

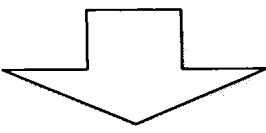
第一章 文件操作

1.1 文件(File)菜单全貌

在完成安装 Authorware3.5 后，在开始菜单中用鼠标指向“程序”中的“Macromedia”，然后单击“Authorware3.5 32—Bit”项即可启动 Authorware3.5，进入其应用程序窗口，然后再单击“File（文件）”菜单，即出现图 1-1 所示的“File（文件）”菜单各项。



File Edit Data Libraries Attributes Text Try It Help



New File	Ctrl+N
Open File...	Ctrl+O
Export...	
Close	Ctrl+W
Save	Ctrl+S
Save As...	
Save and Compact...	
File Setup...	
Navigation Setup...	
Video Setup...	
Package...	
Page Setup...	
Print...	
Print Scrngen	Ctrl+`
Send...	
1 C:\Yeh\at\keypress. a3w	
2 C:\Yeh\at\cims. a3w	
3 C:\Yeh\at\wenben. a3w	
4 C:\Yeh\at\yingxiang. a3w	
5 C:\Yeh\at\jingsai. a3w	
6 C:\Yeh\at\yeh2. a3w	
Exit	Alt+F4

“File” 菜单常用命令

1. “New” 命令。通过它可以新建一个 Authorware 文件。
2. “Open” 命令。通过它可以打开一个已编辑好的 Authorware 文件。
3. “Save and Compact...” 命令。通过它能将编辑好的文件进行压缩保存。
4. “File Setup” 命令。通过它可以对文件中的外观进行设置。
5. “Navigation Setup” 命令。通过它可以对超链接中的一些选项进行设置。
6. “Video Setup” 命令。通过它可以设置视频输出的选项。

图 1-1 “文件” 菜单

1.2 新建文件 (New File)

命 令

实 例

实例 新建一个 Authorware 文件

开始→当我们要创建一个空白的新文件进行编辑时，就可以点取 File 菜单中的“New File”，则会在 Authorware 应用程序窗口中出现一个程序设计窗口，如图 1-2 所示。我们就可以在其中进行 Authorware 程序的编辑。

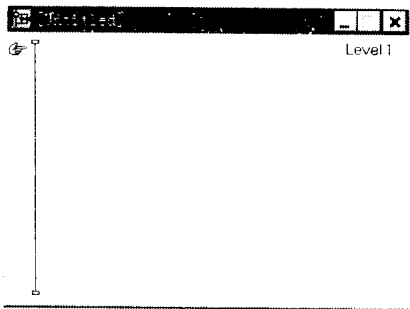


图 1-2 程序设计窗口

下一步→在程序设计窗口中可以看到有一条从上到下的线，这是程序线，这也是 Authorware 程序的一大特点，我们不必像用 C、C++语言那样写程序，可以使用流程线以及一些工具图标，制作一些程序软件才能达到的功能，例如分支流程、判断流程等。流程线两头分别有一个小方框表示程序的起点和终点。

下一步→在程序设计窗口中有一个小手状的指示标记，它标记目前程序所在的位置。

下一步→在进行编辑时只用从旁边的工具图标栏中拖过相应的图标放到流程线中，即可实现 Authorware 程序的编辑。

1.3 打开文件 (Open File)

命 令

实 例

实例 打开一个已存在的 Authorware 文件

开始→当要打开一个已经编辑好的文件来进行修改或是运行时，就可以单击“File”菜单中的“Open File”选项，在屏幕上会出现如图 1-3 所示的一个“Select a file”对话框。

下一步→在窗口中列出了在 AuthorWare3.5 中可以打开的文件名，AuthorWare 的文件格式可以分为下面几类：

扩展名

所属文件格式

*.a3w	Authorware 3.0 或 3.5for Windows 的文件格式
*.a3m	Authorware 3.0 3.5 for Macintosh 的文件格式
*.apw	Authorware pro 2.0 for Windows 的文件格式(专业版)
*.apm	Authorware pro 2.0 for Macintosh 的文件格式 (专业版)
*.asw	Authorware star 2.0 for Windows 的文件格式 (标准版)

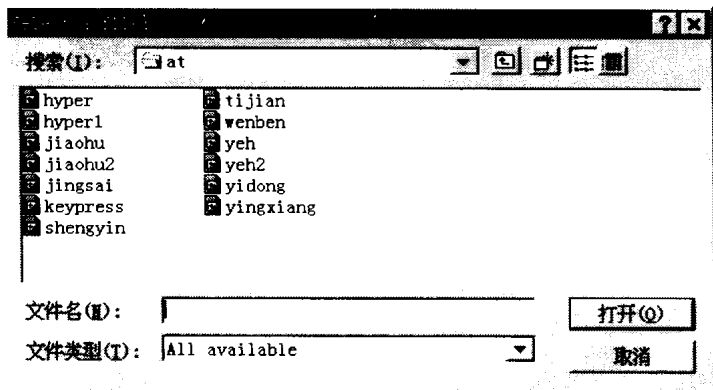


图 1-3 打开文件

Open File

下一步 在 Authorware3.5 中可以打开的只有这些文件格式，在文件类型框中可以对要打开的文件类型进行选择，单击类型框右侧的按钮，就会出现一个下拉式列表，见图 1-4。

