

“九五”国家重点电子出版物规划项目 · 希望计算机动画教室系列

三向多媒体制作

Authorware 5.0

现场 实作

北京希望电脑公司 总策划
祁志刚 主编



(1CD, 含配套书)

Cool
系列

本图为 Photoshop 作品, 选自本社《照相馆的故事》一书



北京希望电子出版社

Beijing Hope Electronic Press

www.bhp.com.cn

“九五”国家重点电子出版物

计算机动画教室系列

三向多媒体制作

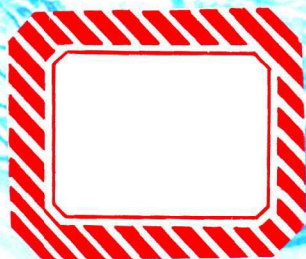
Authorware 5.0

现场 实作

北京希望电脑公司 总策划

祁志刚 主编

1CD, 含配套书



Cool
系列

本图为 Photoshop 作品, 选自本社《照相馆的故事》一书



北京希望电子出版社

Beijing Hope Electronic Press

www.bhp.com.cn

内 容 简 介

本书是“希望 COOL 系列·三向丛书”中的一本,从工具图标功能和交互式方式开始直到函数变量的使用,全面深入地探讨了 Authorware 的基本使用方法和高级应用技巧。本书所有内容都是以实例的形式给出,手把手地教读者制作多媒体应用程序,以完成学习、掌握用 Authorware 创作多媒体的目的。

全书共 7 个单元,分别介绍了 Authorware 基本功能、基本操作,交互界面、定向导航功能、函数的应用以及资源的使用,最后给出了几个经典实例以供读者借鉴。

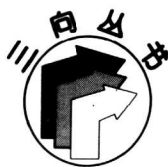
本书是为所有想创作交互式多媒体作品的人而写的。本书面向三级用户对象——初级用户(新手),中级用户(老手),高级用户(Authorware 的真正玩家)。初学者将从中找到如何配置和开始使用 Authorware 的基本步骤。中级用户会发现创建吸引最终用户的交互特性所需的提示、窍门和意见。高级用户将会捕获到创作的精髓和做出高效作品所必备的韬略。

本书可作为社会相关专业的培训教材和自学教材,也可供多媒体制作者参考、借鉴。

本书配套光盘包括书中实例提到的图像文件、图像素材及制作完成的各种图像效果。

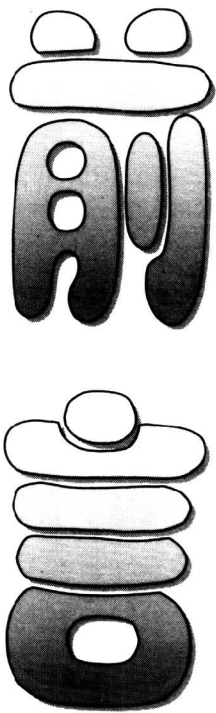
系 列 书	希望 COOL 系列·三向丛书
书 名	三向多媒体制作 Authorware 5.0 现场实作
总 策 划	北京希望电脑公司
文 本 著 者	祁志刚 主编
审校/责任编辑	纪红
C D 制 作 者	希望多媒体创作中心
C D 测 试 者	希望多媒体测试中心
出版/发行者	北京希望电脑公司 北京希望电子出版社
地 址	北京海淀路 82 号(100080) 网址: www.bhp.com.cn E-mail: lwm@hope.com.cn 电话: 010-62562329、62541992、62637101、62637102(图书发行,技术支持) 010-62633308、62633309(多媒体发行,技术支持) 010-62613322-215(门市) 010-62531267(编辑部)
经 销	各地新华书店、软件连锁店
排 版	门槛创作室 WORD 照排部
C D 生 产 者	文录激光科技有限公司
文 本 印 刷 者	北京双青印刷厂
规 格 / 开 本	787 毫米×1092 毫米 16 开本 17.25 印张 400 千字
版 次 / 印 次	2000 年 2 月第 1 版 2000 年 3 月第 2 次印刷
印 数	6 000-10 000 册
本 版 号	ISBN 7-900031-42-1/TP·42
定 价	30.00 元(1CD, 含配套书)

说明: 凡我社光盘配套图书若有自然破损、缺页、倒页、脱页者,本社发行部负责调换。



Authorware 是基于图标的可视化多媒体集成工具，具有所见即所得的特性，甚至不用写任何代码就可以编出功能强大的多媒体程序。它可以在交互式应用程序中加入文字、声音、动画等多种形式的信息。由于 Authorware 在多媒体演示、交互方面的强大功能，它被广泛应用于产品介绍、多媒体教学等诸多商业及教学领域。如使用 Authorware 制作一个图文并茂、可与用户交互的 Photoshop 教学软件；使用 Authorware 制作介绍个人或集体的多媒体书籍；使用 Authorware 为产品制作一个很酷的多媒体展示并发布在 Internet 上；还可以制作一张多媒体可交互的生日卡片，在众多礼品中显得与众不同，等等。总之，Authorware 作为强大的多媒体集成工具，能够有效地将各种媒体集成在一起，制作出各种各样的多媒体软件和电子出版物。

即使你不是计算机专业人员，也能迅速掌握用 Authorware 制作多媒体，这并不是什么神话，读完本书，随着你对 Authorware 的深入理解，你将会发现开发多媒体应用程序是多么简单。就笔者的实践和体验



