

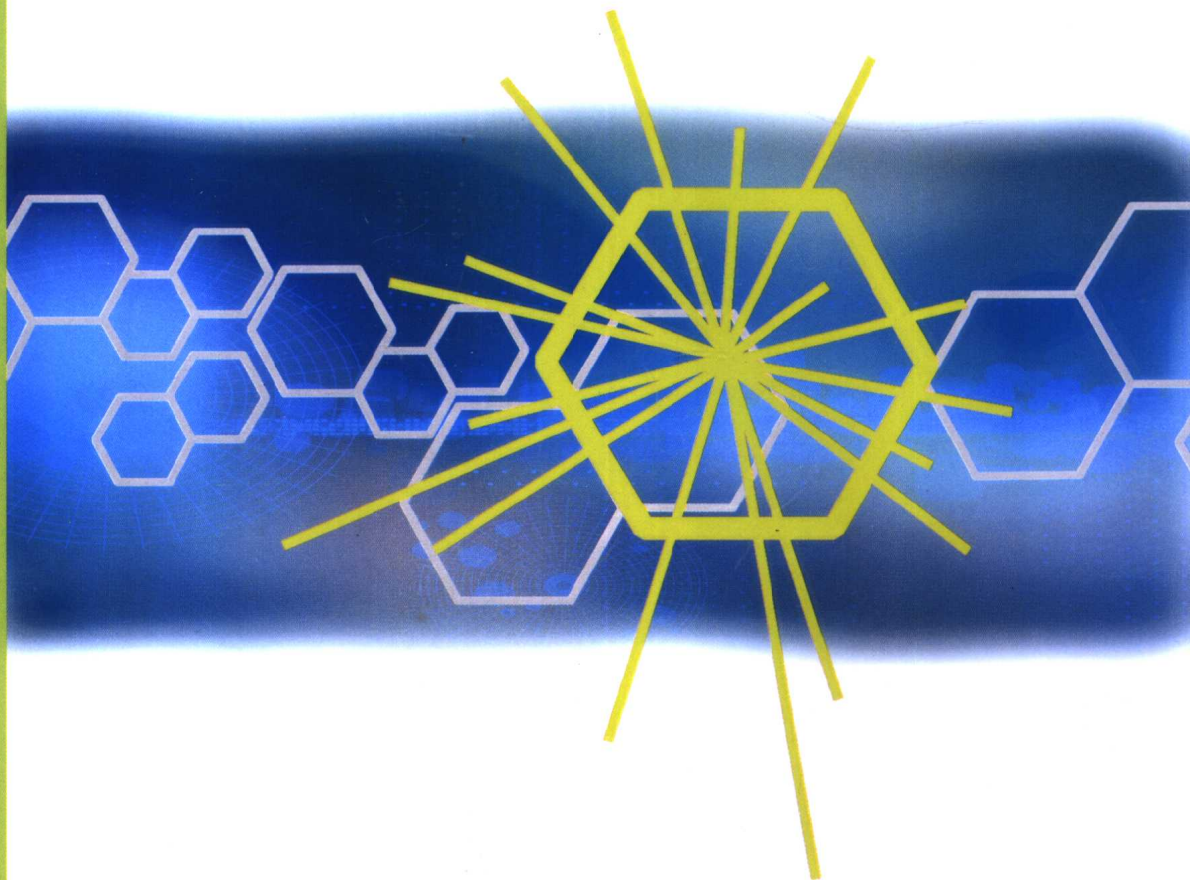


零点起航——图形图像及多媒体软件系列教材

Authorware 6.5

多媒体制作基础教程

© 零点工作室 编著



机械工业出版社
CHINA MACHINE PRESS

零点起航 —— 图形图像及多媒体软件系列教材

Authorware 6.5 多媒体制作基础教程

零点工作室 编著



机械工业出版社

本书以 Authorware 6.5 为蓝本, 从基础入手, 通过大量的实例练习, 系统全面地介绍了 Authorware 中各个图标的使用方法, 详细说明了如何在多媒体作品中引入图片、声音、动画等素材, 以及如何实现过渡特技效果、路径动画、分支控制和用户交互, 介绍了 Authorware 中变量和函数的使用、知识对象的概念、库和模组的使用以及程序的调试、打包和发布方法。通过本书的学习, 读者可以轻松掌握多媒体的基本知识和制作方法。

本书内容全面, 语言流畅, 实例丰富, 图文并茂, 注重理论联系实际。本书可供从事多媒体创作的设计者及相关工作人员学习和参考, 尤其适合作为大、中专院校和培训班教材使用。

图书在版编目 (CIP) 数据

Authorware 6.5 多媒体制作基础教程/零点工作室编著. —北京:
机械工业出版社, 2003.10

零点起航——图形图像及多媒体软件系列教材

ISBN 7-111-13123-1

I. A ... II. 零 ... III. 多媒体—软件工具, Authorware 6.5—
教材 IV. TP311.56

中国版本图书馆 CIP 数据核字 (2003) 第 085014 号

机械工业出版社 (北京市百万庄大街 22 号 邮政编码 100037)

