

【时尚百例丛书】

课堂讲解——书中详述基础 精讲要点

课堂讨论——书中拓展知识 现场答疑

精选百例——书中提示图解 步骤精析



Authorware 7.0

基础培训百例

网冠科技 编著



机械工业出版社
CHINA MACHINE PRESS



— 书中详述基础 精讲要点
— 书中拓展知识 现场答疑
— 书中提示图解 步骤精析



Authorware 7.0

基础培训百例

网冠科技 编著



本书详细讲解了 Authorware 7.0 的基础知识、图形图像及文本的操作、外部动画的导入、声音及图像的使用、框架设计与导航功能、分支与循环结构、变量与函数控件、库及模块、网络应用、多媒体素材的制作与准备、课件的实际应用等知识和方法。从课堂讲解、课堂讨论、全程实例和点拨实例方面入手,使读者全面系统和循序渐进地掌握 Authorware 7.0 的基础知识及各种图标的使用方法,能够自行设计多媒体课件。

本书可作为 Authorware 7.0 多媒体设计培训班及相关专业的教材。

图书在版编目(CIP)数据

Authorware 7.0 基础培训百例/网冠科技编著.

-北京:机械工业出版社,2007.8

(时尚百例丛书)

ISBN 978-7-111-21843-2

I. A... II. 网... III. 多媒体-软件工具, Authorware 7.0 IV. TP311.56

中国版本图书馆 CIP 数据核字(2007)第 102884 号

机械工业出版社(北京市百万庄大街 22 号 邮政编码 100037)

策 划:胡毓坚

责任编辑:吴鸣飞

责任印制:杨 曦

三河市宏达印刷有限公司印刷

2007 年 8 月第 1 版·第 1 次印刷

184mm×260mm·14.75 印张·362 千字

0001-5000 册

标准书号:ISBN 978-7-111-21843-2

ISBN 978-7-89482-246-8(光盘)

定价:26.00 元(含 1CD)

凡购本书,如有缺页、倒页、脱页,由本社发行部调换

销售服务热线电话:(010)68326294

购书热线电话:(010)88379639 88379641 88379643

编辑热线电话:(010) 88379739

封面无防伪标均为盗版

前 言

本书是“基础培训百例”系列中的一本，从零起步讲解 Authorware 7.0 中文版基础知识及多媒体效果的设计方法。


Authorware 7.0 是美国 Macromedia 公司（现已被 Adobe 公司收购）推出的多媒体设计软件，是目前最流行的多媒体设计工具之一。

本书模拟课堂教学的方式组织内容，针对每一个知识点通过以下环节进行学习：

教师授课——“课堂讲解”

本书突出基础知识讲解，将知识点进行了细致深入的归纳和剖析，便于教师授课，也利于学员理解和掌握。

当堂消化——“课堂讨论”

为了使学员即时消化课堂所讲解的知识，在“课堂讲解”之后立即安排了“课堂讨论”，解答学员在听课过程中的疑问，对“课堂讲解”中需要进行拓展的内容以提问的形式进行标示（如第 3 章的第 4 个疑问，标记为 ），随后对此进行注释或补充，实现师生在课堂上现场交流、互动。

上机实践——“全程实例”（或“点拨实例”）

在以上环节的基础上，教师通过“全程实例”进行上机范例演示，以完全读图的方式给出全部操作步骤，将一个或多个知识点具体应用到实例中去，把学与练有机地结合起来；其中一些章节还安排了“点拨实例”，针对课堂上已详细讲解的内容给出练习题，并列出了关键步骤提示，辅导学员上机实战。

上述环节均在同一课时内完成，做到即讲即掌握。

全书共 13 章，第 1 章讲解 Authorware 基础知识；第 2 章讲解图形图像及文本的操作；第 3 章讲解图标的应用及外部动画的导入；第 4 章讲解如何应用交互图标；第 5 章讲解声音图标及数字化电影的应用；第 6 章讲解框架和导航图标的创建；第 7 章讲解决策图标的应用；第 8 章讲解变量和函数；第 9 章讲解添加控件；第 10 章讲解库和模块的使用；第 11 章讲解程序的调试与文件的发布打包；第 12 章讲解素材的制作与准备；第 13 章讲解制作多媒体课件的内容与演示。

由于本书的风格与教师授课的方式一致，因此很适合作为教材使用。对于教师而言，本书所分章节即为排课计划，“课堂讲解”可作为备课内容大大节省教师的备课时间；对学员而言，“课堂讨论”中的问题与答案，可以作为教师与学生互动交流的内容，书中实例既可以作为教师的演示范例，也可以作为学员课后的上机练习题。

