

Authorware 6.0

网上多媒体课件制作



- 优秀而专业的多媒体开发工具
- 丰富的实例，详细的操作步骤

周苏明 陈安全 等编著

清华大学出版社

<http://www.tup.tsinghua.edu.cn>



248

717-86

326

Authorware 6.0 网上多媒体 课件制作

周苏明 陈安全 等编著

清华大学出版社

(京) 新登字 158 号

内 容 简 介

本书由浅入深地介绍了使用 Macromedia 公司最新推出的多媒体制作软件——Authorware 6.0 制作网上多媒体课件的具体方法和操作技巧。全书共分 14 章, 首先介绍了课件的概念和使用 Authorware 6.0 制作课件的基本方法, 接着介绍了课件中各种图标的操作方法, 然后着重介绍了如何建立用户与课件间的交互响应和结构化多媒体程序, 最后向读者介绍了 Authorware 6.0 中的超文本链接、媒体管理工具, 以及网络发布等高级应用技术。

本书内容翔实, 结构清晰, 实例丰富。适合各层次使用 Authorware 6.0 的用户阅读, 也可供广大专业多媒体设计人员参考。

版权所有, 翻印必究。

本书封面贴有清华大学出版社激光防伪标签, 无标签者不得销售。

书 名: Authorware 6.0 网上多媒体课件制作

作 者: 周苏明 陈安全 等编著

出 版 者: 清华大学出版社(北京清华大学学研大厦, 邮编 100084)

<http://www.tup.tsinghua.edu.cn>

责任编辑: 张秋香

印 刷 者: 北京通州大中印刷厂

发 行 者: 新华书店总店北京发行所

开 本: 787×1092 1/16 印张: 17.25 字数: 409 千字

版 次: 2002 年 3 月第 1 版 2002 年 3 月第 1 次印刷

书 号: ISBN 7-302-05250-6/TP·3088

印 数: 0001~6000

定 价: 25.00 元

前 言

E-learning 套装软件是美国 Macromedia 公司最新推出的多媒体创建、管理与发布工具集,其中,Authorware 6.0 是最新版本的多媒体软件制作系统。它是在 Authorware 5.0 版本的基础上开发的,增加了许多新的功能,例如支持 Mp3 流、支持 XML 与 ASP、增强的 Internet 功能等。用户现在可以通过 Internet/Intranet 读取和发布用 Authorware 6.0 开发的多媒体应用程序,或通过 Internet 获得最新的联机技术支持。

Authorware 6.0 是一个优秀的网上多媒体课件制作软件。它允许开发者使用文字、图片、动画、声音及数字电影等信息来创建交互式应用程序。这些交互式应用程序可以用来介绍一个产品的演示过程,或显示一种信息传递的动画过程,也可以介绍软件工具中的使用向导,以及联机杂志、产品目录等。通过与 E-learning 套装软件中的网页动画制作软件——Flash 5、网站发布及管理软件——Dreamweaver 的协同工作,可以轻松地完成 Authorware 多媒体课件的创建、优化、管理与发布工作。

本书在第 1 章简介了课件和 Authorware 6.0 的编辑过程,第 2~5 章介绍了各种课件图标的使用方法,第 6~10 章介绍了课件与用户交互的交互方法,第 11~14 章分别介绍了结构化程序设计、超文本链接、媒体管理工具和网络播放等技术。书中提供了大量针对性、代表性强的实例,有机地结合了 Flash 5 的动画制作功能和 Dreamweaver 4 的网页发布功能,向读者全面地展示了使用 Authorware 进行网上多媒体课件创建的技巧及过程,使读者可以在实际操作中,更加深入地掌握这一优秀的多媒体设计软件。

本书由周苏明、陈安全负责编写。另外,参与本书编写及其他工作的还有麻瑞朝、张晓峰、宋良升、方玉峰、郭文超、许勇、刘新民、孔祥丰、邱丽、王维、徐燕华、徐燕萍、袁建华等。由于笔者才识所限,缺点和错误在所难免,恳请读者指正。