 当选择好要打开的文件类型后在文件列表中就只显示出符合文件类型框中规定类型的文件。

在图 1-3 中可以看到此时列出来的文件只有文件名和图标，这种方式称为列表。有时我们在打开文件时可能需要了解文件大小等信息。

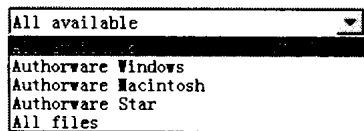


图 1-4 选择打开的文件类型

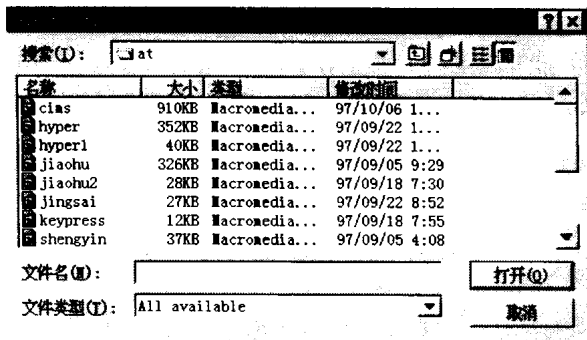


图 1-5 文件详细资料

Open File

下一步 单击图 1-3 中上部最右边的一个按钮此时就会显示出文件的详细信息，如图 1-5 所示。在图中可以看到此时列表中有文件名、文件大小、文件类型和修改时间这些项目，你可以通过单击上边的选项来将文件重新排列，如单击修改时间项时，列出的文件就会自动按文件修改时间的顺序进行排列，从而我们可以打开一个最近进行修改的程序。

下一步 在列表中选择好文件，在此以打开一个名为 yingxiang 的文件为例，选中它（即单击该文件名），然后单击“OK”按钮即可将此文件文件打开，也可以双击 yingxiang 文件图标同样能将文件打开。图 1-6 是打开的 yingxiang.a3w 文件。

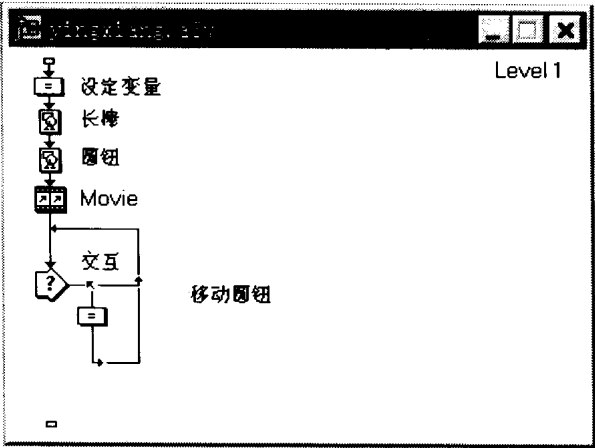


图 1-6 打开的文件

下一步 在打开的文件中可以看到 Authorware 程序的流程图，这与其他的多媒体编辑应用程序有着明显的区别，在图中有许多的工具图标，这些图标的功能将在以后的部分中详细介绍。

1.4 导入 (Import)

命令

实例

实例 导入其它文件中的图片

开始 Authorware 制作出来的多媒体软件相当精彩，其中的图片相当多，这些图片不可能都是我们自己用手画出来的，需要从其他的文件中引用图片，在此称为导入，如何将一张精美的图片利用到我们制作的画面上呢？Authorware 提供了 Import 命令，你只须利用它就可以将所需的图片贴到自己设计的图中。

下一步 下面就介绍一个利用 Import 的实例进行说明，我们在画图时经常需要有一个背景，下面就是一个取木纹背景的例子。

下一步 首先从工具图标栏中拖动一个显示图标到程序的流程线上，双击它，即可打开显示图标，此时在屏幕上就会出现一个“Presentation Window”，如图 1-7 所示，Authorware 的图都是放到显示图标中，可以打开显示图标进行图的编辑工作。

Import

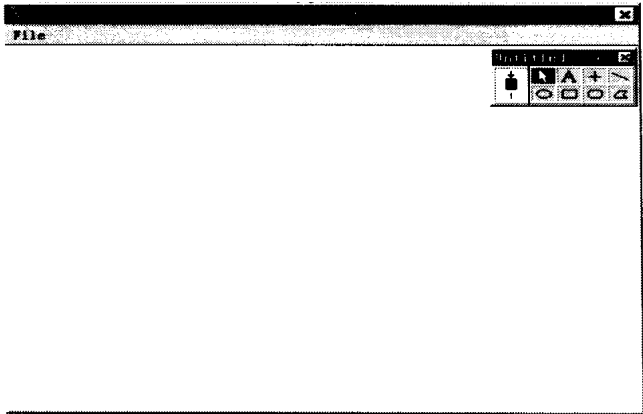


图 1-7 显示窗口

下一步 此时图中没有进行任何编辑操作，在图中可以看到右上部有另外一个小的窗口，这是进行绘图的工具，利用这些简单的工具可以绘出一些较为简单的图形，只有用这些简单工具绘出来的图形显然不能满足多媒体制作的需要，因而系统提供了 Import 命令，就可以实现将其它文件中的图片贴到图片中来的目的，制作出来的效果就更好。

