

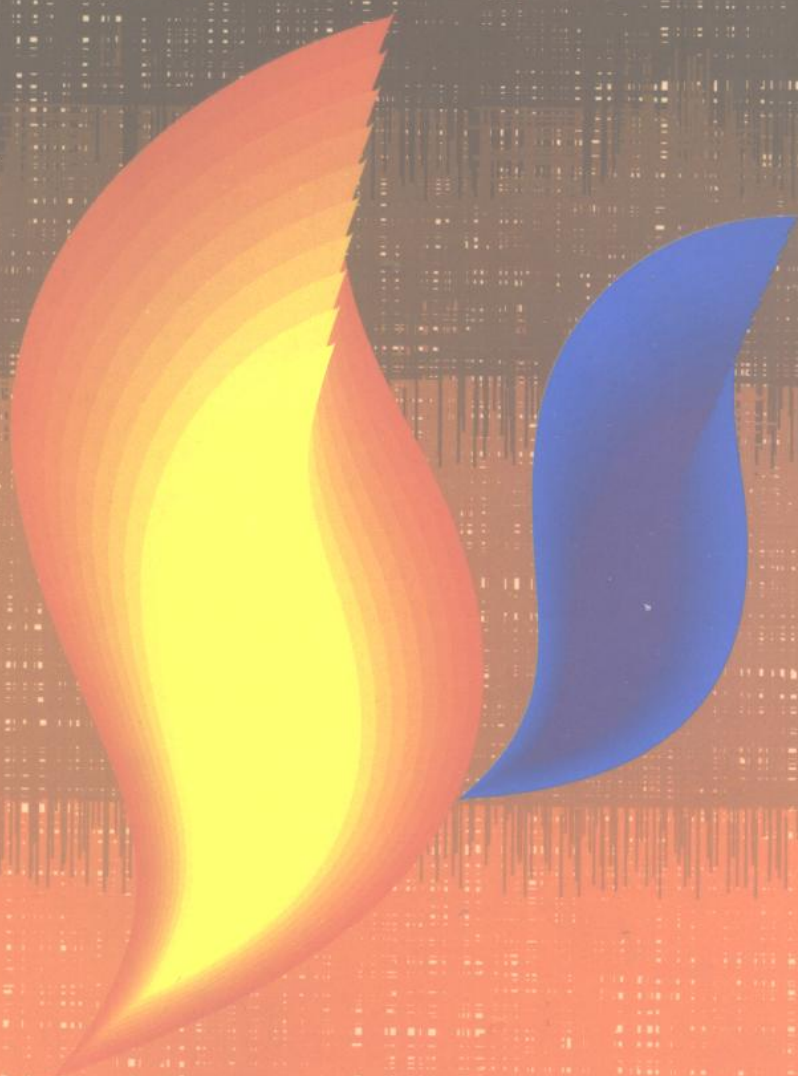
青
松
岗



如何用好

Authorware 5.03

新时代工作室□编著



青 岛 出 版 社

如何用好
Authorware 5.03

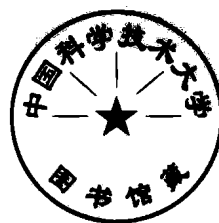
11.56
D/1

青
岛
出
版
社

TP311.56
XSD/1

如何用好 Authorware 5.03

新时代工作室 编著



青 岛 出 版 社

鲁新登字 08 号

内 容 简 介

本书针对 Authorware 使用中的难点逐个展开解说,并通过实际制作一个完整的多媒体展示程序,引导您在轻松快捷的操作过程中,了解并掌握 Authorware 制作的基本知识。激发您创作更复杂、更精彩的多媒体程序的灵感。至少,您会发现您已经会设计并制作一般的多媒体应用程序啦!

图书在版编目(CIP)数据

如何用好 Authorware 5.03/新时代工作室编著. - 青岛: 青岛出版社, 2000.5

ISBN 7-5436-2195-9

I. 如...

II. 新...

III. 多媒体-软件工具, Authorware 5.03

IV. TP311.56

中国版本图书馆 CIP 数据核字 (2000) 第 16948 号

书 名	如何用好 Authorware 5.03
编 著 者	新时代工作室
出版发行	青岛出版社
社 址	青岛市徐州路 77 号(266071)
邮购电话	(0532)5835124 5835844 5814750
责任编辑	樊建修 金利鹏
特约编辑	赵汉清
装帧设计	申 尧
印 刷	胶州市印刷厂
出版日期	2000 年 5 第 1 版, 2000 年 5 第 1 次印刷
开 本	16 开(787×1092 毫米)
印 张	11.75
字 数	264
印 数	1-5000
ISBN	7-5436-2195-9/TP·288
定 价	21.00 元