来说，一个多媒体创作者最需要的不是计算机专业技术，而是艺术的气质与灵感！因此，如果你感兴趣的话，Authorware 就一定能够把你带入多媒体的殿堂，使你成为多媒体创作的高手。

本书从工具图标功能和交互式方式开始直到函数变量的使用，全面深入地讲解了 Authorware 的基本使用方法和高级技巧。本书所有内容都是以实例的形式给出，手把手地教你制作多媒体应用程序，帮助你完成对 Authorware 的深入应用。全书结构清晰，实例精彩，语言生动，图文并茂。本书是为所有想创作交互式多媒体作品的人而写的。本书面向三级用户对象——初级用户（新手）、中级用户（老手）、高级用户（Authorware 的真正玩家）。

初学者将从中找到如何配置和开始使用 Authorware 的基本步骤；中级用户会发现创建吸引最终用户的交互特性所需的提示、窍门和意见；高级用户将会捕获到创作的精髓和做出高效作品所必备的韬略。

由于时间仓促，水平所限，书中不当之处还望读者批评指正。

目 录



第1单元 初识 Authorware

本单元知识要点	2
实例1 中国书画	3
实例2 中国书画续	9
实例3 修改文件配置	14

第2单元 基本操作

本单元知识要点	19
实例4 进入音乐天堂的钥匙	20
实例5 春天的故事	28
实例6 草坪生趣	32
实例7 放眼世界	40
实例8 射击游戏	52
实例9 轻松一刻	59

第3单元 灵活的交互

本单元知识要点	66
实例10 动物	67
实例11 美食天堂	76
实例12 模拟安装程序	83
实例13 背单词	91
实例14 我的家	96
实例15 名曲欣赏	102
实例16 登陆信息	105
实例17 用 AUTHORWARE 做题库	109
实例18 趣味问答	114

第4单元 魔术般的定向导航

本单元知识要点	126
实例19 大展示	127
实例20 周日志	132
实例21 为程序引入帮助信息	142
实例22 网页制作	148

第5单元 神奇的函数

本单元知识要点	161
---------------	-----

实例 23 羽毛球赛	162
实例 24 自己的调色板	171
实例 25 循环播放	174
实例 26 MOVIE 播放器	177
实例 27 自定义的字典	181
实例 28 画图	186
实例 29 滚动显示图形	192
实例 30 网络用户咨询程序	198

第6单元 巧用资源大杂烩

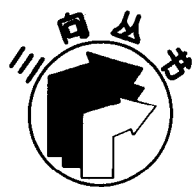
本单元知识要点	209
---------------	-----

实例 31 试题	210
实例 32 精彩日志	219
实例 33 文件复制与删除	222
实例 34 媒体播放器	230
实例 35 定做一个浏览器	233

第7单元 经典实例

本单元知识要点	239
---------------	-----

实例 36 音乐的世界	240
实例 37 华容道	252
实例 38 屏幕保护程序	262



第1单元

初识 Authorware

用 Authorware 开发交互式多媒体应用程序，整个过程都是在一个设计环境下完成的。该设计环境提供了一套组合的多媒体设计工具，整个设计在一条“流水线”上完成，结构简单明晰，便于理解和组织。

本单元首先带您认识 Authorware，然后对 Authorware 的编辑环境的各个组成部分作一系统的介绍，对流程设计的基本操作和程序设计、运行和调试的具体步骤进行了具体描述。结合三个简单的例子使您快速进入 Authorware 的天地。在以后的单元里再分步介绍程序设计的各个细节，不断完善您的多媒体设计。本单元对 Authorware 的基本操作和基本结构进行剖析，为本书的后续内容介绍起到引导的作用。

本单元初级知识要点

- | | | |
|--------------|----------------------------|------|
| 【基本点】 | ▶认识 Authorware 的工作环境 | 实例 1 |
| | ▶认识工具图标 | 实例 1 |
| | ▶熟悉常用工具栏 | 实例 1 |
| 【重点】 | ▶使用显示图标 | 实例 1 |
| | ▶基本的图标操作 | 实例 1 |
| | ▶Authorware 中的文件操作 | 实例 1 |
| 【难点】 | ▶在展示窗口中处理图片 | 实例 1 |
| | ▶设置字体的大小 | 实例 1 |
| | ▶设置过渡方式 | 实例 1 |

本单元中级知识要点

- | | | |
|--------------|-------------------|------|
| 【基本点】 | ▶群组图标的使用 | 实例 2 |
| | ▶熟悉工具图标栏 | 实例 2 |
| | ▶群组图标的作用 | 实例 2 |
| | ▶什么情况下用群组图标 | 实例 2 |
| 【重点】 | ▶设置图片的过渡效果 | 实例 2 |
| | ▶群组图标的属性设置 | 实例 2 |
| | ▶图片位置的调整 | 实例 2 |
| 【难点】 | ▶调整图片的大小 | 实例 2 |

本单元高级知识要点

- | | | |
|--------------|--------------------|------|
| 【基本点】 | ▶设置透明模式 | 实例 3 |
| | ▶设置背景色 | 实例 3 |
| | ▶设置调色板 | 实例 3 |
| 【重点】 | ▶设置文件属性 | 实例 3 |
| | ▶更改文件配置 | 实例 3 |
| | ▶设置展示窗口大小的方法 | 实例 3 |
| 【难点】 | ▶文件打包 | 实例 3 |
| | ▶不同的打包方式的效果 | 实例 3 |