下一步 单击“File(文件)”菜单中的 Import 命令，此时会弹出一个“Import which file?”的对话框，见图 1-8。

Import

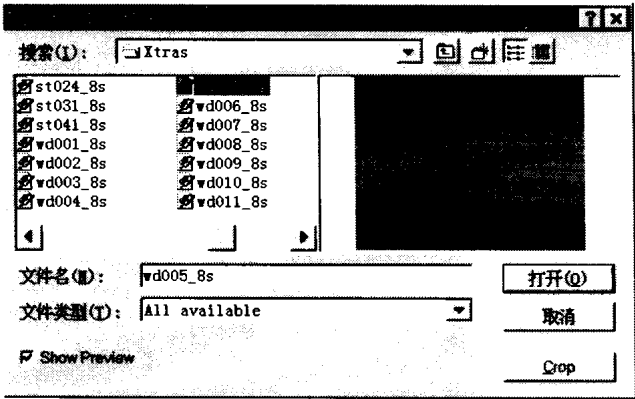


图 1-8 导入图片

下一步 在图中可以看到列出了可供选择的文件，可以导入的文件格式有 Bitmap、EPSF、MacPaint、Macintosh PICT、Paintbrush、Rich Text Format、TIFF 和 Text Only。我们可以通过改变“文件类型”框中的文件类型来选择所需的文件，在对话框的左下部有一个 Show Preview 的复选框，选中它则在对话框的右侧会出现选中文件的预览效果。我们可以单击对话框中的上部几个按钮，就可以查看文件的详细资料。

下一步 选中需要的文件，然后单击“打开”按钮，就可以将选中的文件贴到显示图标中，图 1-9 是将文件 wd005_8s.bmp 贴到显示图标中的效果。

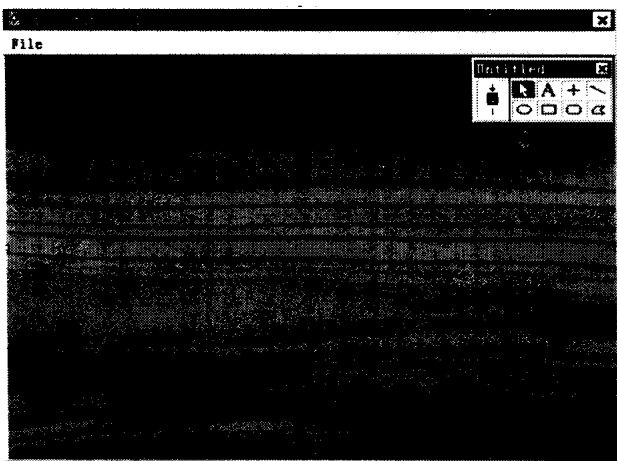


图 1-9 粘贴后的效果

Import

下一步 可以看到一个十分美观的木纹背景图就形成了，下面您就可以在此之上继续进行编辑。

下一步 如果我们需要的不是整个文件，而是某个文件中的一部分时，可以先选中此文件，然后单击对话框中的“Crop”按钮，此时就会弹出一个“Crop Graphic”对话框见图 1-10，在此对话框中按住鼠标进行拖动，使虚线框框住所要粘贴的部分就可以实现切割。

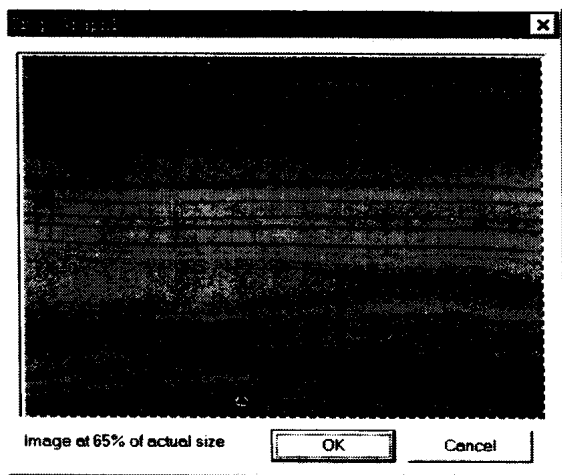


图 1-10 切割图片

下一步 单击“OK”按钮就可以将切割下来的图片贴到指定的图片中。

1.5 关闭文件（Close）

命令

实例

实例 关闭一个已经编辑好的文件

开始 当我们要将一个已经编好的文件关闭时就用这个命令，在 Authorware

Close

编辑窗口中只能进行一个程序的编辑，因而在进行下一个文件的编辑前应将当前文件关闭。Close 命令就是进行此操作的，单击 Close 就会将当前文件关闭。

下一步 有时当前编辑的文件可能没有存盘或者是有所改动而未存盘，此时进行关闭，系统会提示用户进行存盘，见图 1-11。

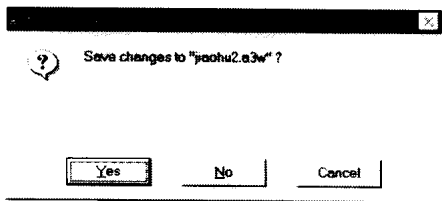


图 1-11 提示存盘

下一步 此时你必须对它进行回答，要存盘则单击 Yes，不存盘则单击 No，如果单击 Cancel 则是取消关闭动作，这与 No 是有区别的。

1.6 保存文件（Save）

命令

实例

实例 保存一个编辑完的文件

开始 当我们编辑完一个 Authorware 的程序后就要将此成果进行保存，此时就可以利用 Save 来完成。

下一步 如现在我们要将一个已经编辑好的文件存为 test.a3w，此时就可单击 File 菜单中的 Save 选项，此时会弹出一个 Save File As 对话框见图 1-12。在对话框中输入要将文件保存到的文件名，如果在“存为文件类型”框中选中了 Authorware Windows 则在输入的文件名后系统会自动加上.a3w 后缀，即此时我们只用在“文件名”框中输入 test 即可。如果在“存为文件类型”框中选中的是“All File”则应输入完整的文件名 test.a3w。