作 者

2002 年 1 月

目 录

第 1 章	Authorware 6.0 编辑基础	1
1.1	编辑课件的阶段	2
1.2	了解流程线图标	3
1.2.1	插入与命名	3
1.2.2	选择与排列	4
1.2.3	编辑图标	5
1.2.4	嵌入与链接	6
1.2.5	拖动媒体文件	7
1.3	处理课件文件	8
1.3.1	创建新工程	8
1.3.2	打开工程文件	9
1.3.3	处理媒体内容	10
1.3.4	保存工程文件	10
1.4	设置文件属性	10
1.4.1	Playback 选项卡	11
1.4.2	Interaction 选项卡	13
1.4.3	CMI 选项卡	14
1.5	提高编辑效率	15
1.5.1	创建命名体系	15
1.5.2	添加关键字	16
1.5.3	设置搜索路径	18
1.5.4	使用调色板	18
1.5.5	进行字体映射	19
1.5.6	使用快捷键	20
1.5.7	编辑技巧	21
1.6	简单的升旗演示	22
第 2 章	使用显示图标	25
2.1	创建显示图标	26
2.2	添加显示对象	26
2.2.1	文本操作	27
2.2.2	图形操作	27

2.3	确定显示属性	29
2.3.1	打开属性窗口	29
2.3.2	打开图像属性	33
2.4	设置显示效果	35
2.4.1	处理多个对象	35
2.4.2	编辑路径	36
2.4.3	实时显示时间	37
2.4.4	设置过渡效果	39
第 3 章	使用绘图工具箱	41
3.1	介绍工具箱	42
3.2	查看调色板	43
3.2.1	Lines 调色板	43
3.2.2	Fills 调色板	44
3.2.3	Modes 调色板	46
3.2.4	Colors 调色板	47
3.3	编辑文本对象	48
3.3.1	输入文本	48
3.3.2	修饰文本	49
3.3.3	定义风格	51
3.3.4	应用风格	53
3.4	实例制作	54
3.4.1	制作阴影字	54
3.4.2	导入文本	56
3.4.3	绘制多边形	57
第 4 章	移动、擦除与等待	59
4.1	移动图标	60
4.1.1	创建移动操作	60
4.1.2	打开移动图标	61
4.1.3	选择 Direct to Point	63
4.1.4	选择 Direct to Line	65
4.1.5	选择 Direct to Grid	67
4.1.6	选择 Path to End	69
4.1.7	选择 Path to Point	71
4.2	擦除图标	72
4.2.1	打开擦除图标	72

4.2.2 应用擦除图标	74
4.3 等待图标	75
4.3.1 打开等待图标	75
4.3.2 更改继续按钮	76
4.3.3 运用等待按钮	77
第 5 章 多媒体图标	79
5.1 数字影像图标	80
5.1.1 简介图标功能	80
5.1.2 了解影像类型	81
5.1.3 导入影像对象	82
5.2 设置影像属性	83
5.2.1 Movie 选项卡	83
5.2.2 Timing 选项卡	85
5.2.3 Layout 选项卡	86
5.3 声音图标	87
5.3.1 装载声音文件	87
5.3.2 设置声音属性	88
5.4 视频图标	90
5.4.1 设置视频播放器	90
5.4.2 设置视频属性	90
5.5 应用实例	92
5.5.1 加载声音媒体	93
5.5.2 转换压缩格式	94
5.5.3 加载视频媒体	95
5.5.4 控制视频播放	96
5.5.5 同步播放视频	98
第 6 章 按钮响应	101
6.1 认识交互功能	102
6.2 掌握交互图标	103
6.2.1 创建交互图标	103
6.2.2 构成交互图标	104
6.3 设置属性	105
6.3.1 打开显示内容	105
6.3.2 设置交互属性	106
6.3.3 设置文本输入框	108