实例1 中国书画

本例知识要点

- ◆ 认识 Authorware 的工作环境 [基本点]
- ◆ 使用显示图标 [重点]
- ◆ 在展示窗口中处理图片 [难点]

1. [认识 Authorware 的工作环境] 我们所作的大部分工作，都是在编辑窗口中完成的。在该窗口中可以加入图标、选择图标，总之，流程图就是该窗口中生成的。该窗口同一般的 Windows 窗口一样，可以最大化、最小化和关闭。

2. [使用显示图标] 显示图标是 Authorware 中一个极重要的图标，它是一个基本图标，几乎每个程序中都不能没有它。显示图标应用简单，本例中将介绍它的一些属性。

3. [在展示窗口中处理图片] 通过“import”加入的图标也可以直接在展示窗口中进行调整，大小和位置都可以用鼠标拖动和拉伸。本例中详细介绍了怎样使不同展示窗口中的图像进行调整对齐。本例小结：(1) 掌握图标的添加。(2) 图片属性，学会用 import 命令，了解并基本掌握图标属性的设置。(3) 选取、移动、缩放图片。(4) 了解展示窗口中的编辑工具箱。(5) 图标属性，掌握过渡类型，学会设置图标属性。

为了便于初学者快速进入 Authorware 天堂，在这里我们首先手把手的教你创建一个简单的 Authorware 程序。通过这个简单的例子，你会对 Authorware 有一个感性的认识。

1. 单击 Windows 桌面底边任务栏上的开始命令按钮，拖动鼠标到程序选项，再拖至其中的 Macromedia Authorware 5.0，

双击该程序列表中的 Authorware 5.0，这样就将它打开了。

说明：同以往版本不同，进入 Authorware 后，或者选择 File 菜单中的 New(新建)，都会首先出现一个向导对话框，并提示你选择哪种方式的向导。因此单击 Cancel 取消，这样就出现了我们需要编辑的编辑窗口。

粗略看一下 Authorware 的制作环境，Authorware 窗体中最左边的一列图标极为有用。如图 1.1 所示。



图 1.1 图标栏

说明：在这里先介绍两个简单的按钮图标：

 显示图标，是所有图标中最基本的图标，他用于显示文本和图形； 群组图标，又称组图标、映射图标，是应用广泛的一种图标，它把一组设计按钮组合成一个简单的群组设计按钮。

2. 在编辑窗口中我们可以看到一竖线，这就是流程线。事实上 Authorware 程序就是流程图。现在我们拖动显示图标到流程线上。先选中显示图标，按住鼠标左键不放，然后拖至流程线上，在这个过程中你会发现光标位置下方有选定的工具图标。最后效果如图 1.2 所示。

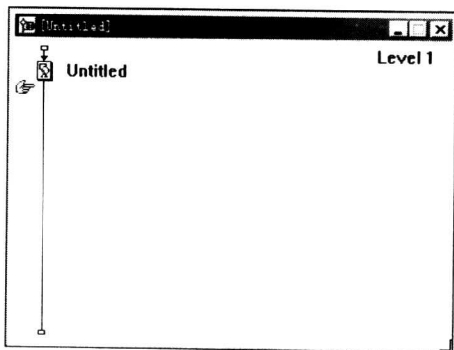


图 1.2 编辑窗口

3. 对于图标可以进行命名。先选窗口中的图标，然后直接输入图标名称。在这个例子中取第一个图标名为“中国书画”。

按照同样的方法再在流程图中加一个图标,如图 1.3 所示。

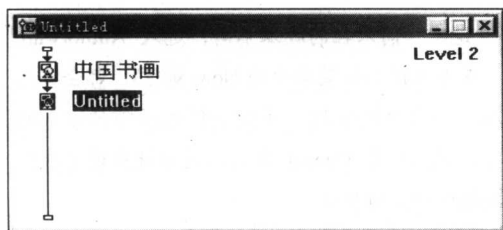


图 1.3 命名图标

4. 双击显示图标“中国书画”,这样就打开了展示窗口,展示窗口的标题栏为“Presentation Window”,如图 1.4 所示。同时也打开了另一个窗口——绘图工具栏,如图 1.5 所示。