出版者的话

有史以来，没有哪一门科学能像电脑这样飞速发展！新技术层出不穷，新产品不断涌现，电脑工作者必须不断学习、更新知识，才能跟上形势，不被淘汰。然而人们的精力是有限的，面对良莠不齐、铺天盖地而来的各种电脑著述和技术资料，你不可能有很多的时间一一鉴别和阅读。这时就需要专家们根据自己的实践经验给以精选和引导。

为此，青岛出版社聘请了具有丰富教学经验和实践经验的专家，组成《青岛松岗电脑图书》编委会，向广大读者介绍适合我国国情的、最新最实用的电脑及网络技术。

《青岛松岗电脑图书》编委会对这套丛书的质量负责，并郑重承诺：编、校、印刷质量符合国家新闻出版署的质量要求——差错率低于万分之一。

《青岛松岗电脑图书》编委会由以下人员组成：

主 任：徐 诚 青岛出版社编审、社长兼总编辑

副主任：钟英明 台湾中兴大学教授

委 员：（按姓氏笔划排列）

叶 涛 西安交通大学副编审

庄文雄 青岛松岗信息技术有限公司总经理

孙其梅 青岛大学教授

吕凤翥 北京大学高级工程师

陈国良 中国科技大学教授

张德运 西安交通大学教授

陆 达 清华大学博士

樊建修 青岛出版社编审

目 录

第1章 日出东山	(1)
1.1 流程线的制作	(1)
1.2 日出东山的说明文字	(2)
1.3 “黎明前”场景的设计与制作	(3)
1.4 “天色渐亮”过程的制作	(4)
1.5 绘制太阳图案的步骤	(4)
第2章 显示效果与动画设计	(5)
2.1 过渡显示效果的设置	(5)
2.1.1 显示效果设置的步骤	(5)
2.1.2 设置对象的显示属性	(6)
2.1.3 对象的过渡显示效果	(7)
2.2 对象的定位显示	(8)
2.2.1 定位属性的设置	(8)
2.2.2 将显示对象设置为可移动的对象	(10)
2.3 对象消失的过渡效果	(11)
2.4 “等待”图标与程序的暂停设置	(13)
2.4.1 设置程序的暂停和结束暂停的响应方式	(13)
2.4.2 设置暂停时的图形界面	(14)
2.5 动画设计的基本步骤	(16)
2.5.1 动画的分类	(16)
2.5.2 动画设计的基本步骤	(16)
2.5.3 显示对象的运动层	(17)
2.5.4 目标移动的并发性	(17)
2.5.5 移动目标的类型	(18)
2.6 五种动画设计范例	(18)
2.6.1 固定终点的动画设计	(18)
2.6.2 沿直线定位的动画设计	(20)
2.6.3 沿 X-Y 平面定位的动画设计	(24)
2.6.4 固定路径的动画设计	(26)
2.6.5 沿路径定位的动画	(30)
2.7 日出东山之二	(31)

第3章 声音、数字电影及视频的集成	(36)
3.1 多媒体信息集成应用概述	(36)
3.2 声音的录制	(37)
3.3 声音文件的加入	(37)
3.3.1 可用的声音文件类型	(37)
3.3.2 声音的加入	(37)
3.4 数字电影的加入	(40)
3.4.1 数字电影的加入	(40)
3.4.2 数字电影的编辑和控制	(41)
3.5 视频的加入	(43)
3.5.1 视频信息引入的步骤	(43)
3.5.2 播放区大小的设置	(44)
3.5.3 视频的设置与控制	(45)
3.6 日出东山之三	(46)
第4章 人机交互设计	(50)
4.1 概述	(50)
4.1.1 人机交互的类型	(50)
4.1.2 使用“交互”图标的步骤	(51)
4.1.3 典型的交互作用分支结构及其提供的信息	(52)
4.2 “交互”图标的编辑与设置	(53)
4.3 按钮、按键和下拉式菜单响应	(55)
4.3.1 按钮响应的创建	(55)
4.3.2 按钮响应的一般属性	(55)
4.3.3 响应按钮的选择与定制	(58)
4.3.4 按钮响应示例	(59)
4.3.5 按键响应的创建	(62)
4.3.6 下拉式菜单响应的创建	(64)
4.4 热区和对象热区响应	(66)
4.4.1 热区响应的建立	(67)
4.4.2 对象热区响应区的建立	(70)
4.5 目标区响应的设置	(70)
4.5.1 建立目标区响应	(70)
4.5.2 示例	(72)
4.6 文本输入响应的设置	(73)
4.6.1 文本输入响应的内容	(73)
4.6.2 文本输入的响应流程图的创建	(73)
4.6.3 编辑文本输入响应的属性	(74)
4.7 重试限制响应和时间限制响应	(76)
4.7.1 重试限制响应	(76)

