

力诚教育/编著



=



1本基础教程

+



1本典型实例

+



1本上机指导

+



1本自学手册



中文版

7.0

Authorware

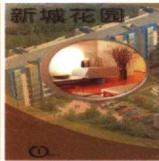
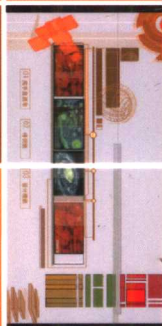
基础与实例教程

- 组织国内资深电脑教育专家汇集多年教学经验编写
- 以基础知识为重点，结合典型实例，全面系统地讲解了相关知识
- 面向电脑初学者，广泛适用于培训、自学、练习及参考用书
- 多媒体学习光盘轻松上手，丰富精彩，超值实用



多媒体学习光盘

内容包括视频讲解教程上机指导练习、习题解答、实例的源文件与素材



天健电子音像出版社

中文版

7.0

Authorware

基础与实例教程

 力诚教育 编著

内容提要

本教程采用“基础知识”+“实例解析”+“疑难解答”+“上机实践”+“习题”写作结构为特色，详细地介绍了 Authorware7.0 的各项功能以及应用技巧。全书共分 11 章，以循序渐进的方式，从基础知识到实际应用实例进行了深入浅出的叙述，其中第 1 章讲解了多媒体与 Authorware7.0 基础入门；第 2 章讲解了图形和文本的导入、图形图像的显示特效、图形的绘制、图形图像的显示模式、对象的对齐、文本的输入与编辑以及定义文本风格等；第 3 章讲解了对象的运动；第 4 章讲解了交互设计；第 5 章讲解了群组图标、导航图标和框架图标的应用；第 6 章讲解了判断图标的应用；第 7 章讲解了多媒体图标的应用；第 8 章讲解了函数和变量的使用，包括计算图标，变量、函数与表达式的相关应用等；第 9 章介绍了 UCD 函数的应用；第 10 章介绍了库与知识对象的应用；第 11 章作品的打包与发存布，以及制作自动运行光盘和光盘的刻录等。本教程充分结合基础与实例全面介绍了 Authorware7.0 在实际工作中的实际应用，以帮助读者全面精通 Authorware7.0 多媒体设计的实用技巧。

本教程步骤详尽，通俗易懂，可以作为快速掌握 Authorware7.0 的入门书籍，也可以作为提高技能的技术参考手册。读者不但可以学习到本教程中实例的制作方法和制作技巧，更重要的是学习到一种设计思想，起到举一反三的学习效果。

本教程既适合于初、中级电脑用户阅读，也可作为各类职业学校、培训学校、大中专院校的教材使用。

Authorware 7.0 基础与实例教程

文 本 作 者	力诚教育
审校/ 责任编辑	王晓钧 陈 姝
C D 制 作 者	四川力诚教育产业有限公司
出版/ 发 行 者	天健电子音像出版社
地 址	重庆市渝中区长江二路 205 号
规 格	16 开 18.75 印张 480 千字
版 次	2007 年 10 月第一版
印 次	2007 年 10 月第一次印刷
技 术 支 持	www.21pcedu.com
经 销	各地新华书店、软件连锁店
C D 生 产 者	四川省崑山数码科技有限公司
文 本 印 刷 者	四川墨池印务有限公司
版 本 号	ISBN 978-7-900391-55-1
定 价	28.00 元（1 光盘含使用手册）

前言



如今电脑已成为艺术设计领域中不可缺少的工具，平面广告设计、书籍装帧设计、网页设计、效果图设计、机械图形设计、影视编辑与制作等都在使用电脑来完成。因此，掌握电脑基本操作和电脑艺术设计基本技能是现代人们必备的职业素质。

