



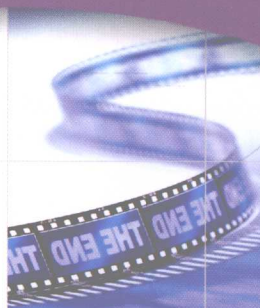
全国职业院校计算机实用型教材
根据国家教育部职业教育教学大纲编写



Authorware

应用案例教程

主编 李彪



本教程由专业教师团队倾力打造

零起点引导您掌握软件操作技能

范例操作手把手教授您职场技能

上机指导让您边学边练即学即用

典型实例让您体验真实的设计魅力

精彩光盘提供实例作品和基础多媒体配套教程

项目式案例教学

紧扣学校教学需要

一切为应用服务



配多媒体教学光盘

哈尔滨工程大学出版社





© 2006 The Authors
Journal compilation © 2006 Blackwell Publishing Ltd



Authorware

應用案例教程



Abstract

Abstract

Abstract



内容简介

全国职业院校计算机实用型教材

Authorware 应用案例教程

主 编 李 彪

副主编 张 波

编 委 李 彪 张 波 胡小春

朱世波 周永华 蒋 平

尹新梅 张荣斌 马秋云

中国版本图书馆CIP数据核字(2008)第034940号

出版发行 哈尔滨工程大学出版社
社 址 哈尔滨市南岗区复建街134号
邮 编 150001
发 行 处 0451-85219328
传 真 0451-85219699
经 销 新华书店
印 刷 四川鑫源印务有限公司
开 本 787mm×1092mm 1/16
印 张 16.25
字 数 392千字
版 次 2008年4月第1版
印 次 2008年4月第1次印刷
定 价 28.80元(含全册体发学光盘1张)

<http://press.hrbu.edu.cn>

E-mail: hrbpress@hrbu.edu.cn

哈尔滨工程大学出版社

内 容 简 介

Authorware 是一个非常优秀的网络多媒体开发工具,它具有完全可视化的设计环境和先进的程序设计方法,使用它可以开发出让人炫目的商业演示程序和超强交互的在线学习和测试程序,以及制作 CD-ROM 为客户提供演示等。

本书以 Authorware 7.0 中文版为蓝本,从实际应用出发,以项目教学法为教学理念,将软件基础与实际应用技能完美结合。通过“基础知识”+“范例操作”+“上机操作”+“习题”4 个环节,全方位阐述了 Authorware 7.0 软件的操作方法与实际应用技巧。全书共 11 章,分基础部分和案例应用部分。基础部分介绍软件必备操作技巧(包括 Authorware 与多媒体;多媒体素材的导入与管理;Authorware 的编程基础;演播式程序设计;交互式多媒体程序设计;库和知识对象的使用)。案例应用部分介绍 Authorware 7.0 在实际工作中的典型应用(包括数据库应用;Authorware 的高级应用;Authorware 课件制作;程序的调试、发布与管理;综合实例制作)。

该书从职业院校教学实际出发,理论联系实际,内容丰富、语言通俗、实用性强。可作为职业院校计算机应用专业实用型教材,还可作为学校相关课程的实例辅助教材以及供广大多媒体制作、广告制作、课件制作、影视编辑人员参考学习。

图书在版编目(CIP)数据

Authorware 应用案例教程/李彪主编.—哈尔滨:

哈尔滨工程大学出版社,2008.4

ISBN 978-7-81133-217-9

I. A… II. 李… III. 多媒体—软件工具, Authorware—
教材 IV. TP311.56

中国版本图书馆 CIP 数据核字(2008)第 034940 号

出版发行 哈尔滨工程大学出版社
社 址 哈尔滨市南岗区东大直街 124 号
邮政编码 150001
发行电话 0451-82519328
传 真 0451-82519699
经 销 新华书店
印 刷 四川墨池印务有限公司
开 本 787mm×1092mm 1/16
印 张 16.25
字 数 395 千字
版 次 2008 年 4 月第 1 版
印 次 2008 年 4 月第 1 次印刷
定 价 28.80 元(配多媒体教学光盘 1 张)