4.7.2	时间限制响应	(78)
4.8	条件响应的设置	(79)
4.8.1	条件响应设置的内容	(79)
4.8.2	设置条件响应的属性	(79)
4.8.3	条件响应的应用举例	(80)
4.9	事件响应的设置	(82)
4.9.1	事件响应的内容和建立步骤	(82)
4.9.2	事件响应属性的设置	(82)
4.10	日出东山之四	(84)
4.10.1	整理流程图标	(84)
4.10.2	制作数字电影	(85)
第5章	流程的页管理设计	(86)
5.1	概述	(86)
5.1.1	“框架”图标与页的建立	(86)
5.1.2	“导览”图标与页的链接	(88)
5.1.3	“决策”图标与分支路径的实现	(89)
5.2	页管理的创建	(90)
5.2.1	创建页管理的一般步骤和基本要领	(90)
5.2.2	翻页结构的创建	(90)
5.2.3	定制翻页工具栏	(92)
5.3	利用“导览”图标实现定向链接	(94)
5.3.1	与指定页的链接	(94)
5.3.2	页间浏览的设置	(95)
5.3.3	回到先前页的设置	(96)
5.3.4	链接到表达式对应的页	(97)
5.3.5	可查找页的链接设置	(98)
5.4	超文本链接的设置	(100)
5.4.1	超文本链接的意义	(100)
5.4.2	热文本类型的定制	(100)
5.4.3	应用所定义的超文本类型	(102)
5.4.4	设置超文本对象的链接方式	(103)
5.5	分支路径的设置	(103)
5.5.1	设置分支路径的步骤	(103)
5.5.2	顺序分支的实现	(104)
5.5.3	随机分支的实现	(105)
5.5.4	计算分支的实现	(107)
5.6	日出东山之五	(109)

第 6 章 变量、函数和表达式的应用	(111)
6.1 概述	(111)
6.1.1 变量、函数和表达式及其在程序中的应用	(111)
6.1.2 变量的应用分类	(112)
6.1.3 函数的应用分类	(113)
6.1.4 表达式和语句	(113)
6.2 “运算”图标的使用	(113)
6.2.1 “运算”图标在流程中的应用	(113)
6.2.2 查看图标中的变量和函数	(114)
6.3 变量和函数在程序中的应用	(115)
6.3.1 变量的存储类型	(115)
6.3.2 系统变量的使用	(115)
6.3.3 自定义变量的创建	(116)
6.3.4 函数的调用和返回值	(116)
6.3.5 系统函数在程序中的使用	(117)
6.4 系统变量的功能分类与应用	(118)
6.4.1 文件的操作与管理的变量	(118)
6.4.2 决策判断变量	(119)
6.4.3 框架管理变量	(120)
6.4.4 图标管理变量	(121)
6.4.5 交互管理变量	(123)
6.4.6 图形管理变量	(125)
6.4.7 时间管理变量	(126)
6.4.8 常规变量	(127)
6.4.9 视频管理变量	(129)
6.5 系统函数的功能分类与应用	(129)
6.5.1 编程语言、数学运算和字符管理函数的应用	(130)
6.5.2 绘图函数和常规函数的使用	(132)
6.5.3 文件管理函数和时间管理函数的应用	(135)
6.5.4 框架管理函数和跳转函数	(137)
6.5.5 图标管理函数和平台管理函数	(139)
6.5.6 视频管理函数和网络管理函数	(141)
6.5.7 表操作函数和 OLE 操作函数	(142)
6.6 运算符和表达式	(143)
6.6.1 Authorware 的运算符	(144)
6.6.2 表达式	(145)
6.7 条件语句和循环语句	(145)
6.7.1 条件语句	(145)
6.7.2 循环语句	(146)