6.4	使用按钮响应	110
6.4.1	创建按钮响应	110
6.4.2	设置按钮响应属性	111
6.4.3	设计结果图标	115
6.5	应用按钮响应	115
6.5.1	选择地名	116
6.5.2	定制按钮	118
6.5.3	制作电子相册	120
第 7 章	热区响应与热对象响应	123
7.1	使用热区响应	124
7.1.1	建立热区响应	124
7.1.2	设置热区响应属性	125
7.1.3	热区响应实例	126
7.2	使用热对象响应	135
7.2.1	创建热对象	135
7.2.2	热对象响应实例	136
第 8 章	目标区域响应和下拉菜单响应	143
8.1	使用目标区域响应	144
8.1.1	建立目标区域响应	144
8.1.2	设置目标响应属性	145
8.1.3	目标区域响应实例	146
8.2	使用下拉菜单响应	153
8.2.1	建立下拉菜单响应	153
8.2.2	设置菜单响应属性	154
8.2.3	下拉菜单响应实例	156
第 9 章	文本输入响应和按键响应	161
9.1	使用文本输入响应	162
9.1.1	认识文本输入响应规则	162
9.1.2	设置文本输入响应	163
9.1.3	文本输入响应实例	165
9.2	使用按键响应	168
9.2.1	按键名称简介	169
9.2.2	设置按键响应属性	170
9.2.3	按键响应实例	171

第 10 章 条件与限制响应	177
10.1 使用条件响应	178
10.1.1 设置条件响应属性	178
10.1.2 条件响应实例	179
10.2 使用尝试限制响应	181
10.2.1 设置尝试响应属性	181
10.2.2 尝试限制响应实例	182
10.3 使用时间限制响应	184
10.3.1 设置时间限制响应	185
10.3.2 时间限制响应实例	186
第 11 章 结构化程序设计	193
11.1 使用群组图标	194
11.2 使用计算图标	195
11.2.1 编辑计算图标	195
11.2.2 附加计算图标	196
11.2.3 计算图标的属性	197
11.3 使用决策图标	197
11.3.1 设置决策图标的属性	197
11.3.2 设置决策分支属性	199
11.3.3 决策图标实例	200
第 12 章 超文本链接	207
12.1 认识超文本	208
12.2 设置图标	209
12.2.1 设置框架图标	210
12.2.2 设置浏览图标	211
12.3 应用超链接	214
12.3.1 创建超链接	214
12.3.2 建立导航条	217
12.3.3 添加页码	220
12.3.4 建立帮助系统	221
第 13 章 媒体管理工具简介	225
13.1 介绍管理工具	226
13.1.1 管理媒体概述	226
13.1.2 媒体管理工具	227

13.1.3	使用外部浏览器	228
13.2	使用媒体库	230
13.2.1	媒体库窗口	230
13.2.2	创建媒体库	231
13.2.3	打开媒体库	233
13.2.4	刷新媒体库	233
13.2.5	打包课件	234
13.3	使用模板	235
13.3.1	模板概述	235
13.3.2	创建模板	236
13.3.3	转换模板	237
第 14 章	网络播放	239
14.1	基础准备	240
14.1.1	网络概述	240
14.1.2	数据流传输	242
14.1.3	设计原则	243
14.1.4	安装 Authorware Advanced Streamer	244
14.2	Web 化打包课件	246
14.2.1	熟悉打包工具	246
14.2.2	开始打包	250
14.3	网页浏览	252
14.3.1	安装 Authorware Web Player	252
14.3.2	使用 HTML	254
14.3.3	增加支持代码	260
14.4	配置 Web 服务器	261

第 1 章

Authorware 6.0 编辑基础

A spiral-bound notebook is shown at an angle. It has a dark cover and a light-colored page. A pen is resting on the bottom right corner of the notebook. The page contains text about the chapter's content.

本章的主要内容包括：

- ※ 编辑课件的阶段
- ※ 了解流程线图标
- ※ 处理课件文件
- ※ 设置文件属性
- ※ 提高编辑效率
- ※ 简单的升旗演示

Authorware 6.0 是制作多媒体课件的专业软件,这里所说的课件可以是一个基于 Intranet 的训练课程、具有交互功能的网站、一本联机的报刊杂志,甚至是应用自动控制技术的模拟过程等。课件的共同特点就是将包括文本、图像、声音、动画、编程指令在内的媒体有机地组织起来,形成图文并茂、声像丰富的演示作品,它具有强大的交互功能。

本章从讨论课件的编辑阶段开始,让读者对编写课件的大致过程做到心中有数。然后介绍了 Authorware 6.0 的“流程线”、“图标”,并给出了在流程线上插入、命名、选择与编辑图标的方法。在编写课件文件之前,先期的设置文件属性是必不可少的,它包括 Playback、Interaction 与 CMI 这 3 方面的内容。本章的最后是关于提高编写课件效果的讨论,其中的许多内容都是笔者经验之谈。

