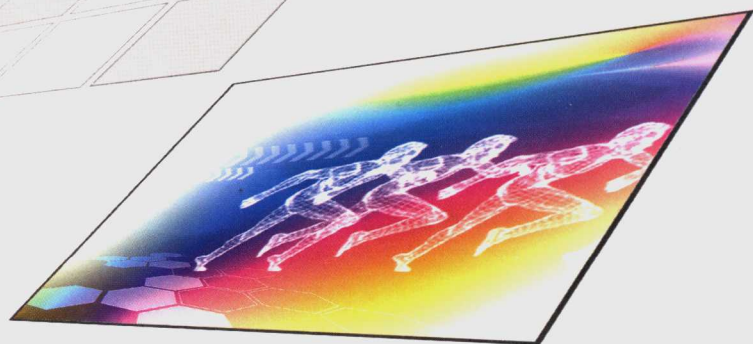
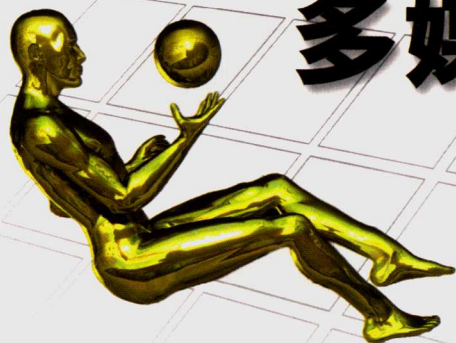


- ☑ “基础 + 实例 + 上机” 教学模式
- ☑ 免费下载本书电子教案 (PPT)
- ☑ 配书光盘提供本书所需素材



Authorware



多媒体制作教程

九州书源
陈冠雄 李光群 等编著



电脑基础·实例·上机系列教程

Authorware 多媒体制作教程

九州书源

陈冠雄 李光群 等编著

清华大学出版社

北 京

内 容 简 介

Authorware 是现今最为流行的多媒体制作软件之一,其应用范围遍及多媒体教学、商业宣传以及游戏娱乐等领域。本书以 Authorware 7.0 版本为基础进行讲解,主要内容包括: Authorware 及多媒体基础知识、显示图标、等待图标、擦除图标、移动图标、交互图标、框架图标、导航图标、判断图标、声音图标、数字电影图标、DVD 图标、其他媒体、变量和函数、ActiveX 控件、知识对象、库和模块、作品的调试、打包和发布及项目设计案例等知识。

本书内容深入浅出、图文并茂、直观而生动,结合了大量多媒体应用实例来帮助读者理解知识;详细地讲解了使用 Authorware 制作多媒体教学课件、多媒体宣传资料、游戏和实用工具时需应用的知识,为读者学习和使用 Authorware 进行多媒体制作提供捷径;本书附录为 Authorware 常用的系统变量、系统函数和快捷键,以供读者查询或参考。

本书主要适用于想进行多媒体教学的教师,想利用多媒体进行公司企业宣传的工作人员、电脑初学者,以及即将走向社会的在校学生,也还可作为大中专院校的培训教程使用。

版权所有,翻印必究。举报电话:010-62782989 13501256678 13801310933

本书封面贴有清华大学出版社防伪标签,无标签者不得销售。

本书防伪标签采用特殊防伪技术,用户可通过在图案表面涂抹清水,图案消失,水干后图案复现;或将表面膜揭下,放在白纸上用彩笔涂抹,图案在白纸上再现的方法识别真伪。

图书在版编目(CIP)数据

Authorware 多媒体制作教程/陈冠雄,李光群等编著. —北京:清华大学出版社,2005.10

(电脑基础·实例·上机系列教程)

