

中国电子教育学会中专教育委员会
全国中专电子类教材协会

推荐教材



- 中等专业学校教材
- 中等职业技术教育教材

Authorware

多媒体制作案例教程

● 李红 主编



含光盘

本书配有电子教学参考资料包



电子工业出版社
PUBLISHING HOUSE OF ELECTRONICS INDUSTRY

<http://www.phei.com.cn>

中等专业学校教材

中等职业技术教育教材

Authorware 多媒体制作 案例教程

李 红 主编

電子工業出版社

Publishing House of Electronics Industry

北京 • BEIJING

内 容 简 介

本书以 Authorware 6.0 为基础,全面详细地介绍了 Authorware 的基础知识、基本程序设计技巧,以及如何有效地利用 Authorware 提供的各种功能,来制作灵活生动的多媒体的操作步骤。本书介绍的方法和步骤等内容,同样适用于 Authorware 的其他较低或较高版本。

本书采用任务驱动的编写方式,先提出问题,再给出解决方案;例题内容丰富多样、形式新颖,同时包含有程序设计技巧,集理论知识与实例于一体。

本书可作为多媒体设计课程的教材,也适用于专门从事多媒体制作的专业人员、教师 and 多媒体爱好者学习使用。

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 多媒体制作案例教程/李红主编. —北京:电子工业出版社, 2004.8

中等专业学校教材·中等职业技术教育教材

ISBN 7-5053-9935-7

I. 多… II. 李… III. 多媒体—软件工具, Authorware—专业学校—教材 IV. TP311.56

中国版本图书馆 CIP 数据核字(2004)第 046971 号

责任编辑:陈健德

印 刷:涿州京南印刷厂

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

经 销:各地新华书店

开 本:787×1092 1/16 印张:17.25 字数:441.6 千字

印 次:2004 年 8 月第 1 次印刷

印 数:5 000 册 定价:23.00 元(含光盘 1 张)

凡购买电子工业出版社的图书,如有缺损问题,请向购买书店调换。若书店售缺,请与本社发行部联系。
联系电话:(010) 68279077。质量投诉请发邮件至 zltz@phei.com.cn, 盗版侵权举报请发邮件至 dbqq@phei.com.cn。

前言



Authorware 是 Macromedia 公司推出的面向 Web 而且具有在线学习功能的可视化多媒体创作工具。它功能强大,能够将图像、声音、动画、文本及视频等多种素材融合到一起并进行合理的设计,最终形成富有表现力而且交互性很强的多媒体作品。其非常突出的特点是:

- ◆ 流程式的程序构造方式。
- ◆ 非凡的融合能力。
- ◆ 丰富灵活的交互控制。

随着 Internet 的普及,网页、Flash 和流媒体等得到了广泛应用。人们发现通过网页可以浏览书籍,通过流媒体可以观看名师授课,某些抽象的内容可以用 Flash 来表现,而且其形式生动、文件容量小。可是,网页、Flash、流媒体也有一定的局限性,如网页虽然易于浏览,但交互性能较差,媒体表现力不够;Flash 对作品的设计技巧、艺术性方面要求较高;流媒体的交互性能也较差等。这些不足通过使用 Authorware 正好可以克服,因此,在多媒体制作领域 Authorware 以其特有的魅力而独领风骚。

本书以 Authorware 6.0 为基础,全面详细地介绍了 Authorware 的基础知识、基本程序设计技巧,以及如何有效地利用 Authorware 提供的各种功能,来制作灵活生动的多媒体的操作步骤。本书介绍的方法和步骤等内容,同样适用于 Authorware 的其他较低或较高版本。主要内容包括:

- ◆ Authorware 的各种设计工具和图标。
- ◆ 图形、图像、文本对象的创建、编辑与应用。
- ◆ 程序执行过程中的等待方式,显示对象的擦除。
- ◆ 动画设计的方法。
- ◆ 各种交互控制的实现方法。
- ◆ 在程序中使用数字电影、声音和视频的方法。
- ◆ 实现判断分支结构的方法。
- ◆ 实现导航的方法。
- ◆ 变量和函数的使用方法。
- ◆ 程序的打包与发行。

本书采用任务驱动的编写方式,先提出问题,再给出解决方案;例题内容丰富多样、形式新颖,同时包含有程序设计技巧,集理论知识与实例于一体。通过对本书的学习,可以轻松、全面地掌握 Authorware 的基础知识和最新技术,了解开发多媒体项目的设计思路和程序设计技巧。本书配有光盘,其中包含本书的大部分实例、应用项目以及所需素材,尤其对需要快速掌握本软件使用技巧的读者,将会有很大的帮助。