1.1 编辑课件的阶段

使用 Authorware 6.0 编辑多媒体课件大致要经过分析、设计、开发、评估和发布等几个阶段。在分析阶段,首先要分析即将开始的多媒体课件需要完成的功能,如:谁是观看课件的对象?将要达到什么样的预期目标?需要运用哪些方面的信息?观看课件的环境又是怎样的?在安静的环境下,可能要更多地使用声音、音乐来表达课件的内容,而在吵闹的环境下,使用醒目的标题则是一个非常好的选择。

在分析阶段需要考虑的最后一个问题就是播放课件的硬件条件。如果计算机的配置很高,具有很高的分辨率,那就应该选择一些高清晰度的图片,特技效果也是必不可少的;如果计算机的配置一般,那就应该更多地考虑使用文本,而放弃大型的声音、影像、动画文件。因为,这些内容在配置较低的计算机上无法达到预期的效果,甚至是不能播放的。如果一个多媒体课件不能按照播放条件进行制作,即使它的内容再好,表现形式再丰富,也不能算是成功的。

在设计阶段,一方面要创建课件纲要和草稿,另一方面要确定搜集的素材。纲要和草稿是课件内容的进一步细化,Authorware 6.0 的工作就是把素材组织进来,实现纲要和草稿的要求,通过这样一种形式,可以将设想与目标有机地联系起来。由于草稿只是表达课件的基本思想,因此,无须花费太多的时间和精力追求草稿的可视化效果。因为,随着设计方案的进一步细化,一些内容还可能做出相应的调整。

一旦确定设计方案之后,就需要为设计方案收集素材。方案的确定与素材的收集可以说是相辅相成的。无论多么优秀的设计方案,如果没有素材来表达,那只能是空中楼阁。同样,素材没有很好的设计方案来组织,那也只能是一盘散沙。对于专业的设计人员来说,他们都会根据设计方案的要求,列出一个资料或素材清单,其中包括将要使用的声音、图形、动画、文字、视频及其他所有素材。

Authorware 6.0 拥有一个内容丰富的媒体库,通过媒体库使用素材,那么 Authorware 6.0 中存放的将是这些外部内容的链接,当需要多次使用这些外部内容时,就可以节省较多的

磁盘空间。需要对课件进行更新时, 只要将外部内容进行更新, 引用外部内容的图标将自动更新。

在开发阶段, 就可以着手逐项实现课件的功能。通过内容的导入, 运行 Authorware 6.0 的变换、运动效果, 根据设计方案创建相应的浏览结构, 添加交互功能。为了保证课件的正常运行, 在此期间要对每一个分过程进行测试。

当用户认为设计的课件已经达到了预期的目标时, 就进入了课件的评估阶段, 此时的主要工作是测试及精加工处理。测试时需要考虑课件的运行环境, 如果只在制作课件的环境内进行测试是没有意义的。测试的重点是课件的交互性, 尽量保持课件的简洁、流畅, 取消那些容易引起歧义的流程。在评估阶段的末期, 还应该将制作的课件与当初的设计方案进行对照, 检查一下是否有遗漏的内容。

发布程序是课件制作的最后一个阶段。如果开始的课件是用于 Internet 或公司内部的 Intranet, 需要使用 Authorware 6.0 Web Packager 工具来对课件进行打包处理, 然后创建嵌入该课件的 HTML 页面, 并把所有需要的文件存放到 Web 服务器上, 在确保下载无误的情况下, 用户就可以通过客户端使用浏览器观看课件的内容。

1.2 了解流程线图标

Authorware 6.0 是通过流程线实现设计思想的。每条流程线上都包含多个图标, 它们是流程线的基本组成单位。在介绍编辑课件的步骤之前, 需要首先了解流程线图标的使用方法。本节将介绍图标的插入、命名、编辑和排列和选择等内容。

1.2.1 插入与命名

为了在流程线上插入一个图标, 可选择工具箱的图标, 并将它拖动到流程线上的适当位置。释放鼠标之后, 所选的图标就会出现在离用户释放鼠标最近的流程线上(如图 1-1 所示)。