本书附赠光盘，包含本书的 100 个实例源文件及相关素材，读者可随书中讲解的实例步骤上机操作。

本书主要由网冠科技组织编著，参加本书编写的人员主要有卞炜琳、张斌、薛卫红、宋静、刘协、赵蕾、韩亚萍、张建、史玉香、刘峰、李严等。

目录

前言

第1章 Authorware 7.0 基础知识 ——认识 Authorware 7.0

1.1 认识 Authorware 7.0

- 1. 多媒体概述
- 2. 认识 Authorware 7.0

1.2 Authorware 7.0 的启动和退出

- 1. Authorware 7.0 程序的启动

实例 1 从“开始”菜单启动 Authorware 7.0

实例 2 用桌面上的快捷方式启动 Authorware 7.0 程序

- 2. Authorware 7.0 程序的退出

1.3 Authorware 7.0 的主界面组成

实例 3 菜单栏的使用

实例 4 图标栏的使用

1.4 Authorware 7.0 的文件管理

- 1. 文件的创建
- 2. 文件的保存

实例 5 直接保存文件

实例 6 另存文件

第2章 建立流程线及对象处理

——图形图像及文本的操作

2.1 图形图像的操作

- 1. 绘制图形

实例 7 圆形的绘制及填充

实例 8 绘制斜线

- 2. 设置图形的基本属性

实例 9 修改圆形图像的填充方式

实例 10 设置花图形的填充模式

- 3. 图像的导入

实例 11 导入玫瑰花图像

实例 12 直接拖入樱花图像

- 4. 多个图形和图像对象的关系设置

实例 13 设置矩形和圆形的显示模式

实例 14 显示字与图形的透明模式

2.2 文本的操作

实例 15 诗词文本的创建和导入

实例 16 移动的文本字体

第3章 多媒体动画效果的实现——三种图标的应用及外部动画的导入

3.1 移动图标的功能

实例 17 心图形的移动

实例 18 沿路径至计算点的圆的运动

3.2 擦除图标和等待图标的功能

实例 19 小屋图片放大的循环效果

实例 20 时间限制的方块移动

实例 21 小猫照片的特效设置

3.3 外部动画的导入

实例 22 心动 Flash 动画的导入

实例 23 天使 Gif 动画的导入

第4章 实现人与电脑的交互

——应用交互图标

4.1 交互图标概述

4.2 交互图标的使用

- 1. 建立交互结构及交互属性的设置

实例 24 界面的建立

实例 25 密码账号的创建

- 2. 按钮交互、热区交互、热物体交互方式

实例 26 按顺序浏览图片

实例 27 单击热区浏览图片

实例 28 使用热对象交互浏览图片

- 3. 文本、按键、条件、限时、限次交互响应使用

实例 29 密码的输入

实例 30 Happy New Year 的图片浏览

实例 31 时间限制的鸟图片浏览

- 4. 目标区域、下拉菜单、事件交互响应使用

实例 32 图像与其英文的对应

实例 33 外表的测试

第5章 添加多媒体信息——声音图标及数字化电影的应用

5.1 声音图标的使用方法

1. 认识声音图标	75	8.1 变量和函数的应用	124
实例 34 娃娃	77	1. 变量	126
实例 35 黑白玫瑰花的配乐	79	实例 55 成绩评估系统	128
2. 声音对象的属性设置	79	实例 56 显示年份	130
实例 36 贺卡	81	2. 函数	130
实例 37 婚礼请帖	81	实例 57 个性化的标题栏	131
5.2 数字电影图标的使用方法	82	实例 58 判断按键	132
实例 38 影碟	85	3. 变量的使用	133
实例 39 播放界面	86	实例 59 使用自定义变量	135
实例 40 电影控制面板	88	实例 60 显示磁盘空间	136
第 6 章 多媒体框架设计与导航功能		4. 函数的使用	137
——使用框架和导航图标的创建		实例 61 绘制矩形	139
6.1 框架图标和导航图标的功能	89	实例 62 显示内容中心距离上边界	140
1. 框架图标	89	8.2 表达式和语句的应用	140
实例 41 图片的任意浏览	91	实例 63 利用循环语句绘制圆与线条	143
2. 导航图标	92	8.3 计算图标	143
实例 42 图片的上下翻页	94	实例 64 鼠标使用的文字效果	147
实例 43 页面查询	95	实例 65 计算平均值	149
6.2 创建框架结构	95	第 9 章 多媒体的辅助制作功能	
实例 44 界面的查找	99	——添加控件	
6.3 过渡效果	100	9.1 ActiveX 控件的使用	150
实例 45 爱的呼吁	107	实例 66 制作 Internet 浏览器	151
实例 46 宠物图片的展示	109	实例 67 选择题	153
第 7 章 创建分支与循环		实例 68 控件事件	155
——决策图标的应用		实例 69 操作题	157
7.1 决策图标	110	9.2 Xtras 工具的使用	157
1. 决策图标	110	实例 70 使用心 Flash Movie	159
实例 47 花图片的自动演示	111	实例 71 取得计算机中安装的 QuickTime	
实例 48 设置决策图标属性	112	版本	160
2. 创建分支结构	112	实例 72 将 WAV 文件转换为 SWA 文件	161
实例 49 桌面图片的欣赏	113	第 10 章 多媒体素材的使用	
实例 50 闪烁文字	114	——库和模块的使用	
实例 51 图片的随机浏览	116	10.1 库	162
实例 52 红绿灯	117	1. 关于库	162
实例 53 抢答题	118	2. 库的创建	163
7.2 决策图标的属性	119	3. 库的设计窗口	164
实例 54 滚动字幕	122	4. 库中图标的操作	165
第 8 章 多媒体设计的精髓		实例 73 库文件的创建	166
——变量和函数		实例 74 库图标的删除	167

