

就业技能培训系列

Authorware 7.0

多媒体制作

就业技能培训教程

沈大林 主编 张晓蕾 崔玥 于建海 郭政 编著

- ① 注重技能培养，针对行业技能需求编排学习任务
- ② 案例驱动教学，基础学习与实践训练同步进行
- ③ 按课时计划教学，帮助您更有效地规划学习方案
- ④ 配套多媒体教学光盘，学习更轻松



随书配盘内含书中范例源文件及多媒体演示 ➡

中国铁道出版社
CHINA RAILWAY PUBLISHING HOUSE

Authorware 7.0 多媒体制作 就业技能培训教程

沈大林 主编

张晓蕾 崔玥 于建海 郭政 编著

中国铁道出版社
CHINA RAILWAY PUBLISHING HOUSE

内 容 简 介

Authorware 是美国 Macromedia 公司开发的著名多媒体制作软件。本书共 10 章, 主要结合 88 个案例介绍了中文 Authorware 7.0 的操作方法和程序设计技巧。另外, 本书还提供了 300 多道练习题。

本书采用案例驱动的方式进行编写, 以课为单元, 按课细化知识点, 并结合知识点介绍相关实例, 通过实例来学习知识点。每课都由知识点、相关实例和练习题三部分构成, 每个实例均涵盖实例的制作效果、作品特点、学习目标和程序设计方法。本书内容由浅入深、图文并茂、通俗易懂、知识含量高, 因此特别有利于教师教学和学生自学。读者在阅读学习时, 不但能够快速入门, 而且可以达到较高的水平。

本书可作为高等院校非计算机专业和高职高专学校的教材, 也可作为广大计算机爱好者、多媒体程序设计人员的自学读物。

图书在版编目 (CIP) 数据

Authorware 7.0 多媒体制作就业技能培训教程/
沈大林主编; 张晓蕾等编著. —北京: 中国铁道出版社,
2007.3

(就业技能培训系列)

ISBN 978-7-113-07819-5

I. 中… II. ①沈…②张… III. 多媒体—软件工具,
Authorware 7.0—技术培训—教材 IV. TP311.56

中国版本图书馆 CIP 数据核字 (2007) 第 038775 号

书 名: Authorware 7.0 多媒体制作就业技能培训教程

作 者: 沈大林 张晓蕾 崔 玥 等

出版发行: 中国铁道出版社 (100054, 北京市宣武区右安门西街 8 号)

策划编辑: 严晓舟 张雁芳

责任编辑: 张雁芳

特邀编辑: 李振华

封面设计: 高 洋

责任校对: 高婧雅

印 刷: 河北省遵化市胶印厂

开 本: 787×1092 1/16 印张: 24 字数: 523 千

版 本: 2007 年 4 月第 1 版 2007 年 4 月第 1 次印刷

印 数: 1~5 000 册

书 号: ISBN 978-7-113-07819-5/TP·2278

定 价: 38.00 元 (附赠光盘)

版权所有 侵权必究

凡购买铁道版的图书, 如有缺页、倒页、脱页者, 请与本社计算机图书批销部调换。

完全自学手册系列



丛书特色

针对性强，内容实用
结构清晰，详略得当
实例丰富，专业实用

丛书简介

丛书针对常用图形图像编辑软件的基本功能编写。在讲解软件的基本功能和基本操作的同时，配合适当的实例，让读者能结合实际应用进行学习。

丛书内容详细，可作为初中级用户的案头参考书。



Preface 丛书序

目前,图书市场上大多数计算机类图书存在以下两个问题。

(1)不注意将基础知识和实例相结合,使读者只知其一不知其二,没有可扩展性;只讲解软件的使用方法或操作步骤,而缺乏行业知识、创意思路和构图的分析,造成实例不实,与实际应用脱节的现象。

(2)只介绍实例的操作步骤,缺少对一些关键操作原因的介绍。

针对以上问题,本套“就业技能培训教程”丛书突出了“职业技能应用”的特点,让读者在学习完成后,能掌握一些必备的专业知识及基本技能,可以从容应聘相应的工作岗位。所以,丛书在内容的编排上以循序渐进的方式,将专业技术知识与软件应用相结合,相应地分配在各个章节中。