责任编辑: 商红云

封面设计: 陈 沛 责任印制: 路 琳

北京机工印刷厂印刷·新华书店北京发行所发行

2004 年 1 月第 1 版第 1 次印刷

787mm×1092mm¹/₁₆·20.25 印张·499 千字

定价: 33.00 元 (含 1CD)

凡购本书, 如有缺页、倒页、脱页, 由本社发行部调换

本社购书热线电话 (010) 68993821、88379646

封面无防伪标均为盗版

系列教材序言

随着时代的发展,计算机已经进入千家万户,成为无数人学习、生活和工作中不可或缺的帮助和工具。除了游戏娱乐、打字上网之外,很多人希望还能够利用计算机处理自己的照片、设计自己的动画、编辑影片和制作多媒体程序。这些工作虽然并不很复杂,但是对于许多刚刚涉足这个领域、基础比较薄弱的朋友,却有一种无从下手的感觉。

零点起航——图形图像及多媒体软件系列教材的出发点就是为从零开始的初级用户提供自学和培训的教材,这些用户包括大中小学教师、高校学生和广告、工程设计人员等。整套教材由 7 本书组成,每本书都介绍了一种图形图像及多媒体制作领域常用的软件:

- (1)《Authorware 6.5 多媒体制作基础教程》
- (2)《Flash MX 动画制作基础教程》
- (3)《Photoshop 7.0 图像处理基础教程》
- (4)《Premiere 6.5 影视制作基础教程》
- (5)《AutoCAD 2002 机械工程绘图基础教程》
- (6)《SolidWorks 2001Plus 三维 CAD 设计基础教程》
- (7)《Solid Edge V12 三维 CAD 设计基础教程》

整套教材从基础培训的角度入手,在内容的选取和章节的设置上充分考虑了初学者的实际需要,力求简明清晰、通俗易懂。在详细讲解软件功能和用法的同时,引导读者练习一些针对性、实用性很强的实例,以加深对内容的理解。在每章的最后,都附带了一些习题,通过对这些习题的思考和练习,读者可以对该章所学内容有更加深刻的认识。这套教材的作者都是长期从事图形图像及多媒体制作工作的专业人员,具有丰富的实践经验,在写作过程中融入了多年实际经验和体会,为初学者提出了许多有益的建议。

零点起航——图形图像及多媒体软件系列教材中的各本书自成体系,读者可以根据自己的实际需要选择其中的某本书。

希望这套教材对您的学习、工作和生活有所帮助。

零点工作室

2003 年 6 月

前 言

多媒体技术的发展日新月异,触角已经伸向社会生活的各个角落,在诸如商品展示、导游导购、企业宣传、教育培训等方面扮演着越来越重要的角色。

多媒体创作工具能够提供给设计者一个自动生成程序代码的综合环境,使设计者不需编程就可以将文字、声音、图形、图像、动画和视频等多种媒体组合在一起,从而制作出一个完整的作品。多媒体创作工具有很多种,其中美国 Macromedia 公司的 Authorware 是这个领域的佼佼者,该产品曾获 PC 多媒体创作工具类最有价值产品奖。

本书以 Authorware 6.5 为蓝本,从基础入手,深入浅出地讲解了 Authorware 的基本功能,尽可能详细地介绍了各种功能图标和系统选项的含义及用法,并通过实例练习加深读者对内容的理解。书中列举的大量实例,稍加修改就可以应用于实际的开发工作。

全书共分 16 章,内容按照由易到难、循序渐进的规律进行安排。第 1、2 章介绍 Authorware 的基础知识及常用程序调试方法;第 3、4 章介绍图形、图像、文字的显示及显示模式;第 5 章介绍图标属性的设置以及如何添加显示效果;第 6 章介绍如何用等待图标和擦除图标来控制程序显示内容;第 7、8 章介绍如何在作品中添加声音和动画;第 9 章介绍如何使用变量与函数增强程序功能;第 10 章介绍如何利用运动图标产生路径动画;第 11 章介绍文件属性的设置及如何对程序进行规划;第 12 章介绍交互图标各种交互类型的属性及使用方法;第 13 章介绍决策、导航和框架图标的应用;第 14 章介绍知识对象的概念和基础应用;第 15 章介绍如何利用库及模组对媒体素材进行管理;第 16 章介绍如何把作品打包交付用户使用。

本书内容详实,图文并茂,操作性强,适合对多媒体制作感兴趣的初、中级读者阅读。通过学习本书,可以使基础比较薄弱的读者较快地掌握多媒体的基本知识和制作方法,轻松设计出自己的多媒体作品。