目 录



第1章 概述	(1)
1.1 Authorware 的功能和特点	(1)
1.2 安装 Authorware	(2)
1.2.1 安装 Authorware 的软、硬件条件	(2)
1.2.2 安装 Authorware 的步骤	(3)
1.3 启动和退出 Authorware	(5)
1.3.1 启动 Authorware 的步骤	(5)
1.3.2 Authorware 的工作界面	(6)
1.3.3 退出 Authorware 的方法	(6)
1.4 Authorware 的工作界面	(7)
1.4.1 标题栏	(7)
1.4.2 选单栏	(7)
1.4.3 工具栏	(8)
1.4.4 “图标”面板	(8)
1.4.5 “设计”窗口	(9)
1.4.6 “知识对象”窗口	(10)
习题 1	(11)
实训 1	(12)
第2章 图形、图像和文本应用	(13)
2.1 第 1 个 Authorware 应用程序	(13)
2.1.1 创建应用程序	(13)
2.1.2 打开应用程序	(16)
2.2 图像应用	(17)
2.2.1 创建“显示”图标	(17)
2.2.2 导入外部图像	(18)
2.2.3 编辑“显示”图标	(24)
2.2.4 图像属性和“显示”图标属性的设置	(25)
2.3 图形应用	(30)
2.3.1 “图解”工具箱	(30)
2.3.2 绘制图形	(31)
2.3.3 对象的排列与对齐	(38)
2.4 图片的覆盖模式	(42)
2.5 文本应用	(44)

2.5.1	输入文本	(45)
2.5.2	编辑文本	(46)
2.5.3	导入外部文本	(47)
2.5.4	设置文本的对齐方式	(49)
2.5.5	设置文本风格	(51)
2.6	“显示”图标的操作	(54)
2.6.1	快速预览“显示”图标的内容	(54)
2.6.2	同时显示多个“显示”图标的内容	(54)
2.6.3	设置“显示”图标的层	(56)
习题 2		(58)
实训 2		(61)
第 3 章	对象的等待与擦除	(63)
3.1	对象的等待	(63)
3.1.1	创建“等待”图标	(63)
3.1.2	“等待”图标的属性设置	(64)
3.2	对象的擦除	(65)
3.2.1	修改“显示”图标的属性	(66)
3.2.2	创建“擦除”图标	(67)
3.2.3	“擦除”图标的属性设置	(67)
3.3	图标的编辑操作	(70)
3.3.1	图标的删除、复制和移动	(71)
3.3.2	图标的组合	(72)
3.4	综合实例 1	(75)
习题 3		(80)
实训 3		(82)
第 4 章	动画效果	(83)
4.1	创建“移动”图标	(83)
4.2	“指向固定点”的移动	(84)
4.2.1	确定移动对象	(84)
4.2.2	设计目的地和移动时间	(85)
4.2.3	设置移动对象的层	(87)
4.3	“指向固定路径的终点”的移动	(90)
4.3.1	设计移动路径	(90)
4.3.2	确定移动对象的执行方式	(94)
4.4	“指向固定路径上的任意点”的移动	(95)
4.4.1	确定目的地	(95)
4.4.2	“超出范围”选项的设置	(98)
4.4.3	设置动态的目的地	(100)
4.5	“指向固定区域内的某点”的移动	(102)
4.5.1	设计在固定区域内移动的动画	(102)

4.5.2	设计程序的循环	(105)
4.6	“指向固定直线上的某点”的移动	(106)
4.7	综合实例	(110)
4.7.1	综合实例 2	(110)
4.7.2	综合实例 3	(112)
4.7.3	综合实例 4	(115)
4.7.4	综合实例 5	(118)
4.7.5	综合实例 6	(122)
习题 4		(127)
实训 4		(128)
第 5 章 实现交互		(130)
5.1	“交互”图标	(130)
5.1.1	“交互”图标的功能	(130)
5.1.2	交互的响应类型	(131)
5.1.3	创建交互的基本操作	(131)
5.1.4	“属性: 交互作用图标”对话框	(133)
5.2	“按钮”响应	(135)
5.2.1	“按钮”响应的实现方法	(135)
5.2.2	自制精美按钮	(138)
5.2.3	“按钮”响应属性对话框	(141)
5.3	“热区域”响应	(142)
5.3.1	“热区域”响应的实现方法	(143)
5.3.2	“热区域”响应属性对话框	(147)
5.4	“热对象”响应	(147)
5.4.1	“热对象”响应的实现方法	(147)
5.4.2	“热对象”响应属性对话框	(151)
5.5	“目标区”响应	(151)
5.5.1	“目标区”响应的实现方法	(151)
5.5.2	“目标区”响应属性对话框	(159)
5.6	“下拉选单”响应	(159)
5.6.1	“下拉选单”响应的实现方法	(159)
5.6.2	“下拉选单”响应属性对话框	(162)
5.7	“条件”响应	(162)
5.7.1	“条件”响应的实现方法	(162)
5.7.2	“条件”响应属性对话框	(163)
5.8	“文本输入”响应	(163)
5.8.1	“文本输入”响应的实现方法	(164)
5.8.2	“属性: 交互作用文本字段”对话框	(173)
5.8.3	“文本输入”响应属性对话框	(174)
5.9	“按键”响应	(175)

