

经典培训方案

Authorware

多媒体制作 实用教程

冠群创作室 编著



5-6
2/1



机械工业出版社
China Machine Press

Authorware 5 多媒体 制作实用教程

冠群创作室 编著



机械工业出版社
China Machine Press

Authorware是多媒体工具软件供应商Macromedia公司的优秀产品,该软件功能强大,应用范围涉及教育、娱乐、科学等各个领域。最新推出的Authorware 5版本较以前的版本有了很大的改进,其功能更加趋于全面化。本书图文并茂,结合作者多年的多媒体开发及授课经验,通过大量的实例,以最简捷最生动的文字介绍了用Authorware 5制作多媒体作品的基本方法和使用技巧。本书适合于Authorware 5初学者及涉足多媒体制作的人员使用,参照本书的精彩示例上机学习,是迅速掌握Authorware多媒体制作的最有效方法。

本书由机械工业出版社出版,未经出版者书面许可,本书的任何部分不得以任何方式复制或抄袭。

版权所有,翻印必究。

图书在版编目(CIP)数据

Authorware 5 多媒体制作实用教程/冠群创作室编著.-北京:机械工业出版社,1999.11

ISBN 7-111-07535-8

I. A… II. 冠… III. 多媒体-软件工具, Authorware 5-教材 IV. TP311.56

中国版本图书馆CIP数据核字(1999)第63035号

Authorware 5多媒体制作实用教程

机械工业出版社(北京市西城区百万庄大街22号 邮政编码 100037)

责任编辑:瞿静华

北京昌平第二印刷厂印刷·新华书店北京发行所发行

1999年11月第1版·2000年4月第3次印刷

787mm×1092mm 1/16·14印张

印数:9 001-13 000册

定价:23.00元

凡购本书,如有缺页、倒页、脱页,由本社发行部调换

前言

在90年代以前，人们很少看到能够实现人机交互的作品，更谈不上画面精美、操作方便了。90年代以后，多媒体闯入了计算机领域，它的出现为计算机发展翻开了崭新的一页。多媒体作品通常拥有绚丽的画面、精彩的动画、方便的人机交互及简捷的操作等优点，它能带来丰富的视觉、听觉效果，对用户产生更大的吸引力，从而达到意想不到的演示效果。

很显然，多媒体作品的创作，首先必须要有一个多媒体的制作软件。在多媒体刚刚走上历史舞台时，人们过多地依靠复杂的程序和大量的代码来实现多媒体演示，这对一般的用户来说是可望而不可及的。在解决这个问题上，Macromedia公司开辟了多媒体创作的新天地，它成功地开发了Director和Authorware这对“姊妹花”，相对前者来说，后者采用最直接的流程线设计方式，用户可以像搭积木一样在设计窗口中组建流程线，这也使得程序流向一目了然。在流程线的组建过程中，它采用基于图标的编辑方式，所有的程序框架可以简单地使用13个图标来完成，然后在图标中集成图像、文字、音乐、动画、视频等素材，同时，辅以变量和函数进行程序控制，最终合成一部完整的多媒体作品。

这种大众化的编程方式很快就在多媒体界赢得了市场，随着时间的发展，Macromedia公司不断对其进行更新换代。Authorware先后经历了1.0、2.0、3.x、4.x版本，直至目前的5版。同以前的版本相比，Authorware 5增强了交互功能，新添了大量的系统函数和变量，演化出新的模块——智能对象等。软件功能的纵向扩展，使得初级、中级、高级用户都能充分发挥自己的能力，这也使软件的普及面越来越广。

多媒体的创作来自用户，任何一个软件开发商都不可能将所有的创作思想考虑全面，所以说，要开发出一套精彩的多媒体作品，用户必须首先构想出完整的多媒体演示方案，然后才能进行具体的程序编辑。另外，虽然单独依靠Authorware也能够开发出简单的多媒体作品，但要使作品中的各个媒体都精彩纷呈，用户还需要在图形处理、动画制作、声音录制、视频采集、配音效果等方面具备一定的能力。

全书共分为10章，第1章~第3章主要介绍Authorware的基础知识和基本操作；第4章介绍Authorware的动画制作；第5章、第6章介绍Authorware的主体部分——交互；第7章~第10章介绍Authorware的高级部分，变量、函数、智能对象，以及Authorware作品的打包和发布。另外，在本书的最后，还强调了利用Authorware制作多媒体作品在实际中应注意的问题。

本书在讲解的过程中列举了大量实例，因此，读者在阅读的同时，最好上机进行实际操作，按照书中的例子一一编辑运行。在编辑调试的过程中，尝试使用其他命令或参数，观察效果，达到举一反三的目的。