零点工作室

2003 年 6 月

目 录

系列教材序言

前言

第1章 Authorware 简介	1	5.3 对象的位置	75
1.1 怎样创作多媒体	1	5.4 小结	82
1.2 Authorware 的特点	2	5.5 习题	82
1.3 认识 Authorware	3	第6章 程序暂停与内容擦除	84
1.4 Authorware 6.5 新增功能	14	6.1 控制程序暂停	84
1.5 小结	18	6.2 使用擦除图标	87
1.6 习题	18	6.3 最简单的自动运行	92
第2章 程序的创建与调试	19	6.4 小结	94
2.1 创建一个简单的多媒体程序	19	6.5 习题	95
2.2 程序的调试	24	第7章 声音与动画的使用	96
2.3 文件的基本操作	26	7.1 声音的使用	96
2.4 小结	28	7.2 Voxware 编码器的使用	101
2.5 习题	28	7.3 将 WAV 文件转化为 SWA 文件	106
第3章 图形图像的应用	29	7.4 动画的使用	107
3.1 绘制图形	29	7.5 电影与其他媒体同步	112
3.2 设置图形样式	36	7.6 动画画面的擦除	115
3.3 图像的使用	39	7.7 小结	116
3.4 图片的显示模式	43	7.8 习题	117
3.5 小结	48	第8章 网络动画的使用	118
3.6 习题	48	8.1 使用 Gif 动画	118
第4章 文本的使用	50	8.2 使用 Flash 动画	122
4.1 输入文字并设置字体样式	50	8.3 QuickTime 动画的使用	127
4.2 设置文字显示样式	54	8.4 为电影添加字幕	130
4.3 自定义文字风格	57	8.5 小结	131
4.4 使用 TXT 文件或 Word 文档	60	8.6 习题	131
4.5 小结	65	第9章 变量与函数的使用	133
4.6 习题	66	9.1 Authorware 的变量和函数	133
第5章 显示图标的属性	68	9.2 认识计算图标	138
5.1 图标属性对话框	68	9.3 变量及其运算	145
5.2 【Display】(显示) 属性	70	9.4 系统变量和系统函数	149

9.5 系统函数和系统变量应用练习	151	12.15 习题	247
9.6 为程序添加解说和音乐	156	第 13 章 决策、导航及框架	249
9.7 信息对话框	161	13.1 决策图标	249
9.8 小结	164	13.2 框架图标	256
9.9 习题	164	13.3 导航图标	260
第 10 章 使用路径动画	165	13.4 超文本链接	264
10.1 设计简单的路径动画	165	13.5 小结	268
10.2 运动类型及属性	167	13.6 习题	268
10.3 运动图标的层次概念	175	第 14 章 知识对象	269
10.4 路径动画的运动控制	178	14.1 认识知识对象	269
10.5 小结	180	14.2 教学测试题	270
10.6 习题	180	14.3 信息对话框	274
第 11 章 图标管理和文件属性	182	14.4 利用滚动条调节动画 播放速度	279
11.1 图标管理	182	14.5 RTF 文件的编辑及应用	284
11.2 为程序添加注释	186	14.6 小结	290
11.3 文件属性	187	14.7 习题	291
11.4 小结	193	第 15 章 程序素材管理	292
11.5 习题	194	15.1 外部文件方式	292
第 12 章 程序的交互控制	195	15.2 外部媒体浏览器	293
12.1 认识交互图标	195	15.3 使用【Library】(库)	294
12.2 按钮响应	197	15.4 利用模组保存常用内容	301
12.3 热区响应	207	15.5 自定义图标	304
12.4 交互响应的属性	210	15.6 小结	306
12.5 热物响应	214	15.7 习题	306
12.6 目标区域响应	217	第 16 章 打包与发布	307
12.7 下拉菜单响应	223	16.1 作品发布的设置	307
12.8 条件响应	228	16.2 作品的发布	312
12.9 响应按键动作	232	16.3 发布程序要注意的事项	314
12.10 文字输入响应	236	16.4 小结	314
12.11 限次输入	239	16.5 习题	314
12.12 限时输入	240		
12.13 事件响应	242		
12.14 小结	247		

第 1 章 Authorware 简介

多媒体技术是一种受到广泛欢迎的信息技术，它能够以图文声像等多种媒体形式来描述事物，能够以最贴近自然的交互手段向人们传递信息。正是由于这些突出的特点，多媒体技术在社会生活的各个方面，特别是在教育和宣传领域，发挥着日益重要的作用。从多媒体教学软件、电子游艺节目、多媒体导航导购到网上冲浪、电子商务等等，多媒体技术无处不在地发挥其独特的魅力。

下面就让我们一起走进多媒体的艺术殿堂。

1.1 怎样创作多媒体

多媒体作品到底是如何制作的呢？制作起来困难吗？下面我们就先来简单地了解一下这些问题。

如同影视作品的创作一样，多媒体作品的制作一般也要经过系统分析、整体设计、程序开发、应用评价、作品发布等五个基本阶段。其中最重要的一步就是作品素材的制作合成阶段（程序开发），这就是我们通常意义上的多媒体制作。早期的多媒体作品是利用计算机编程语言如 Visual Basic、Visual C++ 等来设计的，需要创作人员具有较强的逻辑运算能力和编程调试技巧，这对于一般人来说是比较困难的。这也就是为什么早期多媒体作品的制作投资大、周期长、难以普及的原因。

多媒体创作工具的出现使人们从繁琐复杂的编程工作中解脱出来，以往需要用大量复杂的程序才能实现的功能，现在用一个简单的图标就可以实现，从而极大地简化了多媒体作品的创作，使之日渐普及，真正成为人们喜闻乐见、易学爱用的一种表现方式，开创了多媒体技术的新局面。