5.9.1	“按键”响应的实现方法	(175)
5.9.2	“按键”响应属性对话框	(178)
5.10	“重试限制”响应	(178)
5.10.1	“重试限制”响应的实现方法	(178)
5.10.2	“重试限制”响应属性对话框	(180)
5.11	“时间限制”响应	(180)
5.11.1	“时间限制”响应的实现方法	(181)
5.11.2	“时间限制”响应属性对话框	(182)
	习题 5	(182)
	实训 5	(184)
第 6 章 多媒体		(186)
6.1	“数字电影”图标	(186)
6.1.1	可用的数字电影类型	(186)
6.1.2	数字电影的加载	(187)
6.1.3	“数字电影”图标的属性设置	(189)
6.2	“声音”图标	(197)
6.2.1	可用的声音文件类型	(198)
6.2.2	声音的加载	(198)
6.2.3	“声音”图标的属性设置	(198)
6.2.4	“属性: 声音图标”对话框	(203)
6.2.5	使用 Voxware 编码器	(204)
6.3	“视频”图标	(206)
6.3.1	使用“视频”图标的条件	(206)
6.3.2	“属性: 视频图标”对话框	(207)
6.3.3	设置视频播放区域	(208)
6.4	综合实例 7	(210)
	习题 6	(212)
	实训 6	(213)
第 7 章 实现分支选择		(214)
7.1	“判断”图标	(214)
7.1.1	创建“判断”图标	(214)
7.1.2	应用“判断”图标	(215)
7.2	“判断”图标的属性设置	(217)
7.2.1	“属性: 判断图标”对话框	(217)
7.2.2	“属性: 判断路径”对话框	(218)
7.3	综合实例 8	(219)
	习题 7	(225)
	实训 7	(226)
第 8 章 框架与导航		(227)
8.1	“框架”图标	(227)

8.1.1	创建“框架”图标	(227)
8.1.2	默认的“框架”图标内部结构	(228)
8.1.3	默认的导航控制	(230)
8.1.4	设置框架的过渡效果	(231)
8.2	“导航”图标	(232)
8.3	“框架”图标的应用	(235)
8.4	超文本链接	(238)
习题 8		(241)
实训 8		(241)
第 9 章	变量与函数	(242)
9.1	变量	(242)
9.1.1	变量的数据类型	(242)
9.1.2	系统变量	(243)
9.1.3	自定义变量	(245)
9.2	函数	(246)
9.2.1	系统函数	(246)
9.2.2	系统函数的使用方法	(247)
9.3	运算符与表达式	(249)
9.3.1	运算符	(249)
9.3.2	表达式	(250)
9.4	语句	(251)
9.4.1	条件语句	(251)
9.4.2	循环语句	(253)
9.5	变量、函数、表达式和语句的应用	(255)
习题 9		(258)
第 10 章	程序的打包和发行	(259)
10.1	程序的结构框架	(259)
10.2	图标模块化	(260)
10.2.1	建立一个模块	(261)
10.2.2	使用模块	(261)
10.3	程序的打包	(262)
10.3.1	设置文件的搜索路径	(262)
10.3.2	程序的打包	(263)
10.3.3	“打包文件”对话框	(263)
10.3.4	发行应包含的文件	(264)
习题 10		(265)

第1章 概述

知识要点

- Authorware 的功能和特点
- 安装 Authorware 的条件和方法
- 启动和退出 Authorware 的方法
- Authorware 的工作界面
- Authorware 的操作基础

Authorware 是 Macromedia 公司推出的功能强大的面向 Web 和具有在线学习功能的可视化多媒体创作工具。它能够将图像、声音、动画、文本及视频等多种素材融合到一起并进行合理的设计,最终形成富有表现力而且交互性很强的多媒体作品。

1.1 Authorware 的功能和特点

Authorware 是目前最流行的多媒体专业软件开发工具。Macromedia 公司推出的 Authorware 6.0,在保留了 Authorware 早期版本原有优势的基础上,又增加了一些新的功能。由于 Authorware 的易用性和丰富灵活的交互控制,不仅使其在多媒体制作领域一直以功能强大、使用方便、可扩展性强而著称,而且被越来越多的人所接受,成为专业及非专业人员开发多媒体作品的优秀工具,是人们工作中不可缺少的得力助手。其功能和特点主要表现在以下几个方面。