作者

1999年8月

目 录

前言

第1章 Authorware基础知识1

1.1 Authorware简介1

1.2 安装Authorware 52

1.2.1 安装Authorware 5的硬件配置及 系统需求2

1.2.2 开始安装Authorware 52

1.3 熟悉Authorware 56

1.3.1 启动Authorware 56

1.3.2 熟悉菜单8

1.3.3 熟悉工具栏9

1.3.4 熟悉Authorware的核心组件—— 图标栏10

1.4 多媒体制作常用工具简介12

第2章 Authorware程序设计基本方法15

2.1 新建一个Authorware文件15

2.2 组建和编辑流程线的基本操作16

2.2.1 图标的命名16

2.2.2 图标的剪切、复制、粘贴、删除 和移动17

2.2.3 图标的归组18

2.3 编一个小程序19

2.3.1 组建流程线19

2.3.2 保存和使用文件23

2.4 程序的调试与修改24

2.4.1 直接运行程序24

2.4.2 跟踪程序的运行24

2.4.3 调试部分程序24

2.4.4 暂停程序的运行25

2.4.5 修改程序25

2.5 使用帮助网页25

2.5.1 使用目录查找帮助信息25

2.5.2 如何得到最直接的帮助29

第3章 文本图片的输入与处理32

3.1 绘图工具箱的使用32

3.2 插入图片和文本37

3.2.1 插入图片与设置布局37

3.2.2 插入外部文本39

3.3 多个窗口对象的处理40

3.4 图片叠放处理41

3.5 填充底纹与图片上色43

3.5.1 填充底纹43

3.5.2 图片上色43

3.6 文本的编辑与处理43

3.6.1 文字输入与设置字体、字号、 字型44

3.6.2 自定义文本格式46

3.6.3 文字查找、替换以及拼写检查48

第4章 动画效果的实现50

4.1 动画设计的准备工作50

4.1.1 设置显示图标50

4.1.2 设置动画图标51

4.2 两点之间的动画方式——实例 “信鸽飞行”52

4.3 点到直线的动画方式——实例 “键控鼠标”57

4.4 点到指定区域的动画方式——实例 “大海航行”61

4.5 沿任意路径到终点的动画方式—— 实例“皮球弹跳”65

4.6 沿任意路径到指定点的动画方式—— 实例“精彩射门”68

4.7 暂停运行的画面70

4.8 画面的擦除与设置过渡效果71

4.9 关于多媒体素材的组织73

第5章 人机交互的实现	75	第7章 添加声音、电影和视频动画	138
5.1 交互前的准备工作	75	7.1 添加声音	138
5.1.1 了解程序分支结构	75	7.1.1 设置声音图标	138
5.1.2 设置交互属性	78	7.1.2 在作品中添加声音——实例“纪念光盘片头曲”	141
5.2 使用按钮响应——实例“做数学题”	80	7.2 添加电影	143
5.3 使用热区响应——实例“提示向导”	86	7.2.1 设置数字电影图标	143
5.4 使用热对象响应——实例“动物乐园”	88	7.2.2 在作品中使用数字电影——实例“精品收藏”	148
5.5 使用目标区域响应——实例“巧对唐诗”	91	7.3 添加视频动画	149
5.6 使用文本输入响应——实例“常识问答”	96	7.3.1 视频播放的硬件设置	150
5.7 使用条件响应——实例“健康咨询”	99	7.3.2 设置视频属性与视频播放	151
5.8 使用键盘响应——实例“纸牌游戏”	102	第8章 变量和函数	155
5.9 使用重试限制响应——实例“开密码箱”	104	8.1 变量简介	155
5.10 使用菜单响应——实例“家庭影院”	106	8.1.1 变量的类型	155
5.11 使用时间限制响应——实例“冒险岛”	109	8.1.2 变量的应用场合	156
第6章 框架和导航图标的使用	113	8.2 变量的使用	157
6.1 认识框架图标	113	8.2.1 计算图标的使用	157
6.2 几种常见的翻页跳转结构	117	8.2.2 系统变量的使用	158
6.2.1 在多个框架图标之间实现跳转	118	8.2.3 自定义变量的定义与赋值	159
6.2.2 利用导航图标直接跳转	118	8.2.4 计算图标与其他图标的连接	160
6.2.3 使用交互图标控制跳转	119	8.2.5 变量在使用中常会遇到的问题	161
6.3 更改定向控制	119	8.3 常用变量与应用实例	162
6.4 电子出版物的制作——实例“班级纪念光盘”	121	8.3.1 PathSelected变量示例, Decision类型	162
6.4.1 制作超文本	121	8.3.2 Key变量示例, General类型	163
6.4.2 指定页面设置	125	8.3.4 MediaPlayer变量示例, General类型	165
6.4.3 设置查找功能	125	8.3.5 DayName、FullDate、FullTime变量示例, Time类型	166
6.5 设置判断分支	127	8.4 函数简介	168
6.5.1 准备工作——设置判断图标	128	8.5 函数的使用	168
6.5.2 使用顺序路径——实例“空当接龙”	130	8.6 常用函数与应用实例	170
6.5.3 使用随机路径——实例“模拟题库1”	133	8.6.1 Box()函数示例, Graphics类型	171
6.5.4 使用运算路径——实例“模拟题库2”	135	8.6.2 Capitalize()函数示例, Character类型	173
		8.6.3 Beep()函数示例, General类型	174
		8.6.4 GoTo函数示例, Jump类型	175