多媒体制作工具能够提供给设计者一个自动生成程序代码的综合环境，使设计者可以简单地将文字、声音、图形、图像、动画等多种媒体素材组合在一起，形成一套完整的多媒体程序。

由于多媒体制作工具是一个对媒体素材整合制作的工具，对于图形、图像、声音、动画的处理能力相对较弱，因此最好使用其他一些软件来对素材进行编辑处理，如利用 Photoshop 处理图像，利用 3DS MAX 生成三维动画，用 Flash 来制作二维平面动画，用 Premiere 来编辑电影等。诚然，没有这些软件也能够制作简单的多媒体作品，但是要想设计出一个理想的多媒体作品，这些软件的帮助就是不可缺少的。

一般常见的多媒体创作工具主要有方正奥思、洪图、Authorware、Director 等，其中以 Authorware 的使用最为广泛。

1.2 Authorware 的特点

Authorware 是美国 Macromedia 公司的产品, 自 1987 年问世以来, 在国际上已经成为课件制作、网络培训和远程教育领域的标准开发工具, 半数以上的多媒体作品都是利用它设计的。它能够综合利用各种多媒体数据和资源, 创建具有良好交互性和强大表现力的多媒体作品。1993 年, Authorware 被介绍到中国, 历经了多个版本的升级, 目前已经发展到了 V6.5 版。

相对于其他计算机编程语言和多媒体创作工具, Authorware 具有许多突出的特点:

(1) 丰富的图标工具。Authorware 是利用图标来组织多媒体信息的, 每个图标都是一个独立的程序模块, 可以实现包括图形图像、文字声音、视频动画等内容的引用和显示。Authorware 提供的图标工具使用户不需编程就可以编制简单的多媒体作品。

(2) 基于流程线的程序结构。Authorware 用流程线组织图标, 可以实现分支、循环、导航和交互, 用户可以清晰地了解程序的执行路线, 便于分析调试, 也便于进行结构化的程序设计。

(3) 集成的用户界面。Authorware 能够给设计者提供一个高效的程序设计界面, 能够方便地进行搭建程序流程结构、引用各种媒体素材、调试程序等工作, 并且可以在屏幕上立即显示出程序的运行效果。

(4) 支持丰富的媒体类型。Authorware 能够支持多种类型的文件, 如图像文件有 BMP、TIF、TGA、PCX、JPG、PSD 等, 声音文件有 WAV、MID、MP3 等, 动画文件有 FLI、FLC、AVI、MPEG 等。通过 ActiveX 控件还可以支持 Gif 动画、Flash 动画、QuickTime 动画以及 HTML 网页等。

(5) 动态画面。Authorware 不仅能够播放一些外部制作好的动画及视频图像, 还能够通过程序控制展示窗口内对象的移动以形成简单的路径动画。另外, 还可以使用一些特殊的显示或擦除过渡效果, 如马赛克、淡入淡出, 使程序画面显得生动有趣、丰富多彩。

(6) 应用连接。Authorware 能够通过标准接口访问外部数据库、调用外部应用程序, 还可以通过对 Active X 控件的支持来实现更多更复杂的功能。

(7) 编程环境。Authorware 具有丰富的变量和函数, 能够实现诸如循环、条件分支、数字计算、逻辑操作等程序功能, 可以通过编程有效地加强对各种媒体内容的控制能力。

(8) 打包发布。Authorware 的作品在设计完成后, 可以通过发布程序, 形成独立的、与平台无关的应用程序, 使之可以脱离开 Authorware 制作环境而独立运行于 Windows 之下。

(9) 网络应用。通过发布程序还可以将利用 Authorware 制作的多媒体作品打包为可以在网络环境下运行的多媒体程序。采用知识流技术使普通上网用户(通过调制解调器)可以流畅地播放多媒体作品。

总之, Authorware 具有图形化的用户界面、多种图标工具、良好的调试环境, 简单直观, 易学易用, 用户几乎不需要输入一行代码就可以制作一个简单的多媒体作品。这种

简便易用的特点使它特别适合作为普通用户进行多媒体创作的工具。

1.3 认识 Authorware

Authorware 6.5 安装后约有 100MB。一般来讲, Authorware 的安装向导会引导你顺利完成整个安装。系统安装好以后,就可以在 Windows 桌面的  按钮的【程序】菜单中发现【Macromedia Authorware 6.5】菜单项。