在每一个图标的旁边都对应对应着图标的名称, 在默认的情况下, Authorware 6.0 将自动命名 Wait 和 Navigate 图标之外的任何一个图标, 默认的名称都是 Untitled。Navigate 图标的默认名字为 Unlinked, Wait 图标没有名称, 但在图标的中央有 Wait 的字样, 很容易将它从众多的图标中分辨出来。

图标的命名是非常重要的, 一个见名知意的名称有助于程序的调试、修改。对于大型的课件来说, 清晰的图标名称可以帮助工作组成员尽快理解图标的作用, 明白课件的逻辑结构。需要对图标进

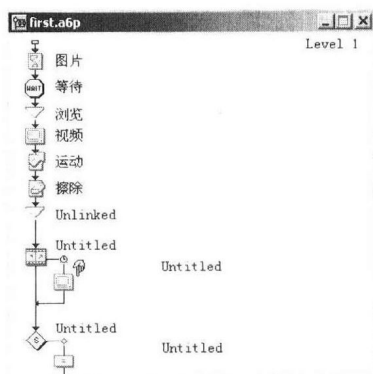


图 1-1 添加图标

行命名时,可单击图标默认名称,当名称以蓝底白字的形式突出显示时,可直接替换原有的名称。为了在原来名称的基础上进行修改,可再次单击鼠标,当出现插入点时,移动插入点便可改变图标的名称。在图标的名称中可以包含空格。

为了命名一系列的图标,可在完成第一个图标的命名之后,按回车键,Authorware 6.0 将自动选择流程线上的下一个图标。

1.2.2 选择与排列

需要选择连续的图标时,可通过鼠标在编辑窗口的拖动,此时将在图标的周围出现一个矩形选择框(如图 1-2 所示)。释放鼠标之后,被矩形框包围的图标将处于选择状态,它们的颜色将加深,以便与其他图标相区别。

需要选择不连续的图标时,可以在按住 Shift 功能键的同时,依次单击流程线上的图标。需要选择所有的图标时,可使用 Ctrl+A 组合键,或者执行 Edit→Select All 命令。一旦图标处于选择状态,就可以使用 Edit 菜单中的 Cut 和 Copy 命令、工具栏的 Cut 和 Copy 按钮,来移动、复制图标的内容。通过 Modify→Group 命令可以将所选的图标组合成群组图标,这样多个图标将以整体的形成出现在流程线上。当流程线的图标比较多时,群组图标可以尽可能同时浏览更多的图标,双击群组图标时,将在新的窗口内打开其中包含的图标(如图 1-3 所示)。

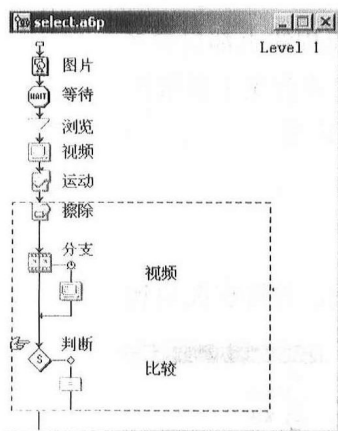


图 1-2 选择连续的图标

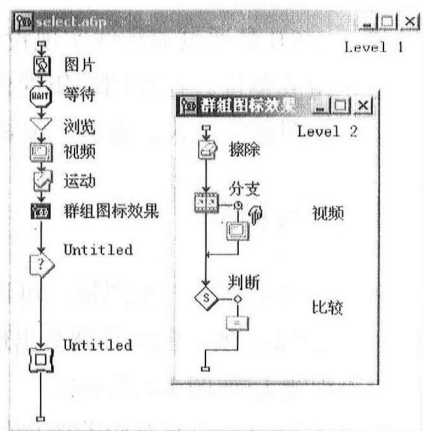


图 1-3 群组图标

拖动图标时,将改变图标在流程线上的位置。为了同时改变多个图标的位置,可首先对它们进行群组,这样在拖动群组图标时,其中包含的图标将作为一个整体移动。通过 Cut、Paste 或者 Copy、Paste 的配合,可以轻松地对图标进行移动或复制。移动、复制的数量是由事先选择图标的情况决定的。移动、复制的位置就是流程线旁边手形指示符所指向的位置。在流程线上单击时,将改变手形指示符的位置。