8.6.5 Mediaplay、MediaPause、MediaSeek 函数示例, General类型	175	9.2.5 设置智能对象	190
8.6.6 FileType()函数示例, File类型	177	9.2.6 常用智能对象	192
8.7 一点补充	177	9.2.7 其他智能对象简介	200
8.7.1 If.....Then结构	177	第10章 多媒体作品的最后设置	201
8.7.2 Repeat With In 结构	178	10.1 文件属性设置	201
8.7.3 Repeat With结构	178	10.1.1 设置文件的标题	202
8.7.4 Authorware中的运算符	178	10.1.2 设置演示的背景色与关键色	202
第9章 库和智能对象	180	10.1.3 设置演示窗口的大小、位置及 演示颜色	202
9.1 库	180	10.1.4 程序运行时其他一些相关设置	203
9.1.1 库的使用	180	10.2 设置系统字体	205
9.1.2 库的编辑	182	10.3 设置导航属性	206
9.1.3 库的更新	184	10.4 文件打包	207
9.2 智能对象	186	10.5 单独打包库文件	209
9.2.1 模块简介	186	10.6 多媒体开发时应注意的问题	210
9.2.2 如何创建模块	186	附录A Authorware菜单命令的快捷键	212
9.2.3 智能对象的归类与删除	188	附录B 图标与按钮速查	214
9.2.4 模块转换	190		

第1章 Authorware基础知识

作为一个优秀的多媒体制作软件，Authorware已成为众多多媒体创作者的宠儿。除了它本身具有简单、易上手的因素外，另外一个不可忽视的方面就是它能在绝大多数的操作系统(像Windows 95/98、Windows NT、Macintosh等)下稳定运行。由于目前 Windows 仍然在操作系统中独占鳌头，因此本章主要讲述Authorware 5在Windows 95/98下的安装及运行。

本章主要内容：

- Authorware软件简介。
- Authorware软件的安装。
- Authorware软件的启动与退出。
- Authorware软件窗体的基本构成。

1.1 Authorware简介

Authorware 是一个优秀的交互式多媒体编程工具。它广泛地应用于多媒体教学和商业领域，目前大多数多媒体教学光盘都是用Authorware开发的。而商业领域的新产品介绍、模拟产品的实际操作工程、设备演示等，也大多采用Authorware 来开发，以求取得良好的企业形象和市场宣传效果。用Authorware制作多媒体的思路非常简单，它直接采用面向对象的流程线设计，通过流程线的箭头指向就能了解程序的具体流向。Authorware能够使不具备高级语言编程经验的用户迅速掌握，并创作出高水平的多媒体作品，因而成为多媒体创作首选的工具软件之一。

用Authorware进行多媒体创作，易学易用，创作出来的作品效果好，而且图、文、声、像俱全，最适合于多媒体创作的初学者选择使用。Authorware主要具有以下特点：

1) 简单的面向对象的流程线设计。用Authorware制作多媒体应用程序，只需在窗口式界面中按一定的顺序组合图标，不需要冗长的程序行，程序的结构紧凑，逻辑性强，便于组织管理。组成Authorware多媒体应用程序的基本单元是图标，图标内容直接面向最终用户。每个图标代表一个基本演示内容，如文本、动画、图片、声音、视频等。要载入外部图、文、声、像、动画，只需在相应图标中载入，完成对话框设置即可。

2) 图形化程序结构清晰。应用程序由图形化的流程线和图标组成。构成应用程序时只需将图标用鼠标拖放到流程线上，在主流程线上还可以进行分支，形成支流线，程序流向均由箭头指明，程序结构、流向一目了然。

3) 交互能力强。Authorware预留有按钮、热区、热键等10种交互作用响应。程序设计只需选定交互作用方式，完成对话框设置即可。程序运行时，可通过响应对程序的流程进行控制。

4) 程序调试和修改直观。程序运行时可逐步跟踪程序运行和程序的流向。程序调试运行中若想修改某个对象，只需双击该对象，系统立即暂停程序运行，自动打开编辑窗口并给出该对象的设置和编辑工具，修改完毕后关闭编辑窗口可继续运行。

5) 编译输出应用广泛。调试完毕后,即可将程序打包成可执行文件,生成的可执行文件可脱离Authorware在Windows 3.1、Windows 95/98和Windows NT环境中运行。

在多媒体刚刚走上历史舞台时,人们过多地依靠复杂程序和大量代码来实现多媒体演示,这对一般的用户来说是可望而不可及的。在解决这个问题上,Macromedia公司开辟了多媒体创作的新天地,成功地开发了Authorware。由于它采用最直接的流程线设计方式,用户可以像搭积木一样在设计窗口中组建流程线,在组建过程中,它采用基于图标的编辑方式,所有的程序框架可以简单地使用13个图标来完成,然后在图标中集成图像、文字、音乐、动画、视频等素材,同时,辅以变量和函数进行程序控制,最终合成一部完整的多媒体作品。

这种大众化的编程方式使Authorware很快就在多媒体界赢得了市场,随着时间的发展,Macromedia公司不断对其进行更新换代。Authorware先后经历了1.0、2.0、3.x、4.x版本,直至目前的5版。同以前的版本相比,Authorware 5增强了交互功能,新添了大量的系统函数和变量,演化出新的模块——智能对象等。软件功能的纵向扩展,使得初级、中级、高级用户都能充分发挥自己的才能,也使得软件的普及面越来越广泛。

1.2 安装Authorware 5

对于有较深计算机功底的读者,安装一般的应用软件可谓轻而易举,Authorware同样也不例外,因此可以略过本节。对于初学者来说,如果手头上有Authorware 5的安装盘,可以对照下面的说明及图示,将Authorware软件安装到自己的硬盘上。

1.2.1 安装Authorware 5的硬件配置及系统需求

安装Authorware 5的硬件配置及系统为:

- 带有浮点协处理器的奔腾CPU。
- 16MB以上内存,建议最好在24MB以上。
- 25MB以上硬盘空间,CD-ROM驱动器。
- 操作系统为Windows 95、Windows 98或Windows NT 4.0。