实例 75 库的使用	168
10.2 模块	169
1. 关于模块	169
2. 模块的创建	169
3. 模块的使用	170
4. 模块与库的区别	170
实例 76 模块的创建	171
实例 77 模块的使用	172
10.3 链接的更新和识别	172
实例 78 库文件的保存	173
实例 79 库文件的链接断开	175
第 11 章 Authorware 7.0 的网络应用	
——程序的调试与文件的发布打包	
11.1 程序的调试方式及文件的发布与打包	176
1. 具体调试程序的方法	176
实例 80 利用显示图标来跟踪变量	181
实例 81 使用跟踪窗口进行变量跟踪	183
2. 文件的发布和打包	183
实例 82 文件的发布	189
实例 83 文件的打包	190
11.2 网络应用	190
1. Authorware 7.0 在网络上的功能应用	190
实例 84 网络的应用	193
2. 基于 Web 的 Authorware 7.0 程序的网络发布	194
实例 85 作品网络发布	196
实例 86 程序分段打包	197

第 12 章 制作多媒体的前提工作	
——素材的制作与准备	
12.1 图像素材的获取、制作与处理	198
实例 87 抓图工具捕捉的素材	202
实例 88 数码相机及扫描仪获取图片素材的使用	204
12.2 音频素材的制作与准备	204
实例 89 音频素材的制作与应用	207
实例 90 自制音频文件	208
12.3 动画素材的制作与准备	209
实例 91 自制 Flash 动画素材的使用	211
实例 92 Cool 3D 文字动画素材的应用	213
第 13 章 多媒体课件的内容与演示	
——课件的实际应用	
13.1 多媒体课件的内容	214
实例 93 制作课件内容	216
实例 94 制作课件的显示界面	218
13.2 多媒体课件的制作流程	218
实例 95 课件中图片预览	219
实例 96 浏览课件	221
13.3 课件的演示	221
实例 97 少儿教学课件	222
实例 98 数学教学课件	224
实例 99 商业课件的制作	224
实例 100 个人简历	226



Authorware 7.0 基础知识

——认识 Authorware 7.0

本章要点

- Authorware 与多媒体
- Authorware 的主界面
- Authorware 的启动、退出
- Authorware 文件的创建与保存

Authorware 是多媒体设计软件。在多媒体设计时，首先需要对 Authorware 以及多媒体进行初步了解，这是进行多媒体设计的首要条件。

在 Authorware 中，需要掌握的基本操作和知识包括 Authorware 的启动与退出、主界面的组成和文件的创建与保存。只有掌握这些基本操作和知识，才可以完成多媒体设计。

本章讲解 Authorware 基本操作的方法与操作步骤，并配以实例进行上机实践，巩固所学知识。

1.1 认识 Authorware 7.0

1. 多媒体概述

什么是多媒体？什么是多媒体系统？

课堂讲解

“多媒体”一词译自英文“Multimedia”，它有两方面的含义：一是指存储信息的实体，例如，光盘、磁带和 MP3 等；二是指传递信息的载体，例如，文字、声音和图形等。多媒体的最大特点是具有人机交互^{回1-1}功能。多媒体技术，是指能对多种载体（媒介）和多种存储体（媒介）上的信息进行处理的技术。多媒体技术是具有集成性、实时性和交互性的计算机综合处理声文图信息的技术。