<http://press.hrbeu.edu.cn>

E-mail: heupress@hrbeu.edu.cn

前言



电脑技术的飞速发展，现已普及到各行各业的工作和人们的生活、娱乐、学习中，越来越多的人在努力学习电脑技术，掌握软件操作和应用技能，以融入到现代信息社会中。

在这种需求下，各种电脑学校如雨后春笋般诞生，不论是电脑学员、大中专院校学生还是自学者，都希望挑选一本适合自己阅读的图书，通过学习，真正达到掌握软件功能和提高实战应用水平的目的。根据调查显示，目前市场上的计算机图书虽然种类繁多，但是绝大部分职业院校的教材过于重视理论，让初学者从软件入门到掌握软件操作技能再到各行各业实际应用软件设计的教材却少之又少。

针对以上原因该教材编委在对目前计算机教材使用情况进行广泛调查和研究的基础上，结合目前各职业院校的教学实践编写了这套针对性、实用性极强的计算机应用型教学丛书。

“应用案例教程”系列图书所表现的是：以项目教学法为教学理念，以初学者为基石，采用零起点学习软件必备基础知识，了解常用基本概念，熟悉软件工作环境和掌握软件基本功能；范例操作提高软件操作技能，在熟悉基本操作之后，通过典型范例操作的演示，进一步熟悉和巩固所学知识，达到边学边练的学习效果；应用案例体验真实设计，最后通过商业应用案例的综合应用，全面掌握软件的操作技巧和设计水平，从而达到最终走上实际应用工作岗位的学习目标。

该套图书的特色在于：

紧扣教学需要，一切为应用服务

近些年来，社会上流行的各种认证可以说是学历教育的翻版。事实上那些学历证书和各种培训证书只是进入求职行业的一个敲门砖而已，能否胜任职位工作，还要看实际掌握的技能。本丛书是从实际应用出发，打破传统的应试教学，重在学以致用，不仅适合职业院校教材用书，更适合当今各种社会认证教材用书。

先进的项目教学法为教学理念

经验告诉我们，没有一种学习方法比这种项目教学法提供的边学边练的学习方法学得更快。本套图书在学习完相关知识点后设置具有代表性的范例操作加以演练，使读者在学习的过程中掌握软件的使用方法和技巧并得到巩固。

范例操作，手把手教授您职场技能

该套图书是以提高学生素质为目标，以培养实际应用技能为重点，既强调软件基本操作技能，又强调软件操作技能在实践中的应用和设计相关知识。

上机操作边学边练，即学即用

为了提高学习效果，充分发挥读者的学习主观能动性和创造力，本套图书在每章精心设计了一

些上机操作实例，老师对上机操作实例作主要步骤提示，学生可以根据提示自己完成其完整制作过程，达到边学边练，即学即用的学习效果。

科学的教学结构体系

“应用案例教程”系列图书通过“基础知识”+“范例操作”+“上机操作”+“习题”几大环节，将软件基础与实际应用紧密结合，突出了学练结合的教学思想。首先引导初学者快速了解本软件的必备基础知识，再结合相关理论知识，用实例来剖析软件功能在实际工作中的运用，为了让读者能够真正掌握所学知识，还安排了一些实例让读者自己动手去做，并提供步骤提示，引导读者根据所学知识完成上机实例的操作，进一步提高读者对软件的应用能力。最后为了进一步巩固所学知识，对所学知识进行测试，安排了一些与本章知识相关的选择题、填空题、问答题以及上机题等，从而拓展学习思路，巩固学习效果达到学以致用目的。

配套基础多媒体和源文件光盘

为方便学习，本套教材配套了相关多媒体基础教程以供读者使用，另外，提供了本教材的源文件和素材方便读者练习。

职业导航

如今电脑已经成为艺术设计或者办公领域中不可缺少的工具，广告、网页、装饰装潢、动画、多媒体以及装帧等设计领域工作都使用电脑来完成。因此，掌握电脑的基本操作和电脑设计技能是进入现代化办公或设计领域，谋求一份理想工作的前提条件。这里我们精心编制了如下“职业导航”，给出读者心中目标职位所需要掌握的知识结构及学习方向，希望可以帮助读者明确目标，避免走弯路，成功就业。

目标职位	平面设计师	网页设计师	建筑/装饰装潢/ 游戏设计师	多媒体制作师	机械工程师	财务、管理 大师
知识结构	Photoshop CorelDRAW	Dreamweaver Flash Photoshop	3ds max AutoCAD	Authorware Flash	AutoCAD Pro/ENGINEER Mastercam	Word PowerPoint Excel
就业方向	广告部门 平面媒体 出版事业 网站设计	网站设计 软件开发与加工 机关、企业信息部门	装饰装潢设计 建筑绘图与设计 游戏制作	学校 出版事业 媒体广告公司	游戏公司影视动 画机构，建筑、 机械设计等	文秘办公 财务人员 销售管理