近些年来，网络多媒体开发和课件制作得到迅猛的发展，作为一流的多媒体制作软件 **Authorware** 也越来越受到业界人士的青睐。**Authorware** 可创建交互式的多媒体教学和应用程序，与国际主流学习管理标准相兼容，并且支持多种产品发行手段，以及多种应用平台。如今 **Authorware** 已成为多媒体制作、课件设计远程教育和网络培训领域中的最佳开发工具。

我们针对初中级读者在学习过程中的要求及习惯，综合了多位具有丰富经验的设计师的设计经验，编写了这本教程，希望能有助于读者快速了解图形图像的设计思路，熟练掌握各种工具及命令的功能与使用技巧，从而能够快速成长为一名具有非凡创造力的多媒体设计人员。

本教程共分为 11 章，第 1 章讲解了多媒体与 **Authorware7.0** 的基础入门；第 2 章讲解了图形和文本的导入、图形图像的显示特效、图形的绘制、图形图像的显示模式、对象的对齐、文本的输入与编辑以及定义文本风格等；第 3 章讲解了对象的运动；第 4 章讲解了交互设计；第 5 章讲解了群组图标、导航图标和框架图标的应用；第 6 章讲解了判断图标的应用；第 7 章讲解了多媒体图标的应用，包括声音图标、电影图标等应用；第 8 章讲解了函数和变量的使用，包括计算图标，变量、函数与表达式的相关应用等；第 9 章介绍了 **UCD** 函数的应用；第 10 章介绍了库与知识对象的应用；第 11 章介绍了作品的打包与发存布，以及制作自动运行光盘和光盘的刻录等。

本教程内容丰富、知识点由浅入深、语言简练、结构科学，以基础为基石、实例为导向的方式进行内容编排，并且安排了大量的实训和习题练习，使读者不仅能掌握软件操作的基本知识，而且能够提高实际操作能力。本教程具有实用性、可操作性以及指导性等特点，教师可以得心应手地使用它进行教学，学生也可以使用它进行自学。

本教程结构如下：

① 基础讲解

以基础知识为基石，全面、系统、详尽地讲解了相关知识，读者可以轻松掌握这些基础知识和基本操作。

② 实例解析

根据教学需要，本教程在每章重点知识讲解之后安排了相关实例，目的是让读者马上对

所学知识进行巩固与提高。

疑难解答

编者根据多年的教学和从业经验，专门收集了在学习本软件过程中经常遇到的一些疑难问题，并在此一一解答，以解除初学者在学习过程中的困惑。

上机实践

为培养读者的主观能动性以及实际操作能力，本教程每章都提供了上机实践部分，该部分只为读者提供案例的最终结果以及重要的操作步骤，其他操作步骤让读者自行练习，这样可以起到边学边练的学习目的。

习题

为了巩固和检验学习效果，本教程在每章最后都安排了课后练习题和上机题，对读者达到举一反三的目的起到了良好的效果。

为了更好地服务于授课教师的教学以及学生自学，本教程还配套一张“上机指导与习题解答”的多媒体学习光盘。光盘的内容包括视频讲解教程、上机指导练习、本教程习题解答、本教程实例的源文件与素材等，这样就相当于为本教程又配套了一本上机指导手册与一本自学手册，更加物超所值。

本教程既适合于 Authorware 初、中级读者阅读，也可作为各类职业学校、培训学校、大中专院校的教材使用，对于希望快速掌握三维效果图制作和三维动画制作的入门者，也是一本不可多得的参考资料。

本教程由力诚教育组织编写，在此对参与本教程组稿、编写、排版的人员表示由衷的感谢！由于时间紧迫，本教程难免存在纰漏之处，请读者谅解。您如果有什么意见或者建议，请发送邮件至 Scdzpub@163.com 与我们联系。

力诚教育

2007 于成都

光盘使用说明

光盘使用方法

请将光盘放入电脑光驱中，光盘将自动运行出现下图所示的主界面。如果光盘自动运行失败，请手动打开“我的电脑”，并打开光盘，双击光盘中的“Autorun.exe”文件，也可以进入光盘的主界面。