Authorware 是美国 Macromedia 公司（现已被 Adobe 公司收购）开发的一种多媒体系统^{回1-2}制作工具，广泛应用于多媒体、产品开发及课件制作等领域。Authorware 采用面向对象的设计思想，是一种基于图标（Icon）和流程线（Line）的多媒体开发工具，其操作简单、程序流程清晰、效率高、易学易懂。



回1-1 什么是“人机交互”？

“人机交互”是指通过某一种方式使得人与计算机之间存在一种互动的关系。

回1-2 什么是多媒体系统？

多媒体系统是指由硬件系统、操作系统、媒体处理系统工具和应用软件组成的系统。

- 多媒体硬件系统：包括计算机硬件、声音/视频处理器、多种媒体输入/输出设备及信号转换装置、通信传输设备及接口装置等。
- 多媒体操作系统：也称为多媒体核心系统（Multimedia Kernel System），包括任务调度、多媒体数据转换、同步控制（对多媒体设备的驱动和控制）和图形用户界面管理等。
- 媒体处理系统工具：也称为多媒体系统开发工具软件，是多媒体系统重要的组成部分。
- 应用软件：为多媒体系统终端要求而定制的软件。



课堂讨论



2. 认识 Authorware 7.0

Authorware 7.0 是一种基于流程图的可视化多媒体开发工具,是世界公认领先的多媒体创作工具之一,在开发因特网和教学应用界被誉为“多媒体大师”。

(1) Authorware 的特点

◆ 面向对象的可视化编辑

这是 Authorware 区别于其他软件的一大特色。它提供直观的图标流程控制界面,可用鼠标拖动图标来代替复杂的编程^[1-3]。

◆ 人机交互

Authorware 提供了图标和 11 种不同的交互方式,被认为是目前交互功能最强的多媒体创作工具之一。

◆ 丰富的媒体素材使用方法

Authorware 具有一定的绘图功能,能编辑各种图形,还能处理文字。Authorware 为多媒体作品制作提供了集成环境,能直接使用其他软件制作的文字、图形、图像、声音和数字电影等多媒体信息,还可以对多媒体素材文件进行保存^[4]。

◆ 强大的数据处理能力

可用系统提供的丰富函数和变量来完成用户的要求,还可以自定义变量和函数,使其功能更强大。

◆ 发布功能强

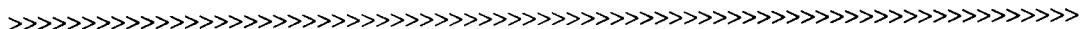
Authorware 使应用程序的发布变得非常简单,在发布之前,Authorware 对所有图标进行扫描,找到其外部支持文件,并将这些文件复制到发布后的目录中。

(2) 与同类软件比较

Authorware 和其他软件相比,容易使用是最大优点。

与一般的多媒体制作不同的是,它具有不用编写程序的特点,使用流程线以及一些工具图标,可以实现一些只能通过编程才能实现的功能,例如,判断流程,分支流程等。如果再配合一些制作动画、影像的软件,将会制作出效果非常好的多媒体产品。

课堂讲解



问1-3 Authorware 的编程过程是什么样的?

Authorware 的编程过程:用系统提供的图标先建立应用程序的流程图,然后通过选中图标,打开相应的对话框或属性面板,逐一设置图标的属性,从而构建多媒体程序。

问1-4 Authorware 对多媒体的素材文件保存有哪几种方法?

Authorware 对多媒体的素材文件保存有三种方法:

- 保存在 Authorware 内部文件中。
- 保存在库文件中。
- 保存在外部文件中,以链接或直接调用的方式使用,还可以按指定的 URL^①地址进行访问。

① 什么是 URL?

URL 是英文“Uniform Resource Locators”的缩写,意思是“统一资源定位器”。它不仅用来定位网络上信息资源的地址,也可用来定位本地系统要访问的文件。

课堂讨论



1.2 Authorware 7.0 的启动和退出

1. Authorware 7.0 程序的启动

我刚接触 Authorware 软件，
现在该如何启动该程序呢？

使用一个软件之前，第一步应该启动该软件。

在安装 Authorware 7.0 之后，启动 Authorware 7.0 的方法有三种：

◆ 通过“开始”菜单启动

- ① 单击任务栏上的“开始”按钮，如图 1-1 所示。
- ② 将鼠标指针移动到弹出菜单中的“程序”选项，弹出级联菜单，再将光标移动到“Macromedia”选项显示出下一级级联菜单，如图 1-2 所示。

