

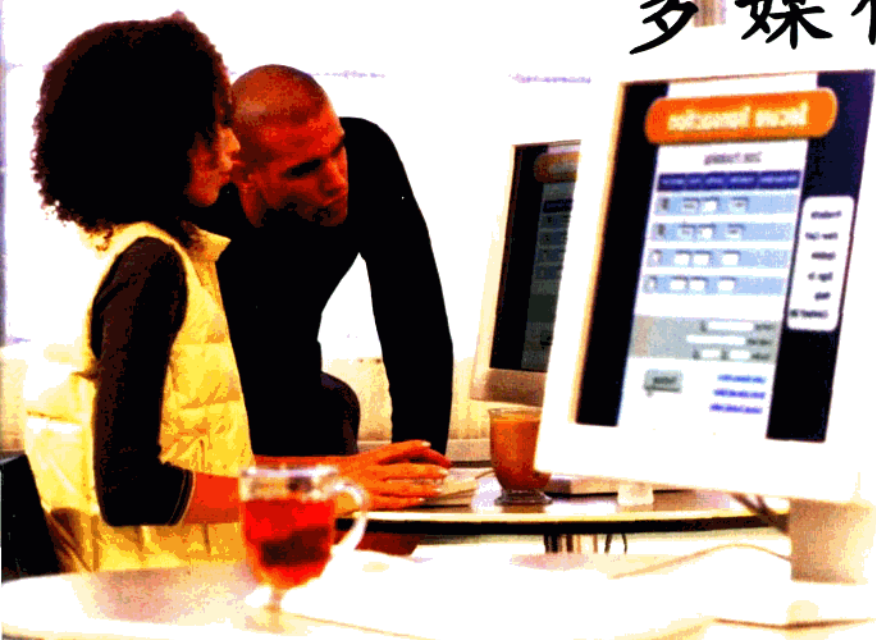
中文

电脑大看台

Authorware 6.x

多媒体制作

专家指导



计算机教育图书研究室
Computer Education Books

总策划



主编 晓雨

本书内容

- ✿ 初识 Authorware 6.x
- ✿ 应用文本和图形图像
- ✿ 对象的显示与擦除
- ✿ 动画设计
- ✿ 多媒体信息应用
- ✿ 实现交互控制
- ✿ 实现决策判断
- ✿ 实现导航控制
- ✿ 变量、函数、表达式和语句
- ✿ 知识对象
- ✿ 应用库组织素材与作品发布
- ✿ Authorware 6.0 使用技巧



航空工业出版社

中南大学图书馆



000014463

电脑大看台 ——

中文 Authorware 6.x 多媒体制作专家指导



计算机教育图书研究室
Computer Education Books

总策划

主 编 晓 雨

编 委 孟祥春 董启山

胡仲生 柳传祥



航空工业出版社

内 容 提 要

Authorware 是一款功能强大、简单易用的多媒体制作软件。本书共分 12 章,由浅入深地介绍了 Authorware 6.x 的各种功能和使用技巧,如文本、图形和图像应用;对象的显示与擦除;动画设计;多媒体信息应用;交互控制;决策判断;导航控制;程序编写;素材组织和作品发布等。同时,本书在最后一章还介绍了一些 Authorware6.0 的应用技巧。

本书层次分明、实例丰富,既可作为 Authorware 初学者的入门教材,也可供从事多媒体创作及相关工作的专业人员借鉴和参考。

图书在版编目(CIP)数据

中文 Authorware 6.x 多媒体制作专家指导 / 晓雨主编.

—北京:航空工业出版社,2003.3

ISBN 7-80183-109-8

I.中… II.晓… III.多媒体—软件工具, Authorware 6.x
IV.TP311.56

中国版本图书馆 CIP 数据核字(2002)第 109081 号

航空工业出版社出版发行

(北京市安定门外小关东里 14 号 100029)

北京云浩印刷有限责任公司印刷 全国各地新华书店经售

2003 年 3 月第 1 版

2003 年 3 月第 1 次印刷

开本: 787×1092 1/16 印张: 21 字数: 428 千字

印数: 1-6000 定价: 25.00 元

本社图书如有缺页、倒页、脱页、残页等情况,请与本社发行部联系调换。联系电话: 010-65934239 或 64941995

前 言

《电脑大看台》系列丛书的读者对象主要是电脑初学者，通过大量的图例详细地讲解了目前比较流行的各种应用软件的使用方法，从电脑入门基本知识学起，涉及电脑办公、排版软件和上网冲浪的各种知识，使读者循序渐进地掌握各种电脑操作技巧。本系列丛书基本涵盖了所有的电脑基本知识，语言通俗易懂，实例丰富多彩，结构清晰明了，既可作为各类电脑培训班的教程，也可作为速查手册。