1.2.3 编辑图标

为了编辑一个图标，可双击某个图标，切换到编辑状态。如果图标的内容将显示在屏幕上，那么 Authorware 6.0 将自动打开演示窗口(Presentation Window)。同时绘图工具箱也出现在演示窗口内，绘图工具的内容将随着演示窗口内容的不同而不同。

对于 Display 图标、Digital Movie 图标、Sound 图标、Video 图标以及 Interaction 图标中的显示对象，Modify 菜单中会提供更多可用的命令，在对这些图标进行编辑时，原来一些变灰、禁止使用的命令将变为可用。打开 Motion 图标和 Erase 图标时，在演示窗口中将同时出现与它们相关的图标的内容。

对于 Navigate 图标、Wait 图标及 Calculation 图标来说，在编辑它们时，Authorware 6.0 将不会打开演示窗口，相应的选项对话框或窗口将显示在屏幕上。用户可通过这些打开的对话框调整上述图标的属性、参数。

每个图标都有相应的属性。对于 Display 图标来说，它的属性包括名称、大小、布局和变换方式等。为了编辑一个图标的属性，用户可采取下列两种方法之一进行操作：

- 选择 Modify→Icon→Properties 命令。
- 按住 Ctrl 功能键，双击流程线的图标。

如果先按住 Alt 功能键，双击流程线的图标时，在打开属性对话框的同时，演示窗口也将出现在屏幕上。

编辑多个图标的属性

(1) 在流程线上选择多个图标。

(2) 执行 Edit→Change Properties 命令，在屏幕上打开如图 1-4 所示的 Change Icon Properties 对话框。

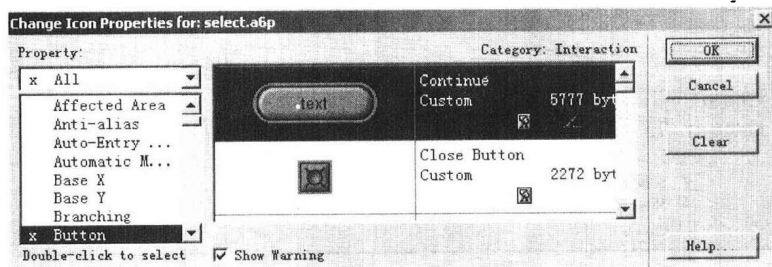


图 1-4 Change Icon Properties 对话框

- (3) 打开 Property 下拉列表框，确定一种属性的类型。
- (4) 在列表框内双击准备修改属性的名称。
- (5) 通过右侧的选项区域，修改所选的属性。
- (6) 单击 OK 按钮。

在列表框内双击一种属性之后，将在它名称的左侧出现一个叉号，表示该属性处于当前状态。如果用户在确定属性的类别之后，改变了多个属性，那么列表框内的多个属性名称的左侧都会出现叉号。双击带叉号的属性名称时，将取消叉号的显示。

注释：

在 Change Icon Properties 对话框的底部，启用 Show Warning 复选框之后，每当单击 OK 按钮关闭打开的属性对话框时，Authorware 6.0 将警告用户所作的修改将不能被恢复。在默认的情况下，复选框处于启用状态。

1.2.4 嵌入与链接

Authorware 6.0 是一个出色的媒体组织者，它能够将声音、视频、图片、动画和文字等媒体有机地组合起来。选择 File→Import 命令，就可以直接将现有的媒体文件嵌入或链接到流程线上。Authorware 6.0 将根据所选文件的类型自动地把图标放置在流程线上。

■ 嵌入媒体文件

- (1) 在流程线上单击，确定插入媒体文件图标的位置。
- (2) 执行 File→Import 命令，打开如图 1-5 所示的 Import which file 对话框。
- (3) 通过“查找范围”下拉列表框确定媒体文件的位置。
- (4) 在列表框内选择嵌入媒体文件的名称。
- (5) 单击 Import 按钮。