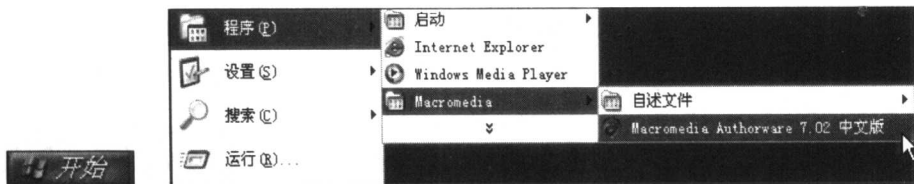


图 1-1

图 1-2

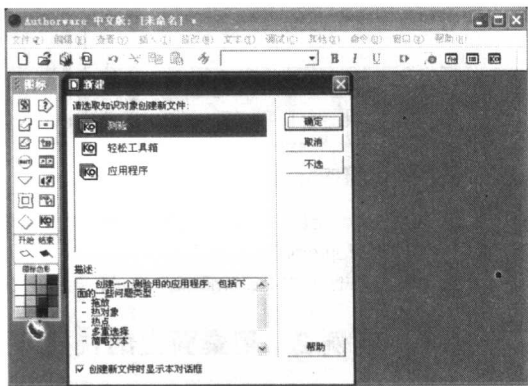
- ③ 单击“Macromedia Authorware 7.02 中文版”选项，即可启动 Authorware 7.0。

◆ 通过快捷方式启动

安装 Authorware 7.0 软件后，会自动在桌面上创建 Authorware 7.0 快捷方式，直接在桌面上双击该图标，就可以启动 Authorware 7.0。

◆ 直接运行 Authorware 7.exe

打开资源管理器后，找到 Authorware 安装目录(默认目录为“C:\Program Files\Macromedia\Authorware 7.0”)下的 Authorware 7.0.exe 文件，双击该文件即可启动 Authorware 7.0。



启动后的程序界面，如图 1-3 所示。

图 1-3

问15 如何打开“级联菜单”？

在菜单中含有▢标志的菜单项表示其可打开下一级菜单，称为“级联菜单”。

问16 什么是快捷方式？如何建立快捷方式？

顾名思义，快捷方式是指可以快速启动一个程序的方法。

安装 Authorware 7.0 后在桌面上建立其快捷方式图标，建立方法如下：

- ① 右键单击图 1-2 中的“Macromedia Authorware 7.02 中文版”选项，弹出如图 1-4 所示的菜单。
- ② 将鼠标移到“发送到”选项，在弹出的级联菜单中移到“桌面快捷方式”选项。

③ 单击“桌面快捷方式”选项，返回桌面后，桌面上显示了 Authorware 7.0 的快捷图标，如图 1-5 所示。

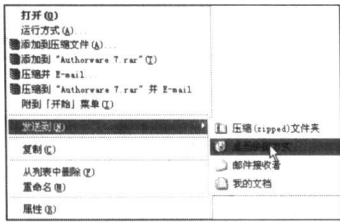


图 1-4



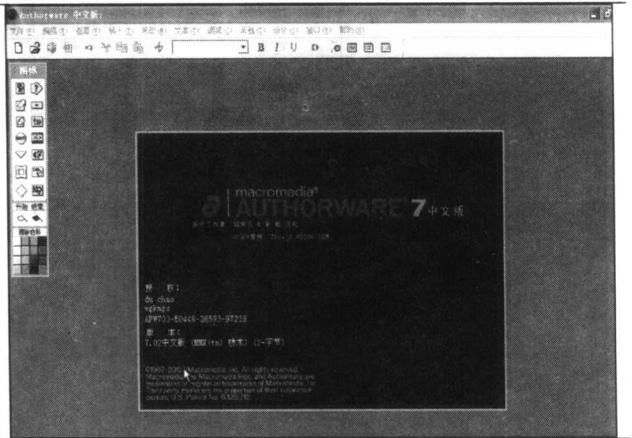
图 1-5

课堂讨论

实例 1 从“开始”菜单启动 Authorware 7.0

【实例要求】

本实例针对“课堂讲解”中的启动 Authorware 7.0 的知识点，安排了本实例。要求使用任务栏启动 Authorware 7.0 程序。



【重要步骤提示】

- ① 单击任务栏上的“开始”按钮，将鼠标指针移动到弹出菜单的“程序”选项，显示级联菜单，再将指针移动到“Macromedia”选项。
- ② 将指针移动到“Macromedia”选项，再弹出的级联菜单中单击“Macromedia Authorware 7.0”选项。

实例 2 用桌面上的快捷方式启动 Authorware 7.0 程序

【实例要求】

本实例针对“课堂讲解”中的知识点，安排了本实例。要求在桌面上建立 Authorware 7.0 的快捷方式，以达到会建立 Authorware 7.0 快捷方式的效果。