1. 流程式的程序构造方式

Authorware 提供了 13 个设计图标,其“设计”窗口中有一个流程线,用户通过拖曳图标到流程线上,从而可视化地进行程序设计。这种独特的开发方式将开发人员从传统的程序设计中解放出来,不仅加快了多媒体的开发进程,而且使非专业人员在开发时也可以得心应手,这是其他多媒体开发工具所不能比拟的。

2. 非凡的融合能力

Authorware 是一个多媒体作品创作工具,它具有非凡的多媒体素材融合能力,能够很好地支持图像、声音、动画、文本及视频等多种格式的文件,用户可以根据需要对这些多媒体素材进行合理的安排,从而设计出富有表现力的作品。

3. 丰富灵活的交互控制

Authorware 提供了 11 种交互方式,不同的交互方式具有不同的特点和不同的表现力,对用户的操作也会有不同的反馈。设计者可以根据作品的内容和特点,选择相应的交互方式,



从而使自己的作品具有灵活性、多样性和创造性。

4. 具有一定的文本、图形、图像和动画处理能力

Authorware 除了对多媒体素材具有非凡的融合能力外，还具有一定的文本、图形、图像和动画处理能力。它虽然不具备这几方面专业应用软件的强大功能，但可以对文本进行基本的编辑操作；可以绘制简单的图形，对图形进行缩放，设置图形的合成模式等；还可以控制图像运动，使其产生动画的效果。这使得在没有多媒体素材的情况下，也可以设计出具有多媒体效果的作品。

5. 模块和库的支持

模块和库是由用户自行开发的可以反复使用的程序段，Authorware 允许把它们保存下来，以后随时使用，同时也便于分工合作，既提高了工作效率，也避免了大量的重复劳动。

6. 高工作效率的设计模板

Authorware 提供了一种智能化的设计模板，即知识对象。用户可以在多媒体创作过程中根据需要选用不同的知识对象，从而提高了工作效率。

7. 强大的数据处理能力

Authorware 虽然采用基于图标的流程式开发方式，但是它提供了丰富的变量和函数，并允许用户自定义变量和函数，以完成复杂的运算。另外，Authorware 还支持 ODBC，OLE，Active X 技术，利用这些技术，用户可以开发出具有专业水平的应用程序。

1.2 安装 Authorware

1.2.1 安装 Authorware 的软、硬件条件

Authorware 可以在 Windows 操作系统和 Macintosh 操作系统下跨平台使用。

1. 在 Windows 操作系统下

- 操作系统：Windows 95/98/2000/Me/XP，Windows NT 4.0 以上。
- CPU：带有浮点运算功能的奔腾级处理器。
- 内存：至少 16 MB，推荐 24 MB。
- 硬盘：至少 25 MB 的可用空间。

- 显示器：256 色以上的 VGA 显示器。

- 其他：光盘驱动器、鼠标、键盘、音箱等。

2. 在 Macintosh 操作系统下

- 操作系统：Macintosh 7.0 以上。
- CPU：68020 以上的处理器（带彩色监视器）。
- 内存：至少 8 MB，推荐 16 MB。
- 硬盘：至少 5 MB 的可用空间，推荐 10 MB。
- 其他：光盘驱动器、鼠标、键盘、音箱等。

以上是使用 Authorware 6.0 的基本要求，如果用户的计算机配置很高，那么使用 Authorware 6.0 会更加流畅，而不会给人一种“爬行”的感觉。



1.2.2 安装 Authorware 的步骤

如果计算机上没有安装 Authorware 6.0 应用程序，要先安装以后才可以使用。



操作步骤

① 将 Authorware 6.0 安装光盘放进光驱，此时安装程序将自动运行。如果没有“AutoRun”文件，可以通过资源管理器找到光盘上的“Setup.exe”文件并运行它，系统将显示如图 1.1 所示的对话框。