另外,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。

1.2.2 开始安装Authorware 5

依次按照下面各步骤的说明及提示,将Authorware软件安装到自己的硬盘上:

1) 把Authorware 5的安装光盘放入光驱,然后打开Windows95的资源管理器,在光盘驱动器的根目录下双击Setup.exe安装文件。此时,屏幕上将出现Authorware 5软件的安装画面。当进行的安装检测过程达到100%时,Authorware将启动安装向导来指引用户进行下面的工作。

2) 安装向导启动后,接着出现的是Authorware的Welcome(欢迎)对话框,如图1-1所示。用鼠标单击对话框下面的Next按钮,Authorware的安装将继续往下进行。如果单击Cancel按钮,安装向导将弹出退出安装的提示对话框,这时便可以决定是否退出软件安装。

3) 接下来,屏幕上出现Authorware软件的许可协议,如图1-2所示。拖动窗口右端的滚动条可以阅读整篇协议。如果单击NO按钮,软件安装将关闭。要安装Authorware 5,就必须接

受此协议。

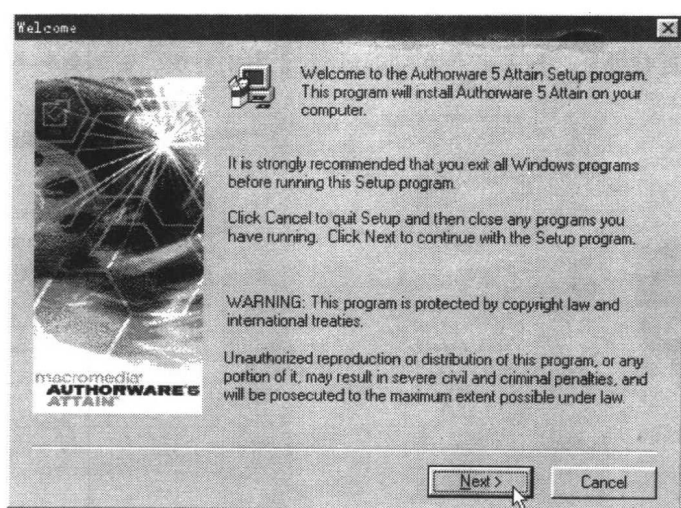


图1-1 欢迎画面

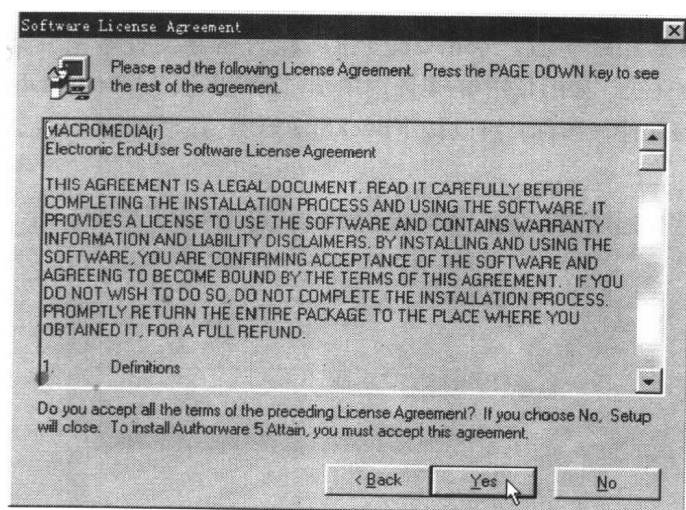


图1-2 软件许可协议

4) 接受以上协议后，单击Yes按钮。安装向导会提示用户选择该软件的安装类型，Authorware向导提供了三种安装形式，如图1-3所示。另外，该对话框还提供Authorware的默认安装路径“C:\Program Files\Macromedia\Authorware 5”。如果想创建一个新的安装目录，可单击对话框下面的Browse(浏览)按钮，系统会弹出Choose Folder(选择文件夹)对话框。也可以直接在Path下面的文本框中输入软件的安装目录，或者在下面的路径列表框中进行选择。



提示 Typical(典型安装)：此选项是Authorware安装的一般选项，对大多数用户来说，最好进行该软件推荐的安装形式。

Compact(压缩安装)：选择此选项，向导将只安装Authorware所必需的常规组件，如果

计算机硬盘较小, 最好选择此项。

Custom(自定义安装): 此选项是针对Authorware的高级用户而设置的。用户可以任意选择Authorware的组件进行安装, 如果用户学Authorware才刚刚起步, 则不要轻易选择此项。