《电脑大看台》系列丛书首期共包括 6 册，分别是《电脑入门专家指导》、《电脑办公专家指导》、《中文版 Word 2002 排版专家指导》、《中文版 Excel 2002 电子表格制作专家指导》、《电脑上网专家指导》和《中文 Authorware 6.x 多媒体制作专家指导》。这 6 册图书前后呼应，内容相互衔接，用户可根据需要进行选择学习。各册图书的特点如下：

- 《电脑入门专家指导》：本书主要介绍了电脑的基本常识、电脑管理、使用电脑的正确方法、智能 ABC 与五笔字型输入法等基本知识。

- 《电脑办公专家指导》：Office 2000/XP 软件是一个大型的办公套装软件，其中包括：文字处理软件 Word、电子表格制作软件 Excel、幻灯片制作软件 PowerPoint、网页制作软件 FrontPage 等。其中，大家在工作中使用较多的是 Word、Excel 与 PowerPoint，因此，本书主要介绍了这三个软件的法。

- 《中文版 Word 2002 排版专家指导》：本书通过精心挑选的一组常用电子文档排版实例（会议通知、宣传海报、个人简历表、杂志、论文、邀请函和数学试卷等），更深入地介绍了 Word 2002 的法。

- 《中文版 Excel 2002 电子表格制作专家指导》：本书通过精心挑选的一组电子表格制作和数据处理实例（工资表、销售统计表、家庭收支表、个人简历表等），更深入地介绍了 Excel 2002 的法。

- 《电脑上网专家指导》：本书根据 Internet 的主要用途详细地介绍了 Internet 的使用方法，其内容包括：Internet 基本常识、上网设置、网络浏览方法与技巧、资源搜索方法与下载、电子邮件收发和个人网站构建等。

- 《中文 Authorware 6.x 多媒体制作专家指导》：本书深入介绍了中文 Authorware 6.x 的各种功能和使用技巧，包括文本、图形与图像应用，对象的显示与擦除，动画设计，多媒体信息应用，交互控制，决策判断，导航控制，程序编写，素材组织与作品发行等。

本册图书由晓雨主编，参与编写的还有孟祥春、董启山、胡仲生、柳传祥、张帅武、刘继恒、程丰收、赵永红、马长乐等。由于水平有限，错误和疏漏之处在所难免，敬请广大读者批评指正。

<http://www.china-ebooks.com>

编 者

2003 年 1 月

目 录

第 1 章	初识 Authorware 6.x	1
1.1	Authorware 6.x 功能与特点	1
1.1.1	Authorware 6.0 的功能	1
1.1.2	Authorware 6.0 的特点	2
1.1.3	Authorware 6.5 的新特点	2
1.2	Authorware 6.0 程序界面	3
1.2.1	启动 Authorware 6.0	3
1.2.2	Authorware 6.0 工作界面	4
1.2.3	设计窗口	9
1.2.4	退出 Authorware 6.0	10
第 2 章	应用文本和图形图像	11
2.1	显示图标	11
2.1.1	应用显示图标	11
2.1.2	演示窗口	12
2.1.3	绘图工具箱	15
2.1.4	显示图标的命名	15
2.1.5	显示图标属性对话框	16
2.2	应用图形	19
2.2.1	绘制图形	19
2.2.2	编辑图形	22
2.2.3	设置图形样式	28
2.2.4	调整图形的位置	30
2.2.5	图形的覆盖模式	33
2.3	应用图像	37
2.3.1	导入外部图像	37
2.3.2	设置图像属性	40
2.4	应用文本	42
2.4.1	输入文本	42
2.4.2	编辑文本	43
2.4.3	设置文本风格	46
2.4.4	在文本中插入变量	53