运行环境要求：

- ☒ 操作系统：Windows 98/Me/2000/XP 操作系统
- ☒ 屏幕分辨率：1024×768 像素以上
- ☒ CPU 与内存：CPU Pentium 200 以上，内存 256 以上
- ☒ 声音设备：音箱或耳麦



光盘主界面

光盘内容说明

专门配套的“上机指导与习题解答”多媒体学习光盘，对读者的学习将提供更多方便。右图是多媒体学习光盘的演示界面。

■ 多媒体教程

多媒体学习光盘直观形象，内容丰富。单击光盘主界面上的目录按钮，可进入相应的学习内容模块进行互动学习。

■ 本教程习题答案

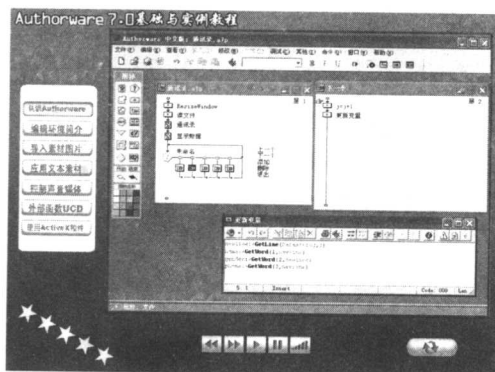
光盘中提供了本教程所有习题的参考答案，供读者查阅。

■ 上机指导练习

为了进一步巩固所学知识，本光盘提供了大量上机练习，让读者自行上机操作。

■ 源文件与素材

本光盘还提供了教程所有实例的源文件与素材供读者使用。



多媒体演示界面

目 录

第 1 章 认识多媒体与 Authorware 7.0	1
1.1 认识多媒体	1
1.1.1 什么是多媒体	1
1.1.2 多媒体开发工具	1
1.2 认识 Authorware 7.0	2
1.2.1 Authorware 的特点	2
1.2.2 走进 Authorware 7	3
1.2.3 Authorware 文件属性设置	6
1.2.4 Authorware 图标操作	8
(实)(例)(解)(析)——创建带有菜单栏/标题栏程序窗口	10
1.3 疑难解答	12
1.4 上机实践	12
1.5 习题	13
第 2 章 图形和文本控制	14
2.1 认识显示图标	14
2.1.1 显示图标的作用	14
2.1.2 显示图标属性	15
2.2 图像的控制	16
2.2.1 导入外部图像文件	16
2.2.2 设置图像属性	18
2.2.3 设置图像显示效果	19
2.3 绘制图形	21
2.3.1 选取工具	22
2.3.2 直线工具+	22
2.3.3 斜线工具/	23
2.3.4 矩形工具□	23
2.3.5 圆角矩形工具○	24
2.3.6 多边形工具△	24
2.3.7 文字工具A	25
2.4 编辑图形对象	28
2.4.1 设置图形对象的颜色	28

2.4.2	设置图形对象的对齐方式	29
2.4.3	组合/解除组合图形对象	31
2.4.4	设置重叠图形的相对位置	32
2.4.5	设置图形对象的显示模式	32
	⑧ ⑧ ⑧ ⑧ —— 体育世界	33
2.5	自定义文本风格	35
2.5.1	定义一种文本风格	36
2.5.2	修改和删除自定义文本风格	37
2.5.3	应用定义好的文本风格	38
2.6	疑难解答	38
2.7	上机实践	39
2.8	习题	40
第 3 章	动画设计	42
3.1	认识移动图标	42
3.1.1	使用移动图标	43
3.1.2	设置移动图标属性	43
3.2	移动图标动画设计	45
3.2.1	指向固定点	45
	⑧ ⑧ ⑧ ⑧ —— 草原上飞舞的蝴蝶	45
3.2.2	指向固定直线上的某点	47
	⑧ ⑧ ⑧ ⑧ —— 随机着陆游戏	48
3.2.3	指向固定区域内的某点	52
	⑧ ⑧ ⑧ ⑧ —— 鹰击长空	53
3.2.4	指向固定路径的终点	55
	⑧ ⑧ ⑧ ⑧ —— 捕捉	56
3.2.5	指向固定路径上的任意点	58
3.3	疑难解答	59
3.4	上机实践	59
3.4.1	蜗牛赛跑	60
3.4.2	紧跟着的老虎	62
3.5	习题	63
第 4 章	交互设计	64
4.1	认识交互图标 	64
4.1.1	创建交互	64
4.1.2	设置交互图标属性	66