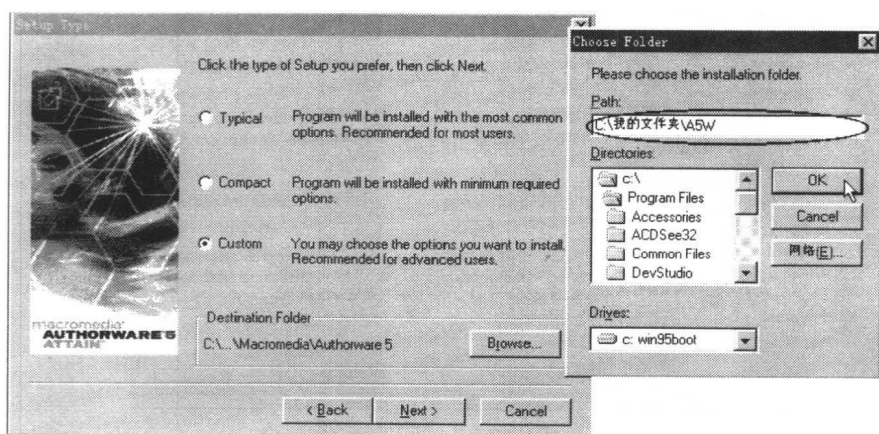


图1-3 设置安装路径

5) 设置好安装类型和路径后, 单击OK按钮。此时向导会提示用户选择软件安装在Windows程序组中的文件夹, 如图1-4中的黑圈内所示, 系统默认为Macromedia Authorware 5。如果用户想更改软件的文件夹名称, 可以按下BackSpace键, 然后再输入自己定义的文件夹名称。

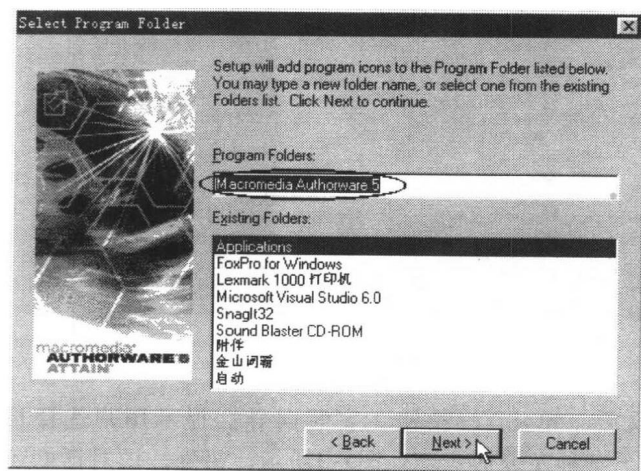


图1-4 设置文件夹

6) 最后, 安装向导将前面所有的设置进行列表, 如图1-5所示。如果对前面的某一设置不满意, 单击Back按钮, 向导将返回安装设置的前一步, 可以重新进行设置。

7) 所有设置完成后, 安装向导开始拷贝文件。如图1-6所示, 画面显示安装进程的百分比。单击图中所示的Cancel按钮, 安装向导将停止拷贝文件, 并提示是否退出安装。

8) 最后, 系统弹出Setup Complete (安装结束)对话框, 如图1-7所示, 单击Finish按钮, 向导将

结束整个安装过程。

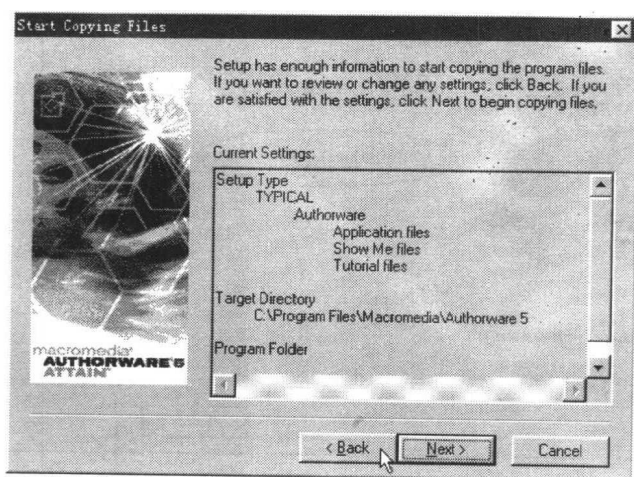


图1-5 设置列表

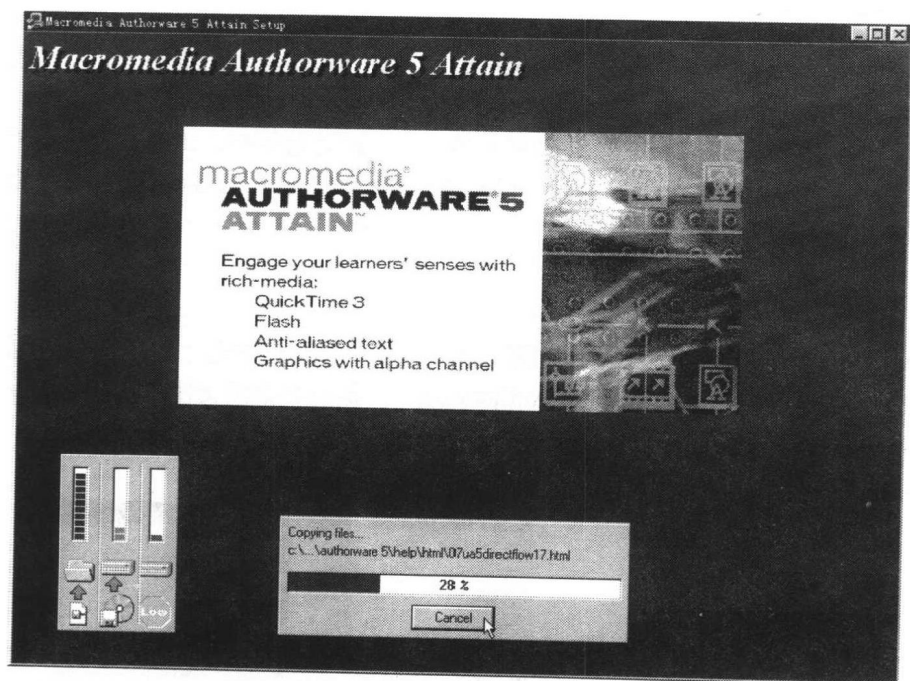


图1-6 安装进程

提示 要进一步了解Authorware，如图1-7中黑圈内所示，单击Yes, view the ReadMe file now. 复选框，系统将打开Windows 95 附件中的记事本，并显示Authorware的ReadMe文件，在这里可以浏览Authorware 5的最新信息。