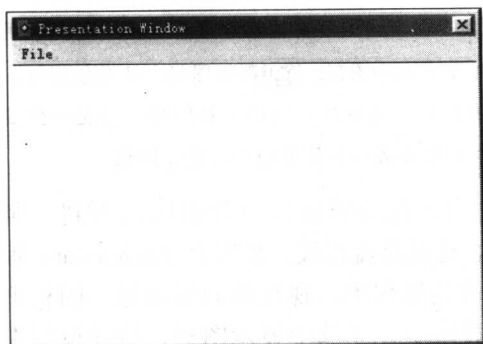


图 1.4 展示窗口

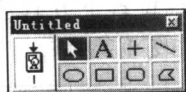


图 1.5 绘图栏图标

说明: 按住 **Ctrl+J** 键可以从编辑窗口变换到展示窗口或从展示窗口变换到编辑窗口。

5. 在保证展示窗口激活的情况下,选择菜单选项中的“Insert”(插入)项,插入图片(Image),如图 1.6 所示。

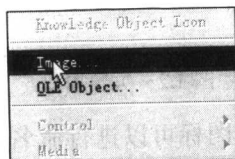


图 1.6 选择插入图片

这样就打开了图像属性对话框,设置其 Image 属性如图 1.7 所示。

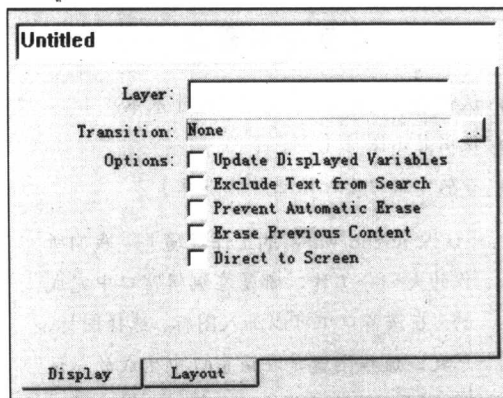


图 1.7 图像属性对话框

说明: 直接单击工具栏的插入按钮,如图标所示,则在原流程线上添加了一个显示图标,其展示窗口中的内容为所插入的文件。

对话框中的“File”栏表示文件是从哪里载入的。“Colors”项表示展示图的前后背景色,双击它可以进行选色,“Mode”指该图片与其他图片的关系,其中比较有用的是透明图,在以后章节将会介绍,单击“Help”键可以查看“Mode”栏中具体的每项内容。

6. 单击“Import”(载入)键,则打开插入文件对话框,该对话框用于载入已有的图形文件,如图 1.8 所示。选中要载入的图片,然后单击“Import”键。

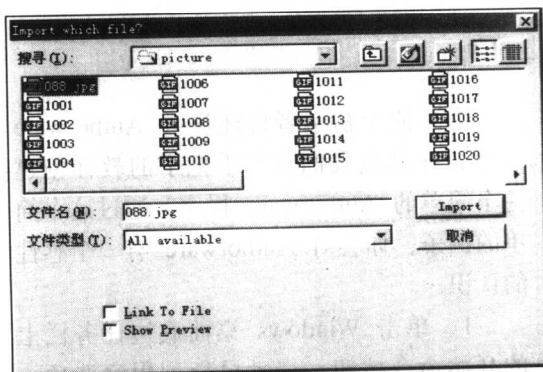


图 1.8 载入图片对话框

这时我们将看到，原来图形属性对话框中一些选项的内容发生了改变。原来缺省的项如文件大小，格式等现在都已补充上。如图 1.9 所示。

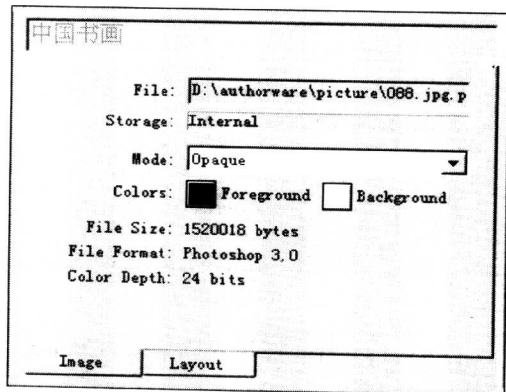


图 1.9 改变了的属性对话框

7. 单击“Ok”键，可以看到原窗口中已经插入了一张图片。如图 1.10 所示。

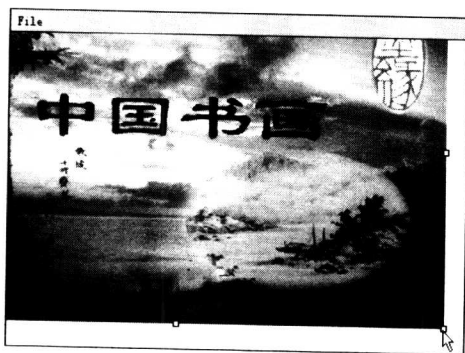


图 1.10 插入图片的展示窗口

对所插入的图像的大小和位置都可以进行调整。点一下插入图的任意位置，原图四周就会出现几个极小的句柄，拖动这些句柄，插入图的大小和形状会跟着发生改变。按住鼠标左键不放，拖动图片到适当位置，最后效果如图 1.11 所示。

8. 现在开始对第二张图片进行处理。双击流程线上该图标，打开展示窗口，选择“Insert”下拉菜单中的“Image”选项，然后按照前面的方法插入图片，图片属性对话框中的设置如图 1.12 所示。



图 1.11 调整后的图片

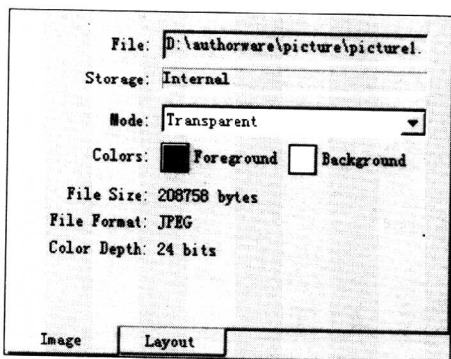


图 1.12 插入图像属性

说明：在展示窗口中，双击插入的图片，可以再次打开图像属性窗口，这样可以重新载入图片。

9. 调整图片，将该图片调整到大约占窗口的一半，最后效果如图 1.13 所示。再单击选中图标，给图标命名为“腊梅山禽图”。窗口的右半部分留有的空白，可以在其中绘图和输入文字，这将会用到绘图栏图标。