ISBN 7-302-11449-8

I. A… II. ①陈… ②李… III. ①多媒体-软件工具, Authorware 7.0-教材 IV. TP311.56

中国版本图书馆 CIP 数据核字(2005)第 083355 号

出 版 者:清华大学出版社 地 址:北京清华大学学研大厦

<http://www.tup.com.cn> 邮 编:100084

社 总 机:010-62770175 客户服务:010-62776969

组稿编辑:欧振旭 刘利民

文稿编辑:刘 丽

封面设计:范华明

版式设计:冯彩茹

印 刷 者:北京市世界知识印刷厂

装 订 者:北京市密云县京文制本装订厂

发 行 者:新华书店总店北京发行所

开 本:185×260 印张:18.5 彩插:2 字数:402 千字

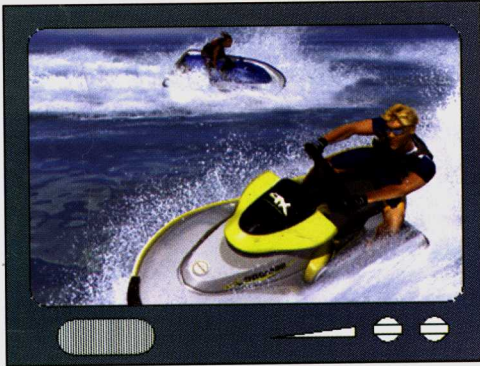
版 次:2005 年 10 月第 1 版 2005 年 10 月第 1 次印刷

书 号:ISBN 7-302-11449-8/TP·7510

印 数:1~8000

定 价:29.00 元(附光盘 1 张)

Authorware多媒体制作教程



电视机(第2章)



雪景(第2章)



宇宙(第2章)

计算机系统的组成

本课件利用多媒体技术形象而生动地介绍了计算机系统的组成, 主要包括硬件系统、软件系统和小测试3个部分。

硬件系统: 主要从计算机外部能够看的到的设备和机箱内部的设备两个方面介绍。

软件系统: 主要介绍了什么是软件以及软件分类。

小测试: 结合本课件所介绍的内容出的几道测试题, 看看你学到了多少。

计算机的系统组成 1(第3章)

计算机系统的组成



计算机的系统组成 4(第3章)



美丽的大自然(第4章)



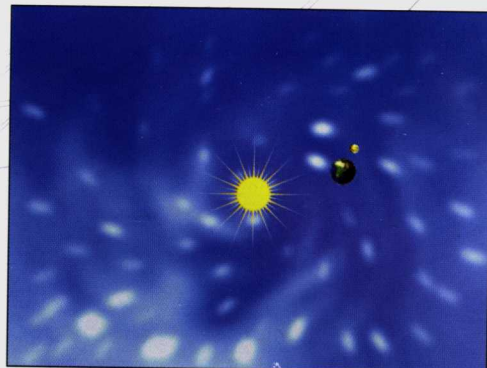
风光图片欣赏(第4章)



公路上的汽车(第5章)



海港(第5章)



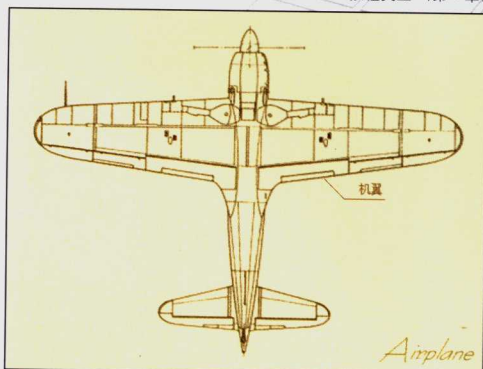
太阳、地球和月亮(第5章)



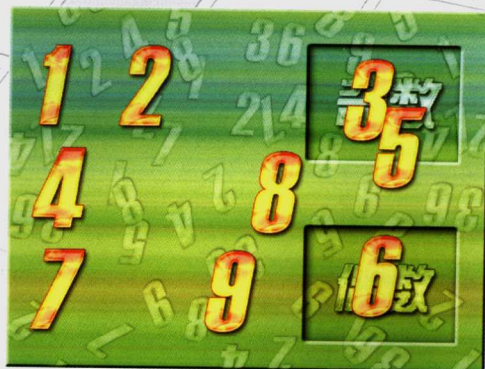
按钮交互1(第6章)



按钮交互2(第6章)



飞机(第6章)