	2.4.5 导入外部文本	56
目 录	第3章 对象的显示与擦除	57
	3.1 设置过渡显示效果	57
	3.2 调整不同显示图标中内容的放置次序	60
	3.3 变量的更新显示	63
	3.4 擦除前面的显示内容	63
	3.5 对象的延时显示	64
	3.5.1 等待图标	64
	3.5.2 等待图标属性对话框	65
	3.5.3 等待图标的典型设置	66
	3.6 对象的擦除	68
	3.6.1 擦除图标属性对话框	68
	3.6.2 设置擦除效果的步骤	69
	3.7 编辑多个显示图标	71
	3.7.1 同时显示多个显示图标的内容	71
	3.7.2 在设计窗口中预览显示图标中的内容	72
	3.7.3 同时编辑多个显示图标中的对象	72
	3.8 图标的复制、移动与组合	73
	3.8.1 移动与复制图标	74
	3.8.2 应用群组图标	75
	第4章 动画设计	77
	4.1 移动图标	77
	4.1.1 移动图标的移动对象	77
	4.1.2 移动图标的移动类型	77
	4.1.3 移动图标属性对话框	78
	4.1.4 创建动画的基本操作	79
	4.1.5 移动图标的“层”属性	81
	4.2 终点定位动画	84
	4.2.1 创建终点定位动画的操作	84
	4.2.2 设置动画的时间和同步性	87
	4.2.3 调整显示对象的前后位置	87
	4.3 直线定位动画	88
	4.3.1 创建直线定位动画的操作	89
	4.3.2 越界处理选项的设置	91
	4.3.3 设置目的点位置变量	92
	4.3.4 利用随机函数为变量赋值	93
	4.3.5 利用转向函数实现循环	93



4.4	平面定位动画	94
4.4.1	创建平面定位动画的操作	94
4.4.2	设置目的点位置变量	96
4.4.3	利用系统函数为变量赋值	97
4.4.4	设置程序循环	97
4.4.5	设置连续动画	98
4.4.6	延时设置	98
4.5	路径移动动画	99
4.5.1	创建路径移动动画的操作	99
4.5.2	同步方式与移动条件	101
4.5.3	使用变量对移动进行控制	102
4.5.4	折线路径动画	107
4.5.5	曲线路径动画	109
4.5.6	封闭路径动画	111
4.6	路径定位动画	113
4.6.1	创建路径定位动画的操作	113
4.6.2	路径定位动画与路径移动动画的比较	116
第 5 章	多媒体信息应用	117
5.1	声音的应用	117
5.1.1	声音图标属性对话框	117
5.1.2	在程序中添加声音	119
5.2	数字化电影的应用	121
5.2.1	数字化电影图标属性对话框	121
5.2.2	使用位图序列制作数字化电影	124
5.3	视频信息的应用	126
5.3.1	使用视频信息前的准备工作	126
5.3.2	视频信息播放设置	127
5.4	媒体同步功能	130
5.4.1	媒体同步的操作	130
5.4.2	媒体同步属性对话框	132
第 6 章	实现交互控制	135
6.1	交互图标概述	135
6.1.1	创建交互的基本操作	135
6.1.2	创建交互的基本原则	137
6.1.3	交互的各种响应类型	138
6.1.4	交互图标属性对话框	138
6.2	按钮响应	141



6.2.1	按钮响应属性对话框	142
6.2.2	按钮响应示例——精彩美食欣赏 (1)	144
6.3	热区域响应	147
6.3.1	热区域响应属性对话框	147
6.3.2	热区域响应示例——精彩美食欣赏 (2)	148
6.4	热对象响应	153
6.4.1	热对象响应属性对话框	153
6.4.2	热对象响应示例——轿车介绍	154
6.5	目标区响应	156
6.5.1	目标区响应属性对话框	156
6.5.2	目标区响应示例——对号入座 (1)	156
6.6	下拉菜单响应	161
6.6.1	下拉菜单响应属性对话框	162
6.6.2	下拉菜单响应示例——精彩美食欣赏 (3)	163
6.7	条件响应	165
6.7.1	条件响应属性对话框	165
6.7.2	条件响应示例——对号入座 (2)	166
6.8	文本输入响应	167
6.8.1	文本输入框属性对话框	167
6.8.2	文本输入响应属性对话框	169
6.8.3	文本输入响应示例——验证用户名和密码 (1)	170
6.9	按键响应	173
6.9.1	按键响应属性对话框	173
6.9.2	按键响应示例——移动棋子	174
6.10	重试限制响应	178
6.10.1	重试限制响应属性对话框	178
6.10.2	重试限制响应示例——验证用户名和密码 (2)	178
6.11	时间限制响应	180
6.11.1	时间限制响应属性对话框	180
6.11.2	时间限制响应示例——验证用户名和密码 (3)	181
第 7 章	实现决策判断	183
7.1	决策判断分支结构	183
7.1.1	创建决策判断分支结构的操作	183
7.1.2	决策判断图标属性对话框	185
7.1.3	分支属性对话框	187
7.2	决策判断示例——识图游戏	187