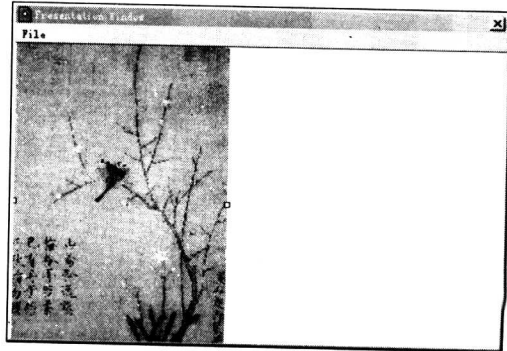


图 1.13 插入并调整图片

10. 在绘图栏图标中选择文本工具。
如图 1.14 所示。

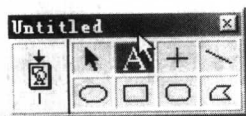


图 1.14 选择文本工具

用鼠标单击文本工具，然后在图 1.13 中的空白区域单击，如图 1.15 所示。

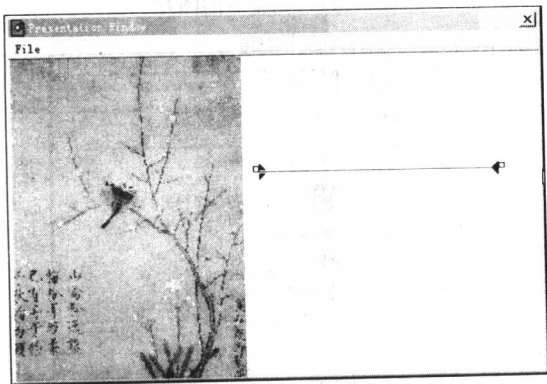


图 1.15 使用文本工具

在横线下方输入文字：“腊梅山禽图”。

11. 对文本进行粗略的编辑。
Authorware 中文字大小的系统默认值为 10。要改变字体大小，在“text”（文本）下拉菜单中选择“size”（大小）一项，会出现如图 1.16 所示的对话框。改变“Front Size”（字体大小）一栏中数字的值，下面相应的文本框中字体的大小也跟着改变。在这一栏中填入数字 30。



图 1.16 字体大小对话框

12. 单击“OK”键，这时输入文字的大小已发生改变，如图 1.17 所示。

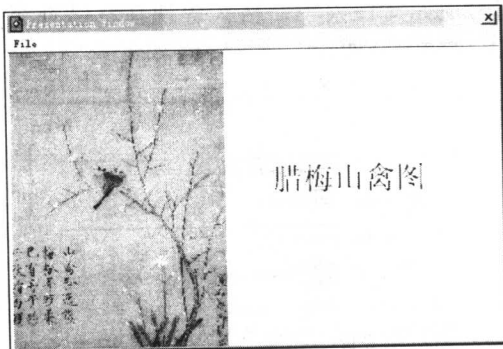


图 1.17 最后效果图

13. 运行程序。打开下拉菜单“Control”（控制），选择选项“Restart”（重新运行），或者用快捷键“Ctrl+R”。如图 1.18 所示。

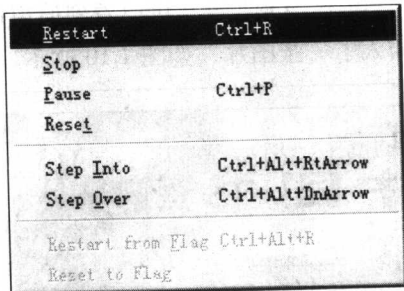


图 1.18 运行控制菜单

也可以用其他方式运行 Authorware 程序，即用工具栏图标。常用的两个工具如图 1.19 所示。



图 1.19 Restart 按钮和控制按钮

点击“Restart”按钮的效果同运行控制菜单中的“Restart”选项一样。对于控制按钮，单击后可以进入运行控制板，这将在以后介绍。

14. 运行程序过程中，最先出现的是白色的背景图，接着出现图标 1 所示的内容，然后是图标 2 的内容，但两幅图是重叠的，如图 1.20 所示。



图 1.20 两幅图像重叠

15. 设置图标属性, 这样可以避免出现图 1.20 中零乱的画面, 而且可以自己定制做出特殊效果。这也是本章中的难点。

先选中图标“中国画廊”, 然后打开修改菜单 (“Modify”) 如图 1.21 所示。

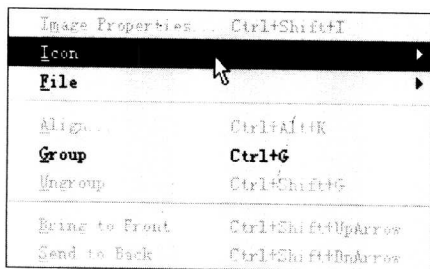


图 1.21 选择修改图标项

高亮显示该下拉菜单中的“Icon”(图标)项, 选择该级联式菜单选项列表中的“Properties”(属性), 如图 1.22 所示。

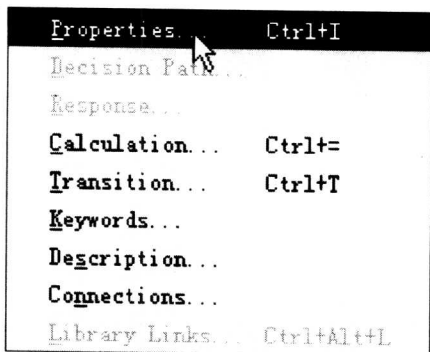


图 1.22 选择图标属性

单击“Properties”后, 会出现属性对话框, 如图 1.23 所示。

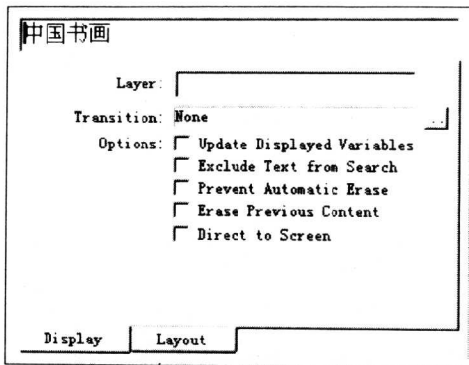


图 1.23 图标属性框

说明: 按住“Ctrl”键, 双击编辑窗口中的欲选择的图标, 则可打开该图标的属性对话框。

展示图标的属性是很重要的一项重要内容, 我们将详细地加以介绍:

“Preview”: 预览栏, 在这个窗口中可以直接查看展示图标的内容。

“Layer”: 图层栏, 系统设置的图层为 0, 可以在其中填入数值, 数值越高, 图片越处于上层, 图层数值低的图片将被图层高的图片覆盖掉。

“Transition”: 过渡类型, 系统设置为 none(无), 单击右边的按钮, 则打开另一个对话框, 如图 1.24 所示。该对话框中, “Categories”表示过渡方式的目录, 不同的目录下有不同的过渡方式。“Transition”指具体的某种过渡方式。

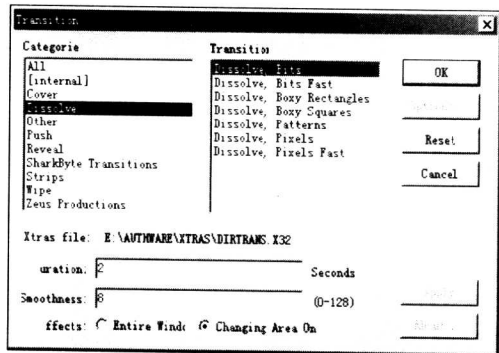


图 1.24 过渡类型

“Option”: 选项栏。具体的选项属性简述如下。“Update Display Variables”: 将

显示变量更新。“Exclude Text From Search”：排除文本项搜索。“Prevent Automatic Erase”：防止自动擦除。此图标只能使用擦除图标将它从屏幕上抹去。

“Erase Previous Content”：擦除前面内容，只能擦除前面图标中比它层次低的或相同层次的图标的内容。但是对设置了“Prevent Automatic Erase”的图标不起作用。“Direct to screen”：直接显示在屏幕上，关闭选项，系统会把该图的层次设置成所有图标中最高的。

16. 设置第二个图标的“Transition”的属性为“dissolve, bits”，设置“Option”的属性为“Erase Previous Content”，如图 1.25 所示。

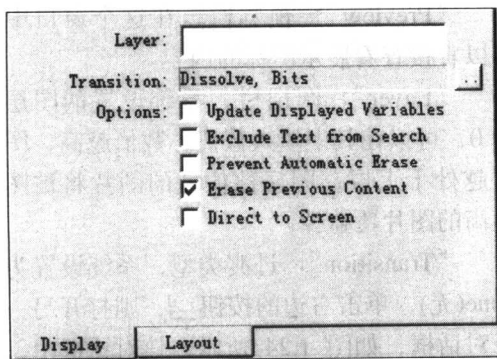


图 1.25 图标属性

17. 再次运行此程序，会发现有了两点不同，第一点是从第一张图片到第二张图片有了一个过渡类型，产生了渐变效果，如图 1.26 所示。



图 1.26 程序的过渡效果

第二点不同是运行到最后时，第二幅图覆盖了第一幅图片，而不再是两幅图叠加，最后效果如图 1.15 所示。

18. 至此，我们已经制作出了一个简单的 Authorware 程序，在制作过程中，要养成随时保存的习惯。保存 Authorware 程序，直接打开文件（File）下拉菜单，如图 1.27 所示。

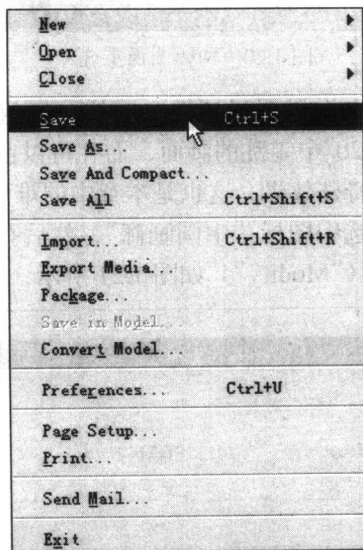


图 1.27 文件保存

单击“Save”（保存）选项，打开文件保存对话框，如图 1.28 所示。

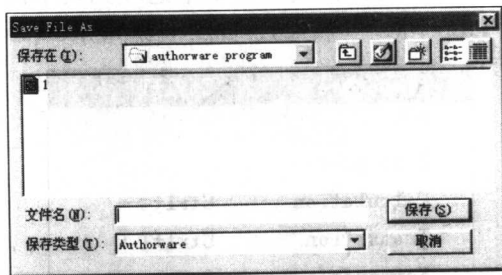


图 1.28 保存文件对话框

选择一个已存在的文件夹用来保存图片，在文件名一栏中填入“中国书画”。

如果直接单击编辑窗口上的关闭按钮，并且对原程序进行了修改，则会出现如下对话框，单击“OK”即可。如图 1.29 所示。

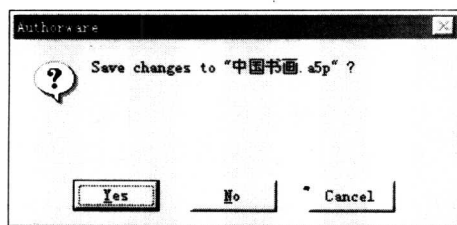


图 1.29 关闭对话框

至此，第一个例子已经完成，虽然只有两个显示图标，但是我们已经掌握了 Authorware 最基本的操作，对 Authorware 有了一定程度的了解。特别是对属性对话框的设置，让读者更上一层楼。