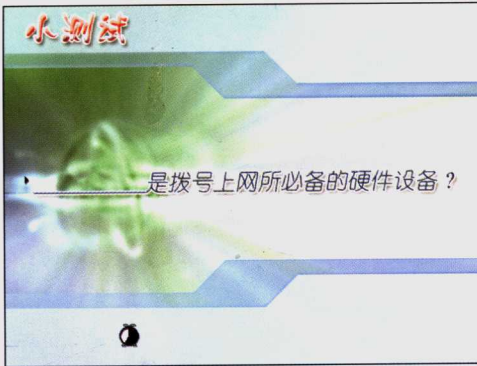
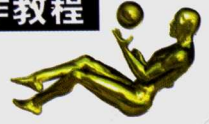
目标区域交互(第6章)



热对象交互(第6章)



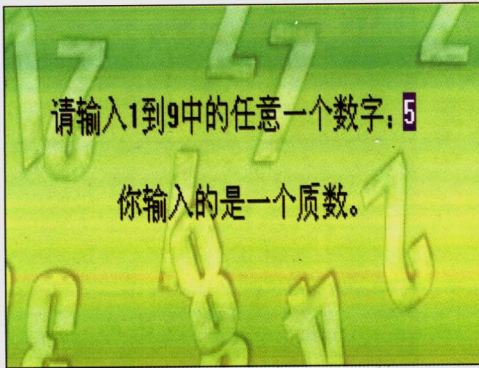
热区域交互(第6章)



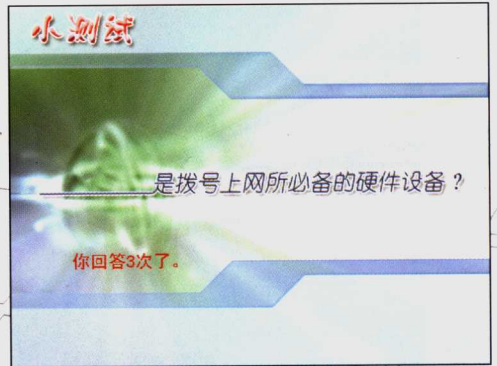
时间限制交互(第6章)



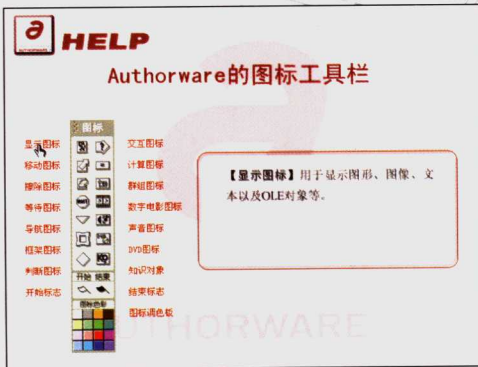
小测试(第6章)



质数检测(第6章)



重试限制交互(第6章)



Authorware的图标工具栏(第7章)



宠物(第7章)



海洋生物(第7章)



计算机简介(第7章)



Authorware多媒体制作教程



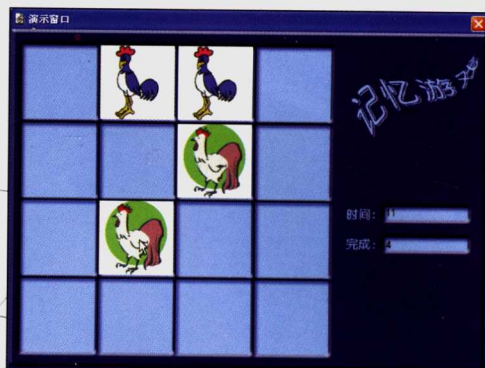
计算机知识问答(第8章)



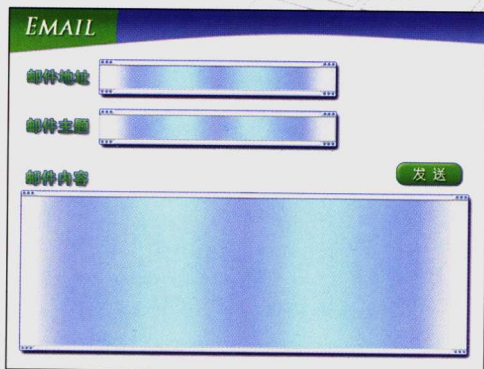
MTV 雪绒花(第9章)



世界名曲欣赏(第9章)



记忆游戏(第10章)



Email(第11章)



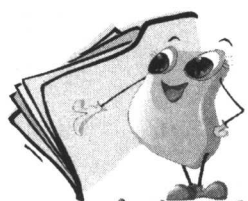
电子相册(第12章)