运行 Authorware 6.5 软件,屏幕上会出现 Authorware 6.5 的设计界面,如图 1-1 所示。

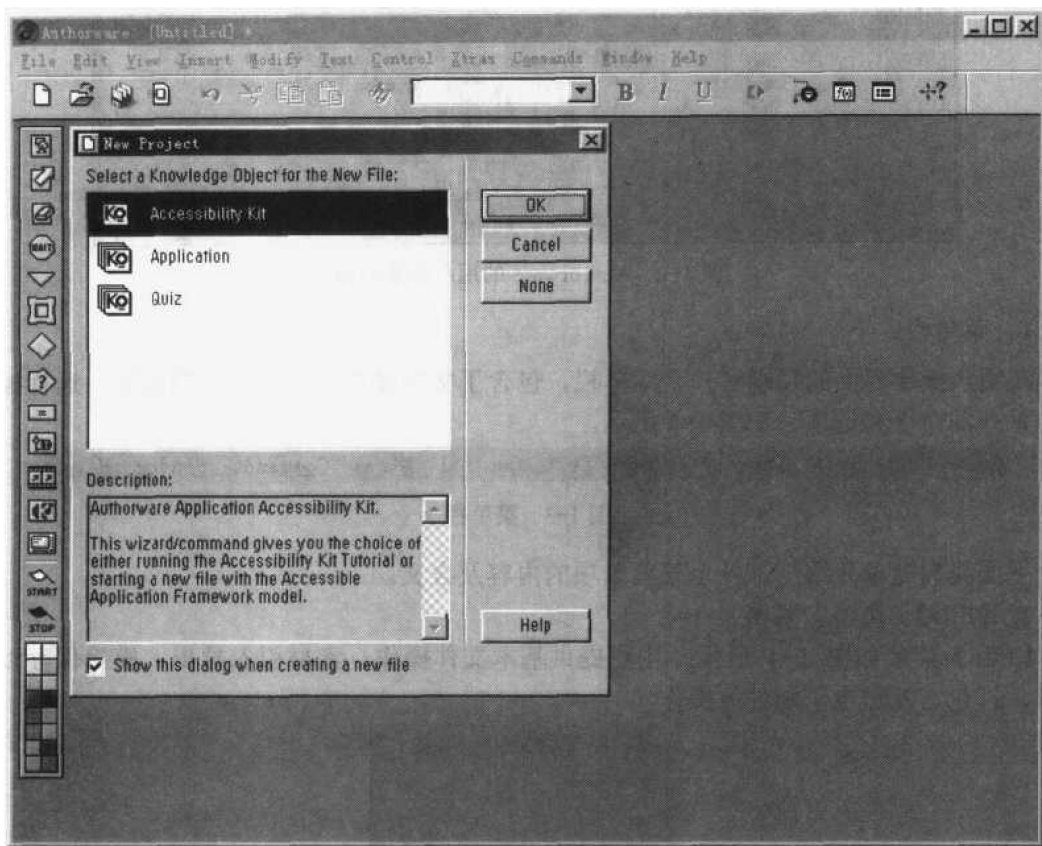


图 1-1 运行 Authorware 6.5

其中【New Project】对话框是利用向导程序来产生新的应用程序或进行单元测试等,一般我们并不使用它。如果我们希望以后再打开 Authorware 6.5 时不出现这个对话框,只要取消对【Show this dialog at startup】项的选择就可以了。单击  按钮,进入用户设计界面,如图 1-2 所示。

Authorware 的用户设计界面主要包括菜单栏、常用工具栏、图标工具栏、程序流程窗口和知识对象窗口等。下面简要介绍一下,使大家有一个感性认识。它们的具体应用方法,将在后面的章节中学习。