6.8	日出东山之六	(147)
6.8.1	为电影播放加入控制	(147)
6.8.2	用户留言的制作	(150)
第7章	模块和库的创建与使用	(151)
7.1	概述	(151)
7.1.1	模块	(151)
7.1.2	库	(151)
7.2	模块的创建和使用	(151)
7.2.1	模块的创建	(151)
7.2.2	模块的加载和卸载	(152)
7.2.3	模块的粘贴和使用	(152)
7.3	库的创建和使用	(152)
7.3.1	库的创建和编辑	(153)
7.3.2	库的使用和链接关系的建立	(155)
第8章	Authorware 文件的发行	(156)
8.1	文件的打包	(156)
8.1.1	一般的打包	(156)
8.1.2	库文件的单独打包	(158)
8.2	路径的设置	(159)
8.2.1	缺省路径的设置	(159)
8.2.2	自己指定路径	(160)
8.3	打包文件的压缩处理与上网发行	(160)
8.3.1	Afterburner 的菜单	(160)
8.3.2	使用 Afterburner 处理打包文件	(161)
8.4	总结	(162)
8.4.1	软件的制作构思与设想	(163)
8.4.2	软件的具体流程设计与模块化分工	(163)
8.4.3	多媒体素材的制作与搜集	(163)
8.4.4	具体的制作过程	(163)
8.4.5	软件的试运行	(165)
8.4.6	软件的发行	(165)
第9章	综合实例精讲	(166)
9.1	开始部分	(167)
9.2	主体部分	(168)
9.3	数学分支	(168)
9.4	体育模块	(173)
9.5	帮助模块	(175)

第 1 章 日出东山

本书每章的最后都把所讲内容应用于一个实例。随着每章内容的不断地深入，该实例内容也就由简到繁、不断丰富，以帮您在实践中巩固所学。书中的前 8 章采用了如下的结构来讲述 Authorware 的各种功能：首先完整说明实例一段完整的操作流程，再细细讲述流程中每一步中的操作事项及使用经验，并详细讲述了 Authorware 各个对话框中选项的意义。总而言之，这些注意事项和使用经验的含金量还是很高的，相信您会一遍又一遍翻阅此书。我们接下来实作的例子为“日出东山”，整个多媒体流程的具体内容如下：

- ▼ 屏幕上出现一段文字，介绍将要出现的场面。
- ▼ 天空，黑茫茫，一望无际，远处有山的轮廓。
- ▼ 天色逐渐亮了起来。
- ▼ 太阳从东山出来了。
- ▼ 太阳在不断地升高。
- ▼ 听，海浪拍打岸边岩石的声音，远处还有人在高声歌唱。
- ▼ 一只海燕拍打着翅膀飞过来了。
- ▼ 多美的景色啊！不过，还有更美的呢，想看看吗？那么，利用一下您手中的鼠标吧，单击任一个按钮，您就会看到一段精美的数字电影。
- ▼ 坏了，天气不好了，太阳躲到乌云里去了，咱们就此结束吧！

☞ 屏幕上出现一段文字，介绍将要出现的场面；
☞ 天空，黑茫茫，一望无际，远处有山的轮廓；
☞ 天色逐渐亮了起来；
☞ 太阳从东山出来了……

其中，“天色渐亮”的过程实际上是一动画过程，是以多幅明暗依次变化的画面来展现。

1.1 流程线的制作

步骤 1：依次点选 File→New→File 建立新文件。

步骤 2：将“设计图标”栏的“显示”图标拖放到流程线上，此时其后面的名称是“Untitled”且反显，键入“日出东山的说明”作为该图标的名称。

步骤 3: 仿照上一步的操作依次建立“黎明前的场景”显示图标、“天色渐亮”群组图标和“初升的太阳”显示图标。建立群组图标的目的一是避免主流程线过长, 二是为了使流程更有层次, 更易理解。

步骤 4: 双击“天色渐亮”群组图标, 进入第二层流程, 在该流程线上依次建立五个显示图标, 整个流程如图 1.1 所示。

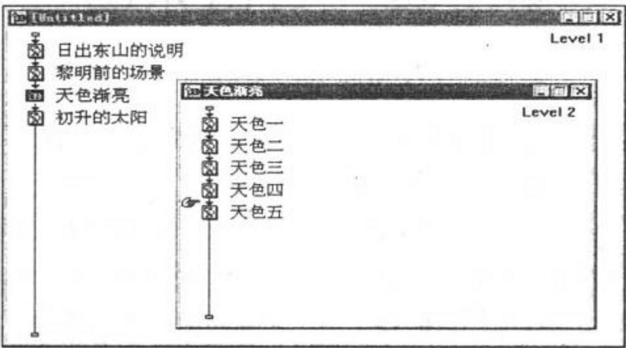


图 1.1 程序流程

1.2 日出东山的说明文字

为达到较好的效果, 借助“中文之星”的“艺术汉字”来完成程序的标题设计, 然后在标题下键入相应的文字作为首页的内容。具体步骤如下:

步骤 1: 在流程线上双击第一个图标进入展示窗口。

步骤 2: 依次点选 Modify→File→Properties, 在弹出的对话框中设置展示窗口的大小, 例如, 可将展示窗口的大小设为“640*480”, 还可对展示窗口的其他方面进行设置。

步骤 3: 打开“中文之星”的“艺术汉字”, 键入“日出东山”, 并对其进行编辑处理(图 1.2)。然后将其拷贝到剪贴板中, 再将该应用程序关闭。

步骤 4: 进入步骤 2 中所述的展示窗口, 将剪贴板中的内容粘贴到展示窗口中, 此时该对象周围出现控块, 通过拖曳控块将字调整到合适的大小和位置, 如图 1.3 所示。



图 1.2 “中文之星”之“艺术汉字”



图 1.3 插入标题

步骤 5: 单击“绘图工具箱”的“文本编辑”按钮, 然后在展示窗口的适当位置, 输入说明文字。

步骤6: 拖动“文本控制线”两端的控块调整文本块的宽度, 拖动控制线上的三角对本段落进行设置, 如图1.4所示。

步骤7: 单击“绘图工具箱”的按钮, 选中上述的文字块, 利用Text菜单下的各个子菜单项对文字的属性进行设置。

步骤8: 利用画三条直线, 并将中间的一条设为粗线型。

步骤9: 按Ctrl+S存盘, 完成第一个图标的设计, 见图1.5。

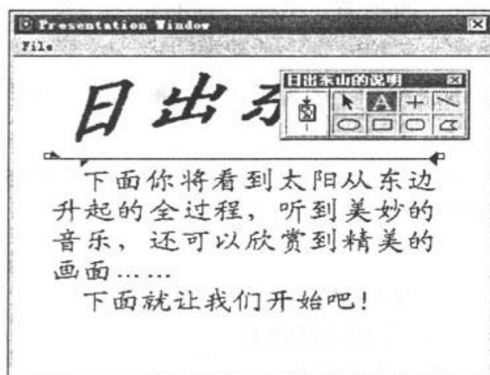


图 1.4 键入说明文字并排版



图 1.5 完整的文字说明

1.3 “黎明前”场景的设计与制作

该场景的主要特点是“黑蒙蒙一片, 远处是山的轮廓, 近处是一片汪洋大海”, 具体场景如图1.6所示, 制作过程如下:

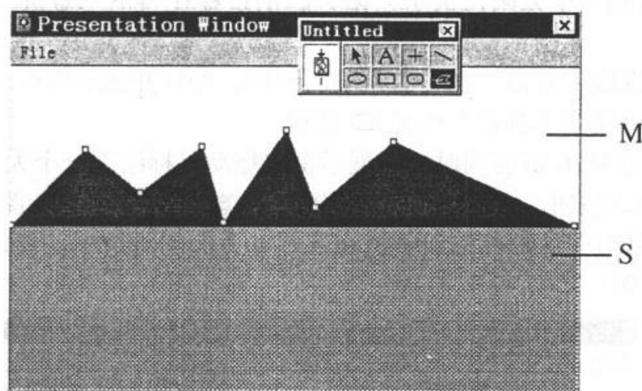


图 1.6 黎明前的场景

步骤1: 在流程线上双击第二个图标, 进入展示窗口。

步骤2: 在窗口上部利用按钮绘制一个封闭的多边形, 要求看起来像山的投影轮廓(图1.6的M部分)。

步骤3: 点选该多边形, 然后双击“绘图工具箱”中的按钮, 弹出图形调色板, 单击该调色板下部的前景颜色区, 再选择深灰色作为该多边形的前景色。

步骤4: 利用“绘图工具箱”中的按钮在窗口下部绘制一个矩形, 要求矩形的上部与山体的下部重合(如图1.6中的S部分)。

步骤5: 选中该矩形, 利用上述的图形调色板设置该矩形前景色为墨蓝色。

步骤 6: 双击“绘图工具箱”中的按钮，弹出“填充图案”工具栏，选择波浪线填充该矩形。

步骤 7: 存盘，关闭展示窗口。

1.4 “天色渐亮”过程的制作

这一过程由一系列颜色从暗到明过渡的画面组成，为了控制这一过程的进度，可以在每一个过渡之间加一个延时，即增加一个颜色渐变的画面。当然，画面越多，这一过程越逼真。这一系列画面的制作步骤如下：