计算机的系统组成(第14章)



图像浏览器(第14章)



九州书源

主 任：李冠成

编 委：

郝胜达	李晶晶	童柳溪	吕军军	陈裕明
武艳茹	王世良	郑 瑶	万 婧	朱 磊
邢 千	刘 刚	周 鑫	李 波	罗 皇



丛书序

“我敢说人们对用电脑处理数据的热情不会超过一年。”1957年 Prentice Hall 主管商业书籍的编辑如是说。然而伟人也无法预见科技的飞速发展，几十年后的今天，电脑已携着飓风卷进我们的生活。在现代社会，会用电脑已经像人们说话和走路一样，成为现代人必备的技能。从某种意义上说，不懂电脑只能算是现代社会的“半文盲”。于是一批又一批的现代人走进了电脑学校，掀起了学习电脑的高潮。电脑培训学校和培训教程如雨后春笋般地涌现出来。大浪淘沙，优秀的社会培训学校逐渐发挥出了培训方面的优势，很好地完成了从重知识到重能力的转化过程。主要表现在以下几个方面：

- 重视实例培训；
- 突出上机操作练习；
- 注重与实践紧密结合的项目设计。

本套“电脑基础·实例·上机系列教程”就是顺应这种转化趋势应运而生。我们调查了多所培训学校、高职高专学校和中职中专学校，发现老师上课的讲解思路大同小异，基本为“知识讲解→举例→知识讲解→举例……→上机操作”。而“基础·实例·上机”就充分体现了这一教学思想和安排。我们的目标是“让老师易教，让学生易学”。

一、本系列教程的书目

从电脑基础到打字，从上网到组网；从图形图像到网页制作，从动画创作到多媒体制作，本系列教程涉及电脑应用的常见领域，能满足各类电脑用户的需求。主要包括：

- | | |
|-----------------------|-------------------------|
| 《电脑入门教程》 | 《Flash 中文版动画制作教程》 |
| 《电脑办公教程》 | 《Dreamweaver 中文版网页制作教程》 |
| 《电脑上网教程》 | 《3ds max 三维与室内外效果图制作教程》 |
| 《五笔打字教程》 | 《CorelDRAW 中文版平面设计教程》 |
| 《电脑组装与维护教程》 | 《Illustrator 中文版平面设计教程》 |
| 《网络组建与管理教程》 | 《Authorware 多媒体制作教程》 |
| 《Photoshop 中文版图像处理教程》 | 《AutoCAD 中文版辅助设计教程》 |

二、本系列教程的特点

1. 取材于学校——为电脑课堂量身打造

本系列教程从讲解思路到课时安排，从实例取材到课后练习题均进行过实地调查，完全取材于培训学校、高职高专学校、中职中专学校 and 实际工作需要，为电脑课堂量身打造。

2. 适合教学与自学——师生的教材，自学者的好老师

对老师而言，本系列教程安排好了课时，组织好了课前备课的内容，理清了上课的思路，为每个知识点准备好了例子，为每堂课准备好了上机练习方案。

对学生而言，本系列教程的课前预习和课后复习能有的放矢，上机练习有题可做。

对自学者而言，本系列教程完全按老师的教学安排写作，使自学者仿佛置身于课堂中；书中的“提示”、“注意”、“技巧”等特色段落还可以答疑解惑；对于习题的难点，书中都有提示，就像老师在旁边指导；图形图像类书籍附带 1 张光盘，提供了书中实例涉及的所有素材和源文件，读者可以直接调用，以方便学习。

3. 典型实例与软件功能紧密结合——知识与能力齐头并进

每个知识点后紧跟一个实用的小例子，非常便于读者理解，同时还能加强读者的动手能力；通过“应用举例”综合应用前面所讲的几个知识点，以提高读者的综合应用能力；每章通过 1~2 个来源于实际工作的“上机练习”，综合应用本章大部分知识，以提高读者综合应用能力和实际工作能力；习题大部分为上机操作题，以提高读者的思考能力和分析能力。