安装完Authorware 5后，用户就具备了多媒体的制作工具。进行学习和工作时只需启动该软件即可。

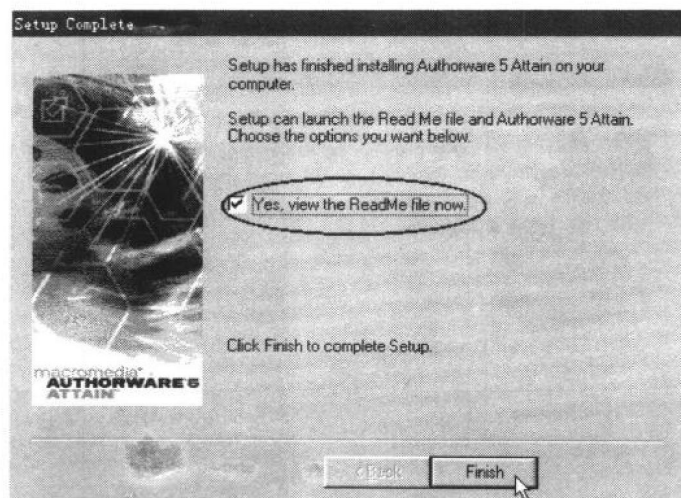


图1-7 安装完成

1.3 熟悉Authorware 5

Authorware安装完毕后,最着急的事莫过于启动Authorware,看看这个软件到底是什么样子,又是怎样运行的。

Authorware的窗体结构主要包括五个部分,分别是菜单栏、工具栏、图标栏、设计窗口和Knowledge Objects(智能对象)窗口。有关智能对象的创建我们将在本书的第9章中进行讲解,下面我们分别具体介绍其余四个部分。

1.3.1 启动Authorware 5

单击Windows95任务栏上的“开始”菜单,然后将鼠标指向“程序”,此时右面弹出子菜单,鼠标再指向文件夹Macromedia Authorware 5,最后单击该文件夹内的Authorware 5文件,如图1-8所示。

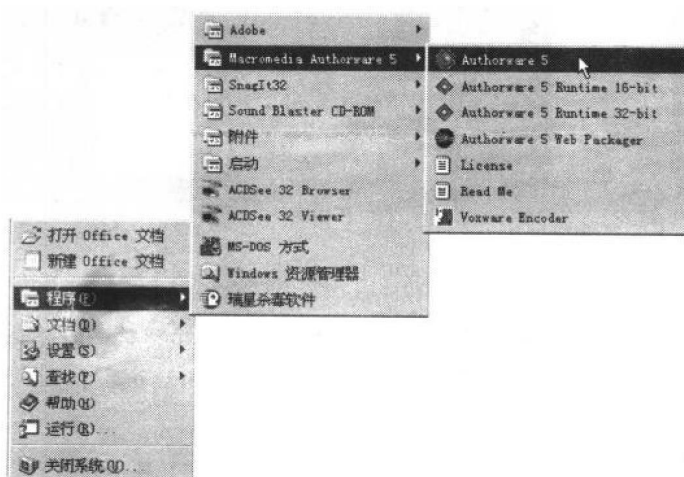


图1-8 执行Authorware程序

Authorware启动后,在进入Authorware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New File(新文件)对话框,如图1-9所示。此对话框涉及Authorware 5的新增功能——智能对象,在本书第9章将进行具体讲解,此处先暂且略过。单击None按钮,关闭New File对话框。

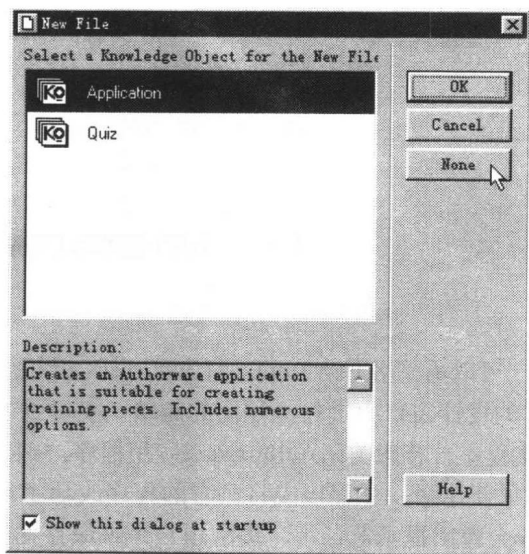


图1-9 创建新文件

注意 1) Application(应用程序)智能对象,是用来创建一个含有多个选项的应用程序,主要适用于创建学习软件。2) Quiz(测验)智能对象,主要用于创建一个测验程序。

现在先来看一下Authorware是如何运行一个程序的。

单击File菜单,然后执行Open子菜单中的File命令,打开Select a file(选择文件)对话框,如图1-10所示。在“搜索”下拉菜单中打开ShowMe子目录,然后在下面的文件列表框中选择Admin文件,最后单击“打开”按钮。

