 屏幕上会出现“新建”对话框, 如图 1.11 所示, 可以从中选择程序提供的知识对象向导程序产生新文件。一般程序设计时不使用它, 如果希望以后打开 Authorware 7.0 时不再出现这个对话框, 只要取消对“创建新文件时显示本对话框”复选框的选择就可以了。单击 按钮, 即可进入软件的用户界面。

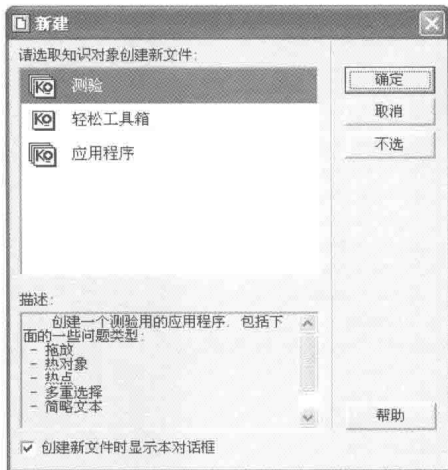


图 1.11 “新建”对话框

1.4 Authorware 7.0 的退出

退出 Authorware 7.0 的方法有下列 4 种。

- (1) 单击 Authorware 窗口右上角的“关闭”按钮 .
- (2) 双击 Authorware 窗口左上角的“系统菜单”按钮 .
- (3) 选择菜单命令“文件”→“退出”。
- (4) 使用组合键“Alt+F4”。

退出前, 如果正在编辑的程序未存盘的话, 系统会提示是否保存文件, 如图 1.12 所示。单击“是”按钮则保存该文件, 单击“否”按钮则放弃保存, 单击“取消”按钮则回到 Authorware 编辑界面继续编辑。

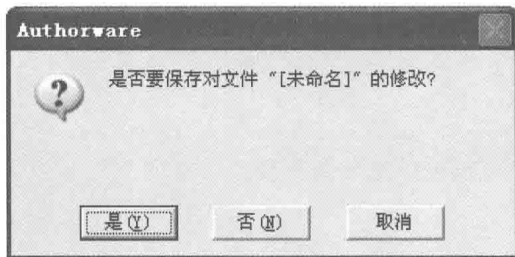


图 1.12 提示是否保存文件

本章小结

本章对 Authorware 7.0 的开发环境和基本功能进行了总体性的介绍,使大家在初步认识 Authorware 7.0 的同时,也对 Authorware 7.0 具有的功能和应用范围有了一定的了解,这对将来学习 Authorware 7.0 很重要。通过本章的学习,将为进一步的学习打下基础。

练习

一、选择题

1. Authorware 是一种什么软件?
 - A. 教学软件
 - B. 多媒体写作工具软件
 - C. 字处理软件
 - D. 系统软件
2. 下面哪项不属于 Authorware 的优点?
 - A. 可视化的编程方法
 - B. 流程图式的程序构造方式
 - C. 不用函数和变量也能编制功能强大的多媒体作品
 - D. 对媒体的控制最灵活

二、简答题

1. 当前 Authorware 的最新版本是什么?
2. Authorware 有哪些基本特点?
3. Authorware 共有多少种工具?
4. 如何启动和退出 Authorware?
5. 简述从 Internet 上下载并安装 Authorware 的方法。

第2章 Authorware 窗口界面及基本操作

2.1 Authorware 7.0 中文版窗口界面

Authorware 7.0 中文版窗口界面如图 2.1 所示, 其绝大部分功能都集中在工具栏和图标栏中。流程窗口是 Authorware 的主窗口, 是构造流程结构的地方, 当中的一根竖线叫做流程线, 所有的元素诸如声音、图像、交互等都在流程线上顺序排列, 这样就构成了一个流程结构。利用属性窗口可以设置图标和程序的属性。