4. 配电子教案（PPT）——方便教师授课

为了方便教师授课，我们专门为本系列教程中的每本书都制作了电子教案。获取电子教案的方法为：访问清华大学出版社网站（<http://www.tup.com.cn>），在该网站的主页上通过搜索引擎搜索到相应的图书信息，找到电子教案下载即可。若不能正常下载，可发 E-mail 到 oyzx_sp@263.net 或 liulm@tup.tsinghua.edu.cn 索取。咨询电话：010-62791977-220/221。

三、读者对象

本系列教程整体定位为读者起点为零，终点能胜任基本工作，非常适合作为各类社会培训学校、高职高专学校和中职中专学校的教材，也可作为电脑初学者、电脑爱好者、退休人员等各行各业需要学习电脑的人员的自学参考书。

感谢您对我们的信任和支持，并祝愿您早日加入电脑高手的行列！如果您在使用本丛书时有疑难问题，可以按以下方式和我们联系，我们将尽可能地解答您所提出的问题。

<http://www.jzbooks.com>

E-mail: book@jzbooks.com

九州书源

二〇〇二年一月



前 言

由于 Authorware 具有简单易用、功能强大等特点,使其成为了目前使用最广泛的多媒体制作工具之一,现已被应用于多媒体宣传、多媒体教学演示以及游戏娱乐等领域。本书即迎合这一时代趋势,针对目前多媒体制作这一特殊行业中不同层次读者的实际需要,讲解了最基本也是读者最迫切想要掌握的内容,包括 Authorware 及多媒体基础知识、添加图形图像和文本、图标的使用、插入其他媒体文件、函数变量、ActiveX 控件、知识对象、库和模块、调试打包与发布等知识点。配合各章中大量的练习和实例,本书在第 14 章,详细地讲解了两个设计案例,让读者能在最短的时间内以最快捷的方式掌握到最为实际的知识。

本书共 14 章,可分为 8 个部分,各部分具体内容如下。

第一部分(第 1 章):主要讲解 Authorware 及多媒体基础知识,使读者了解什么是多媒体,并为使用 Authorware 制作多媒体打下牢固的基础。

第二部分(第 2 章~第 4 章):主要讲解如何在 Authorware 中添加图形图像和文本,以及显示图标、等待图标和擦除图标的使用等方面的知识。

第三部分(第 5 章~第 8 章):主要讲解如何使用移动图标创建简单的动画效果、如何使用交互图标创建交互、如何使用框架图标和导航图标创建分页结构并实现导航功能,以及如何使用判断图标创建判断分支结构等方面的知识。

第四部分(第 9 章):主要讲解如何使用声音图标、数字电影图标和 DVD 图标,以及如何插入其他的多媒体文件(如 GIF 动画、Flash 动画和 QuickTime 视频等)等方面的知识。

第五部分(第 10 章):主要讲解函数和变量的应用以及使用计算图标等方面的知识。

第六部分(第 11 章~第 12 章):主要讲解 ActiveX 控件和知识对象、库和模块等方面的知识。

第七部分(第 13 章):主要讲解如何将制作好的多媒体程序进行调试打包和发布以及如何运行发布后的多媒体程序等方面的知识。

第八部分(第 14 章):通过两个设计案例详细地讲解了使用 Authorware 进行多媒体制作的整个操作流程。

本书图文并茂、条理清晰、通俗易懂、内容翔实,在读者难于理解和掌握的部分给出了提示或注意,并提供了作者的一些制作技巧,让读者能够更快地提高自己的操作技能,另外本书中配有大量的实例和练习,让读者在不断的实际操作中更牢固地掌握书中讲解的内容。