Save

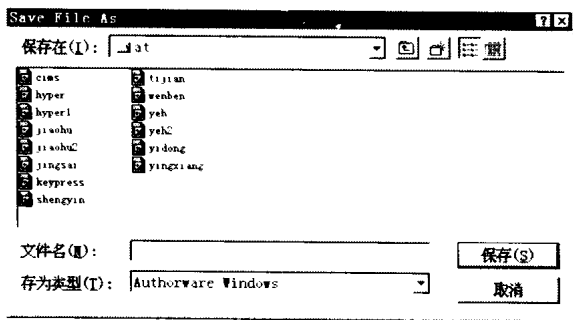


图 1-12 文件的保存

下一步 输入完文件名后单击“保存”按钮就可进行文件的保存。如果输入的文件名在文件夹内已经存在，系统会向用户进行提示，见图 1-13。在提示信息

中会向用户询问是否将已存在的文件覆盖掉。如果可以覆盖可单击“是”，就会将已存在的 test.a3w 文件覆盖，如果不想将原来的文件覆盖，就必须重新命名，然后再进行存储。

下一步➡如果想放弃存储可以单击“取消”按钮。

Save

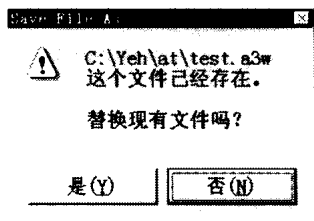


图 1-13 系统提示

1.7 另存为 (Save As)

命令

实例

命令与实例

实例 利用 Save As 保存文件

开始➡有时我们是在其他的现成的文件基础上进行修改得到的新文件，此时要将文件存盘就不能直接利用 Save 命令，因为如果利用 Save 命令就会以原来的文件名进行保存而将原来的文件给覆盖掉，而且此时进行覆盖系统是不会进行提示的。

下一步➡系统为了解决上面的问题提供了 Save As...命令，利用此命令就可以避免以上的问题出现。下面以一例来加以说明。

下一步➡利用前面讲的方法打开一个名为 shengyin.a3w 的文件，图 1-14 就是打开的 shengyin.a3w 文件。

Save As

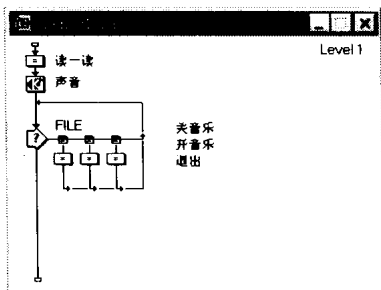


图 1-14 shengyin.a3w 文件

下一步➡在上面的 shengyin.a3w 文件的基础上可以进行一个简单的修改就可以作成关于另一个声音开关的文件，这只不过是将原来的声音文件换成另外一个声音即可。如果从新建的文件开始来创建就比较麻烦。

下一步➡完成了更改，需要将它保存起来。如果我们直接利用 File 菜单中的 Save 来保存，就会将原来的声音文件覆盖，当我们在打开 shengyin.a3w 文件时，文件中的声音就变成了修改过的声音了。

下一步 利用 Save as...选项就可以方便地解决这个问题，当我们修改完成后单击 Save As...选项，此时会弹出一个“Save File As”对话框，见图 1-15。在“保存在”框中键入重新起名的文件名，在此设为 shengyin1-a3w，实际上只用键入 shengyin1 即可，系统会自动加上.a3w 后缀。

Save As

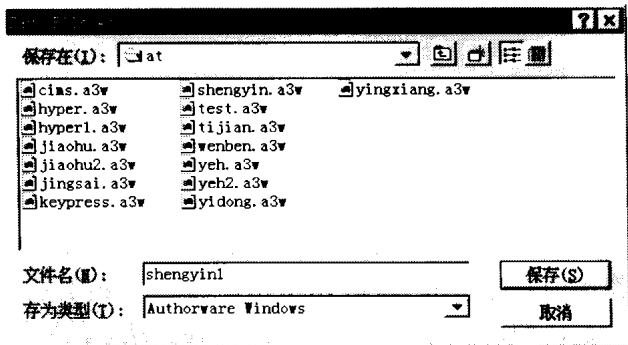


图 1-15 “Save File As”对话框

下一步 单击“保存”按钮，就可以实现将修改过的文件存到 shengyin1.a3w 文件中。这样就可以通过文件名的不同来区分不同的声音文件。

1.8 压缩并保存文件（Save and Compact）

命令

实例

实例 保存并压缩文件

开始 有时利用 Authorware 作出来的文件比较大，如果硬盘的空间并不十分大要存储这样大的文件就比较困难，Authorware 的设计者充分考虑了这一点，我们可以利用 Save and Compact...来进行保存，这样在保存的同时进行文件的压缩。

下一步 同样以前面的 shengyin.a3w 文件为例来说明利用 Save and Compact...选项来进行保存的好处。

下一步 打开 shengyin.a3w 文件，然后单击“File”菜单中的“Save and Compact...”选项，此时会弹出一个“Save And Compact File As”对话框，见图 1-16。