丛书以实际工作需求为案例进行编写,在应用到相关专业知识时,以“专业技能”的方式写出该知识的应用方法及行业规范要求。将知识点和技术点融合在案例中,而且必须分析各类实际专业应用的基本原则、常用技巧和难点,总结出应用规律。将专业技术点和基础知识有机地结合在一起,让读者尽快掌握其相关行业就业所必备的基本知识与技能。

本书采用“案例驱动”的方式进行编写,以课为一个单元,按课细化知识点,并结合知识点介绍相关的实例,用实例带动知识点的学习。每课都由知识点、相应的实例和相关的练习题三部分构成,每个实例中均介绍了实例的制作效果、作品特点、学习目标和程序的设计方法。在内容的编排上体现“实用”、“够用”的特点,写作结构采用“理论+专业知识+典型专业实例”的形式编写。可在每章的最后一节或最后一章加上“分类综合实例”。让读者能达到基本的上岗要求。

丛书具有两个突出的特点。一是知识含量高,较全面地介绍了各软件的基本使用方法和与知识点相结合的实例;二是采用了理论联系实际的案例驱动的教学方法,结合实例进行基本知识、基本操作和操作技巧的介绍。建议在使用该教材进行教学时,一边指导学生操作各章的实例,一边学习操作技巧和相关知识,将两者有机地结合在一起,可以达到事半功倍的效果。采用这种方法学习的学生,掌握知识的速度快、学习效果好,可以提高灵活应用能力和创造能力。

本书作者大多是学校的计算机教师、计算机公司的培训工程师和图形图像制作公司的创作人员,他们不仅具备丰富的教学经验,还具有新颖的创意和较强实际制作能力。

本书适应了社会的需求、企业的需求、人才的需求和学校的需求,可以作为中职中专和高职高专的教材,培训学校的培训教材,还可以作为网页制作爱好者的自学用书。

沈大林

2007年4月

Foreword 前言

Authorware 是美国 Macromedia 公司开发的著名多媒体制作软件,它具有使用方便、功能强大等特点。它采用面向对象的设计思想,以图标为程序的基本组件,使用流程线连接各图标制作程序,从而提高了多媒体软件的开发速度与质量,使非专业程序员进行多媒体软件开发成为现实。目前已经发展到 Authorware 7.0 版本,本书将对中文 Authorware 7.0 版本进行介绍。

Authorware 被广泛应用于多媒体教学和商业领域,用于制作各种多媒体产品。例如,多媒体演示系统、多媒体教学课件、多媒体电子图书系统、多媒体交互式教学系统、多媒体模拟培训系统、多媒体咨询系统、多媒体数据库和网页等。

本书共 10 章。主要结合 88 个案例介绍了中文 Authorware 7.0 基本操作方法、所有图标的使用方法、程序的调试和发布(一键发布)、Authorware 编程的基本语法、部分系统变量和系统函数、播放多媒体的方法、知识对象、绘图函数、选择与循环结构程序设计、外部函数和 ActiveX 控件的使用方法等内容。本书还提供了 300 多道练习题。

本书具有两个突出的特点。一是知识含量高,本书较全面地介绍了中文 Authorware 7.0 的基本使用方法,并结合实例讲解相关知识;二是采用了理论联系实际的案例驱动的教学方法,结合实例介绍中文 Authorware 7.0 基本知识、基本操作方法和操作技巧。建议教师在使用该教材进行教学时,可以一边指导学生按照书中实例的操作步骤进行操作,一边带领学生学习各种操作方法、操作技巧和相关知识,并将它们有机地结合在一起,从而达到事半功倍的效果。采用这种学习方法的好处是:掌握知识的速度快、学习效果好,并可以提高灵活应用能力和创造能力。

本书的作者大多是学校的计算机教师、计算机公司的培训工程师和图形图像制作公司的创作人员,他们不仅具备丰富的教学经验,还具有新颖的创意和实际制作能力。

本书主编沈大林;参与本书编写工作的人员主要有:张晓蕾、崔玥、郭海、郭政、王爱赫、于建海、曾昊、洪小达、沈昕、肖柠朴、曲彭生、张磊、马广月、胡野红、袁柳、郑鹤、关山、赵亚辉、曹永冬、杨艳青、李稚平、王玲、刘坤、杨东霞、崔元如、刘玉春、季明辉、夏京、卢宁、李斌、杨兰英、靳轲、丰金兰、黄启宝等,以及新昕软件工作室的全体工作人员。