第 8 章 实现导航控制	191
8.1 框架图标概述	191
8.1.1 利用框架图标创建框架结构的操作	191
8.1.2 导航控制按钮	194
8.1.3 框架图标的内部结构	196
8.1.4 框架图标属性对话框	199
8.2 导航图标	199
8.2.1 导航图标属性对话框	199
8.2.2 向前查找	200
8.2.3 附近查找	200
8.2.4 任意查找	201
8.2.5 计算查找	203
8.2.6 文本查找	205
8.3 框架结构的实际应用	206
8.3.1 创建矩形按钮系统	207
8.3.2 创建自定义按钮系统	208
8.4 使用超文本	211
8.4.1 自定义超文本风格	211
8.4.2 应用超文本风格	212
第 9 章 变量、函数、表达式和语句	214
9.1 使用变量、函数、表达式和语句的途径	214
9.1.1 在图标属性对话框中使用变量、函数和表达式	214
9.1.2 在文本中嵌入变量、函数或表达式	215
9.1.3 在计算图标中使用变量、函数、表达式或语句	215
9.1.4 在附属计算窗口中使用变量、函数、表达式或语句	216
9.2 变量	218
9.2.1 变量的数据类型	218
9.2.2 系统变量和自定义变量	219
9.2.3 使用系统变量的方法	219
9.2.4 使用自定义变量的方法	221
9.3 函数	224
9.3.1 参数和返回值	224
9.3.2 使用系统函数的方法	224
9.3.3 加载外部函数	226
9.4 表达式	227
9.4.1 运算符	227
9.4.2 表达式	228



9.5	语句	230
9.5.1	条件语句	230
9.5.2	循环语句	233
9.6	循环应用示例	236
9.6.1	神秘变幻的演示窗口	236
9.6.2	形似蜘蛛网的包络线	237
9.6.3	奇妙的单选按钮	239
第 10 章	知识对象	242
10.1	Authorware 6.0 模块概述	242
10.1.1	创建模块的操作	242
10.1.2	使用模块的方法	244
10.2	Authorware 6.0 中的知识对象	245
10.2.1	Assessment 类型的知识对象	246
10.2.2	File 类型的知识对象	247
10.2.3	Interface Components 类型的知识对象	247
10.2.4	Internet 类型的知识对象	248
10.2.5	New File 类型的知识对象	248
10.2.6	RTF Objects 类型的知识对象	248
10.2.7	Tutorial 类型的知识对象	248
10.2.8	图标调色板设置类型的知识对象	249
10.3	知识对象应用示例	250
10.3.1	标准的 Windows 消息框	250
10.3.2	随心所欲看电影	253
10.3.3	检测磁盘空间和光驱盘符	256
第 11 章	应用库组织素材与作品发布	259
11.1	组织素材的方法及库的概念	259
11.2	库的应用与编辑	260
11.2.1	库的建立	261
11.2.2	库的引用	263
11.2.3	库的编辑	264
11.3	打包和发布作品	268
11.3.1	库的打包	268
11.3.2	程序的打包	269
11.3.3	路径的使用	271
11.3.4	发布文件的组织	271
11.3.5	Web 打包功能	272
11.4	“一触即发”功能	275



11.4.1	“一触即发”功能的设置	275
11.4.2	使用“一触即发”功能发布作品	275
11.4.3	同时发布多个作品	276
第 12 章	Authorware 6.0 使用技巧	278
12.1	在 Authorware 6.0 中制作特效字的方法	278
12.2	在 Authorware 6.0 中制作环绕文字	281
12.3	用 Authorware 6.0 制作浮动文字特效	284
12.3.1	准备素材	284
12.3.2	制作程序流程线	287
12.4	在 Authorware 6.0 中画虚线的方法	290
12.4.1	利用图形工具画虚椭圆	290
12.4.2	用函数绘制虚直线	292
12.5	在 Authorware 6.0 中制作鼠标指针跟随效果	293
12.6	在 Authorware 6.0 中实现内容闪烁	297
12.7	在 Authorware 6.0 中制作渐变效果的方法	299
12.7.1	制作直线渐变条	299
12.7.2	制作径向渐变圆	300
12.7.3	制作扇形渐变	301
12.8	用 Authorware 6.0 制作旋转移动对象的方法	302
12.9	用 Authorware 6.0 巧妙实现影音动画	306
12.9.1	动画随声音同步播放	306
12.9.2	声音随动画同步播放	307
12.10	制作倒计时牌	309
12.11	在 Authorware 6.0 中控制 Flash 动画的方法	312