Save and Compact

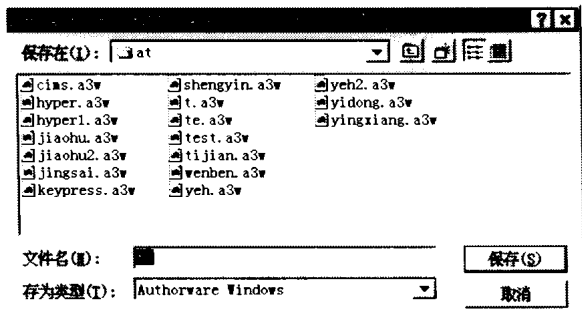


图 1-16 “Save And Compact File As”对话框

下一步 在文件名框中键入文件名，在此利用 te.a3w 来存储，键入 te 即可。

请注意这里不允许利用原来的文件名 shengyin.a3w 来存储, 因为此时的 shengyin.a3w 是打开着的文件, 系统会进行提示, 见图 1-17。

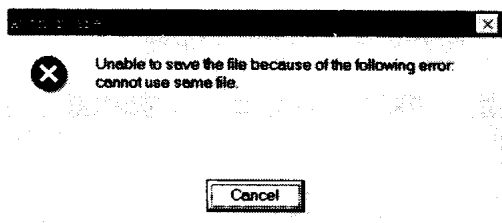


图 1-17 系统提示信息

下一步 现在来看看利用 Save And Compact 命令存储的效果, 在 WINDOWS95 的资源管理器中用右键单击 shengyin.a3w, 然后在弹出的快捷菜单中单击属性, 就会出现 shengyin.a3w 文件的属性, 见图 1-18。从它的属性中可以看到文件的大小是 36.6KB。

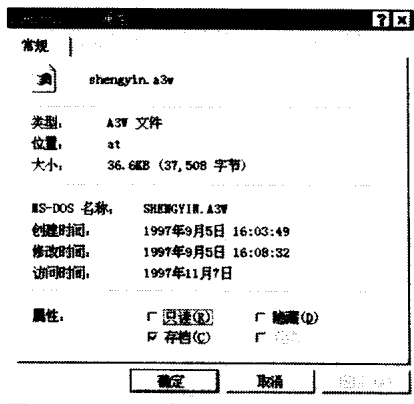


图 1-18 shengyin.a3w 的属性

下一步 利用上面相同的办法可以来查看一下利用 Save And Compact 命令进行存储的相同文件的大小, 图 1-19 是 te.a3w 的属性。

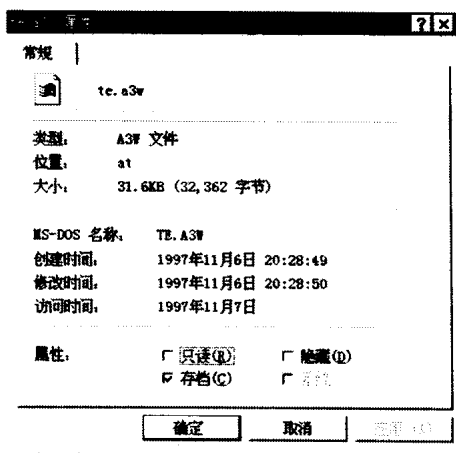


图 1-19 te.a3w 的属性

下一步从它的属性中可以看到 `te.a3w` 文件的大小只有 31.6KB，与上面的 `shengyin.a3w` 相比压缩了 5KB，压缩了大概 14%。因为原来文件本身的大小并不大，所以压缩起来相对较小，但是利用 Authorware 编写的文件一般不会很小，压缩大文件的效果是相当明显的，这样会省下大量的存储空间。

1.9 文件设置 (File Setup)

命令

实例

实例 设置文件格式

开始我们利用 Authorware 编辑文件时可以对文件的一些设置进行更改，这样在运行文件时其外观等各个方面都会有不同的效果。Authorware 提供了 File Setup 工具来进行设置。

下一步首先我们一起来编辑一个十分简单的 Authorware 文件，然后利用文件格式的设置看看效果。

下一步首先利用 File 菜单中的 New File 选项新建一个文件，在图标工具栏中拖动一个显示图标到程序的流程线上，然后利用鼠标双击显示图标，一个展示窗口 (Presentation Window) 就出现在屏幕上，见图 1-20。

下一步从图中可以看到，图的右上角有一个绘图工具箱，利用此工具箱就可以绘制一些简单的图形，如圆、直线、矩形、折线等，还可以添加文字。

下一步用鼠标点取绘图工具箱中的椭圆形，将鼠标挪到窗口中，此时的鼠标形状将变成一个十字形，按住 Shift 键，然后按住鼠标左键在窗口中拖动，此时就会在窗口中画出一个圆（如果在拖动时不按住 Shift 键画出的将是一个椭圆）。