文件打开后,如图1-11所示,左侧的窗口为设计窗口,它显示程序的流程图,右侧的窗

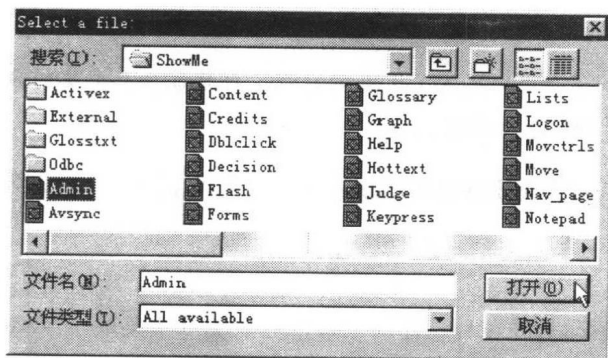


图1-10 选择文件

口为程序运行窗口，它显示此程序的执行界面。程序执行完后，如果想再次运行它，可用鼠标单击工具栏上的  (运行)按钮，程序又将重新执行。

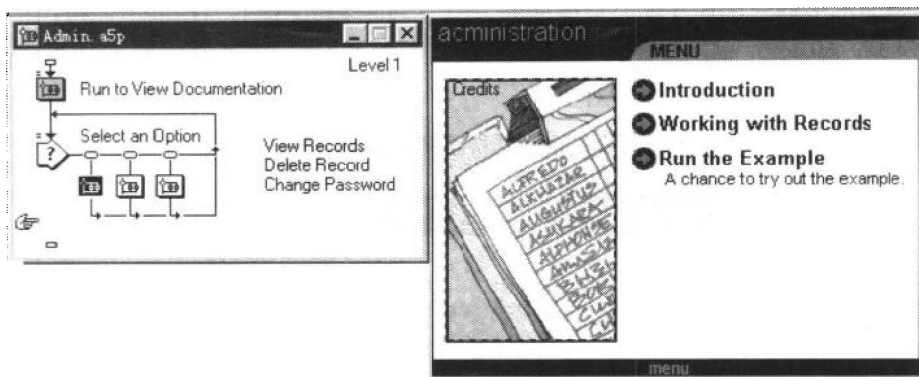


图1-11 程序流程图

在图1-11的流程图中，可以看到各种各样的图标和线条，这就是第2章要讲到的图标和流程线，在标题为Admin.5p的设计窗口中进行流程图的编辑。直接单击设计窗口标题栏右侧的“关闭”按钮，可以关闭该程序。若想关闭Authorware应用程序，则要单击Authorware标题栏右侧的“关闭”按钮。如果新建了一个程序或将已有的程序改动了，此时单击标题栏右侧的“关闭”按钮，Authorware会弹出提示对话框，提醒用户是否保存文件。如图1-12所示，单击Yes按钮，将保存用户对程序的操作，单击No按钮，将不保存用户对程序的操作。

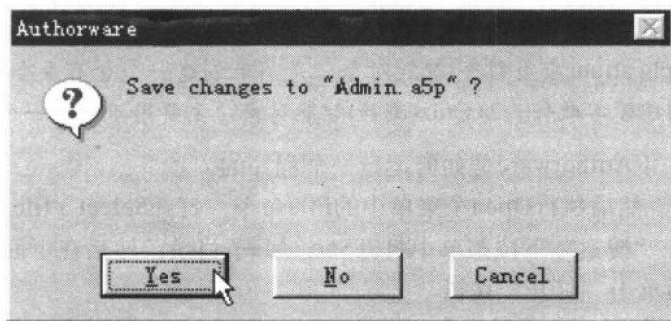


图1-12 提示对话框



提示 Authorware 5为用户提供了大量的实例，针对每一个重要的命令，在Authorware的ShowMe目录下都有相应的实例与其对应。



技巧 直接按下Alt+F4 快捷键就可以结束整个应用程序。

1.3.2 熟悉菜单

在Windows系统下运行的各种软件中，最常见的莫过于菜单了，Authorware为方便用户使用各种命令，也提供了一系列的菜单和命令。如图1-13所示，用鼠标打开File菜单下的Open子菜单，便会看到菜单项里的许多命令。

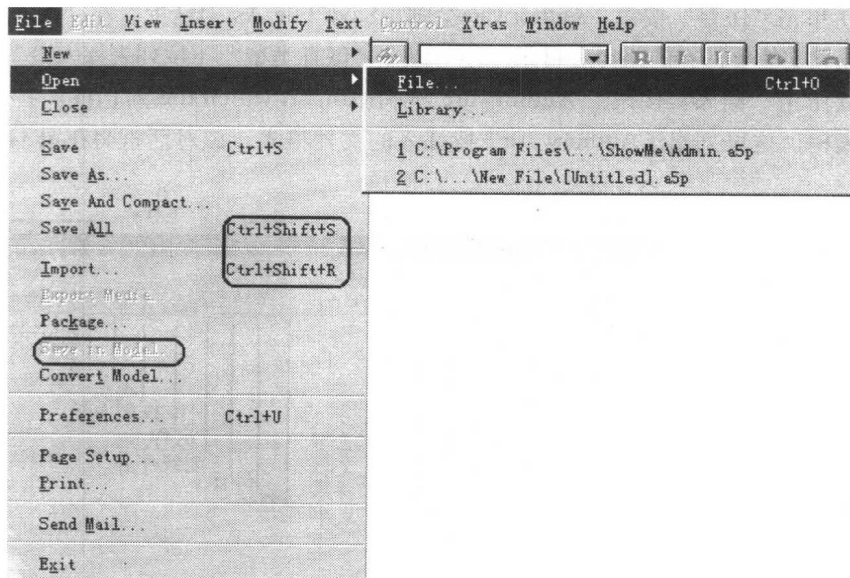


图1-13 菜单

如果菜单命令右面有三角符号,说明该命令下面还有子菜单,如图1-13中的Open菜单,它下面还有File(文件)和Library(库)命令。另外,在菜单的分隔线下面还会显示以前使用过的文件列表,只要单击该文件就会马上打开,为再次使用同一文件提供了方便,使用户大可不必再为查找文件而搜索那一层层的目录了。