步骤 1: 打开“黎明前的场景”图标，单击“绘图工具箱”中的按钮，利用鼠标与 Shift 键同时选择画面中的两个图形。

步骤 2: 依次点选 Edit→Copy，将这两个图形对象拷贝到剪贴板中，然后关闭展示窗口。

步骤 3: 打开流程线上的“天色渐亮”群组图标，如图 1.1 所示。

步骤 4: 双击第二层的“天色一”图标。

步骤 5: 在打开的展示窗口中，按 Ctrl+V 粘贴图形对象。

步骤 6: 双击“绘图工具箱”中的按钮，打开图形调色板。

步骤 7: 选择展示窗口中的多边形，将其颜色设为浅灰色。

步骤 8: 选择下部的矩形，将其颜色设为深绿色。

步骤 9: 对诸如“天色二”等所有下面的显示图标可参考步骤 4~8 来进行操作，只是图形的颜色要越来越亮。

1.5 绘制太阳图案的步骤

在这里只是绘制一个太阳，关于太阳升起的过程在将下一章进一步完善。绘制太阳的具体步骤如下：

步骤 1: 在流程线上双击“初升的太阳”图标，以打开展示窗口。

步骤 2: 单击“绘图工具箱”中的按钮。

步骤 3: 在按住 Shift 键的同时，在展示窗口拖动鼠标绘制一个大小适当的圆；

步骤 4: 双击按钮，弹出调色板，设置红色作为其前景色，如图 1.7 所示。

至此，“日出东山”这部分的设计就完成了。下面的章节中，我们将完善整个多媒体的制作，好戏在后面呢！

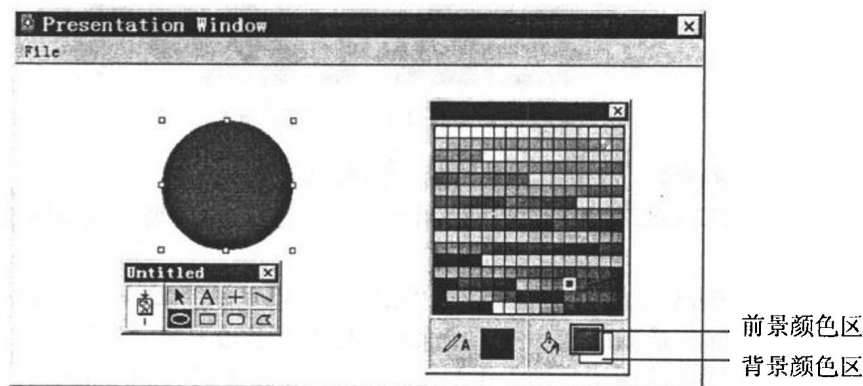


图 1.7 绘制太阳

第 2 章 显示效果与动画设计

2.1 过渡显示效果的设置

为了增加演示过程的生动性、趣味性和形象性，特别是在需要引起注意时，可以对对象的显示效果进行设计，使之产生特技般的效果，例如将对象按马赛克方式显示。

2.1.1 显示效果设置的步骤

步骤 1：确定特殊显示效果的对象和设计图标的数量。

在设置特殊显示效果后，Authorware 会将特殊显示效果应用于当前所打开设计图标中的所有显示对象上，因此，在实际设计时，如果只想对其中的某一对象进行特殊显示效果的设置，一定要将它单独放在一个设计图标中。

步骤 2：在流程线上选择要设置的“显示”图标或“交互”图标，或打开该图标。

步骤 3：依次点选 Modify→Icon→Properties，打开“显示效果设置”对话框，如图 2.1 所示。(如何设置参见下一节)

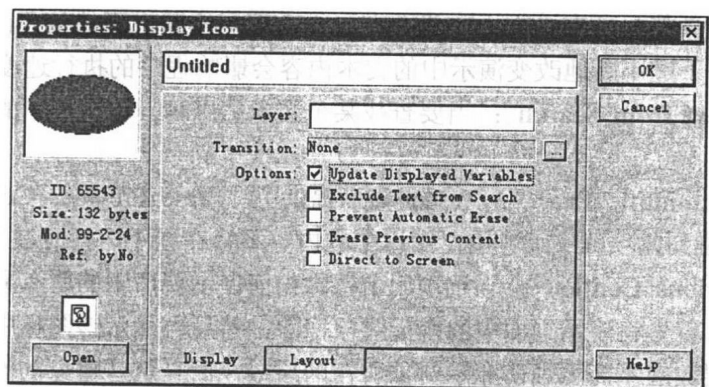


图 2.1 显示效果设置对话框

步骤 4：在该对话框中，可以设置“Layer”栏和“Options”中的复选项，最后单击“Transition”栏右侧的按钮，弹出如图 2.2 所示的“过渡显示效果设置”对话框，对其中的各栏进行选择以设置特定的过渡显示效果。设置完成后，单击“OK”，回到上层对话框。