点拨实例

中，菜单栏同样如此，说明如下：

- 菜单栏中一些名称右侧都带有快捷键，如图 1-8 所示。表示使用快捷键就可以直接调用。
- 菜单栏灰色选项：表示该菜单栏或菜单栏选项，此时不可以使用。
- 菜单选项名称右侧有□标志：表示该菜单有自己的扩展选项，单击该项，其扩展选项就会显示出来。
- 菜单选项右侧有□标志：这样的菜单选项选中后会打开一个对话框。
- 菜单前面有□标志：这种菜单选项属于开关式的，有此标志表示窗口已经打开。单击此菜单选项，功能窗口关闭，□标志消失。

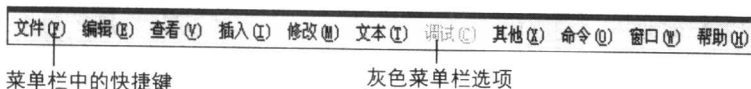


图 1-8

◆ 工具栏

工具栏位于菜单栏的下方，共有 17 个按钮和一个“文本风格”下拉框，如图 1-9 所示。

Authorware 7.0 把它们集成在工具栏中，使用起来更加简便、快捷。

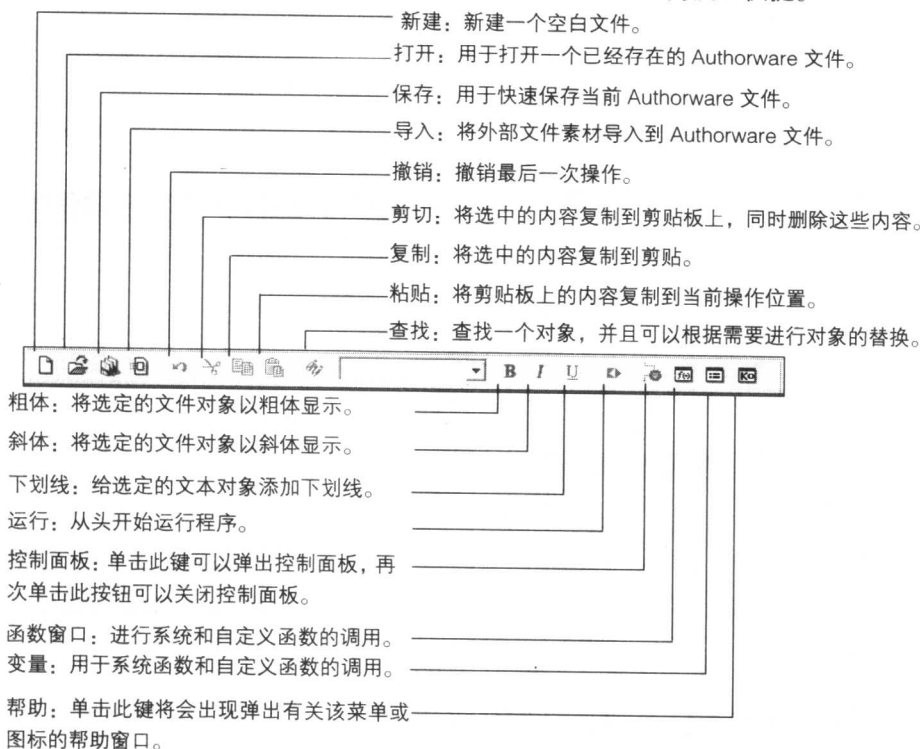















图 1-9

◆ 图标栏



图标栏是 Authorware 7.0 的界面重要组成部分，流程图中的执行部分和 Authorware 7.0

程序中所有命令及效果都是通过工具栏中的图标来实现的。在 Authorware 7.0 图标栏中共有 16 个图标，前 14 个图标用于开发多媒体应用程序，后两个图标用于配合多媒体程序的调试与标识。下面来讲解 Authorware 7.0 图标栏中各项图标的功能。