本书主要适用于想进行多媒体教学的教师、想利用多媒体进行公司企业宣传的工作人

员、电脑初学者，以及即将走向社会的在校学生，也可作为大中专院校的培训教程使用。

本书由九州书源组织编著。参与本书编著的有陈冠雄、李光群等。虽然我们在编写本书的过程中倾注了大量心血，但恐百密之中仍有疏漏，恳请广大读者及专家不吝赐教。

编 者

2005 年 8 月



本书导读

章 名	操作技能	课时安排
第 1 章 Authorware 7.0 基础识	1. 了解 Authorware 7.0 的安装与汉化 2. 学习 Authorware 7.0 的启动与退出 3. 熟悉 Authorware 7.0 的工作界面 4. 掌握 Authorware 7.0 的基本操作 5. 了解多媒体制作的基本常识	2 学时
第 2 章 添加图形图像	1. 了解 Authorware 中能够导入图像的类型 2. 掌握导入图像的方法 3. 掌握使用绘图工具的方法 4. 掌握设置图形图像属性的方法	2 学时
第 3 章 添加文本	1. 掌握输入文本的方法 2. 掌握设置文本属性的方法	2 学时
第 4 章 控制显示效果	1. 了解显示图标的作用 2. 掌握设置显示图标属性的方法 3. 了解等待图标的作用 4. 掌握设置等待图标属性的方法 5. 了解擦除图标的作用 6. 掌握设置擦除图标属性的方法	2 学时
第 5 章 控制移动	1. 了解移动图标的作用 2. 掌握建立移动图标和移动图标链接的方法 3. 掌握设置移动图标属性的方法 4. 掌握建立直接移动到固定点、移动到直线上的一点、移动到平面内的一点、沿路径移动到终点和沿路径移至任意点这 5 种移动方式的方法	3 学时
第 6 章 控制交互	1. 了解交互图标的作用 2. 掌握建立交互分支的方法 3. 掌握设置交互分支属性的方法 4. 掌握按钮交互、热区域交互、热对象交互、下拉菜单交互、目标区交互、条件交互、按键交互、文本输入交互、时间限制交互、重试限制交互和事件交互这 11 种交互类型的作用以及创建方法	4 学时
第 7 章 框架和导航	1. 了解框架图标的作用 2. 掌握为框架图标添加页面的方法 3. 掌握设置框架图标属性的方法 4. 了解导航图标的作用 5. 掌握设置导航图标属性的方法 6. 了解文本导航的概念与作用 7. 掌握文本导航的使用方法	4 学时

续表

章 名	操作技能	课时安排
第 8 章 判断分支结构	1. 了解判断图标的作用 2. 掌握设置判断图标属性的方法 3. 掌握设置判断分支属性的方法 4. 掌握创建顺序分支结构、创建随机分支结构、创建在未执行的分支中随机选择分支结构和创建计算分支结构的方法	3 学时
第 9 章 声音、数字电影和其他媒体	1. 了解声音图标的作用 2. 掌握设置声音图标属性方法 3. 了解数字电影图标的作用 4. 掌握设置数字电影图标属性的方法 5. 了解媒体同步的概念和作用 6. 掌握实现媒体同步的方法 7. 了解 DVD 图标的作用 8. 掌握 DVD 图标的条件的使用方法 9. 掌握插入 Flash、GIF 和 QuickTime 的方法	3 学时
第 10 章 变量和函数	1. 了解计算图标的作用 2. 掌握计算图标的使用方法 3. 了解变量的概念、变量的作用以及保留的数据类型 4. 掌握系统变量和自定义变量的使用方法 5. 了解函数的概念及其作用 6. 掌握系统函数和用户自定义函数的使用方法 7. 了解运算符的概念和作用、运算符的分类以及运算符的优先级 8. 了解条件语句和循环语句的作用和语法结构	4 学时
第 11 章 控件和知识对象	1. 了解 Active X 控件的概念和作用 2. 掌握安装和注册 Active X 控件的方法 3. 掌握插入 Active X 控件和设置 Active X 控件属性的方法 4. 掌握对 Active X 控件进行控制的方法 5. 了解知识对象的概念和作用 6. 掌握插入知识对象的方法	3 学时
第 12 章 库和模块	1. 了解库的概念和作用 2. 掌握新建和修改库的方法 3. 掌握修复库链接和跟踪库链接的方法 4. 了解模块的概念和使用 5. 掌握新建模块的方法 6. 掌握载入模块的方法	2 学时
第 13 章 调试、打包和发布	1. 了解调试作品的作用与必要性 2. 掌握调试作品的方法 3. 了解将作品打包的作用 4. 掌握作品打包的方法 5. 了解发布作品的作用 6. 掌握发布作品的方法 7. 运行发布后的作品	2 学时
第 14 章 项目设计案例	1. 制作计算机的系统组成多媒体教学课件 2. 我的图像浏览器	4 学时