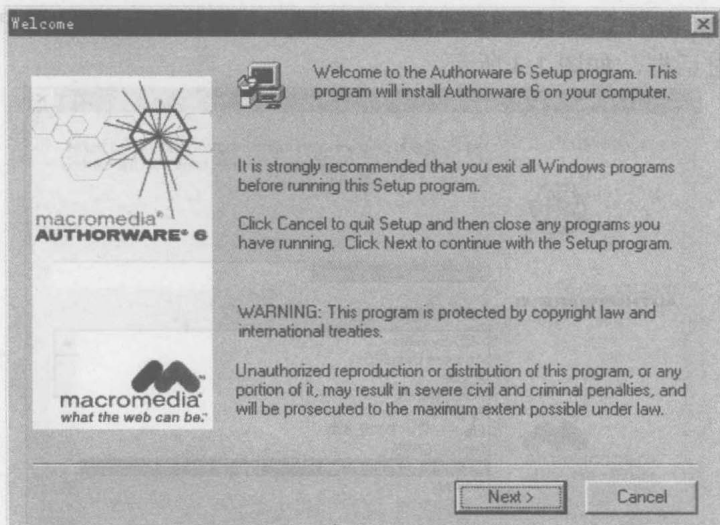


图 1.1 “Welcome (欢迎)”对话框

② 单击“Next”按钮，系统将显示“软件许可协议”对话框。如果接受所有的软件许可协议，请单击“Yes”按钮继续安装，此时系统将弹出“Setup Type (安装类型)”对话框，如图 1.2 所示。

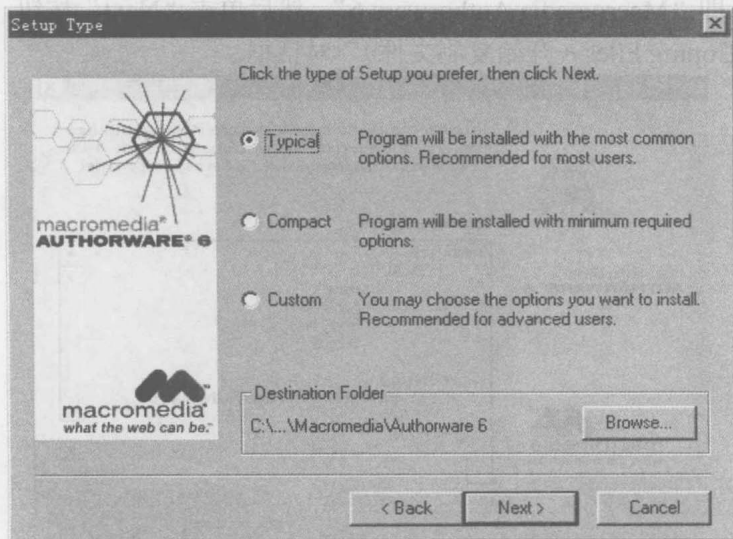


图 1.2 “Setup Type (安装类型)”对话框



③ 该对话框用于选择安装类型和确定软件的安装路径。首先选择安装类型，各安装类型的含义介绍如下。

- ◆ “Typical”（典型安装）：只安装最常用的组件。它为默认选项，也是我们这里要选择的选项。

- ◆ “Compact”（最小安装）：只安装必需的组件。

- ◆ “Custom”（自定义安装）：用户可以根据需要选择想要安装的组件。

接下来是确定软件的安装路径。本安装程序给出了默认的安装路径，如果需要更改，请单击“Browse”按钮，在弹出的“Choose Folder（选择文件夹）”对话框中确定安装路径。这里我们选择默认的安装路径，然后单击“Next”按钮，系统将显示“Select Program Folder（选择程序文件夹）”对话框，如图 1.3 所示。

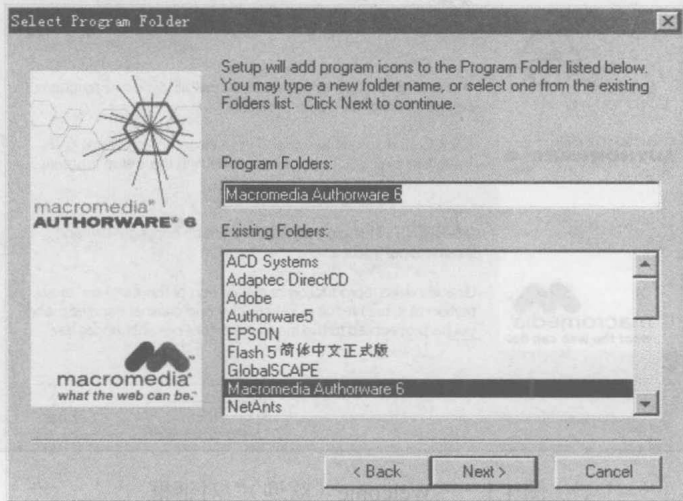


图 1.3 “Select Program Folder（选择程序文件夹）”对话框

④ 当单击桌面的“开始”按钮并指向“程序”选单时，将显示由已安装应用程序构成的子选单。该对话框就是用于确定在“程序”子选单中要显示的应用程序文件夹的名称，这里使用默认选项，即“Macromedia Authorware 6”，然后单击“Next”按钮，系统将显示如图 1.4 所示的“Start Coping Files（开始复制文件）”对话框。