4.2	按钮交互	67
4.3	热区域交互	73
	(实)(例)(解)(析) —— 制作多媒体界面	75
4.4	热对象交互	79
	(实)(例)(解)(析) —— 玫瑰情话	79
4.5	目标区域交互	82
	4.5.1 “目标区”响应属性面板	82
	4.5.2 创建目标区域响应	84
	(实)(例)(解)(析) —— 识物学单词	85
4.6	下拉菜单响应	87
	4.6.1 “下拉菜单”响应属性面板	87
	4.6.2 建立下拉菜单响应	88
	4.6.3 为菜单添加分隔线、空白项和指定菜单项热键	88
	4.6.4 为菜单项指定快捷键和灰显/激活菜单项	90
4.7	条件响应	91
	(实)(例)(解)(析) —— 完善识物学单词	92
4.8	文本输入响应	93
	4.8.1 “文本输入”响应属性	94
	4.8.2 建立一个文本输入响应	95
	4.8.3 设置文本域	95
	4.8.4 文本输入规则	98
	4.8.5 通配符和其他符号的使用	99
	(实)(例)(解)(析) —— 用户登录	100
4.9	按键响应	102
	4.9.1 “按键”响应属性面板	102
	4.9.2 按键响应规则	103
	(实)(例)(解)(析) —— 完善用户登录程序	103
4.10	重试限制响应	105
	4.10.1 “重试限制”响应属性面板	105
	4.10.2 在交互中创建限制次数响应	106
4.11	限制时间响应	107
4.12	事件响应	108
	4.12.1 “事件”响应属性面板	108
	4.12.2 在交互中创建事件响应	109
4.13	疑难解答	110
4.14	上机实践	110

4.14.1	猜数游戏	111
4.14.2	抢答题	113
4.15	习题	115
第 5 章	群组图标、导航图标、框架图标	116
5.1	认识群组图标	116
5.1.1	群组图标的特点	116
5.1.2	群组图标属性面板	117
5.1.3	群组图标的组合、取消组合以及层号	117
5.2	认识导航图标 ▽	118
5.2.1	Authorware 中的跳转方式	118
5.2.2	认识导航图标的五种跳转方式	119
	实 例 解 析 ——知识问答	121
5.3	认识框架图标 □	124
5.3.1	使用框架图标	124
5.3.2	框架图标属性面板	126
	实 例 解 析 ——猫猫宝贝	127
5.4	疑难解答	130
5.5	上机实践	130
5.6	习题	133
第 6 章	判断图标	134
6.1	认识判断图标	134
6.1.1	判断图标特点	134
6.1.2	使用判断图标	135
	实 例 解 析 ——看图写单词	137
6.2	疑难解答	144
6.3	上机实践	144
6.4	习题	147
第 7 章	多媒体图标	148
7.1	认识多媒体图标	148
7.2	声音图标 🔊	148
7.3	将.WAV 文件格式转成.SWA 文件格式	151
	实 例 解 析 ——声音与文字同步	152
	实 例 解 析 ——声音播放控制	155
	实 例 解 析 ——控制 MIDI 背景音乐与解说音	156
7.4	数字电影图标 🎬	160