-  “显示”图标
“显示”图标主要用来显示文本和图形图片，可以直接输入文本和创建图形。
-  “移动”图标
“移动”图标可以把要显示的对象按照设定的路径按不同的方式从一个位置移动到另一个位置，从而形成简单的动画效果。
-  “擦除”图标
“擦除”图标主要用来擦除显示在窗口中的对象。
-  “等待”图标
“等待”图标可以暂停程序一定时间，或延时流程中某一点的运行。
-  “导航”图标
“导航”图标可以用来建立超级链接。可以单独使用，也可以与“框架”图标结合使用，用以实现翻页功能。
-  “框架”图标
“框架”图标除了能与“导航”图标结合使用来实现翻页功能外，还用于建立导航方案。
-  “决策”图标
“决策”图标主要用来在程序中建立分支，这个图标通常完成一种判断功能，从而在不同的分支中选择设定的或者是满足条件的分支。
-  “交互”图标
“交互”图标主要实现人机交互功能。交互功能是多媒体的一个重要特征，因此“交互”图标是 Authorware 7.0 中的精华部分，也是功能最强大的一个图标。
-  “计算”图标
“计算”图标用于操作函数、变量或者自定义变量、函数，并执行各种运算。
-  “群组”图标
“群组”图标主要是管理图标，用于为流程线上的图标创建组。创建多媒体时必须不断地增加图标，这样流程线越来越长，当屏幕上不能显示所有的图标时，就需要使用群组图标来管理，目的是使程序结构清晰易于管理。
-  “数字化电影”图标
“数字化电影”图标主要用于导入其他软件创建的动画文件，并可以对其播放进行控制。数字化电影包括多种格式，例如 FLI、FLC、AVI、DIR、WAV 和 SND 等。
-  “声音”图标
“声音”图标是用于导入声音文件并能够设置其参数进行播放。Authorware 7.0 支持的声音格式包括 MAV、PCM、SWA 和 VOX 等。
-  “DVD 视频”图标

“DVD 视频”图标用于控制视频并对其进行播放，要求控制的计算机与一个外部视频设备相连接。

-  “开始旗帜”图标

“开始旗帜”图标用于程序的调试。在流程线上如果添加了“开始旗帜”，工具栏上的“运行”按钮将变成的样式，单击此按钮，多媒体程序会从开始旗帜位置处开始运行。如果想取消开始旗帜，只需要在图标栏上的开始旗帜位置单击鼠标即可。

-  “结束旗帜”图标

“结束旗帜”图标用于程序的调试。将此旗帜拖动到流程线的某一点时，单击工具栏上的“运行”按钮，多媒体程序会从开始点运行，到结束旗帜所在点结束。一般情况下，开始旗帜与结束旗帜配合使用，目的是可以调试多媒体程序中的某一段程序。取消操作见“开始旗帜”图标。

-  “图标调色面板”图标

使用“图标调色面板”目的是在构建多媒体程序时，给实现相同功能的图标设置相同的颜色，为了使程序流程中的各个图标清晰可见、方便调试。

◆ 图标的操作

首先了解一下 Authorware 7.0 的程序编辑界面，如图 1-10 所示。

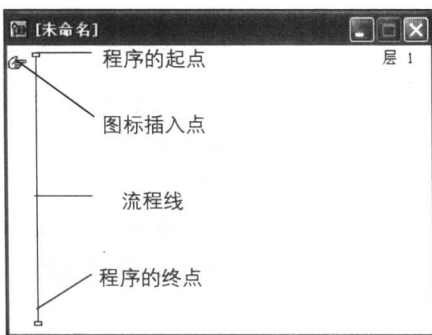





图 1-10

- 图标插入点定位的方法：在流程线上，可以看到标志，它是指向图标的插入点，需要添加的图标将位于插入点所在的位置。
- 图标插入的方法如下：
 - ① 依次添加图标，插入点会自动向下移动，一直都位于流程线上所有图标的最下面。
 - ② 两个图标之间插入一个图标，需要将插入点移动到这两个图标之间。
- 图标添加的方法如下：
 - ① 在图标栏上选中需要添加的图标，按住鼠标左键将图标拖动到流程线上。
 - ② 大部分图标还可以利用菜单命令与快捷键进行添加。
- 图标选定的方法如下：
 - ① 单击需要选择的图标就可以选定该图标。
 - ② 按住键，单击要选择的图标就可以选定多个图标。

③ 在流程线上按住左键拖出一个矩形框，将需要选择的图标框入，可以选定这些图标。

● 图标删除的方法：

选中图标后按(Delete)键并确认删除即可。

● 显示图标内容的方法：双击流程线上的某一图标，可以打开图标设计窗口或者图标属性窗口，如图 1-11 和图 1-12 所示。



图 1-11

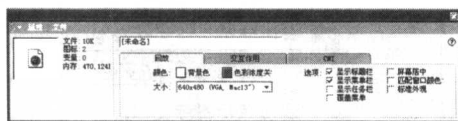


图 1-12

课堂讲解



问1-8 “图标栏”位于工作视窗的什么位置？是如何显示的？

上面已经讲解各个图标具体功能，知道了图标栏分为上下两部分，上部分用于程序的组建，下部分用于程序的调试，那么图标栏在工作视窗的什么位置，是怎样显示的呢？Authorware 7.0 的工作视窗最左侧有一个矩形窗口，这是 Authorware 7.0 的图标栏，如图 1-13 和图 1-14 所示。