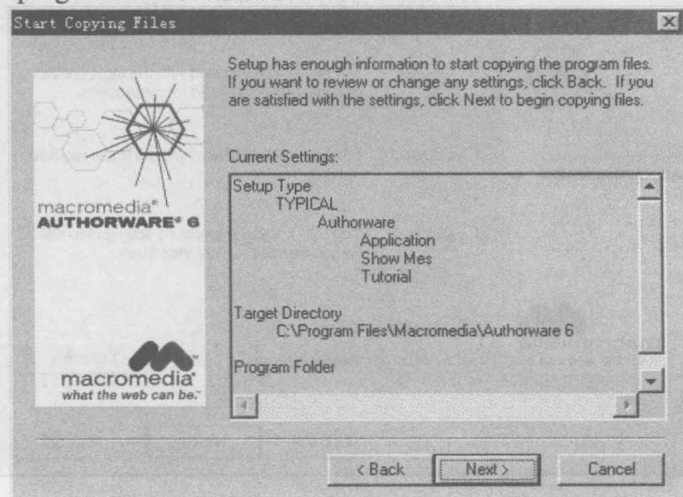


图 1.4 “Start Coping Files（开始复制文件）”对话框



⑤ 在图 1.4 所示的对话框中列出了前面设置的所有选项的内容,如需要更改设置,请单击“Back”按钮,否则单击“Next”按钮开始复制文件。

⑥ 在文件复制完成后将显示如图 1.5 所示的“Setup Complete (安装完成)”对话框,单击“Finish”按钮完成整个安装过程。

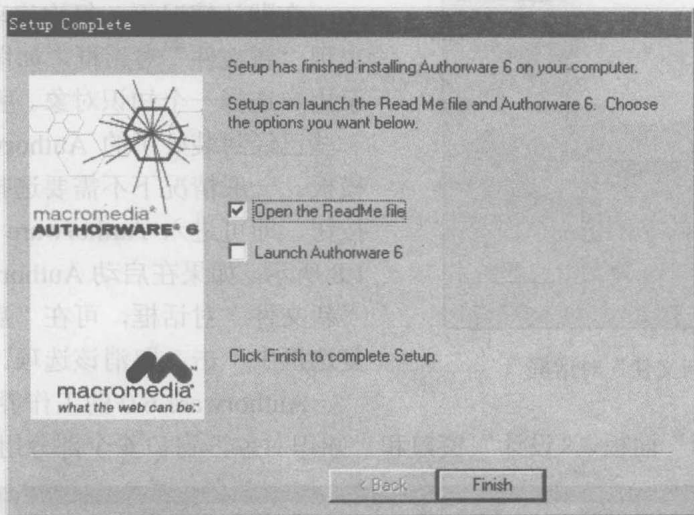


图 1.5 “Setup Complete (安装完成)”对话框

1.3 启动和退出 Authorware

Authorware 在安装完成后就可以运行了,其操作界面与其他 Windows 应用程序一样,具有非常直观的窗口式操作。

1.3.1 启动 Authorware 的步骤



操作步骤

- ① 单击桌面的“开始”按钮,将鼠标光标指向“程序”选项,打开并显示“程序”子选单。
- ② 将鼠标光标指向“Macromedia Authorware 6”选项,将显示其程序组;单击“Authorware 6”命令项,即可启动 Authorware 6.0 应用程序,如图 1.6 所示。