(实)(例)(解)(析)——控制时钟	163
(实)(例)(解)(析)——调整视频播放速度	166
7.5 疑难解答	169
7.6 上机实践	169
7.6.1 控制音量大小	170
7.6.2 使用插件控制视频	172
7.7 习题	175
第 8 章 使用变量和函数	176
8.1 认识计算图标 	176
8.2 计算图标的使用方法	177
8.3 认识变量	178
8.3.1 变量的类型	178
8.3.2 变量的赋值与显示	180
8.4 常用系统变量简介	182
8.5 自定义变量	185
8.6 表达式的使用	185
8.7 认识函数	188
8.7.1 认识系统函数	188
8.7.2 系统函数的使用	189
8.7.3 常用系统函数简介	190
(实)(例)(解)(析)——计算器	198
8.8 疑难解答	202
8.9 上机实践	203
8.10 习题	206
第 9 章 Authorware 的外部函数 UCD	207
9.1 认识 UCD	207
9.1.1 加载 UCD 函数	207
9.1.2 常用 UCD 函数详解	209
(实)(例)(解)(析)——设置显示器分辨率	214
(实)(例)(解)(析)——文档操作	217
9.2 疑难解答	219
9.3 上机实践	220
9.3.1 MIDI 音乐播放器	220
9.3.2 打印文件	222
9.4 习题	224

第 10 章 使用库和知识对象	225
10.1 认识库 (Library)	225
10.2 库的操作	226
10.2.1 新建库	226
10.2.2 打开库	227
10.2.3 库链接与断开	228
10.2.4 使用库链接对话框	229
10.3 认识知识对象	230
10.3.1 使用知识对象	231
10.3.2 认识系统提供知识对象	231
(实)(例)(解)(析) —— 查找 CD 驱动器	234
(实)(例)(解)(析) —— 发送 Email	235
(实)(例)(解)(析) —— 浏览图片	238
10.4 疑难解答	240
10.5 上机实践	240
10.6 习题	242
第 11 章 作品的发布与光盘制作	243
11.1 程序的调试	243
11.1.1 “开始旗” 和 “终止旗” 图标	243
11.1.2 控制面板	244
11.2 作品的打包和发布	245
11.2.1 程序打包前的准备	245
11.2.2 非网络作品的打包	248
11.2.3 网络作品的打包	250
11.2.4 作品的发布	252
(实)(例)(解)(析) —— 改变可执行文件的图标	255
11.3 疑难解答	257
11.4 上机实践	258
11.5 习题	259
附 录	260

- ④ 教学目标 认识多媒体
了解多媒体开发工具
Authorware 7.0 的特点
Authorware 7.0 的工作界面
Authorware 的图标操作
- ④ 教学重点 Authorware 7.0 的工作界面
Authorware 的图标操作
Authorware 文件的属性设置
- ④ 教学难点 Authorware 文件的属性设置

1.1 | 认识多媒体

在信息技术高高发展的今天，多媒体计算机已进入千家万户，成为现代都市人生活的一部分，从而已改变了人们的生活。多媒体的出现，改变了人们生活、工作和学习习惯、另外，多媒体也改变了教育和出版物的表现形式，使之变得更加丰富多彩。

1.1.1 什么是多媒体

“多媒体”是对英语“Multimedia”的意译，是指将图片、文字、声音、视频、动画等多种媒体的有机结合，通过各种交互方式，形成友好的人机对话。

目前多媒体被广泛应用于企业宣传、产品展示、教学演示、电子出版物、游戏与互联网络等多个领域，在人们的日常生活中随处可见它的身影。

1.1.2 多媒体开发工具

多媒体开发工具就是指能将文字、图片、声音、动画、视频等多种媒体元素进行有机组织、编译等操作使之成为能够独立运行的可执行程序的编辑工具。多媒体开发工具很多，各有特点，我们可以将这些多媒体开发工具分为以下四类。