本丛书由从事职业教育工作多年的、有丰富教学经验的教师精心策划并组织编写。由于时间紧迫，本书难免存在不妥之处，恳请读者提出宝贵意见，请将您的建议或意见发送至 scdzpub@163.com 与作者联系。

编者

2008年4月

目 录

Authorware 应用案例教程

Chapter 01 Authorware 与多媒体

Part 1.1 <<< 初识多媒体.....	2
Part 1.2 <<< 多媒体程序制作流程.....	2
Part 1.3 <<< Authorware 7.0 简介.....	3
1.3.1 Authorware 7.0 的新特性.....	3
1.3.2 快速浏览 Authorware 7.0.....	4
1.3.3 Authorware 的基本操作.....	8
1.3.4 文件的保存和打开.....	10
1.3.5 设置 Authorware 文件属性.....	11
● 上机操作.....	13
● 本章小结.....	14
● 本章习题.....	14

Chapter 02 多媒体素材的导入与管理

Part 2.1 <<< 认识显示对象.....	16
Part 2.2 <<< 多媒体素材的导入方法.....	16
2.2.1 使用导入对话框.....	16
2.2.2 拖放与粘贴.....	17
2.2.3 利用函数和变量.....	17
Part 2.3 <<< 多媒体素材的管理.....	18
2.3.1 导入文本.....	18
2.3.2 导入图像.....	19
2.3.3 导入声音.....	20
2.3.4 导入 DVD 视频.....	20
2.3.5 导入数字化电影.....	21
2.3.6 输出内部多媒体数据.....	21
2.3.7 OLE 技术的应用.....	22
Part 2.4 <<< 显示图标、声音图 标和数字化电影图 标属性详解.....	23
2.4.1 显示图标属性.....	23
2.4.2 设置图像属性.....	26
2.4.3 声音图标属性设置.....	28

2.4.4	数字化电影图标属性设置	30
Part 2.5	<<< 图形和文本的编辑	31
2.5.1	绘制基本图形	31
2.5.2	编辑图形对象	33
	范例操作 三毛听广播	35
2.5.3	编辑文本	37
	范例操作 制作黑白相间字效果	39
	范例操作 制作雕刻字效果	39
2.5.4	自定义文本风格	40
2.5.5	应用文本风格	41
	上机操作	41
	本章小结	43
	本章习题	43

Chapter 03 Authorware 的编程基础

Part 3.1	<<< 运算图标	46
Part 3.2	<<< 变量	47
3.2.1	变量的类型	47
3.2.2	系统变量与自定义变量	49
3.2.3	使用变量面板窗口	50
3.2.4	在程序中显示变量	51
Part 3.3	<<< 函数	51
3.3.1	函数类型	51
3.3.2	使用函数面板窗口	52
3.3.3	加载外部函数	53
Part 3.4	<<< 表达式的使用	54
Part 3.5	<<< 编写程序语句	57
3.5.1	赋值语句	57
3.5.2	调用语句	57
3.5.3	条件语句	57
3.5.4	循环语句	58
	范例操作 倒计时器	60
Part 3.6	<<< 了解 UCD 外部函数	61
3.6.1	认识 UCD 外部函数	62
3.6.2	常用 UCD 函数详解	62
	范例操作 电子时钟	66
	上机操作	69
	本章小结	70
	本章习题	70

Chapter 04 演播式程序设计

Part 4.1	<<< 等待图标	72
Part 4.2	<<< 擦除图标	72
	范例操作 作品展示	73
Part 4.3	<<< 移动图标	74
	范例操作 随机移动对象	80
	范例操作 自由落体运动	81
Part 4.4	<<< 群组图标、导航图标与框架图标	83
	4.4.1 群组图标	83
	4.4.2 导航图标	84
	4.4.3 框架图标	86
	范例操作 同步控制	87
	范例操作 控制视频	90
上机操作		93
	1 控制视频播放速度	93
	2 使用插件播放视频	94
本章小结		97
本章习题		97