实例2 中国书画续

本例知识要点

◆ 群组图标的使用 [基本点]

◆ 设置图片的过渡效果 [重点]

1. [群组图标的使用] 在 Authorware 编程中，群组图标是一个基本的图标，它能够使程序的结构清晰，脉络分明，可读性更强。在这个实例里，我们将学会如何建立一个组图标，如何使用组图标，及如何定义组图标的属性。

2. [设置图片的过渡效果] 在这个实例中，我们通过设置过渡效果，学会一些特殊效果的制作。

通过实例1的制作，我们对 Authorware 的基本操作已经掌握。在这一个实例中，我们将沿用上一例制作的例子，学习用另一个图标——群组图标。

1. 打开文件。在“File”菜单中选中“Open”，打开一个已有的 Authorware 文件。如图 2.1 所示。

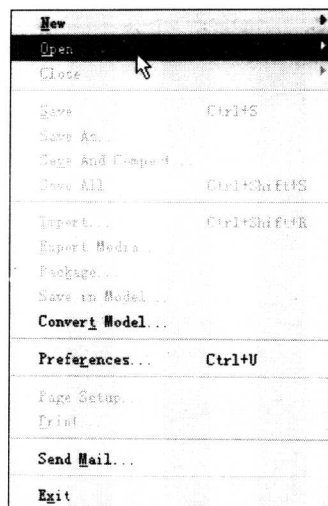


图 2.1 File 菜单

高亮显示“Open”，这样打开一个级联式菜单，如图 2.2 所示。

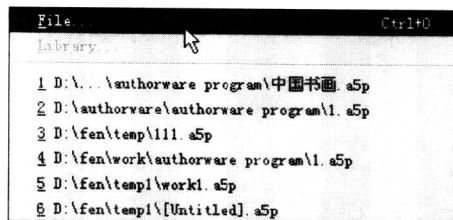


图 2.2 Open 级联菜单

该菜单分为两栏，下面一栏是最近编辑过的 Authorware 程序。点击可以直接打开此文件。

单击上栏的 File 项，则进入打开文件对话框，如图 2.3 所示。选取上一例中保存的文件“中国书画”，然后单击“打开”键，这样就打开了一个已有文件。打开的编辑窗口如图 2.4 所示。

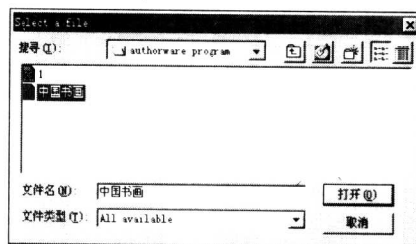


图 2.3 打开文件菜单

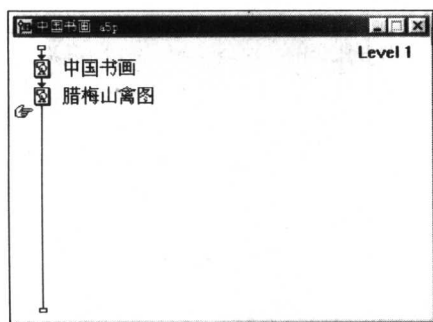


图 2.4 打开文件后的编辑窗口

说明: Ctrl+O 是打开一已有文件的快捷键。

2. 插入另一张图片。直接单击工具栏上的插入图标, 出现对话框, 选择图片时点中“Show Preview”, 这样选择图片时可以预览。选中一幅图片, 如图 2.5 所示。