在菜单中有些命令的后面添加了组合键,如图中的Save All命令后面就有Ctrl+Shift+S组合键,这是Authorware命令对应的快捷键,只要同时按住Ctrl和Shift键,然后再按下S键,就会执行该命令。

在Authorware菜单名的字母下面都有一条下划线,例如: File、View、Modify等,这表明Authorware提供了这些菜单的键盘打开方式,只要按住Alt键,然后再按下这些下划字母,就会打开相应的菜单。如按Alt+F快捷键同样能够打开Authorware的File菜单。

另外,有的命令以灰色显示,在图中File菜单下的Save in Model就是这种类型。这种显示方式表示在该状态下此命令不可执行,当命令被激活变为可执行时,同样以黑体显示。

1.3.3 熟悉工具栏

Authorware的工具栏提供了17个工具按钮和一个正文样式下拉菜单,如图1-14所示。工具栏里的每一个按钮都代表一个命令,只要单击这些按钮就会执行相应的命令或弹出相应的对话框。

Authorware有几个对话框在使用上非常频繁,它们分别是新建文件对话框、保存文件对话框、输入文件对话框和查找文件对话框,下面我们来分别熟悉一下,掌握它们的基本用法。

1) 单击“新建”按钮,Authorware会打开一个新设计的窗口,同时会提示是否保存前一个文件。单击“打开”按钮,屏幕上会弹出Select a file对话框,在这里可以浏览文件夹和驱动器来搜索文件。

2) 单击“保存”按钮, Authorware会弹出Save File As 对话框。在“保存在”下拉列表框中可以设置文件要保存的路径和目录,还可以在“保存类型”下拉列表框内设置保存的文件格式。

3) 单击“输入”按钮, Authorware会弹出Import which file 对话框。打开“文件类型”下拉列表框,这里列出了Authorware支持插入的文件格式,该对话框将在第3章中具体讲述。

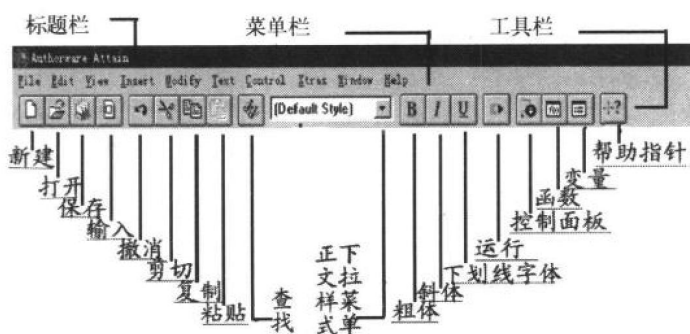


图1-14 工具栏

4) 单击“查找”按钮, Authorware会弹出Find 对话框。该查找对话框不仅有查找的功能,而且还有对文本进行替换的功能,在第2章中进行文字处理时,还将用到它。

有关“剪切”、“复制”、“粘贴”和“撤消”按钮的功能就不在这里介绍了,在Authorware的View菜单中也有相应的命令,用户可以根据情况来决定是使用菜单命令还是使用工具按钮。

注意 1) 进行复制和剪切操作时,对象被暂时保存在Windows的剪贴板上,一般来说,当进行下一次操作后,对象才会消失。2) Authorware的撤消功能与Word或Photoshop的撤消功能不同,它只能恢复前一次的操作,而对前面几步则无能为力。

另外, Authorware还提供了处理文字格式的几个按钮,它们分别是:

- 1) (粗体), 单击该按钮, 所选择的文字将以粗体显示。
- 2) (斜体), 单击该按钮, 所选择的文字将以斜体显示。
- 3) (下划线字体), 单击该按钮, 所选择的文字下面出现下划线。

1.3.4 熟悉Authorware的核心组件——图标栏

图标栏是Authorware流程线的核心组件,如图1-15所示。其中,前13个图标用于流程线的设置,通过它们来完成程序的计算、显示、判断和控制等功能。而“开始旗帜”和“结束旗帜”主要用于控制程序执行的起始位置和结束位置,关于它们的使用技巧,将在具体程序的调试过程中

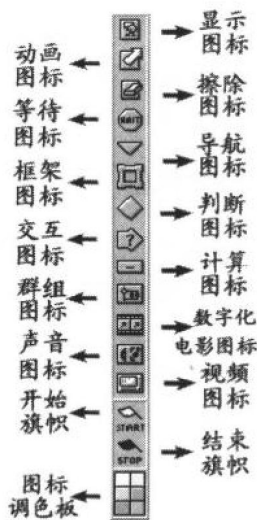


图1-15 图标栏