Chapter 05 交互式多媒体程序设计

Part 5.1	<<< 认识交互	100
Part 5.2	<<< 交互图标	100
	5.2.1 创建交互	100
	5.2.2 编辑交互图标	101
Part 5.3	<<< 11 种交互类型	102
	5.3.1 按钮交互	102
	范例操作 制作个性化按钮	106
	5.3.2 热区域交互	108
	范例操作 看图识字	109
	5.3.3 热对象响应	110
	5.3.4 目标区响应	111
	范例操作 拖动答案	112
	5.3.5 下拉菜单响应	114
	5.3.6 条件响应	116
	范例操作 完善拖动答案程序	118
	5.3.7 文本输入响应	119
	范例操作 用户登录	121
	5.3.8 按键响应	123
	范例操作 密码登录	124



5.3.9	重试限制响应	125
5.3.10	时间限制响应	126
5.3.11	事件响应	127

Part 5.4	<<< 判断图标	128
----------	----------	-----

5.4.1	判断图标属性详解	129
5.4.2	分支路径属性详解	130
5.4.3	相关系统变量与系统函数	130
	范例操作 游戏天地	131

上机操作	135
------	-----

1	限时答题	135
2	猜数字	137

本章小结	141
------	-----

本章习题	141
------	-----

Chapter 06 库和知识对象的使用

Part 6.1	<<< 库的特点	144
----------	----------	-----

Part 6.2	<<< 创建库文件	145
----------	-----------	-----

Part 6.3	<<< 管理库文件	145
----------	-----------	-----

6.3.1	打开库	145
6.3.2	使用库文件	146
6.3.3	管理库链接	147

Part 6.4	<<< 模块与知识对象	148
----------	-------------	-----

6.4.1	创建模块	148
6.4.2	使用知识对象	149

Part 6.5	<<< Authorware 提供的知识对象	150
----------	------------------------	-----

	范例操作 打开文件对话框	153
	范例操作 制作消息提示框	155

上机操作	157
------	-----

1	查找光盘驱动器	157
2	制作多项选择题	158

本章小结	159
------	-----

本章习题	159
------	-----

Chapter 07 数据库应用

Part 7.1	<<< 数据库基础知识	162
----------	-------------	-----

7.1.1	了解数据库相关术语	162
-------	-----------	-----

7.1.2	开放式数据库的连接	162
-------	-----------	-----

	范例操作 统计数据	163
--	-----------	-----

Part 7.2	<<< SQL 语言简介	164
Part 7.3	<<< ODBC 函数简介	166
	范例操作 浏览数据库	167
	范例操作 统计数据	172
	范例操作 查询数据	172
	上机操作	174
	本章小结	176
	本章习题	176

Chapter 08 Authorware 的高级应用

Part 8.1	<<< ActiveX 控件应用	178
8.1.1	插入 ActiveX 控件	178
8.1.2	ActiveX 控件注册	179
8.1.3	ActiveX 控件应用	180
	范例操作 制作网页浏览器程序	181
Part 8.2	<<< Flash 动画控制	183
	范例操作 制作网页浏览器程序	184
Part 8.3	<<< 控制 Gif 动画	185
Part 8.4	<<< 外部函数应用	186
8.4.1	了解 WinCtrls.u32 函数库	186
8.4.2	了解 DLL (动态链接库) 函数	187
	范例操作 制作树型目录	188
	上机操作	190
	本章小结	192
	本章习题	192

Chapter 09 Authorware 课件制作

Part 9.1	<<< 了解演示窗口坐标系统	194
Part 9.2	<<< 直线与曲线的绘图	194
	范例操作 制作平抛运动	195
	范例操作 测试气体压强	197
	上机操作	200
	本章小结	202
	本章习题	202

Chapter 10 程序的调试、发布与管理

Part 10.1 <<< 程序错误类型	204
Part 10.2 <<< 程序设计注意事项	204
Part 10.3 <<< 调试工具的使用	205
10.3.1 “开始旗”和“终止旗”	205
10.3.2 控制面板	205
Part 10.4 <<< 打包和发布	207
10.4.1 发布前的设置	207
10.4.2 本地发布	209
10.4.3 网络发布	211
Part 10.5 <<< Authorware 程序 正常运行所必须 包含的文件	212
Part 10.6 <<< 搜索路径	213
范例操作 调整显示器分辨率	214
范例操作 创建程序快捷方式	216
上机操作	218
本章小结	220
本章习题	220