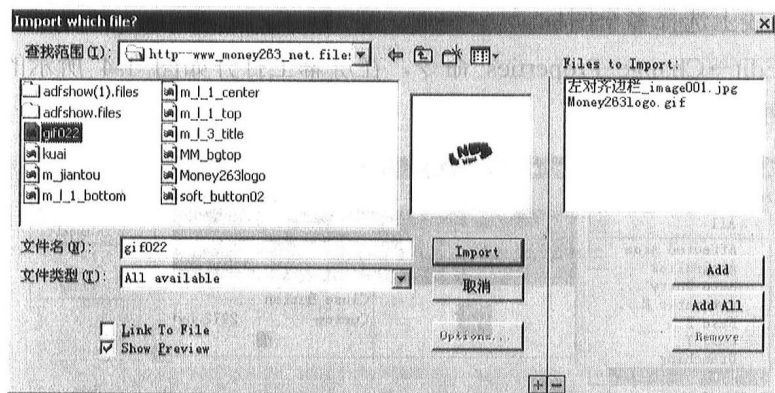


图 1-5 Import which file 对话框

如果需要一次添加多个媒体文件，可单击 Import which file 对话框右下角的加号按钮，对话框的右侧将显示所选文件的列表。单击 Add 按钮之后，所选的媒体文件将出现在列表内。单击 Add All 按钮时，将把所选的多个文件一次性地作为添加媒体的对象。选择一个媒体文件之后，单击 Remove 按钮，将取消所选的媒体文件。

单击 Import 按钮之后, Authorware 6.0 将根据媒体文件的个数配置同等数量的图标。在 Import which file 对话框内, 启用 Link To File 复选框之后, 表示将建立与媒体文件的链接, 这样当媒体文件发生变化时, 通过更新操作, 就可以对插入课件内的媒体文件进行更新。如果禁用 Link To File 复选框, 表明插入的媒体文件内是原文件的一个副本, 它是一种典型的嵌入操作, 副本与原文件将不再保持联系。

注释:

为了观察所选媒体的外观, 可启用 Show Preview 复选框, 这样每选择一个图片文件, 都将首先在 Preview 框内显示它的外观。

1.2.5 拖动媒体文件

鼠标的拖动是一种非常常见的操作, Authorware 6.0 提供了丰富的拖动功能。为了将媒体文件链接或嵌入到流程线上, 用户可在操作系统的资源管理器窗口内选择媒体文件之后, 直接将它们拖动到 Authorware 6.0 的流程线上。Authorware 6.0 将根据文件类型自动地把正确的图标放置到流程线上, 并且各图标的名字就是相应的文件名。直接拖动的结果, 将使所选的媒体文件嵌入到图标内, 如果在拖动的时候按下 Shift 功能键, 则这些文件就是被链接进来的, 它仍然与原文件保持着联系。

在将文本、图像文件拖动到流程线上已有的某个 Display 图标时, 图标的内容将被取代。如果想保留 Display 图标的内容, 可事先打开演示窗口, 然后把文本、图像文件直接拖动到演示窗口。

如果把音频、视频文件直接拖动到流程线上的 Sound、Video 图标时, 图标中的内容将被新的媒体文件所覆盖。如果把一个或多个文件直接拖动到 Interaction 图标的右边, 那么这些文件将作为交互响应的结果。如果把多个文件拖动到一个 Framework 图标的右边, 那么每一个文件都将成为单独的页面。如果将文件拖动到 Decision 图标的右侧, 那么每一个文件都将成为一条路径分支。

在流程线上右击一个 Display 图标, 将打开如图 1-6 所示的快捷菜单, 执行其中的 Preview 命令时, 在鼠标指针的右下方将显示图标内容。如果包含的内容较大, 那么 Authorware 6.0 将自动对内容进行缩放, 并给出缩放比例。对于 Digital Movie 图标来说, 将显示动态数字影像。对于 Sound 图标来说, 将开始播放相应的声音文件。

在图标工具栏的底部, 有一个包括 16 种颜色的 Icon Color, 选择流程线上的图标之后, 单击 Icon Color 的一种颜色, 将改变图标的颜色(如图 1-7 所示)。通过这种操作, 可以改变默认的白色图标。Authorware 6.0 将可选的图标颜色增加到 16 种, 而 Authorware 5.0 只有 6 种。