目 录

第 1 章 Authorware 7.0 基础知识	1	第 2 章 添加图形图像	25
1.1 Authorware 7.0 的安装与汉化	1	2.1 导入图像	25
1.1.1 Authorware 7.0 的安装	1	2.1.1 导入图像的类型	25
1.1.2 Authorware 7.0 的汉化	3	2.1.2 导入图像的方法	25
1.2 Authorware 7.0 的启动与退出	3	2.2 绘制图形	27
1.2.1 Authorware 7.0 的启动	3	2.2.1 绘图工具栏	27
1.2.2 Authorware 7.0 的退出	3	2.2.2 应用举例——绘制一辆自行车	28
1.3 熟悉 Authorware 7.0 的工作界面	4	2.3 设置图形图像的属性能	29
1.3.1 标题栏	4	2.3.1 选择对象	29
1.3.2 菜单栏	5	2.3.2 移动对象	30
1.3.3 工具栏	5	2.3.3 群组对象	30
1.3.4 图标栏	6	2.3.4 修改对象的大小	30
1.3.5 流程编辑窗口	7	2.3.5 设置图形的线条粗细和箭头样式	31
1.3.6 演示窗口	8	2.3.6 设置图形的填充图案	31
1.3.7 属性面板	8	2.3.7 设置图形的颜色	31
1.3.8 函数面板	9	2.3.8 设置对象显示模式	32
1.3.9 变量面板	9	2.3.9 设置对齐方式	33
1.3.10 知识对象面板	9	2.4 上机练习	34
1.4 Authorware 7.0 的基本操作	10	2.4.1 导入背景和雪人图片	35
1.4.1 文件的基本操作	10	2.4.2 绘制房屋	36
1.4.2 编辑流程线	11	2.4.3 为房屋添上颜色	37
1.4.3 使用右键快捷菜单	15	2.5 习题	38
1.5 多媒体制作的基本常识	17	第 3 章 添加文本	39
1.5.1 了解多媒体	17	3.1 输入文本	39
1.5.2 了解多媒体类型	17	3.1.1 利用文本工具输入文本	39
1.5.3 多媒体制作前期准备	17	3.1.2 导入文本文件中的文本	41
1.5.4 多媒体制作的要点	20	3.1.3 利用剪贴板输入文本	42
1.5.5 多媒体制作流程	20	3.2 设置文本属性	42
1.6 上机练习	21	3.2.1 设置字体类型	43
1.6.1 启动 Authorware	21	3.2.2 设置字体大小	43
1.6.2 制作 CAI 课件流程线	22	3.2.3 设置字体格式	44
1.7 习题	24	3.2.4 设置对齐方式	44

3.2.5 添加滚动条	44
3.2.6 消除锯齿	45
3.2.7 设置字体及背景颜色	45
3.3 上机练习	46
3.3.1 添加课件简介	47
3.3.2 设置文本属性	48
3.4 习题	50
第4章 控制显示效果	51
4.1 显示图标	51
4.1.1 设置显示图标属性	51
4.1.2 添加过渡特效	52
4.1.3 控制显示位置	53
4.1.4 控制鼠标拖动	53
4.1.5 应用举例——制作滑动条	54
4.2 等待图标	55
4.2.1 设置等待图标属性	55
4.2.2 设置等待按钮	56
4.3 擦除图标	56
4.3.1 建立被擦除图标与擦除图标的 链接	56
4.3.2 设置擦除图标属性	57
4.4 上机练习	57
4.5 习题	60
第5章 控制移动	61
5.1 移动图标	61
5.1.1 建立被移动图标和移动图标的 链接	61
5.1.2 移动图标的属性设置	62
5.2 移动的多种方式	62
5.2.1 直接移动到固定点	63
5.2.2 移动到直线上的一点	64
5.2.3 移动到平面内的一点	65
5.2.4 沿路径移动到终点	67
5.2.5 沿路径移至任意点	67
5.3 同时运行多个对象	68
5.4 上机练习	70
5.5 习题	74