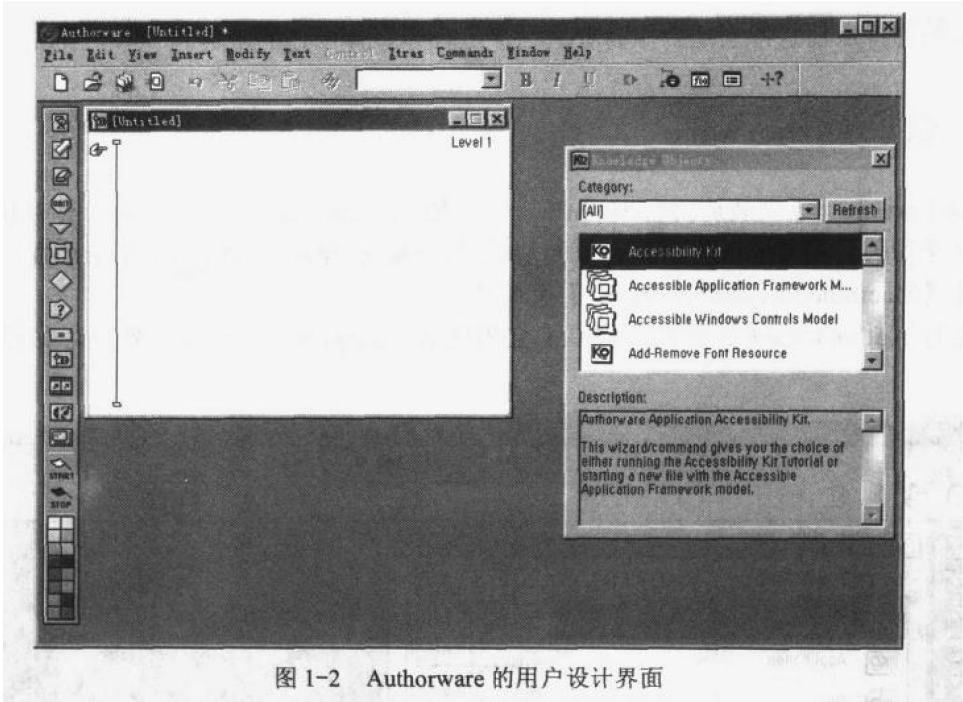


图 1-2 Authorware 的用户设计界面

1.3.1 菜单栏

在用户操作界面的顶端有一个菜单栏，包含了文件操作、编辑、窗口设置、运行控制等一系列的命令和选项，如图 1-3 所示。

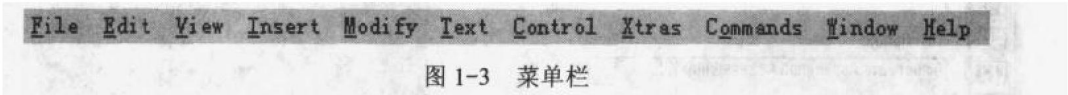


图 1-3 菜单栏

下面我们简单介绍一下各个菜单选项的内容及含义。

1. 【File】（文件）菜单

【File】菜单如图 1-4 所示，主要提供基本文件操作、素材引入导出、模组保存以及打印、打包、发送电子邮件等操作。

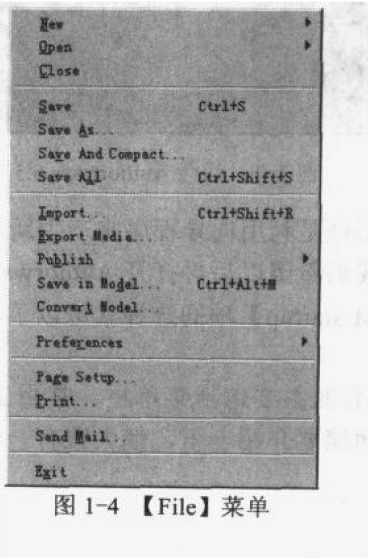


图 1-4 【File】菜单

菜单中各选项的含义如下：

- **【New】**：新建一个文件、库或工程文件。
- **【Open】**：打开一个已有文件或库。
- **【Close】**：关闭设计窗口或 Authorware 软件。
- **【Save】**：保存文件。
- **【Save As】**：将文件换名保存。
- **【Save And Compact】**：对文件压缩保存。
- **【Save All】**：保存全部内容，包括当前文件和库。
- **【Import】**：引入外部图片、声音、动画或视频文件。
- **【Export Media】**：将作品中的媒体素材输出保存到外部文件中。
- **【Publish】**：把作品按照用户选择的格式打包发布。
- **【Save in Model】**：将选定的图标保存为模组。
- **【Convert Model】**：把旧版本 Authorware 的模组转换为当前版本的模组。
- **【Preferences】**：对外接视频设备等进行设置。
- **【Page Setup】**：对打印页面进行设置。
- **【Print】**：打印 Authorware 文件。
- **【Send Mail】**：向网络上发送电子邮件。
- **【Exit】**：退出 Authorware 软件环境。

2. 【Edit】（编辑）菜单

【Edit】菜单如图 1-5 所示，它提供了对流程线的图标或画面上的对象进行剪切、复制、查找等常用编辑功能。

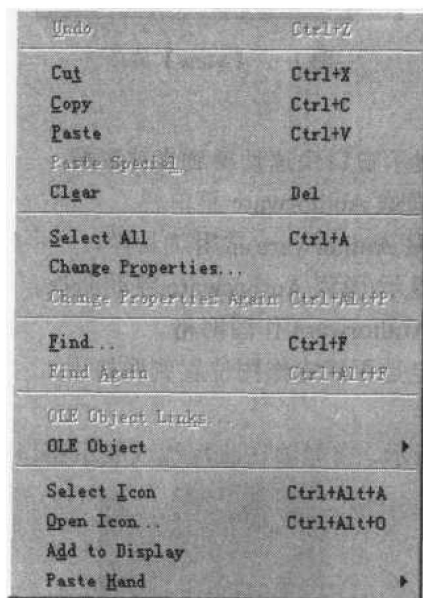


图 1-5 【Edit】菜单

菜单中各选项的含义如下：

- **【Undo】**: 恢复本次修改之前的内容。
- **【Cut】**: 把选定内容复制到剪贴板（计算机内存）中，同时清除选中对象。
- **【Copy】**: 把选定内容复制到剪贴板上，同时保留选定内容。
- **【Paste】**: 把剪贴板上的内容粘贴到流程线或画面上。
- **【Paste Special】**: 选择一种特殊格式将剪贴板上的内容粘贴到画面上。
- **【Clear】**: 清除选定的内容。
- **【Select All】**: 选择全部内容或图标。
- **【Change Properties】**: 对一个或几个图标的属性内容进行批量修改。
- **【Find】**: 对文章对象、计算图标、关键字或图标名进行查找、替换。
- **【OLE Object】**: 对链接和嵌入对象进行编辑。
- **【Select Icon】**: 选择流程线上手形位置指针下面的图标。
- **【Open Icon】**: 打开选定的图标。
- **【Add to Display】**: 打开显示图标并将其内容加入到先前已打开的展示窗口。
- **【Paste Hand】**: 移动手形位置指针。