本书适应社会需求、企业需求、人才需求和学校需求,可以作为高等院校非计算机专业、高职高专和培训学校的教材,还可以作为多媒体设计爱好者的自学用书。

由于技术的不断变化以及操作过程中的疏漏,书中难免有疏漏和不妥之处,恳请广大读者批评指正。

编者

2007 年 4 月

Contents 目录

Chapter 1

Authorware 7.0 的基本操作 1

第 1 课 Authorware 7.0 的工作环境 1

一、启动和退出中文 Authorware 7.0 1

二、标题栏、菜单栏和快捷菜单 3

三、快捷工具栏和图标工具箱 3

四、演示窗口和程序设计窗口 5

五、面板和“属性”面板 6

思考练习 1 7

第 2 课 文件和流程线上图标的基本操作 8

一、新建文件和打开文件 8

二、运行程序 8

三、保存文件和关闭文件 9

四、文件属性的设置 10

五、流程线上图标的基本操作 12

思考练习 2 15

第 3 课 制作第 1 个程序“图片浏览” 16

一、【实例 1】“图片浏览”程序的运行结果 16

二、操作过程 17

三、等待图标和擦除图标 21

思考练习 3 22

第 4 课 程序的调试和文件的打包与发布 22

一、程序调试方法 22

二、文件的打包和发布 24

思考练习 4 27

Chapter 2

显示图标 28

第 1 课 绘图工具箱 28

一、工具箱 28

二、绘制图形和图形显示模式 30

【实例 2】农家乐 32

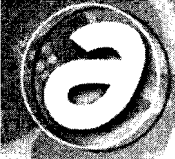
思考练习 1 36

第 2 课 文本输入和编辑 36

一、设置文本属性 36

二、输入和编辑文本 38

三、卷帘文本和消除文字锯齿 39



Chapter 3

【实例 3】数学公式	40
【实例 4】学生成绩表	42
思考练习 2	44
第 3 课 导入图像和文本文件	44
一、导入图像和文本文件	44
二、粘贴图像和文字	46
三、Word 的“公式编辑器”使用方法	48
【实例 5】数学试题	51
【实例 6】课程表	54
思考练习 3	57
第 4 课 编辑对象和“属性：显示图标”面板	58
一、编辑对象	58
二、“属性：显示图标”面板	60
【实例 7】“迎接 2008 年北京奥运”阴影文字	60
【实例 8】滚动文字	62
思考练习 4	65
第 5 课 链接方式导入文件和外部媒介浏览器	66
一、采用链接方式导入文件的特点	66
二、外部媒介浏览器	66
【实例 9】精典家居	67
【实例 10】了解 Authorware	70
思考练习 5	72
Authorware 语言基本语法和计算图标	73
第 1 课 常量和变量及计算图标	73
一、常量和变量	73
二、计算图标和附属计算图标	74
三、系统变量和常用的日期与时间系统变量	76
【实例 11】显示输入的内容	78
【实例 12】简单数字钟	79
思考练习 1	80
第 2 课 鼠标、键盘和图标的部分系统变量	81
一、鼠标系统变量	81
二、键盘系统变量	81
三、图标系统变量	82
【实例 13】认识几何图形	83
【实例 14】欧姆定律	86
思考练习 2	88
第 3 课 函数和表达式	89
一、函数	89

Chapter 4

二、运算符和表达式	91
三、常用的系统函数	92
【实例 15】2 位数加法练习	93
【实例 16】数字钟和通讯录	95
思考练习 3	97
第 4 课 部分常规、文件和字符系统函数	98
一、部分常规系统函数	98
二、部分文件的系统函数	99
三、部分字符系统函数	100
【实例 17】字母猜猜看	101
【实例 18】世界遗产在中国 1	104
【实例 19】小小记事本	108
思考练习 4	110
多媒体	112
第 1 课 数字电影图标	112
一、电影图标的“属性：电影图标”面板	112
二、关于数字电影的几个系统变量和系统函数	115
三、视频的同步	115
四、使用 SnagIt 软件录屏	116
【实例 20】跟我学中文 Authorware 7.0 操作 1	118
【实例 21】跟我学中文 Authorware 7.0 操作 2	120
思考练习 1	122
第 2 课 插入多媒体文件	123
一、使用“屏幕录像专家”录屏软件录屏	123
二、插入 GIF、Flash 和 QuickTime 媒体	124
【实例 22】热爱大自然	127
【实例 23】跟我学画图软件 1	131
思考练习 2	132
第 3 课 播放 MIDI、CD 和 DVD	133
一、MIDI 函数	133
二、CD 函数的格式与功能	135
三、DVD 图标的“属性：DVD 图标”面板	136
【实例 24】MIDI 播放器	138
【实例 25】CD 播放器	139
思考练习 3	142
第 4 课 声音图标和 WAV 文件压缩	142
一、录制声音素材	142
二、声音图标	145
三、WAV 文件压缩	146