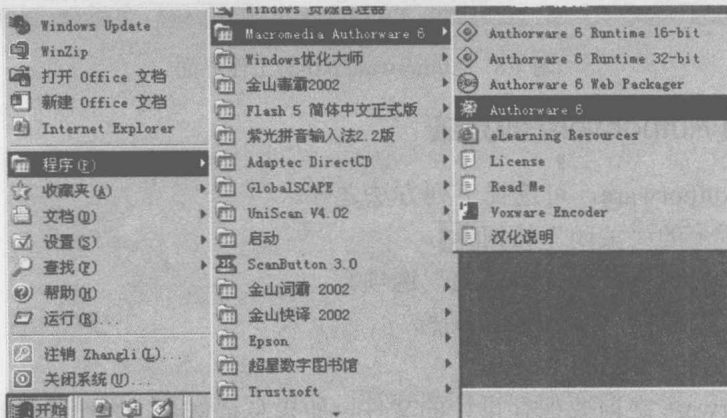


图 1.6 启动 Authorware 6.0

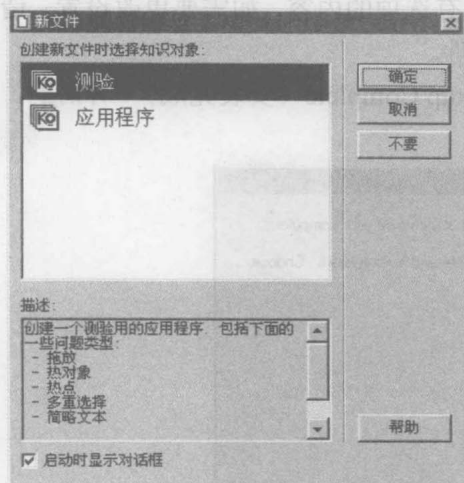


图 1.7 “新文件”对话框

如果在桌面上创建了 Authorware 的快捷方式，双击其图标也可以启动 Authorware。

1.3.2 Authorware 的工作界面

在默认情况下，每次启动 Authorware 都会出现“新文件”对话框，如图 1.7 所示，用于提示用户选择一个知识对象。所谓知识对象，就是一些已经封装好了的 Authorware 程序，类似于模板。一般情况下不需要选择，请单击“取消”按钮，即可进入 Authorware 的工作界面，如图 1.8 所示。如果在启动 Authorware 时不希望显示“新文件”对话框，可在“启动时显示对话框”复选框中单击，取消该选项。

Authorware 6.0 的工作界面由标题栏、选单栏、工具栏、“图标”面板、“设计”窗口和“知识对象”窗口 6 个部分组成。

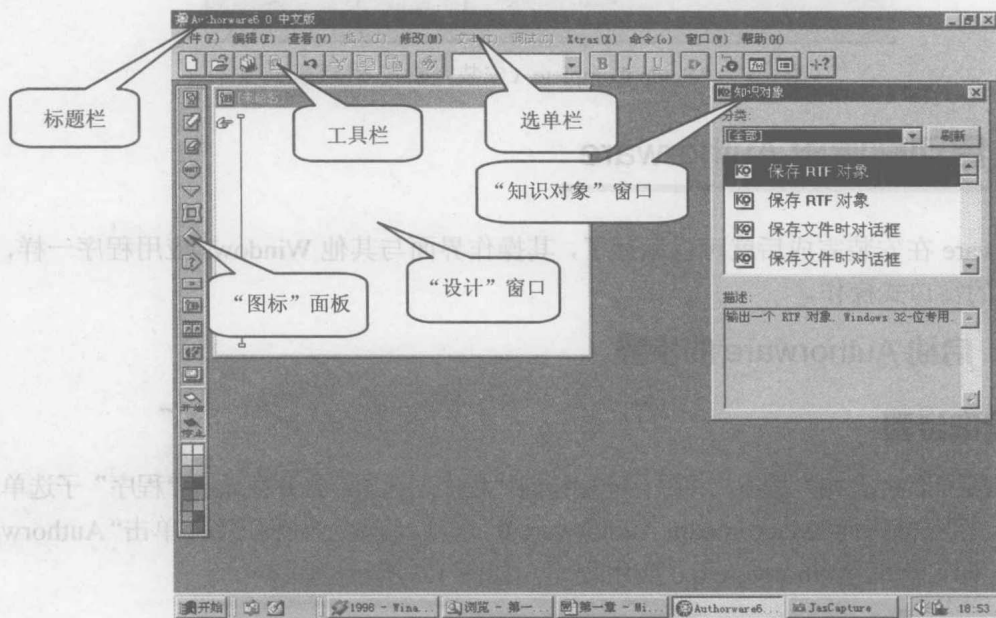


图 1.8 Authorware 6.0 的工作界面

1.3.3 退出 Authorware 的方法

如果要退出 Authorware，可选择下列方法之一。

- 单击标题栏上的“关闭”按钮
- 单击“文件”选单并选择“退出”选项。
- 双击标题栏左侧的 Authorware 图标。
- 按下“Alt+F4”组合键。

在退出 Authorware 之前要保存设计的文件，如果忘记保存，系统会给出“保存提示”对话框，如图 1.9 所示，询问是否要保存修改过的文件。如需保存，请单击“是”按钮，则系



系统将文件保存后再退出；否则单击“否”按钮，则不保存文件直接退出。

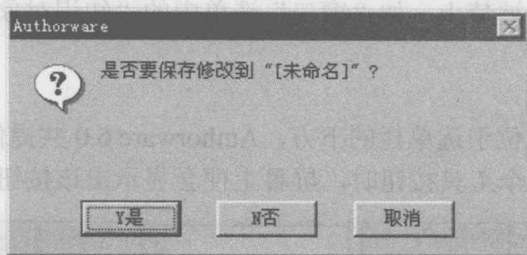


图 1.9 “保存提示”对话框

1.4 Authorware 的工作界面

1.4.1 标题栏

与其他 Windows 应用程序一样，Authorware 的标题栏位于工作界面的最顶端。其左侧显示的是该软件的图标和名称，单击该图标将打开“控制”选单，通过选择其中的命令，可以完成窗口的恢复、移动、改变大小、最小化、最大化和关闭等操作。另外，双击该图标可以退出 Authorware 应用程序。标题栏的右侧显示的是 3 个窗口控制按钮：“最小化”、“最大化（或恢复）”和“关闭”.