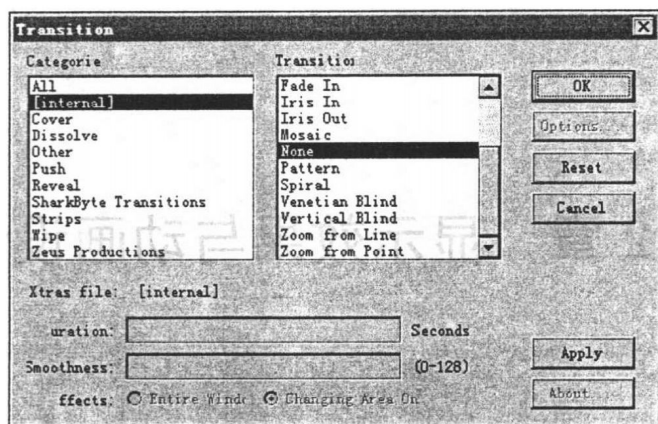


图 2.2 过渡显示效果的设置

所有设置完成后，单击“OK”，退出该对话框。为了测试显示效果的设置是否合适，可以执行 Control→Play 观察效果，如此反复以达到最佳的效果。

2.1.2 设置对象的显示属性

在“Layer”栏内可以填入显示对象所在的显示层。缺省情况下，Authorware 将一个图标的显示内容，置入 0 层，运行时，系统根据各图标在流程线上的执行顺序及该图标显示层的设置值，来排列他们的前后关系，显示层数值越大越先显示。先显示的对象会“遮住”后显示的对象。有时，两个图标间的层次关系在运行时可能需要动态改变，此时可以将其中的一个显示层设置为变量或表达式，在运行中根据需要动态改变二者的层次关系。

“Options”下面有五个复选框，可以按要求选用其中的一个或多个，各选项的意义如下：

“Update Displayed Variables”：自动刷新变量的显示内容，显示执行中正文的变量值。它不断变化，将最新值显示在画面上。当要在画面上演示不断更新的信息(如系统时间)时，可以选用该选项。不过不断地改变演示中的文本内容会影响程序的执行速度。

“Exclude Text from Search”：当要查找某个文本信息时，该图标中的内容将被排除在搜索范围之外。

“Prevent Automatic Erase”：Authorware 提供了“Erase Previous Content(擦除以前内容)”选项，但它碰到此项就不起作用，图标中的内容不会在程序运行时被自动擦除。

“Erase Previous Content”：该选项用于擦除先前展示窗口中的所有显示对象。在程序执行该图标之前，首先将演示画面中的全部对象擦除，然后再显示该图标中的内容。这些被擦除对象的显示层数应不高于当前显示对象所在的层数，而且这些对象的设置中要没有选用“Prevent Automatic Erase”项。

“Direct to Screen”：该选项用于将当前图标中的显示内容直接放置在，显示中的其他对象的上面，以将其下对象遮住。

2.1.3 对象的过渡显示效果

图 2.2 所示的对话框用于设置对象的过渡显示效果,以满足显示对象的特定视觉效果的要求。为此,Authorware 提供了数十种显示对象的过渡显示效果,包括马赛克方式、从屏幕一点扩展为整个图像方式。所有这些过渡效果以 Xtras 文件的形式存放在 Authorware 软件目录的 Xtras 目录中。通常,Authorware 内部附带的过渡效果已基本能满足作品的设计要求,如果这些选项还不理想,您也可以通过装载 Xtras 文件的方式来扩展过渡显示的功能。

【注意】若采用装载 Xtras 文件的方式来扩展过渡显示,在发布自己的作品时,必须附带作品中所使用的 Xtras 文件,且这些文件必须放在 Authorware 作品执行程序所在的 Xtras 子目录中,否则用户将看不到相应的过渡显示效果。

现将图 2.2 对话框中的选项和命令按钮,介绍如下:

“Categories” 栏:该栏将所有的几十种过渡显示效果进行了分类。单击分类列表中的某一项,在右端的“Transitions”栏中将看到与之对应的各种过渡显示效果,如果单击“All”,“Transitions”栏将列出所有可用的过渡显示效果。用户在选用时可以首先选择“[Internal]”选项,如果在该类中可以找到理想的效果,就不要再去寻找其他的,以免 Xtras 文件在发布时带来麻烦。

“Transitions” 栏:该栏对应类别的显示效果列表,由于选项很多,在这里就不一一详述了。读者在应用时可以自己试验不同选项的具体显示效果。如果想要删除当前图标所设置的过渡效果,可以选择“[Internal]”类中的“None”项。

“Xtras Files” 栏:当选择的过渡效果不是 Authorware 的内部选项时,该栏内将显示对应选项所在的文件及路径。

“Duration” 栏:过渡效果所用的时间,可以是具体的数值,也可以是变量或表达式,但必须不超过 30 秒。

“Smoothness”:控制过渡中图像渐变的平稳程度和快慢。该值越小,过渡越缓慢、平稳,但值限为 0~128。

“Affects” 单选按钮:用于确定过渡效果设置的影响范围,可以是整个展示窗口(Entire Window),也可以是选定的部分区域(Changing Area On)。

“Options...” 按钮:通常呈“不可用”状,只在设置了 Xtras Files 的情况下可用,选中后,将弹出相应的选项设置框。附加的选项设置内容,一般都是外来的一些特性设置(见图 2.3),例如增加过渡过程的配音效果。图 2.3 是选用“The Byte”选项时弹出的附加选项设置对话框。

“Reset” 按钮:恢复所选择的过渡显示效果的默认值。

“Apply” 按钮:将所设置的过渡效果立即应用于相应的显示对象,便于预览效果,从而为给显示对象配置合适的显示效果提供了方便。但是必须注意,在单击该按钮前,必须将该对话框移动到合适的位置,以便能够看到展示窗口中相应的显示对象。

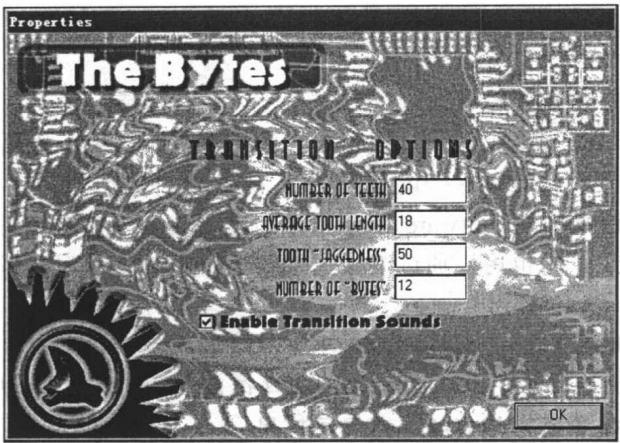


图 2.3 附加选项的设置对话框

2.2 对象的定位显示

为增强软件的交互性，有时要允许用户在画面上移动对象，在缺省情况下运行多媒体程序时，正文或图片在演示时的位置与设定时的位置相同，但有时要确定一个显示对象的初始显示位置，这就要用到 Authorware 的定位显示。

2.2.1 定位属性的设置

要将需要设置定位属性的显示对象单独放在一个图标中。设置定位属性的步骤是：

步骤1：选中该图标。

步骤2：依次点选 Modify→Icon→Properties，弹出如图 2.4 的对话框。

步骤3：单击其中的“Layout”标签，并进行显示对象定位属性的设置。

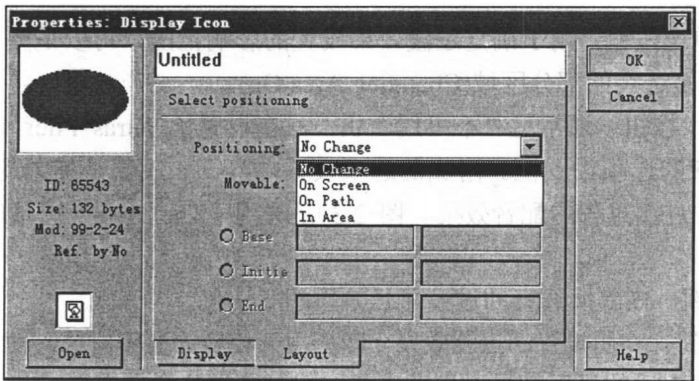


图 2.4 定位属性设置对话框

该对话框的“Positioning”栏用于设定当前图标中显示对象的初始显示位置，其中有四个选项。