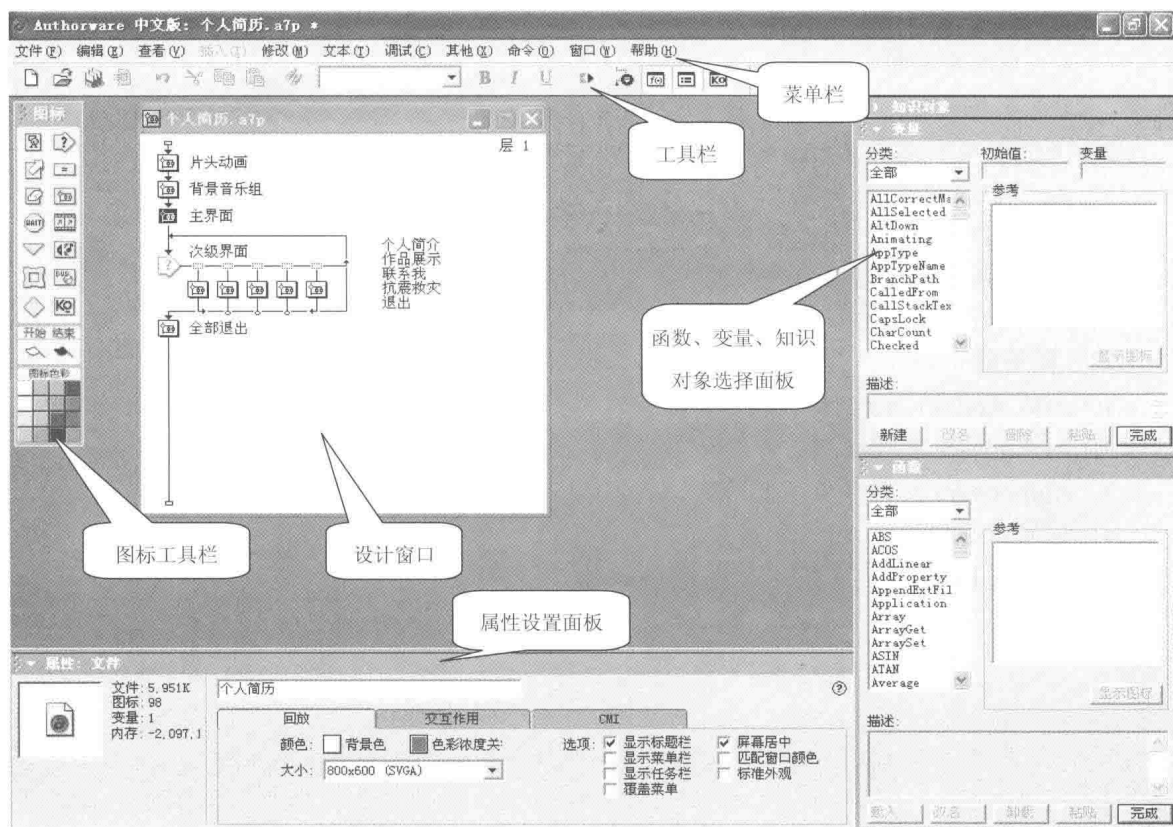


图 2.1 Authorware 7.0 中文版窗口界面

2.1.1 菜单栏

窗口界面的顶端有一个菜单栏, 包含了文件操作、编辑、窗口设置、运行控制等一系列的命令和选项, 如图 2.2 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(X) 命令(O) 窗口(W) 帮助(H)

图 2.2 菜单栏

1. “文件” 菜单

“文件” 菜单，主要提供关于文件、媒体素材、模块，以及打印、发送电子邮件等操作命令。其中：

- (1) 新建：新建一个文件或库。
- (2) 打开：打开一个已有文件或库。
- (3) 关闭：关闭文件。
- (4) 保存：保存文件。
- (5) 另存为：将文件另外起名保存。
- (6) 压缩保存：对文件压缩后保存。
- (7) 全部保存：保存全部内容，包括当前文件和库。
- (8) 导入和导出：引入外部媒体素材或将作品中的媒体素材输出保存。
- (9) 发布：发行软件，设置发行参数，选择发行方式，将当前文件打包成可执行文件。
- (10) 存为模板：将选中的图标保存为模板。
- (11) 转换模板：把以前版本的模板转换为 Authorware 7.0 版本的模板。
- (12) 参数选择：对外接视频设备等进行设置。
- (13) 页面设置：对页面进行设置。
- (14) 打印：打印 Authorware 7.0 文件。
- (15) 发送邮件：向网络上发送电子邮件。
- (16) 退出：退出 Authorware 7.0 系统。

2. “编辑” 菜单

该菜单用于实现剪切、复制和粘贴等操作，还可以同时为一组图标设置相同的属性，以及改变 OLE 对象的属性等。其中：

- (1) 撤销：撤销上一次操作。
- (2) 剪切：剪切所选择的图标或媒体，将其置于（虚拟的）剪贴板上。
- (3) 复制：复制所选择的对象到剪贴板上。
- (4) 粘贴：将剪切或复制到剪贴板上的内容，插入到当前位置。
- (5) 选择粘贴：为剪贴板上的内容，选择不同的格式链接或嵌入到当前位置。
- (6) 清除：清除所选择的内容，但不会将它置于剪贴板中，其功能与键盘上的“Delete”键等效。
- (7) 选择全部：选中当前窗口中的所有对象。
- (8) 改变属性：同时改变或设置选中的多个图标的属性。
- (9) 重改属性：将改变属性中设置的属性再次应用到所选择的图标。
- (10) 继续查找：用于查找图标标题或运算图标中的文本等。
- (11) OLE 对象链接：更新 OLE 链接对象。
- (12) OLE 对象：改变或设置 OLE 对象的属性。
- (13) 打开图标：打开所选择的图标对应的演示窗口或属性对话框。
- (14) 增加显示：将当前图标中的对象添加到演示窗口，但不清除演示窗口中已有的对象。