1.4.2 选单栏

Authorware 的选单栏位于标题栏的下方，共包含了 11 个选单项。在 Authorware 中，许多操作必须通过这些选单中的命令才能执行，而且选单操作也是程序设计时非常重要的一部分。

在 Authorware 中选择选单命令有两种方法：一种是使用鼠标，将鼠标光标定位在某一个选单项上，单击打开其子选单，再单击要执行的命令选项；或者在打开子选单后，按带有下划线的字符键。另一种是使用键盘，用 Alt 键或 F10 键激活选单，再用 4 个光标键移动选单色条到某一选项上，按 Enter 键即可执行该命令，用 Esc 键可取消对选单的选择。

在实际操作中，用户会发现有些选单项后面带有组合键，或者有一个黑色的箭头，或者带有省略号“...”，还有一些选项是灰色的，这些都是 Authorware 选单系统的一些约定。

如果某选项后面带有组合键，如“编辑”选单中的“撤销 Ctrl+Z”选项，表明该项功能可以用快捷键的方式执行。其使用方法是按住 Ctrl 键不放，再按 Z 键。这是访问某个选项的最快捷的方法，对于一些常用选项的快捷键，建议最好记住，因为这将使某些操作变得方便快捷。

当某选项右边有一个黑色箭头时，表明该选项还有子选单，它将提供更多更详细的选择项目。如“修改”选单中的“图标”选项。

如果某选项的右边有省略号“...”，表明该选项的执行将调出一个对话框，在对话框中可以更加方便地进行信息输入以及各种选择。如“文本”选单中的“规定风格”选项。

如果某些选单项呈灰色，表明该选项在当前状态下不能使用。如“文件”选单中的“保存”和“另存为”选项在没有打开程序文件的时候是灰色的，只有满足其使用条件时才变成黑色，即成为可用状态。



在选单系统中还有某些选项起着开关的作用，当选中该选项时前面出现一个对勾（√），若对勾消失表示该项功能被禁止。如“窗口”选单中的“知识对象”选项。

1.4.3 工具栏

Authorware 的工具栏位于选单栏的下方，Authorware 6.0 共提供了 18 种常用工具，如图 1.10 所示。将光标指向某个工具按钮时，屏幕上便会显示出该按钮的名称。

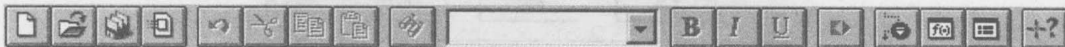


图 1.10 Authorware 6.0 的工具栏

Authorware 6.0 工具栏中各工具按钮的功能如表 1.1 所示。

表 1.1 Authorware 6.0 工具栏中各工具按钮的功能

名 称	功 能
新建	新建一个 Authorware 程序文件
打开	打开一个已经存在的 Authorware 程序文件
全部保存	将当前打开的文件（包括程序文件和库文件）全部保存起来
导入	用于导入文本、图形、音频及视频文件等
撤销	撤销最后一次所执行的操作。若要将所撤销的操作重新恢复，可再次单击该按钮
剪切	将选定的内容送到剪贴板中并将其删除
复制	将选定的内容送到剪贴板中并将其复制
粘贴	将剪贴板中的内容粘贴到当前光标所在的位置
查找	查找指定的对象，还可以将查找到的对象用指定的内容替换
文本风格	可以从文本风格列表中选择一种风格，并将其应用到选中的文本
粗体	将当前选中的文字加粗
斜体	将当前选中的文字转换为斜体
下划线	为当前选中的文字添加下划线
运行	运行当前所打开的程序
控制面板	打开控制面板，以控制程序的运行
“函数”窗口	打开“函数”窗口
“变量”窗口	打开“变量”窗口
帮助	单击该按钮后光标将变为帮助指针，在需要帮助的位置上单击，系统将显示相关的帮助信息

1.4.4 “图标”面板

在 Authorware 工作界面的左侧有一个细长的图标组，这就是“图标”面板。Authorware 6.0 包含 13 个图标，用于设计应用程序。另外，在“图标”面板中还包含一个“开始”旗、一个“停止”旗和一个“图标”调色板，用于程序的调试。