Chapter 11 综合实例制作

Part 11.1 <<< 程序设计基础	222
Part 11.2 <<< 制作片头	223
Part 11.3 <<< 制作主界面	224
Part 11.4 <<< 制作“古今诗词”子程序	226
Part 11.5 <<< 制作“彭州年鉴”子程序	228
Part 11.6 <<< 打包程序	232
Part 11.7 <<< 制作自动运行光盘	233
本章小结	233

附录

附录 1 常用变量	234
附录 2 常用系统函数	236
附录 3 常用 UCD 函数	244

Chapter

01



Authorware 与多媒体

1

2

Authorware 是一个非常优秀的网络多媒体开发工具,它具有完全可视化的设计环境和先进的设计图标和流程图的程序设计方法。并支持 ActiveX (控件)、ODBC (数据库)、VR (虚拟现实)、交互式三维动画以及流媒体技术。可以制作出炫目的多媒体课件、商业演示光盘和在线教学程序。

Part 1.1 <<<初识多媒体

Part 1.2 <<<多媒体程序制作流程

Part 1.3 <<< Authorware 7.0 简介

Part 1.1

初识多媒体

随着计算机的日益普及，多媒体开始走进千家万户，多媒体的出现，不仅改变了人们生活、工作和学习习惯、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。

同时，各种多媒体开发软件也应运而生，在各种多媒体开发软件中，Authorware 是一款非常优秀的多媒体开发工具软件。

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

当今这个信息高速发展的社会，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，在我们的日常生活中随处可见它的身影。

Part 1.2

多媒体程序制作流程

制作一个成功的多媒体作品往往需要经过下面几个阶段。

1. 客户需求分析

摸清客户的需求和设计目标，确定程序要实现的功能，了解作品最后的运行软硬件环境。这一步对下一步的设计方案起到了指导性的作用。不同的应用和需求对系统的设计有不同的侧重点。例如，制作一张企业宣传光盘，肯定要考虑视频的制作和图片的高精度处理，并且这可能是设计的重点和难点之一，而制作一个教学课件对视频和图片的要求就不会很高，设计教学内容应该是重点之一。

2. 制作设计方案

制作一个设计方案，对程序所涉及到的重难点进行分析，对小组人员进行分工，并制定出相应的制作时间表。

根据需求分析，应该拟出设计重难点，进行重点攻关，如果时间许可，最好搭出程序框架，确定主要的界面，完成一个初步的程序版本。同时需要对小组人员进行分工，一般可以分为素材准备人员、程序设计人员和测试人员，这样才能做到各司其职，共同协作。最后，需要制定出工作时间表，并在开发过程中，按工作进度进行相应的调整

3. 收集和整理素材

对程序所要用到的文字、图片、音视频等进行收集和整理。素材的收集与整理尽管比较琐碎，但对整个系统来说确是至关重要的。在收集素材时可以分类别进行收集，例如，可以分为文字、图片、动画、视频、音频、已有程序模块等等。在使用其他软件处理好素材后注意保存的目录应该有层次，目录名称应该用中文，并且标明时间，以便其他小组成员调用

4. 程序开发设计

在程序开发过程中，除了对大的功能模块进行拆分，在使用图标过程中也应该按功能实现步骤使用群组图标，一个步骤用一个群组图标，图标之间用不同的颜色着色，以便于他人阅读和自己修改。对于常用的声音、图片、动画等素材，可以专门建立相应的库文件，这样一方面方便了调用，

另一方面也大大节省了程序占用的空间。

5. 作品发布与测试

程序开发完成后,要对打包完成的作品进行测试修改,直至没有问题。作品设计完成后,需要打包测试,根据不同的要求打包成执行文件或模块文件或网络播放文件,在打包前检查支持文件是否齐全,用到的自定义函数是否包含等等。在打包完成后,要在不同硬件配置和不同操作系统上进行反复测试,以求发布的作品能有较好的兼容性和稳定性。