3. 【View】（外观）菜单

【View】菜单如图 1-6 所示，它用来设置操作界面的外观。

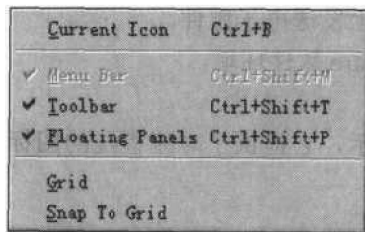


图 1-6 【View】菜单

菜单中各选项的含义：

- **【Current Icon】**: 从展示窗口快速切换到当前图标。
- **【Menu Bar】**: 显示/隐藏 Authorware 菜单栏。
- **【Toolbar】**: 显示/隐藏 Authorware 常用工具栏。
- **【Floating Panels】**: 显示/隐藏 Authorware 浮动面板。
- **【Grid】**: 显示/隐藏 Authorware 作图网格。
- **【Snap to Grid】**: 确定是否锁定作图位置到网格上。

4. 【Insert】（插入）菜单

【Insert】菜单如图 1-7 所示，它能够在流程线或展示窗口中插入一些对象或媒体动画。



图 1-7 【Insert】菜单

菜单中各选项的含义：

- **【Icon】**：在流程线上插入包括知识对象在内的各种图标。
- **【Image】**：修改图形、图像属性。
- **【OLE Object】**：插入一个 OLE 对象。
- **【Control】**：支持调用 ActiveX 控件。
- **【Media】**：支持调用 Gif、Flash 或 QuickTime 动画。

5. 【Modify】（修改）菜单

【Modify】 菜单如图 1-8 所示，主要有一些对图标和文件的属性进行设置、对图标及其内容进行编辑修改的操作命令。

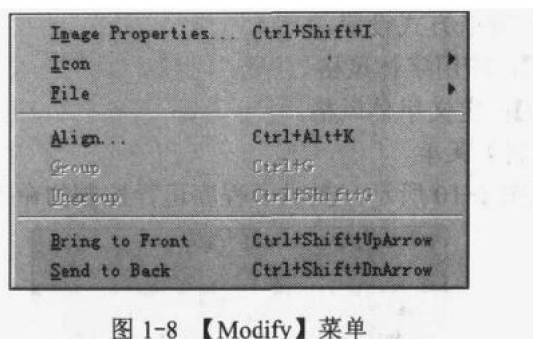


图 1-8 【Modify】菜单

菜单中各选项的含义：

- **【Image Properties】**：调整显示图标中的图片属性。
- **【Icon】**：包含对图标属性、响应、计算以及连接库等修改的命令。
- **【File】**：包含对文件属性、字体贴图、调色板和导航设置的命令。
- **【Align】**：弹出对齐方式对话框，进行对齐方式的设置。
- **【Group】**：把选定图标组合成为一个群组图标。
- **【Ungroup】**：把群组图标拆分为原始的独立图标。
- **【Bring to Front】**：把同一显示图标内被压在后面的对象提到前面。
- **【Send to Back】**：把同一显示图标内在前面显示的对象放到后面。

6. 【Text】（文字）菜单

【Text】 菜单如图 1-9 所示，提供对文字进行编辑和设置的命令。



图 1-9 【Text】菜单

菜单中各选项的含义：

- **【Font】**：设置字体类型。
- **【Size】**：设置字体大小。
- **【Style】**：设置字体风格。
- **【Alignment】**：设置字体对齐方式。
- **【Scrolling】**：设置字体是否卷滚。
- **【Anti-Aliased】**：设置字体是否抗锯齿处理。
- **【Preserve Line Breaks】**：防止程序在不同机器上运行时正文被显示为不同的长度。
- **【Number Format】**：数字格式设置。
- **【Navigation】**：导航方式设置。
- **【Apply Styles】**：应用字体风格。
- **【Define Styles】**：定义字体风格。

7. 【Control】（控制）菜单

【Control】菜单如图 1-10 所示，提供了程序运行控制的命令。

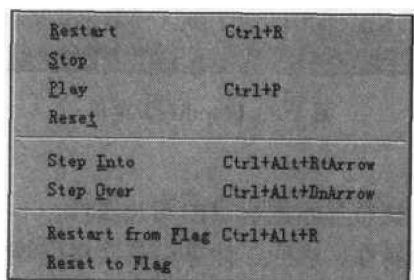


图 1-10 【Control】菜单

菜单中各选项的含义：

- **【Restart】**：重新从头开始运行程序。
- **【Stop】**：停止运行程序，回到流程窗口。
- **【Play】**：继续从当前暂停位置运行程序。
- **【Reset】**：清除控制面板窗口中的内容，重新从头开始运行程序。
- **【Step Into】**：单步运行程序，记录执行情况，并跟踪进入群组图标。
- **【Step Over】**：单步运行程序，记录图标执行情况，但不进入群组图标。
- **【Restart from Flag】**：从 Start 标志旗处开始运行程序。
- **【Reset to Flag】**：清除控制面板窗口中的内容，重新从 Start 标志旗处开始运行程序。