- 基于编程语言的多媒体创作工具，主要软件有：Visual C++、Visual Basic、Delphi 等。
- 基于卡片和页面的多媒体创作工具，主要软件有：ToolBook、Hypercard 等。
- 基于时间轴的多媒体创作工具，主要软件有：Director、Flash、Action，等。
- 基于图标和流程线的多媒体创作工具，主要软件有：Authorware、IconAuthor 等。

- 在众多的多媒体开发软件中，Authorware 开发工具以其直观、效率高、易用等特性成为广大用户和多媒体创作人员的首选创作工具，大部分多媒体光盘和多媒体课件都是使用它来制作的。

1.2 认识 Authorware 7.0

Authorware 是 Macromedia 公司开发的多媒体创作工具，从早期的 1.0 版本发展成为目前最新版本 Authorware 7.0。Authorware 是一种面向对象并基于图标和流程线的多媒体创作平台，具有丰富的函数和程序控制功能，融入了编辑系统和编程语言的特色。它允许用户使用动画、图形、声音、视频等多媒体信息来创作一个具有交互功能的多媒体应用程序。Authorware 7.0 是制作 Web 和在线学习的可视化多媒体制作工具，使用它可以制作强大交互功能、多媒体学习程序，以及制作 CD-ROM 为客户和职员提供信息等，另外，它还可以跟踪学生的学习进度和学习效果。

1.2.1 Authorware 的特点

Authorware 作为一个优秀的多媒体应用程序创作软件，具有以下特点：

1. 可快速掌握

Authorware 是为非程序员设计的。一般的教师、培训人员和专家们都可以自由地设计自己的多媒体软件。Authorware 提供的基于图标和流程线设计思路，是每一个非程序员都可以理解和使用的，只要程序按照流程线顺序执行，即可实现相应的功能。Authorware 的图标提供了全面创作交互式应用程序的能力，这些图标不但可以帮助用户组织程序的总体结构，使整个程序更加具有逻辑性，而且 Authorware 也提供了一个可视化的设计环境和创作工具，使创作过程更加轻松。

2. 配合能力强

由于 Authorware 是一个多媒体制作软件，它考虑的只是如何将一些多媒体元素组织起来，形成一个具有声音、图形、图像、动画等信息的程序。而这些多媒体元素，就需要使用外部软件制作好，或者是使用现成的元素库。而要设计一个功能齐全、令人震撼的多媒体作品，必须要同一些相关软件配合使用。如，使用 Photoshop 设计图形图像、使用 SoundEdit 编辑声音、使用 3D Studio MAX 制作动画等等。同时，要想制作出基于网络的多媒体培训软件，还可以使用 Flash 制作的矢量动画、加入 GIF 文件、使用 Apple QuickTime VR（虚拟现实）文件，以及配合使用 Macromedia Dream Weaver 和 Macromedia Path ware。当然，如果用户对一些软件不是很熟，也可以使用现成的元素库，照样可以设计出十分漂亮、功能齐全的多媒体软件。

3. 模块化功能

Authorware 允许将整个应用程序分成几个独立的逻辑模块，由多个开发人员单独设计完成，大大提高了开发效率。

4. 多平台支持

使用 Authorware 可以在一个操作系统下创作，也可以在另一个操作系统下继续开发，并不会影响设计效果。而且开发出的软件产品，可以通过一定的技术，使得可以在任何平台上发行。

5. 方便的 Internet 发布

Authorware 中的所有功能，包括动画、交互以及数据采集，都可以应用到 Internet 上。任何大小的文件都可以使用 Authorware 引擎预做，压缩率可以达到 50% 以上，同时使用多媒体网络媒体传输技术——Shockwave 技术，可以用安装的 Shockwave 插件的浏览器查看相关网页。

1.2.2 走进 Authorware 7

与其他软件一样，Authorware 7.0 是一个典型的 Windows 应用程序窗口。Authorware 7.0 保留了可视化的操作窗口界面，如图 1-1 所示。