Chapter 5

四、声音同步	148
【实例 26】诗朗诵 1	148
【实例 27】诗朗诵 2	150
思考练习 4	151
动画制作	152
第 1 课 移动动画概述和“指向固定点”动画	152
一、移动动画概述和“指向固定点”动画的制作方法	152
二、“属性：移动图标”（指向固定点）面板	153
【实例 28】沿正弦曲线移动的彩球 1	154
【实例 29】世界著名建筑	156
【实例 30】透明滚动文字	160
思考练习 1	162
第 2 课 “指向固定路径的终点”动画	162
【实例 31】卫星绕着地球转	164
【实例 32】跟我学画图软件 2	165
思考练习 2	168
第 3 课 “指向固定路径上的任意点”动画	168
【实例 33】猜猜物品价格 1	169
【实例 34】卡通数字钟	173
思考练习 3	175
第 4 课 “指向固定直线上的某点”动画和绘图函数	176
一、“指向固定直线上的某点”动画	176
二、绘图系统函数	177
【实例 35】气球定点下落	179
【实例 36】沿正弦曲线移动的彩球 2	181
思考练习 4	182
第 5 课 “指向固定区域内的某点”动画和对象移动范围	183
一、“指向固定区域内的某点”动画	183
二、对象的移动范围设置	184
【实例 37】图像移动范围控制	186
【实例 38】找电台	187
思考练习 5	190
交互程序设计	191
第 1 课 交互图标和按钮交互	191
一、交互图标	191
二、按钮交互的“属性：交互图标”面板	193
三、“按钮”对话框和按钮编辑	195
【实例 39】猜猜物品价格 2	197

Chapter 6

【实例 40】学习几何公式	199
思考练习 1	201
第 2 课 文本交互和 Checked 系统变量	202
一、文本输入交互	202
二、Checked 系统变量	204
【实例 41】猜猜物品价格 3	205
【实例 42】加减乘除	206
【实例 43】趣味国画浏览	208
思考练习 2	210
第 3 课 热对象交互和热区域交互	210
一、热对象交互	210
二、热区域交互	211
【实例 44】了解动物和植物 1	212
【实例 45】了解动物和植物 2	213
思考练习 3	214
第 4 课 条件交互、下拉菜单交互和跳转函数	215
一、条件交互	215
二、下拉菜单交互和跳转函数	216
【实例 46】字母猜猜看 1	217
【实例 47】字母猜猜看 2	218
思考练习 4	221
第 5 课 目标区、限制时间和重试限制交互	221
一、目标区交互和交互系统变量	221
二、限制时间和重试限制交互	223
【实例 48】拼图游戏 1	224
【实例 49】拼图游戏 2	226
思考练习 5	228
第 6 课 按键交互	229
一、按键交互概述	229
二、部分图标系统函数	230
【实例 50】键盘控制彩球移动	231
【实例 51】枪打飞鹰	232
【实例 52】变化的按钮	234
思考练习 6	235
框架图标、导航图标和知识对象	237
第 1 课 框架图标、导航图标和设置图标关键字	237
一、框架图标和导航图标	237
二、设置图标关键字和两个页系统变量	240
【实例 53】电子相册 1	242
【实例 54】电子相册 2	243