第 1 章 初识 Authorware 6.x

Authorware 是 Macromedia 公司推出的一个功能强大的多媒体开发工具，它能够将视频、音频、图像及动画等多种素材集成到一起并进行合理的安排，最终形成交互性强、富有表现力的多媒体作品。Authorware 所采用的基于设计图标和流程图的程序设计方法，使多媒体的创作更加方便快捷，即使是非专业人士也可利用它轻松地进行多媒体创作。

学习目标

通过本章的学习，读者应能够对 Authorware 6.x 的功能、特点及 Authorware 6.0 的工作界面有一个较为全面的了解。

学习重点

- Authorware 6.0 的功能。
- 图标选择板中各图标的作用。

1.1 Authorware 6.x 功能与特点

作为当今流行的多媒体制作软件，Authorware 6.x 具有十分强劲的功能和突出的特点，下面将对其进行具体介绍。

1.1.1 Authorware 6.0 的功能

Authorware 所具备的多媒体创作功能包括以下三个方面：

(1) 多媒体素材的集成能力。要创作出高水平的多媒体作品，离不开各类专业人士的参与，如美工、摄像和录音师等。Authorware 本身并不能进行声音和数字化电影的生成，在图像处理方面也比不上专业的图像处理软件。但是，Authorware 能够很好地支持多种格式的多媒体文件，并能够把这些多媒体文件集成到一起，以它特有的方式进行合理的组织安排，最后形成一个交互性强、富有表现力的作品。

(2) 文字、图形图像和动画处理能力。虽然在图形图像处理和动画制作等领域有很多非常专业的应用软件，但 Authorware 并不完全依赖于这些专业软件，它自身就具备了文字、图形图像和动画处理能力，能够进行文字编辑、绘制简单图形、缩放图像及控制对象运动等操作，并且在开发过程中可以随时对不满意的地方进行修改。

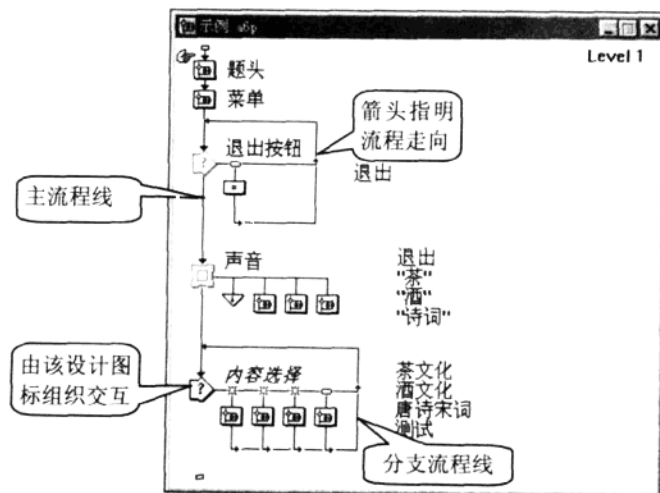
(3) 多样化的交互作用能力。在运用 Authorware 6.0 进行多媒体交互创作时，有多种交互作用响应类型可供用户选择，而每种交互作用响应类型又会对用户的输入做出若干种不同的反馈，对程序流程的控制可简单也可复杂。对于最终生成的程序来说，则可以使用其中的菜单、按钮甚至是屏幕上的一幅图像或一片区域同用户进行交互。



1.1.2 Authorware 6.0 的特点

Authorware 之所以能够受到广大用户的青睐，就因为它除了具有上面所讲述的强大功能外，还具有以下特点：

(1) 直观易用的开发界面。Authorware 6.0 提供了 13 个形象的设计图标，并采用流程线将它们组织起来，这使得整个程序在结构和设计思想上一目了然，初学者非常容易上手，如下图所示即为一个程序流程图。此外，Authorware 6.0 还支持鼠标拖放操作，用户可以将多媒体文件直接从资源管理器或图像浏览器中插入到流程线上、设计图标或库文件中，从而实现可视化操作。