第6章 控制交互	75
6.1 交互图标	75
6.1.1 交互图标的属性设置	76
6.1.2 创建交互分支	77
6.1.3 交互分支的属性设置	78
6.2 交互类型	80
6.2.1 按钮交互	80
6.2.2 热区域交互	85
6.2.3 热对象交互	87
6.2.4 下拉菜单交互	89
6.2.5 目标区交互	91
6.2.6 条件交互	93
6.2.7 按键交互	95
6.2.8 文本输入交互	99
6.2.9 时间限制交互	102
6.2.10 重试限制交互	103
6.2.11 事件交互	105
6.3 上机练习	105
6.4 习题	109
第7章 框架和导航	111
7.1 框架图标	111
7.1.1 为框架图标添加页面	112
7.1.2 设置框架图标的属性	112
7.1.3 自动为页面添加页码	112
7.1.4 应用举例——海洋生物	113
7.2 导航图标	115
7.2.1 设置导航图标属性	115
7.2.2 设置图标关键字	118
7.2.3 设置“最近的页”和“查找” 窗口属性	119
7.3 文本导航	120
7.3.1 定义文本样式	120
7.3.2 应用文本样式	121
7.4 上机练习	122
7.5 习题	126
第8章 判断分支结构	127
8.1 判断图标	127
8.1.1 判断图标的属性设置	127

8.1.2 判断分支的属性设置.....	129	10.1.3 插入消息框.....	159
8.2 用判断图标创建分支结构.....	129	10.2 变量.....	160
8.2.1 创建顺序分支结构.....	129	10.2.1 变量的数据类型.....	160
8.2.2 创建随机分支结构.....	131	10.2.2 系统变量.....	162
8.2.3 创建在未执行的分支中随机 选择分支结构.....	132	10.2.3 自定义变量.....	163
8.2.4 创建计算分支结构.....	132	10.3 函数.....	164
8.3 上机练习.....	134	10.3.1 系统函数.....	164
8.4 习题.....	138	10.3.2 用户自定义函数.....	166
第9章 声音、数字电影和其他媒体..	139	10.4 运算符.....	168
9.1 声音图标.....	139	10.4.1 运算符的分类.....	168
9.1.1 导入声音文件.....	139	10.4.2 运算符的优先级.....	170
9.1.2 设置声音图标的属性.....	140	10.5 语句.....	170
9.1.3 转换声音格式.....	141	10.5.1 条件语句.....	170
9.1.4 应用举例——添加重复播放的 背景音乐.....	141	10.5.2 循环语句.....	171
9.2 数字电影图标.....	142	10.6 上机练习——记忆游戏.....	171
9.2.1 导入数字电影.....	142	10.7 习题.....	176
9.2.2 设置数字电影图标的属性.....	142	第11章 控件和知识对象.....	177
9.2.3 应用举例——添加片头动画.....	144	11.1 控件的概述.....	177
9.3 媒体同步.....	145	11.2 控件的使用.....	177
9.3.1 设置媒体同步的属性.....	145	11.2.1 安装和注册控件.....	177
9.3.2 应用实例——为视频添加解说 和字幕.....	146	11.2.2 插入控件.....	179
9.4 DVD 图标.....	147	11.2.3 设置控件的属性.....	180
9.4.1 DVD 图标的条件.....	147	11.2.4 设置控件在演示窗口中的 显示大小.....	182
9.4.2 DVD 图标的属性设置.....	147	11.2.5 控制控件.....	183
9.5 其他媒体.....	149	11.3 应用举例——创建网页浏览器... ..	184
9.5.1 插入 Flash 动画.....	149	11.4 知识对象.....	187
9.5.2 插入 GIF 动画.....	150	11.4.1 插入知识对象.....	188
9.5.3 插入 QuickTime 视频.....	150	11.4.2 知识对象的类型.....	188
9.5.4 应用实例——海底世界.....	151	11.4.3 应用举例——控制数字电影.....	190
9.6 上机练习——MTV 雪绒花.....	152	11.5 上机练习——电子日记本.....	192
9.7 习题.....	156	11.6 习题.....	196
第10章 变量和函数.....	157	第12章 库和模块.....	197
10.1 计算图标.....	157	12.1 库的使用.....	197
10.1.1 计算图标的使用.....	157	12.1.1 新建库.....	197
10.1.2 代码编辑窗口.....	158	12.1.2 修改库.....	198
		12.1.3 修复库链接.....	200
		12.1.4 跟踪库链接.....	200