Chapter 7



Chapter 8

思考练习 1.....	247
第 2 课 鼠标、键盘和图标的部分系统变量	247
一、演绎字、ChildNumToID 函数与 LineClicked 变量	247
二、文字样式和演绎字的定义	248
【实例 55】世界遗产在中国 2	250
【实例 56】跟我学 AUTHORWARE	251
思考练习 2.....	253
第 3 课 知识对象	254
一、了解知识对象	254
二、知识对象名称及功能简介	254
【实例 57】播放外部数字电影	256
【实例 58】三基色混色器 1	259
思考练习 3.....	262
选择与循环结构及决策图标和图标库	263
第 1 课 算法和选择结构语句	263
一、算法和算法的描述方法	263
二、流程控制结构	265
三、选择结构语句	265
【实例 59】计算运费	266
【实例 60】求一元二次方程的解 1	267
思考练习 1.....	270
第 2 课 循环结构语句和语句的输入	270
一、循环结构语句	270
二、选择结构和循环结构语句的输入	272
【案例 61】挑选符合条件的四位数	274
【实例 62】随机撞击的彩球	275
思考练习 2.....	277
第 3 课 数组和 Qcard32.dll 函数	279
一、数组	279
二、Qcard32.dll 函数的使用方法	280
【实例 63】回文数	282
【实例 64】闯五关游戏	282
思考练习 3.....	284
第 4 课 决策图标	285
【实例 65】连续偶数的乘积 1	287
【实例 66】显示 9 张随机的扑克牌	288
思考练习 4.....	291

Chapter 9

第 5 课 图标库	291
一、创建和使用图标库	291
二、编辑图标库	293
【实例 67】图像数字钟	295
【实例 68】多定时图像数字钟	298
思考练习 5	299
控件和事件交互	300
第 1 课 ActiveX 控件、数值升降按钮	
控件和事件交互	300
一、ActiveX 控件	300
二、SpinButton 控件和 UpDown 控件	304
三、事件交互	305
【实例 69】变化的正弦曲线	306
思考练习 1	308
第 2 课 日历控件和 Microsoft Forms 2.0 控件	308
一、日历控件	308
二、Microsoft Forms 2.0 控件	310
【实例 70】日历与记事簿	310
【实例 71】选择正确的答案	313
思考练习 2	315
第 3 课 滑块控件和 WinCtrls 控件	316
一、滑块控件	316
二、WinCtrls 控件	318
【实例 72】求一元二次方程的解 2	319
【实例 73】三基色混色器 2	321
【案例 74】图像浏览器	322
【案例 75】小球沿李莎育曲线移动	324
【案例 76】用滚动条浏览外部大幅图像	326
思考练习 3	328
综合程序设计	329
【实例 77】加减法练习	329
【实例 78】小小计算器	332
【实例 79】定时指针钟	334
【实例 80】多用户登录	337
【实例 81】小小绘图板	341
【实例 82】高级数字电影播放器	343
【实例 83】定时数字钟和 CD 播放器	347
【实例 84】24 点扑克牌游戏	349

Chapter 10



【实例 85】击打彩球游戏	354
【实例 86】输入人员名单	355
【实例 87】奥运知识竞赛抽奖	358
【实例 88】学分管理系统	361

Chapter 1

Authorware 7.0 的基本操作

本章主要介绍了汉化中文版 Authorware 7.0 的工作环境及其基本操作,同时介绍了等待图标和擦除图标的使用方法,并通过 1 个多媒体课件制作实例来提高读者的学习兴趣,掌握 Authorware 7.0 的一些基本操作方法,为全书的学习打下良好的基础。

第 1 课 Authorware 7.0 的工作环境

一、启动和退出 Authorware 7.0

1. 启动 Authorware 7.0

安装了汉化中文版 Authorware 7.0 (以下简称中文 Authorware 7.0) 软件以后,即可采用以下方法中的一种来启动中文 Authorware 7.0。启动中文 Authorware 7.0 后,屏幕上会显示其工作环境以及“新建”对话框,如图 1-1-1 所示。

(1) 双击 Windows 桌面上的 Authorware 7.0 的启动图标。

(2) 单击“开始”→“所有程序”→Macromedia→Macromedia Authorware 7.0 命令。

(3) 在“我的电脑”或“资源管理器”窗口中,双击扩展名为.a7p (文件类型为 Macromedia Authorware 7 File) 的 Authorware 文件。这种启动方法,不但可以启动 Authorware 7.0,同时还可以打开相应的 Authorware 文件。