(2) 模块和库的支持。用户可以将开发成果以模块或库的形式进行保存，以便日后反复使用。同时，这也便于分工合作，避免大量的重复劳动。

(3) 提供了设计模板。Authorware 6.0 提供了一种智能化的设计模板，即知识对象。用户可以在多媒体创作过程中根据需要选用不同的知识对象，从而大大提高工作效率。

(4) 提供了系统变量和函数。Authorware 提供了大量的系统变量和函数，运用这些变量和函数可以进行复杂的运算，并允许用户自定义变量和函数。此外，Authorware 还支持 ODBC、OLE 和 ActiveX 技术，利用这些技术，用户可以开发出具有专业水平的应用程序。

1.1.3 Authorware 6.5 的新特点

Authorware 6.5 是 Authorware 的最新版本，与 Authorware 6.0 相比，其主要特点包括：

(1) 改进的用户界面：Authorware 6.5 使流程设计更加方便快捷，它支持直接拖放图标，并使图标间产生链接关系。例如，可以把图标拖动到群组图标作为下一级图标，可以使框架页面和导航图标链接（即把页面图标拖动到导航图标上），使显示对象和移动图标链接，使擦除图标和群组图标链接（包含群组下的所有图标，即全部作为擦除对象）。

(2) 增强的媒体支持：Authorware 6.5 支持 Macromedia Flash MX 文件和 Windows Media Player 所支持的媒体文件，如 ASF、ASX、WMV、IVF 等，用户不用再为 AW 支持的媒体文件类型发愁了，也不用担心自己是否会使用 ActiveX 控件来播放媒体文件



了。此外, Authorware 6.5 也可以动态加载标准 XML 文件中指定的外部文件。

(3) 支持 Macromedia Flash MX 文件: 这一特点和以前版本的特点类似, 但它支持的版本更高了, 兼容性也更好了。

(4) 支持 XML: 在 Authorware 6.0 中已经拥有该特点, 但在 Authorware 6.5 中更新了 XML parser, 支持大型 XML 文件并能与 XML 文件进行交互。

(5) Authorware Application Accessibility: 该特点可以使用户开发的程序更加人性化, 界面更友好。它可以用于知识对象、命令、模块以及使文本发音, 为视频添加标题, 创建更友好的用户界面与菜单, 更加方便地进行测试。它可以自动检测用户系统中是否安装了 TTS (text-to-speech) 引擎, 包括 JAWS 和 WindowEyes。

(6) 增强的计算图标编辑器: 支持动态高亮显示脚本、显示格式等, 从而使用户编写脚本程序时更为方便。

(7) 自定义脚本函数: 用户可以将其他自定义函数保存在 AW 内部, 或者另外保存起来, 这将大大方便用户进行函数的管理, 也使得 AW 的脚本语句变得更强大。

(8) 新增了几个命令: 这使得用户设计流程时更方便, 如拼写检查、BUG 跟踪以及文件导入等。

(9) 新增图标控制属性: Authorware 6.5 新增了 35 个图标控制属性, 使图标的可控属性达到 150 个, 而且每个属性几乎都可以使用对话框来进行设置, 这使得 Authorware 和 Delphi 开发者可以为教育工作者开发出更多、更强大的课件。

(10) 可扩展的命令菜单: 在 Authorware 6.5 中, 系统自动把 Commands 目录下的程序添加到菜单中, 作为其菜单项。

总的来说, 与 Authorware 6.0 相比, Authorware 6.5 改进并不是太大, 因此本书仍以 Authorware 6.0 为主进行介绍, 但其内容也适用于 Authorware 6.5 用户。

1.2 Authorware 6.0 程序界面

Authorware 同其他 Windows 应用软件一样, 具有非常直观的窗口式操作界面, 大大方便了用户的操作。

1.2.1 启动 Authorware 6.0

现今流行的计算机配置都能使 Authorware 很好地运行。Authorware 安装完成后, 执行下述操作即可打开 Authorware 6.0 程序:



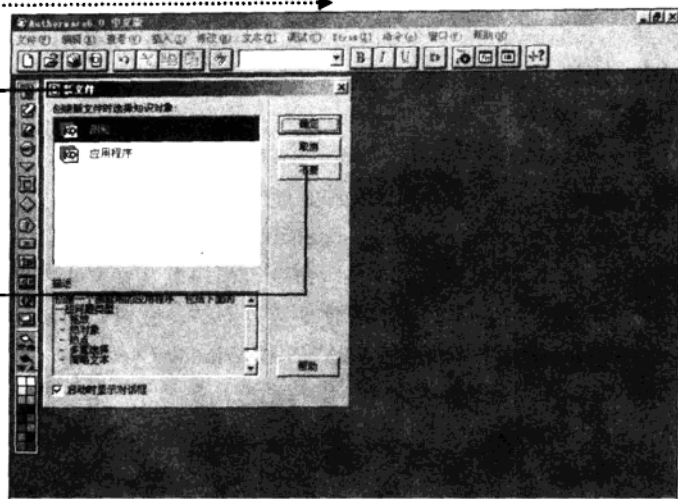
1 单击“开始”按钮

2 在打开的级联菜单中选择 Authorware 6 菜单项



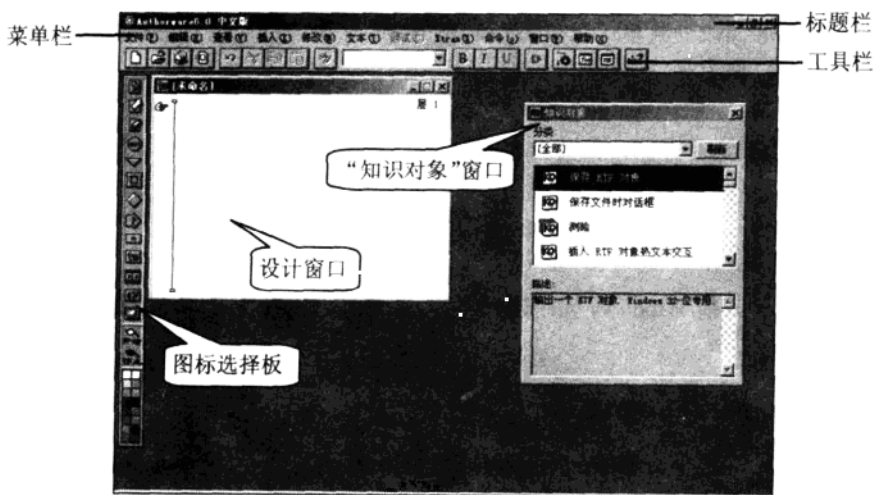
3 Authorware 6.0 程序被启动。在每次启动时，系统都会打开“新文件”对话框，提示用户为新建立的文件选择一个知识对象

4 在此，单击“不要”按钮，关闭“新文件”对话框（关于知识对象的运用，将在后面章节中介绍）



1.2.2 Authorware 6.0 工作界面

启动 Authorware 6.0 后，便进入了如下图所示的 Authorware 6.0 程序主界面。从图中可以看出，该界面主要由标题栏、菜单栏、工具栏、图标选择板、设计窗口和“知识对象”窗口组成。有关知识对象的内容，将在后面相关章节中进行介绍。

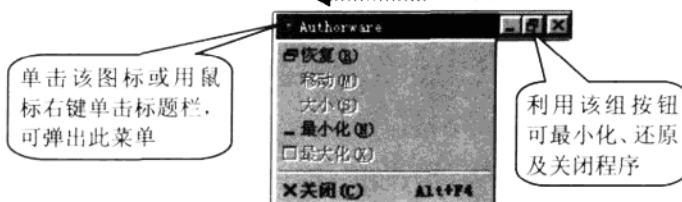


1. 标题栏

同 Windows 应用程序的标题栏相同，Authorware 的标题栏也有“最小化”、“还原”及“关闭”按钮，用户可通过该组按钮最小化、还原及关闭程序。



※ 当程序窗口处于原始状态时，双击其标题栏可将窗口最大化。若需关闭程序，也可双击标题栏上的程序图标。



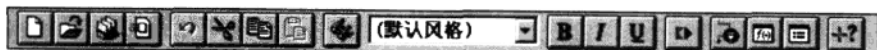
2. 菜单栏

Authorware 6.0 的菜单栏中共包含 11 个菜单,在各菜单的部分菜单项中又包含了子菜单,下面分别对这些菜单进行简单的介绍:

- 文件: 该菜单中提供了文件的创建、打开、关闭、保存、导入以及页面设置、程序打包和发送邮件等菜单项。
- 编辑: 该菜单中提供了常用的编辑操作,如撤销、剪切、复制、粘贴、全部选择及查找、替换等菜单项。
- 查看: 该菜单中提供了查看当前图标、各工具栏及网格的隐藏与显示等菜单项。
- 插入: 该菜单中提供了插入知识对象、图像、OLE、ActiveX 控件及媒体素材等菜单项。
- 修改: 该菜单中提供了修改文件和图标的属性的操作,如对齐、群组、拆分群组、放置到前景或背景等菜单项。
- 文本: 该菜单中提供了文字的字体、大小、对齐、数字格式及应用和定义风格等菜单项。
- 控制: 该菜单中提供了对程序的运行和调试进行控制的菜单项。
- Xtras: 该菜单中提供了库链接、拼写检查和其他(如 WAV 文件向 SWA 文件转化)菜单项。
- 命令: 该菜单中提供了连接 Authorware 在线资源、打开 SCO 元数据(metadata)编辑器和 RTF 对象编辑器以及查找 Xtras 等菜单项。
- 窗口: 该菜单中提供了各种属性对话框的入口,以及在演示窗口和设计窗口之间进行切换、打开“函数”和“变量”窗口、设置按钮和鼠标指针形状、浏览外部媒体等菜单项。
- 帮助: 该菜单中提供了 Authorware 的帮助信息,这些信息无论是对于初学者还是 Authorware 高手都具有很高的参考价值。

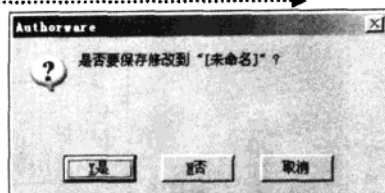
3. 工具栏

Authorware 6.0 的工具栏如下图所示,其中提供了 18 种常用工具,这些工具按功能可分为文件操作、编辑操作、文本样式、程序运行、函数与变量以及帮助等六大类,并且在菜单中分别有与之对应的菜单项。

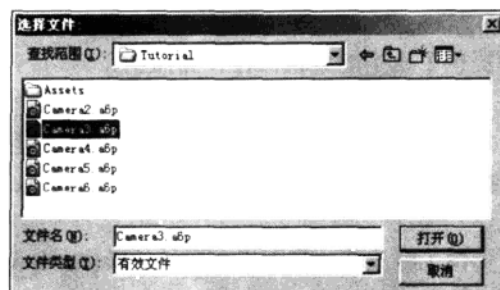


(1) 文件操作类。文件操作类工具中包含下述几个按钮:

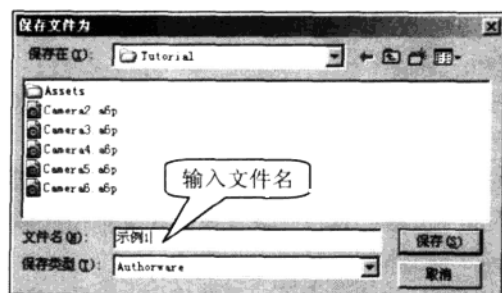
- (新建): 该按钮用于创建新文件,单击该按钮将打开一个“未命名”文件设计窗口。若在单击该按钮之前尚未保存当前文件的话,则系统将弹出一个对话框,询问用户是否保存当前文件,如下图所示。与该按钮功能相同的为“文件”|“新建”|“文件”菜单项。



►  (打开): 该按钮用于打开已有文件, 单击该按钮将打开一个“选择文件”对话框, 让用户从中选择需打开的文件, 如下图所示。同样, 若在单击该按钮之前尚未保存当前文件, 系统将弹出询问用户是否保存当前文件的对话框。与该按钮功能相同的为“文件”|“打开”|“文件”菜单项。



►  (全部保存): 该按钮用于将当前打开的所有文件 (程序文件、库文件等) 全部存盘。若是第一次保存文件, 则系统将打开“保存文件为”对话框, 让用户为文件命名, 如下图所示。与该按钮功能相同的为“文件”|“全部保存”菜单项。



►  (导入): 该按钮用于直接向流程线、显示图标、交互作用图标中导入文本、图形、音频及视频文件等, 单击该按钮, 系统将打开“导入哪个文件?”对话框, 让用户从中选择需导入的文件, 如下图所示。与该按钮功能相同的为“文件”|“导入”菜单项。