8. 【Xtras】（X 插件）菜单

【Xtras】菜单如图 1-11 所示，提供了拼写检查、声音转换等命令。

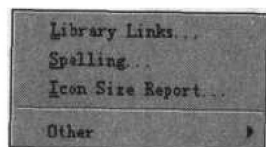


图 1-11 【Xtras】菜单

菜单中各选项的含义：

- **【Library Links】**：检查、更新程序与外部库文件的链接情况。
- **【Spelling】**：对程序中的图标名、关键字、显示图标的文字（英文）内容进行拼写检查。
- **【Icon Size Report】**：输出一个图标内容结构和大小的文本文件。
- **【Other】**：将“.WAV”格式的声音文件转换为“.SWA”（Shockwave Audio）格式的文件。

9. 【Commands】（命令）菜单

【Commands】菜单如图 1-12 所示，提供了一些可以增强 Authorware 功能的外部挂接程序。

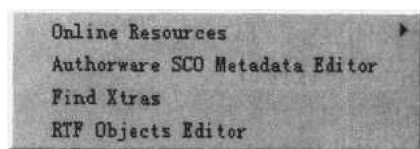


图 1-12 【Commands】菜单

菜单中各选项的含义：

- **【Online Resources】**：列出了一些与 Authorware 相关的站点。
- **【Authorware SCO Metadata Editor】**：打开 SCO 单元编辑器，制作可以共享的内容对象。
- **【Find Xtras】**：查找当前程序中需要用到的 Xtras 文件。
- **【RTF Objects Editor】**：打开 RTF 对象编辑器，设计制作 RTF 格式的文件。

10. 【Window】（窗口）菜单

【Window】菜单如图 1-13 所示，确定显示还是关闭操作界面上的浮动面板。

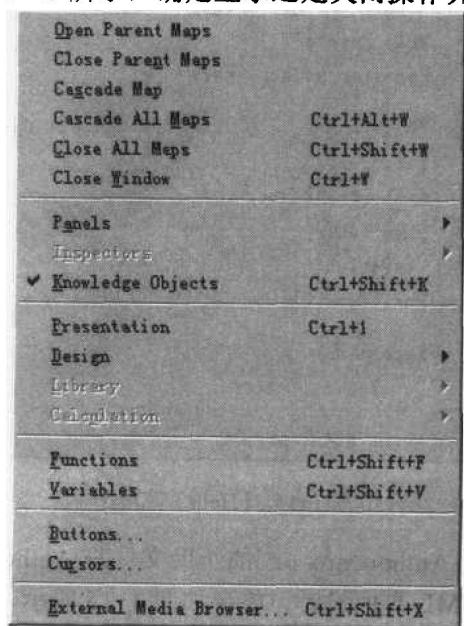


图 1-13 【Window】菜单

菜单中各选项的含义:

- **【Open Parent Maps】**: 打开上级群组图标的流程窗口。
- **【Close Parent Maps】**: 关闭上级群组图标的流程窗口。
- **【Cascade Map】**: 将当前流程窗口与父流程窗口层叠布置。
- **【Cascade All Maps】**: 将全部流程窗口都层叠布置。
- **【Close All Maps】**: 关闭所有群组图标的流程窗口。
- **【Close Windows】**: 关闭当前流程设计窗口。
- **【Panels】**: 显示程序播放控制面板和模组面板。
- **【Inspectors】**: 线型、填充、显示模式、色彩等对话框。
- **【Knowledge Objects】**: 知识对象窗口。
- **【Presentation】**: 打开/关闭展示窗口。
- **【Design】**: 打开/关闭流程设计窗口。
- **【Library】**: 打开/关闭库窗口。
- **【Calculation】**: 打开/关闭计算窗口。
- **【Function】**: 打开/关闭函数窗口。
- **【Variables】**: 打开/关闭变量窗口。
- **【Buttons】**: 打开/关闭按钮样式设计窗口。
- **【Cursors】**: 打开/关闭光标样式设计窗口。
- **【External Media Browser】**: 打开/关闭外部媒体浏览器窗口。

11. 【Help】(帮助) 菜单

【Help】菜单如图 1-14 所示, 提供了 Authorware 比较详细的在线帮助内容, 这部分内容和其他软件的类似, 其中的选项请读者朋友自己看看, 这里就不再罗列了。

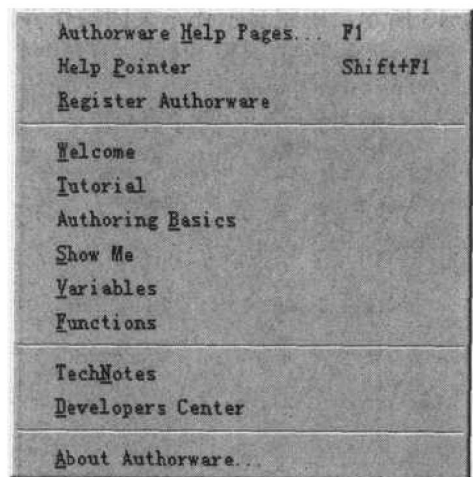


图 1-14 【Help】菜单

我们要特别指出的是, Authorware 6.5 的帮助文件与 Authorware 6.0 的帮助文件基本相同, 也采用了标准的 HTML 页面设计风格, 如图 1-15 所示, 使用者可以轻松便捷地浏览和查找各部分内容。