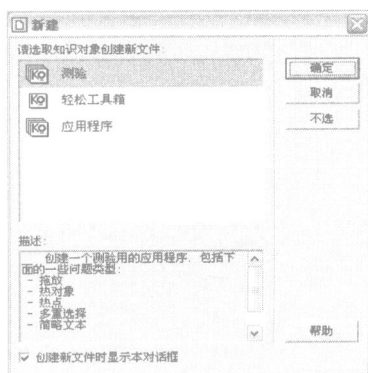


图 1-1-1 “新建”对话框

2. 关闭“新建”对话框

如果不使用中文 Authorware 7.0 提供的“测验”、“轻松工具箱”和“应用程序”来编写程序,而是要建立一个空文件,可以单击“文件”→“新建”→“文件”命令,弹出“新建”对话框。可以采用以下方法关闭“新建”对话框。

(1) 单击“新建”对话框内的“取消”或“不选”按钮;

(2) 单击“新建”对话框右上角的“关闭”按钮.

“新建”对话框关闭以后,调出程序设计窗口,进入中文 Authorware 7.0 的工作环境,如图 1-1-2 所示。

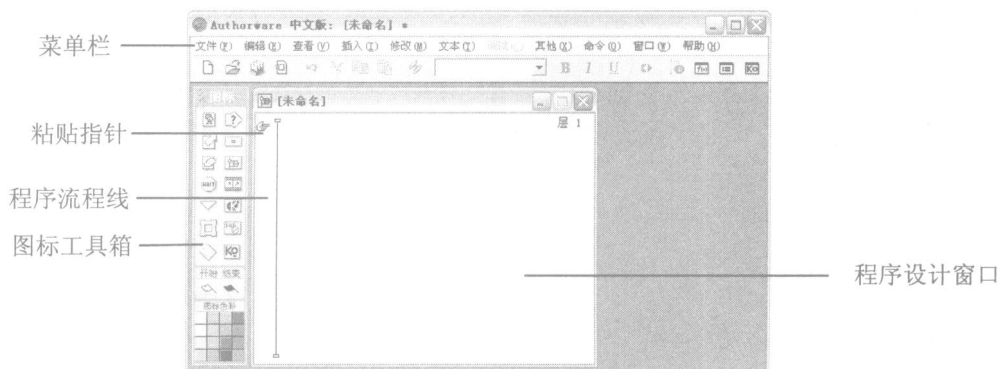


图 1-1-2 中文 Authorware 7.0 的工作环境

3. 退出中文 Authorware 7.0

退出中文 Authorware 7.0 主要有以下几种方法。

- (1) 单击 Authorware 工作环境窗口中的“文件”→“退出”命令。
- (2) 按 Ctrl+Q 组合键。
- (3) 单击 Authorware 工作环境窗口右上角的“关闭”按钮 .
- (4) 双击标题栏左边的 Authorware 图标 ；或者单击该图标，在弹出的快捷菜单中单击“关闭”命令；或者按 Ctrl+F4 或 Alt+F4 组合键。

在退出中文 Authorware 7.0 主程序时，如果有未关闭的对话框，则应先将其关闭，然后再退出中文 Authorware 7.0。

4. 中文 Authorware 7.0 工作环境概述

在如图 1-1-2 所示的中文 Authorware 7.0 工作环境窗口中，单击“窗口”→“面板”→“属性”命令、单击“窗口”→“面板”→“函数”命令和单击“窗口”→“面板”→“变量”命令，分别可以调出“属性”、“函数”和“变量”面板，此时的中文 Authorware 7.0 工作环境窗口如图 1-1-3 所示。再单击“窗口”→“面板”→“××”命令，可以关闭相应的面板。