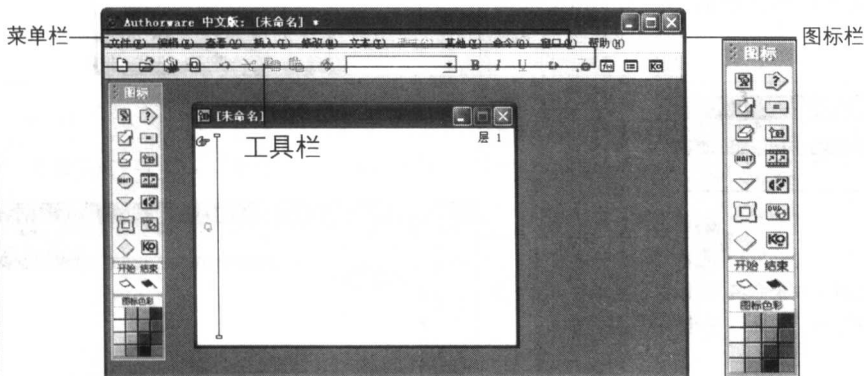


图 1-13

图 1-14

课堂讨论

问1-9 图标名称、菜单命令对应的是哪些快捷键？

表 2-1 图标名称、菜单命令对应的快捷键

图标名称	命令	快捷键
显示图标	执行“插入”→“图标”→“显示图标”命令	(Ctrl+Shift+F1)
移动图标	执行“插入”→“图标”→“移动图标”命令	(Alt+Shift+F2)
擦除图标	执行“插入”→“图标”→“擦除图标”命令	(Alt+Shift+F3)
等待图标	执行“插入”→“图标”→“等待图标”命令	(Alt+Shift+F4)

(续)

图标名称	命令	快捷键
导航图标	执行“插入”→“图标”→“导航图标”命令	Alt+Shift+F5
框架图标	执行“插入”→“图标”→“框架图标”命令	Alt+Shift+F6
决策图标	执行“插入”→“图标”→“决策图标”命令	Alt+Shift+F7
交互图标	执行“插入”→“图标”→“交互图标”命令	Alt+Shift+F8
计算图标	执行“插入”→“图标”→“计算图标”命令	Alt+Shift+F9
组图标	执行“插入”→“图标”→“组图标”命令	Alt+Shift+F10
数字电影图标	执行“插入”→“图标”→“数字电影图标”命令	Alt+Shift+F11
声音图标	执行“插入”→“图标”→“声音图标”命令	Alt+Shift+F12
视频图标	执行“插入”→“图标”→“视频图标”命令	-
知识对象图标	执行“插入”→“图标”→“知识对象图标”命令	-

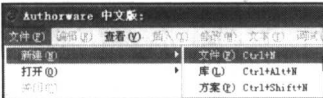
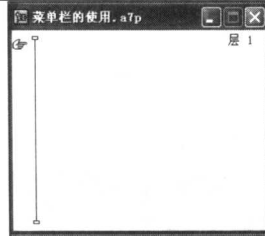
如何使用 Ctrl+Shift+F1 组合键?

在键盘上按 **Ctrl+Shift+F1** 即可在流程线上的图标插入点位置添加一个显示图标。其他的图标添加方法与显示图标类似。

实例 3 菜单栏的使用

【实例要求】

本实例针对“课堂讲解”中的 Authorware 主界面中菜单栏的使用等知识点，安排了本实例。要求理解并掌握 Authorware 菜单栏的使用。

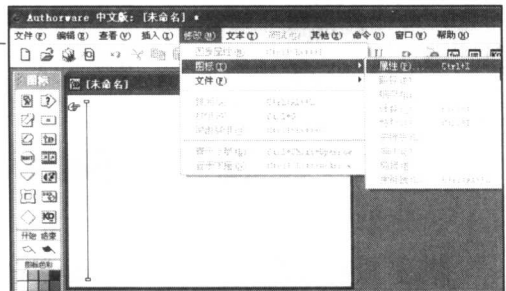


1

打开 Authorware 软件，执行“文件”→“新建”→“文件”菜单命令。

2

此时文件未命名，所以执行菜单栏中的“修改”→“图标”→“属性”菜单命令。



3

在弹出的属性对话框中的文本框（图中被选中字的文本框）中输入所命名的题目即可。本例制作完成。