File Setup

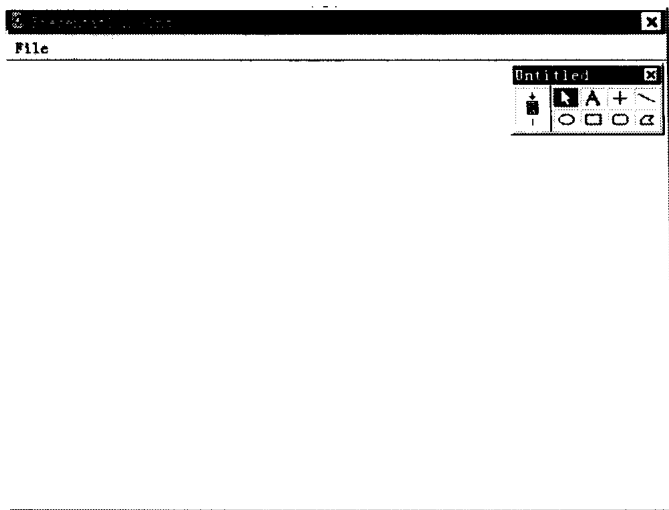


图 1-20 展示窗口

下一步用鼠标点取绘图工具箱中的十字线框，就可以在圆的下方画一条水平线，画完后的展示窗口见图 1-21。

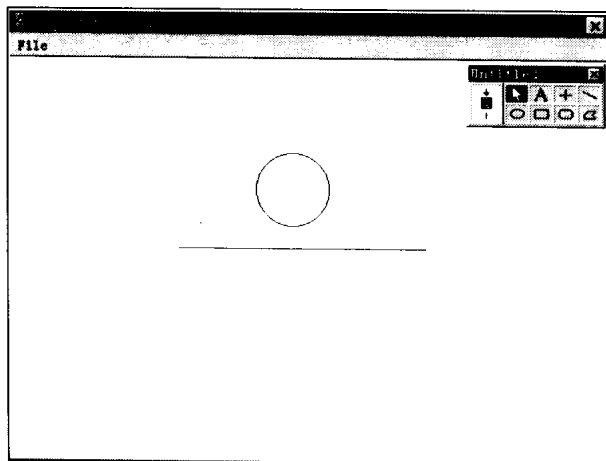


图 1-21 编辑展示窗口

单击窗口右上角的关闭按钮，关闭展示窗口回到编辑窗口。从工具图标栏中拖动一个等待图标到流程线上，然后双击等待图标。此时会出现一个“Wait Options”的对话框。见图 1-22。

在图中列出了等待的一些选项供用户使用，我们可以利用单击鼠标，敲键等来结束等待，也可以设置等待的时间，在此我们设置等待 1 秒钟，同时选中 Show Button 项。

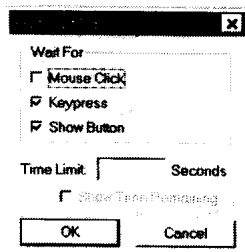


图 1-22 等待条件设置

关闭等待条件的设置窗口，返回编辑窗口。

在编辑窗口中按住鼠标的左键，然后拖动鼠标此时会出现一个虚线框，用此框框住前面已经编辑好的显示图标和等待图标，此时这两个图标都会变成黑色，见图 1-23。

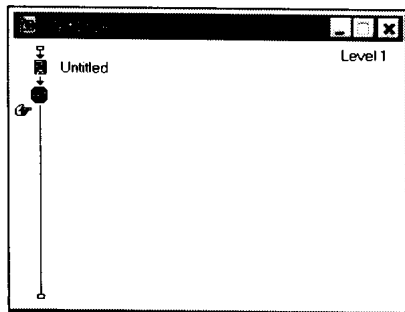


图 1-23 选中两个图标

下一步 按下 Ctrl+Insert 键然后使窗口中的指示小手挪到 wait 图标下面，按下 Shift+Insert 键，就会在流程线上 Wait 图标的下方复制出和前两个图标相同的图标，见图 1-24。

下一步 依照同样的方法复制 4 组图标。

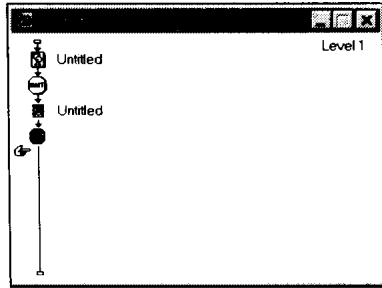


图 1-24 复制图标

下一步 分别打开每组的显示图标，用鼠标单击其中的圆以选中它，此时在圆的四周就会出现一些小的方框，见图 1-25，表示已经选中该图标。

下一步 我们可以利用鼠标将它拖动，也可以利用上下键来移动它。在每个显示图标中将圆逐渐向下移动。

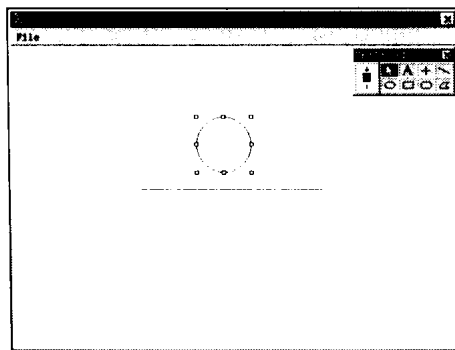


图 1-25 编辑显示图标

下一步 完成编辑后的 Authorware 程序的流程图见图 1-26。利用 Save 选项将它保存在 demo1.a3w 中。

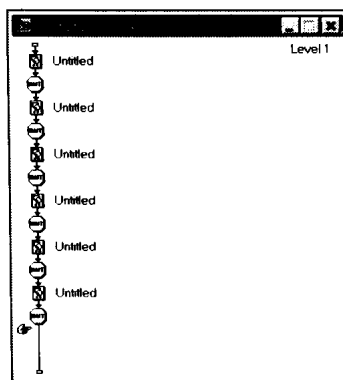


图 1-26 编辑完的程序流程

➡我们可以单击运行按钮将编辑好的程序运行一遍。

➡可以看到一个圆从线的上方运行到了线的下方的轨迹，同时可以看到运行时的背景色是白色，还有一个 Continue 按钮在演示窗口的左上角出现，见图 1-27。

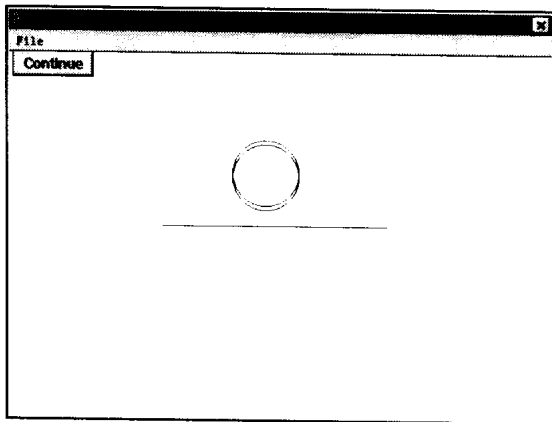


图 1-27 运行程序

➡从运行的情况来看程序的背景色为白色，显得有些单调，当然我们可以利用前面讲的 import 命令来导入一个做好的背景，然而现在我们要讲的是利用 File Setup 命令来进行设置，具体操作如下。