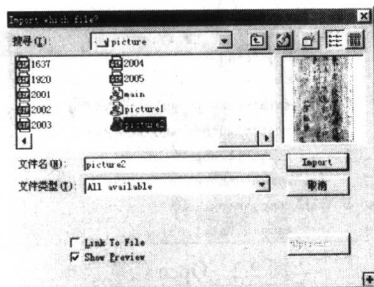


图 2.5 插入图片

单击“Import”按钮, 这时编辑窗口中多出现了一个显示图标, 如图 2.6 所示。显示图标的名称为所插入的图片的名称。

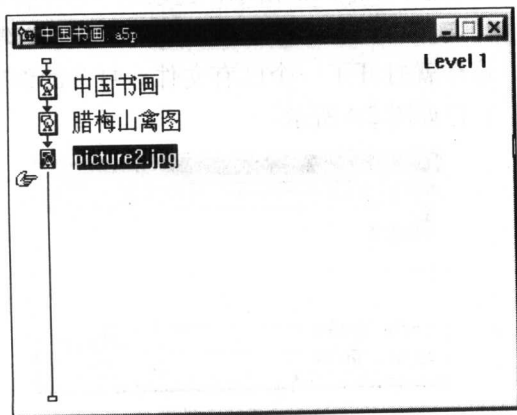


图 2.6 加入图标的编辑窗口

改变图标的名称, 命名为“快雪时晴帖”。

注意该对话框的右下方, 有一个“+”号。点击它, 得到另外附加的窗口。如图 2.7 所示。

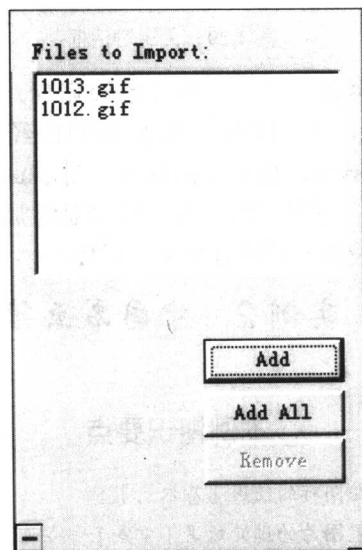


图 2.7 Import 的附加窗口

这个窗口用于加入多个显示图标。选择左边的一幅图, 单击“Add”按钮, 可以看到“File to Import”框中已经填入了两幅图。

若这时再单击“Import”键, 则将会看到编辑窗口中加入了两个显示图标, 并且这两个图标是反白显示的。如图 2.8 所示。

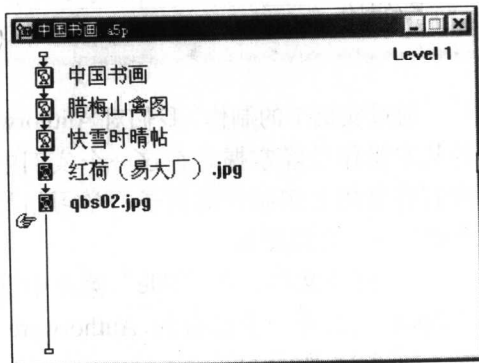


图 2.8 反白显示的图标

3. 双击所插入的图标“快雪时晴帖”,

打开图片，并调节大小，如图 2.9 所示。

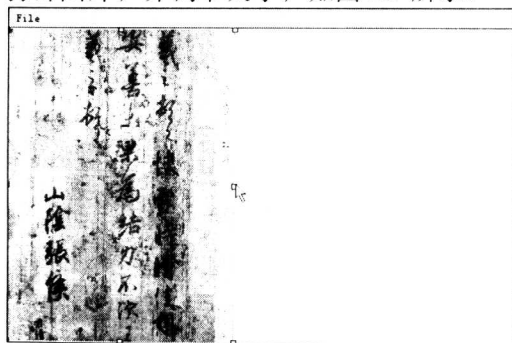


图 2.9 调节后的效果图

4. 仔细调节图“快雪时晴帖”的位置，使其再展示窗口中的相对位置与“腊梅山禽图”相对应，大小也相对应。

说明：先打开图片“腊梅山禽图”，选中该图中所有内容。按 Ctrl+C，即拷贝该图片。关闭该窗口，再打开“快雪时晴帖”，按 Ctrl+V，则已在“快雪时晴帖”中粘贴了“腊梅山禽图”，调节“腊梅山禽图”，使其在展示窗口中的位置与它拷贝前在原展示窗口中的位置一样，如图 2.10 所示。

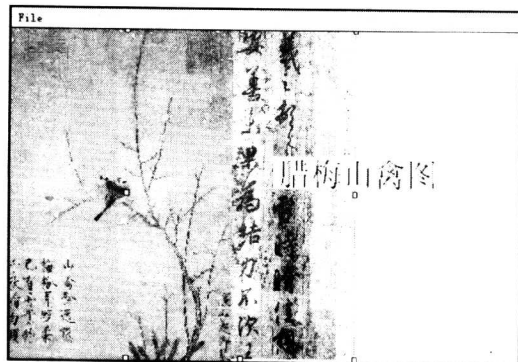


图 2.10 重叠图

再调节“快雪时晴帖”，使其与“腊梅山禽图”相重合。然后完全选中“腊梅山禽图”，按 delete 键删去。最后所得图如图 2.9 所示。

5. 点击绘图栏图标文本工具，在原图旁边空白处填入“快雪时晴帖”。如图 2.11 所示。

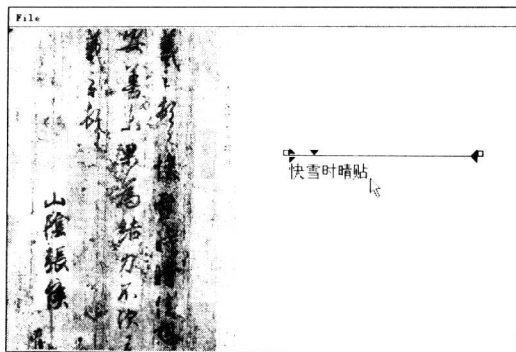


图 2.11 输入文本

6. 调节文字大小。选中所输入的文字，打开下拉菜单“Text”（文本），选择菜单选项中的“Size”，并选择其级联式菜单中的“Other”（其他），按照如图 2.12 所示填入数值 30。



图 2.12 文本大小

7. 设置图标属性。按住“Ctrl”键，选中图标，双击鼠标左键，打开图标属性对话框。设置其过渡形式为“Dissolve Patterns”，其“Option”属性为“Erase Previous Content”，如图 2.13 所示。

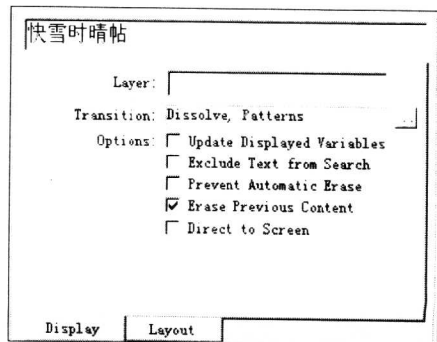


图 2.13 图标属性