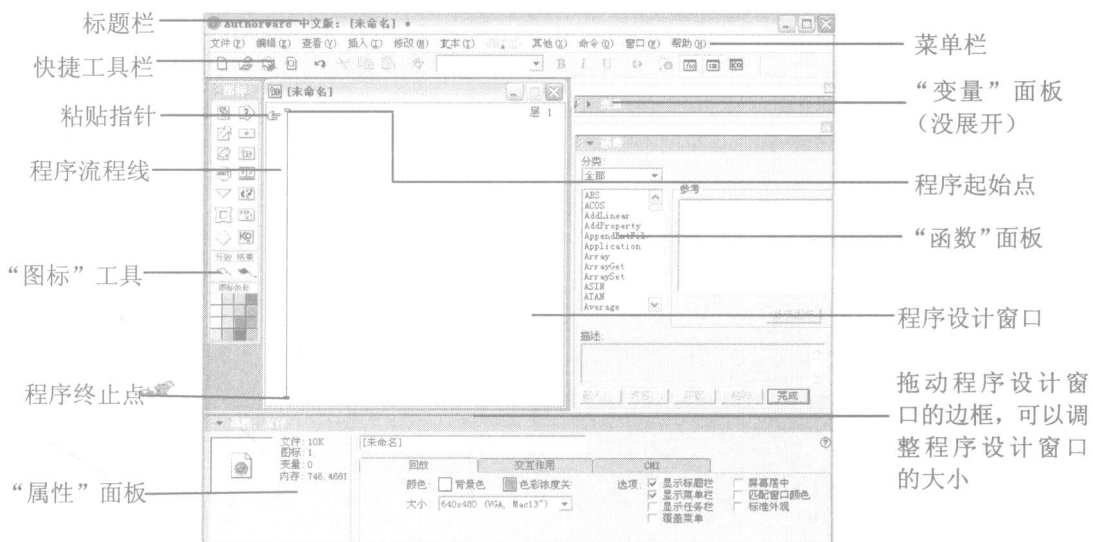


图 1-1-3 中文 Authorware 7.0 的工作环境

二、标题栏、菜单栏和快捷菜单

1. 标题栏

标题栏位于中文 Authorware 7.0 工作环境窗口的顶部,单击标题栏最左边的控制图标,可以弹出一个快捷菜单,利用该菜单可以调整窗口位置、大小和关闭窗口。控制图标右边显示的是软件名称和打开的程序的名称(没有保存程序时,程序的名称为“[未命名]”。标题栏的右边有三个按钮,从左到右分别是“窗口最小化”按钮、“窗口最大化”按钮或“还原”按钮、“关闭”按钮,它们可以用来调整 Authorware 7.0 程序窗口的状态。

2. 菜单栏

菜单栏位于标题栏下面,它由 11 个菜单项组成,单击某个菜单项就会弹出一个级联菜单。单击级联菜单中某个命令,则有的会弹出下一级菜单或对话框等,有的会完成相应的操作。单击菜单之外的任何位置或按 Esc 键,则可以关闭已打开的菜单。该软件的菜单形式与其他 Windows 软件的菜单形式相同,都遵循以下的规则。

(1) 菜单中的菜单项名字若为深色,则表示当前可以使用;若为灰色,则表示当前不能使用。

(2) 如果菜单名后边有省略号“...”,则表示单击该菜单项后,会调出一个对话框,要求选定执行该命令的有关选项。

(3) 如果菜单名后边有黑三角符号“▶”,则表示单击该菜单项会弹出其附属的级联菜单,从而给出更进一步的菜单选项。

(4) 如果菜单名左边有选择符号“√”,则表示该菜单选项已被选定,如果要删除“√”标记(不选定该项),则可以单击该菜单选项。

(5) 菜单名右边是组合键名称,它表示执行该命令的对应快捷键,按快捷键可以在不打开菜单的情况下直接执行命令,从而加快了操作速度。

3. 快捷菜单

将鼠标指针移到程序设计窗口、图标或其他地方右击,会弹出一个菜单,即快捷菜单。快捷菜单中列出当前状态下可以进行的操作命令。单击该菜单中的一个命令,即可执行相应的操作。快捷菜单的内容与右击点以及当前的状态有关。

例如:将鼠标指针移到程序设计窗口内流程线上的显示图标上并右击,即可弹出显示图标的快捷菜单,如图 1-1-4 左图所示。将鼠标指针移到程序设计窗口内并右击,弹出程序设计窗口的快捷菜单,如图 1-1-4 右图所示。

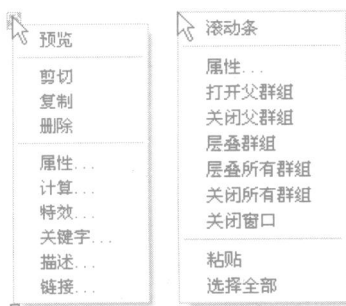


图 1-1-4 快捷菜单

三、快捷工具栏和图标工具箱

1. 快捷工具栏

快捷工具栏也叫工具条或工具栏,如图 1-1-5 所示。工具栏中有 18 个工具按钮,将鼠标