上面这几个阶段都很重要,即使是一般的课件制作,最好也要先制定设计方案,做好素材的收集处理工作,这样在程序开发时,才能做到有的放矢,提高工作效率。

Part 1.3

Authorware 7.0 简介

Authorware 是 Macromedia 公司开发的一款非常优秀的网络多媒体开发工具, Authorware 7.0 是 2003 年发布的最新版本。



Authorware 具有完全可视化的设计环境及先进的基于设计图标和流程图的程序设计方法,并且支持当前一些最热门的技术,比如 ActiveX、ODBC、VR (虚拟现实)、交互式三维动画以及流媒体等技术。

Authorware 7.0 是制作 Web 和在线学习的可视化多媒体制作工具,使用它可以开发出让人炫目的商业演示程序和超强交互的在线学习和训练程序,以及制作 CD-ROM 为客户和职员提供信息等。

1.3.1 Authorware 7.0 的新特性

相对于以前的版本, Authorware 7.0 无论是在界面还是核心功能方面,都做出了大量的改进其主要表现在以下几点。

Authorware 7.0 相对于以前的多个版本,在系统集成环境、媒体支持、编程语言增强、调试手段等方面都有不少改进,主要增加新功能如下:

1. 高效率的开发工具

Authorware 7.0 使用浮动面板代替了旧版本的函数窗口、变量窗口和知识对象窗口,使用属性检查器代替了旧版本中的各中属性对话框。在以前的版本中,修改或设置图标属性往往需要双击鼠标,打开属性面板设置。在新版本中,只需要单击选中图标,就可在属性面板中设置了。

用户还可以根据自己的需要定制适合自己的开发环境,从而提高开发效率。

2. 全面支持 32 位应用

Authorware 7.0 已经不在支持旧式的 16 位 UCD 和 X16 外部扩展,它们已经彻底地被 U32 和 X32 所取代。

3. 支持 DVD 数字化视频

以前版本中的视频设计图标被 DVD 设计图标所取代,同样视频设计函数也全部换成了 DVD 设计函数。

4. 提供 JavaScript 引擎

熟悉 JavaScript 的 Authorware 设计人员可以继续使用传统的 Authorware 设计语言,或者使用



提示
DVD.DLL 中提供了 60 个外部函数几乎可以满足设计人员的任何要求。

1.5 版本的 JavaScript 语言。Authorware 7.0 的计算图标提供了在两种语言之间进行快速切换的方便途径。Authorware 7.0 采用了与 Macromedia Dreamweaver MX、Flash MX 相同的引擎。

5. 语音 Speech Xtra 扩展

使用 Speech Xtra 扩展可以利用 TTS 引擎 (text-to-speech) 创建可以说话的多媒体程序, 完成后的程序即可打包分发, 也可以在网页中使用, 甚至可以跨平台在苹果机上使用。

6. 支持插入 PowerPoint 文档

新版本的 Authorware 支持插入 PowerPoint 文档。Authorware 将 PowerPoint 文档转换成 XML 文件插入到流程线, 并且提供编辑支持。

7. 调试窗口的增强

在跟踪调试时, 用户可以指定计算图标中特定的变量进行跟踪调试、在计算图标内也可以设置断点, 控制调试。

8. 提供 LMS 知识对象

LMS 是学习管理系统的简称, 使用 LMS 知识对象可以创建在线教学程序。

9. 提供更加强大的 WinCtrls

通过 WinCtrls.u32, Authorware 7.0 允许设计人员在多媒体程序中直接使用 20 余种标准的 Windows 控制, 包括带有自定义的弹出式菜单、灵活的树型列表等。

10. 良好的跨平台特性

Authorware 7.0 为 Mac OS X 提供了独立的执行器、打包工具和 Web 播放器, 便于方便设计人员将多媒体程序发行到 Mac 系统环境运行。



Authorware 7.0 的 WinCtrls.u32 提供了 9 个全新的控制函数。



Mac OS X 系统必须在 10.1.5 版本以上, 具备 PowerMac G3 以上处理器中运行。

1.3.2 快速浏览 Authorware 7.0

与以前版本相比, Authorware 7.0 提供了新型的工具栏、图标选择板、浮动工具板、浮动面板、属性检查器和演示窗口, 如图 1-1 所示。



图 1-1 Authorware 7.0 的界面

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、调试、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) 调试(D) 其他(O) 命令(C) 窗口(W) 帮助(H)

图 1-2 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。表 1-1 是工具按钮的含义和功能。



图 1-3 工具栏

工具按钮上的图形形象地说明了该工具按钮的作用,其具体含义和作用如表 1-1 所示。

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
(默认风格)	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