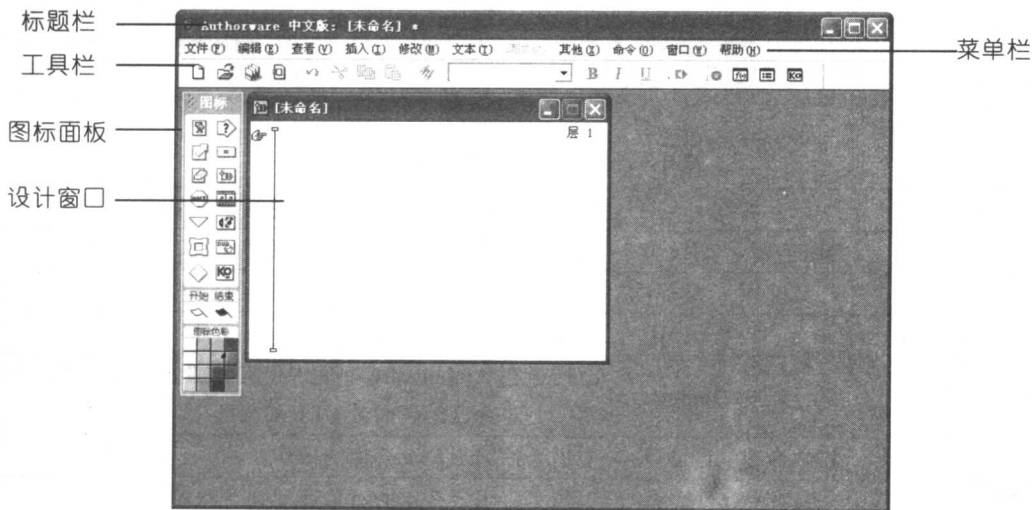


图 1-1 Authorware 7.0 窗口界面

提示

每次新建一个文件时都会打开出现如图 1-1 所示的界面窗口，按下“取消”按钮或者“不选”按钮（或者按下“ESC”键便可新建一个空白文件）。

1. 标题栏

与其他 Windows 应用程序窗口一样，标题栏位于窗口的最上方，标题栏的左侧是应用程序图标和应用程序名称，右侧的三个按钮是最大化、最小化和关闭按钮。单击标题栏左侧的应用程序图标，弹出下拉菜单。

2. 菜单栏

Authorware 7.0 的菜单栏如图 1-2 所示，共有 11 个菜单：文件、编辑、查看、插入、修改、文本、测试、其他、命令、窗口、帮助等。单击每个菜单都会弹出一个下拉菜单，菜单中的每一个菜单选项称为一个菜单命令。

文件(F) 编辑(E) 查看(V) 插入(I) 修改(M) 文本(T) 测试(T) 其他(O) 命令(C) 窗口(W) 帮助(H)

图 1-2 Authorware 7 的菜单栏

3. 工具栏

工具栏集合了许多功能按钮，如图 1-3 所示。工具栏的作用是为了加快访问一些常用菜单命令的速度。由于工具栏是一些比较常用菜单命令的快捷方式，所以熟练掌握工具栏，可以提高开发效率。



图 1-3 Authorware 7.0 工具栏

提 示

工具按钮上的图标形象地说明了该工具按钮的作用，将鼠标指针放到工具按钮上面，则会显示出该工具按钮的名称，这在 Authorware 7.0 中称为屏幕提示，表 1-1 是工具按钮的含义和功能。