➡保持 demo1.a3w 文件是打开着的。

➡单击“File”菜单中的“File Setup”选项，此时就会弹出一个文件设置的对话框，见图 1-28。

File Setup

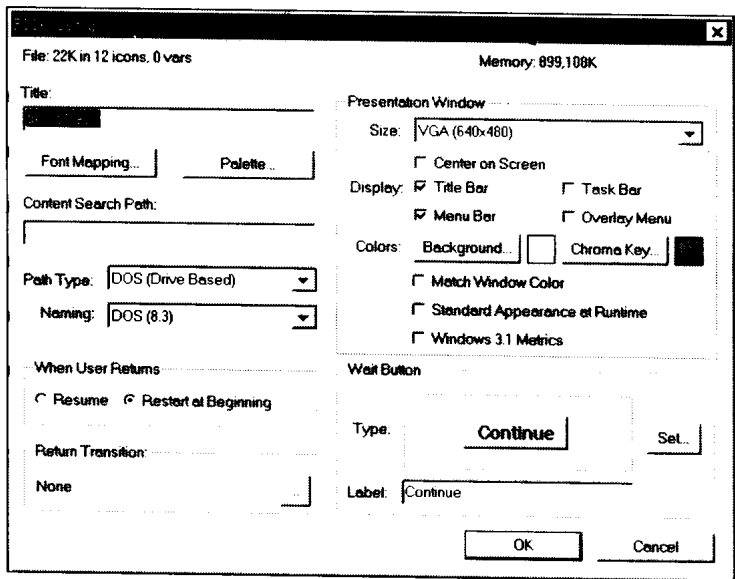


图 1-28 设置文件外观

➡从图中可以看到在图的上方列出了文件的一些参数和当前内存的大小。在 Title 框中列出的是进行设置的文件的文件名。

下一步 现在就可以利用此对话框来对文件的一些外观特征进行设置，首先可以对文件中的字体及大小进行设置。用鼠标单击“Font Mapping...”按钮，弹出一个“Font Mapping”的对话框。见图 1-29。

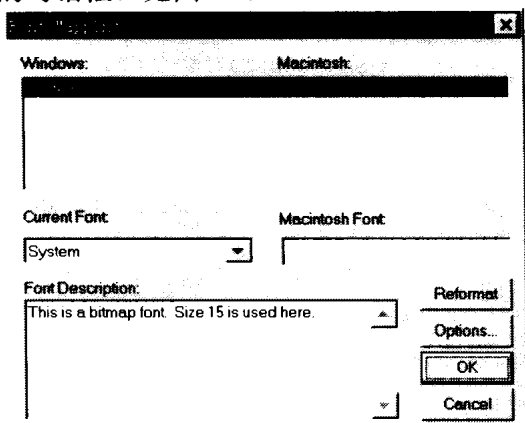


图 1-29 设置字体

下一步 在默认的状态下，字体的设置都是系统自动进行的设置，因而当我们打开“Font Mapping”对话框时，其设置都是默认的状态。我们可以通过单击“Current Font”框右边的下拉按钮，列出字体列表，从列表中选择一种字体来作为文件的字体。我们将它改为幼圆字体，以突出区别。

下一步 单击图中右下部的 Options...按钮，会弹出有关字体的一些选项。见图 1-30。在图中可以选中一些关于字体方面的约定。

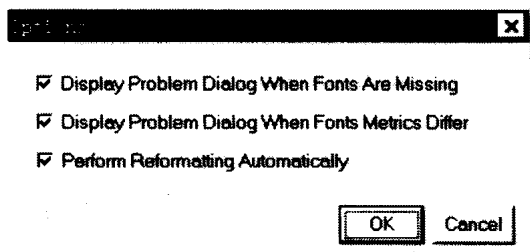


图 1-30 有关字体的选项

下一步 单击 OK 按钮完成字体的设置。

下一步 单击“Palette”按钮弹出“Palette”对话框，我们就可以在此对文件的颜色进行设置，见图 1-31。

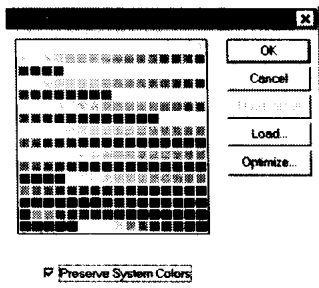


图 1-31 设置文件的颜色

- ➡ 选择你认为比较美观的颜色，单击它，然后单击“OK”按钮完成设置。
- ➡ 在“When User Return”框中可以设置返回的起点。
- ➡ 在“Return Transition”框中可以设置返回时的过渡效果。单击此按钮就会弹出一个进行设置的对话框，见图 1-32。