表 1-1 工具按钮的含义和功能

按钮	名称	功能说明
	新建文件 (New)	用于新建一个 Authorware 文件
	打开文件 (Open)	用于打开一个 Authorware 文件
	保存文件 (Save All)	用于保存编辑过的 Authorware 文件
	导入文件 (Import)	用于在 Authorware 文件中引入外部的图形图像、文字、声音、动画或者 OLE 对象等
	撤消命令 (Undo)	用于撤消用户上一次的操作
	剪切命令 (Cut)	用于将用户选定的对象剪切到剪贴板上
	复制命令 (Copy)	用于将用户选定的对象复制到剪贴板上
	粘贴命令 (Paste)	将剪贴板上的内容 (用户剪切或者复制的对象) 粘贴到指定位置
	查找命令 (Find)	用于在文件中查找用户指定的文本
	文本风格下拉框 (Text Style)	从该下拉框中选择已经定义好的文本风格使用到当前的文本中
	粗体命令 (Bold)	将选中的文本字体加粗显示
	斜体命令 (Italic)	将选中的文本字体斜体显示
	下划线命令 (Underline)	将选中的文本字体加上下划线
	执行程序命令 (Restart)	执行当前的 Authorware 文件。如果流程线上有 Start 开始旗，则从开始旗处开始执行程序
	控制面板 (Control Panel)	单击该按钮，系统会弹出控制面板。使用控制面板可以调试程序
	函数窗口 (Functions Window)	单击该按钮，系统弹出函数窗口
	变量窗口 (Variables Window)	单击该按钮，系统弹出变量窗口
	帮助命令 (Help)	单击该按钮，鼠标指针变成 形状，用鼠标在有疑问的地方单击，Authorware 就会弹出相应的帮助信息

4. 图标面板

图标面板位于 Authorware 窗口的左边。它是 Authorware 进行多媒体编辑的基本工具，它包含了 14 种设计图标、测试功能图标以及图标颜色设置功能，其中每一个图标都有不同的功能，表 1-2 是各种图标的名称和功能。

表 1-2 各种图标的名称和功能

图标按钮	图标按钮名称	功 能
	显示图标 Display Icon	显示文字、图形、图像等。这些文字或者图形图像可以由外部导入，也可以用绘图工具箱中的工具自己绘制
	移动图标 Motion Icon	将显示的对象在指定的时间内或者按指定的路径从一处移到另一处。只有可显示的图标内对象才可以移动
	擦除图标 Erase Icon	类似于橡皮擦，按一定的方式擦除图标中的文字、图片、声音、动画等
	等待图标 Wait Icon	用于中止程序的执行以等待用户与程序交互，或者等待一段时间
	导航图标 Navigate Icon	实现程序内的跳转，其目的地只能是框架结构下的某一页，建立超级链接，实现超媒体导航
	框架图标 Framework Icon	提供一组定向控制按钮，与导航图标互相配合实现超级链接
	决策图标 Decision Icon	用来设置一种判定逻辑结构，附属于决策图标下的其他图标被称为路径。当遇到决策图标时，Authorware 根据条件的不同自动选择执行路径
	交互图标 Interaction Icon	用来创建一种交互作用分支结构。一个交互作用分支结构可以由一个交互项和附属于它的其他图标组成。Authorware 提供了 11 种交互方式
	计算图标 Calculation Icon	用于执行算术运算、各种函数的运算以及执行一定的代码运算
	群组图标 Map Icon	利用群组图标将一组图标合成一个简单的群组图标，形成下一级流程窗口，缩短流程线，优化流程线结构
	数字电影图标 Digital Movie Icon	又称为动画图标，该图标可以播放*.AVI, *.MOV, *.DIR, *.FLC, *.FLI 等常见的数字电影动画格式文件
	声音图标 Sound Icon	可以播放*.WAV, *.AIF, *.VOX, *.SND 等常见格式的声音文件，并且可以对播放方式进行控制
	DVD 数字图标 Video Icon	Authorware7 中新增的设计图标，在多媒体应用程序中控制 DVD 数字视频的播放
	知识对象模块 Knowledge Object	Authorware7 中新增的设计图标，可以很方便地在流程线应用具有完整交互功能的知识对象模块
	开始旗 Start Flag	用于程序的调试，设置程序运行的起始点。将开始旗放到流程线上，当用菜单[Control]♦[Restart from Flag]命令或者单击按钮执行程序时，Authorware 会从开始旗处执行