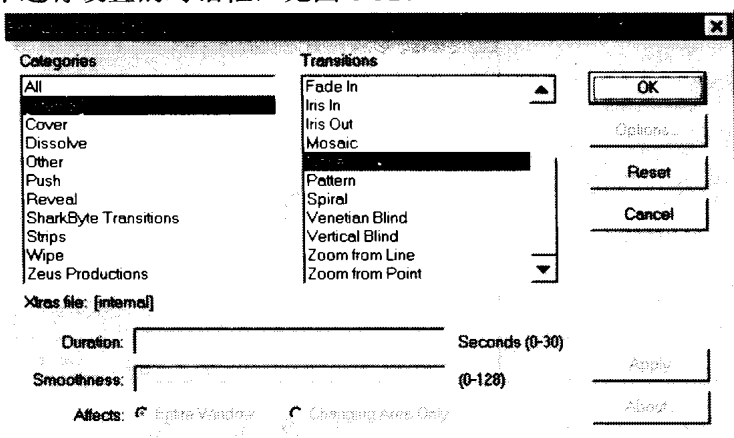


图 1-32 设置返回时的过渡效果

- ➡ 在 Presentation Window 框中列出了当前的屏幕大小（此时为 VGA 640 × 480）。

File Setup

- ➡ 在此框中还可以决定是否显示一些任务栏和工具栏。
- ➡ 单击 Color 后面的“Background...”按钮就可以进行文件背景的设置，在单击此按钮后会弹出一个颜色框（如图 1-33 所示），我们就可以从中选择文件的背景色。
- ➡ 我们将 demo1.a3w 文件的背景色设为黄色，单击它，然后单击“OK”按钮完成背景色的设定。
- ➡ 利用同样的方法可以对文件的 Chroma Key 的颜色进行设置。

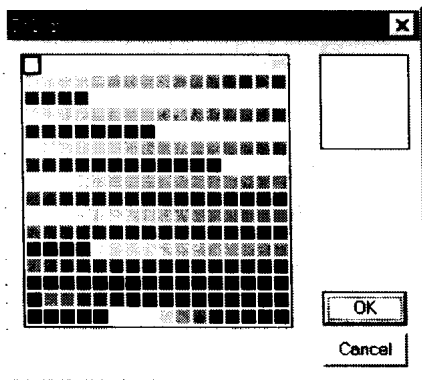


图 1-33 设置背景色

- ➡ 下面就进行按钮的设置，在文件设置的对话框中可以看到有一个“Wait Button”的框。框中显示了一个按钮，这就是在前面运行程序中显示的继续按钮的形状。现在我们可以对它的显示及按钮的形状进行修改。

单击“Type”框中的按钮或者是单击其后的“Set...”按钮都可以进入设置按钮形状的按钮库中，见图 1-34。

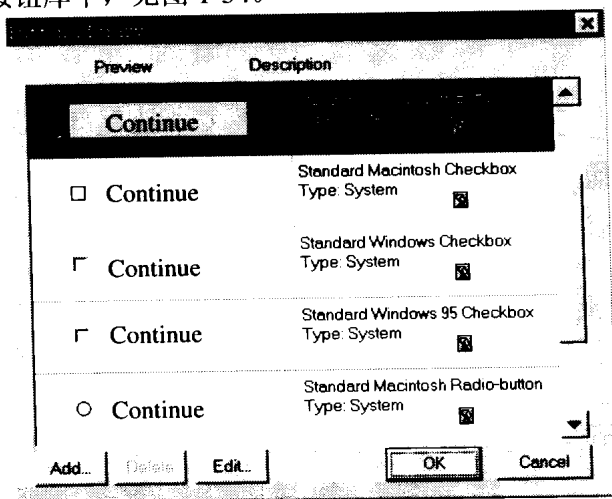


图 1-34 按钮库

在按钮库中有多种不同形式的按钮，我们还可以通过图中下面的两个按钮来对按钮进行编辑可添加按钮到按钮库中。为了区别起见，在此选择图中的第二种按钮形式。

单击“OK”以确认修改。

在默认的继续按钮上显示的是英文 Continue，而我们通常对中文的环境比较亲切，因而可以将它改成中文。在 Label 框中键入“继续”就可以将“Continue”换成“继续”。同时可以看到上面的示例按钮上的文字也同时变成了中文。

单击“OK”按钮，确认对文件的设置。

下面就可以运行一下修改后的 demo1.a3w 文件，见图 1-35。从图中可以看到，修改后的文件的背景色为黄色，继续按钮的文字变为了中文，按钮的形式也发生了变化。

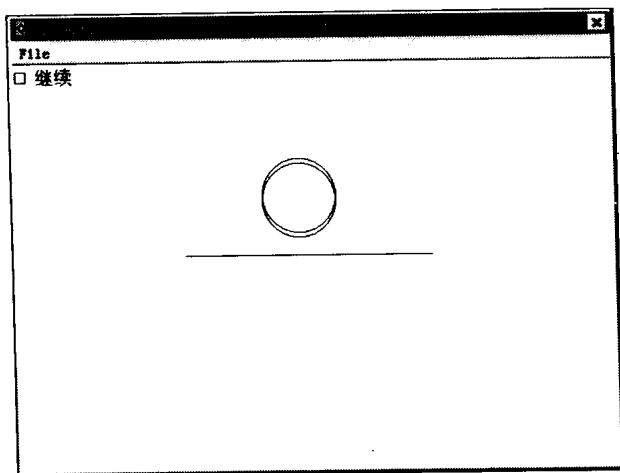


图 1-35 修改后的文件外观