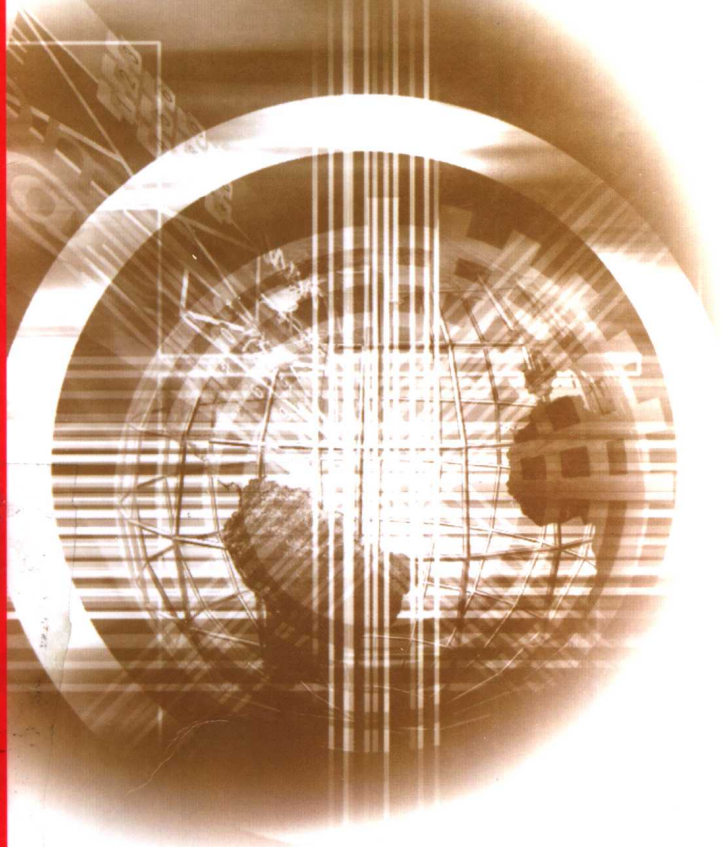




热门电脑即学即用丛书

# Authorware 7.0 快速入门

北京希望电子出版社 总策划  
袁海东 陈亚敏 陈光 编著



科学出版社

[www.sciencep.com](http://www.sciencep.com)



热门电脑即学即用丛书

# Authorware 7.0 快速入门

北京希望电子出版社 总策划  
袁海东 陈亚敏 陈光 编著

TP311.2  
921



 科学出版社  
[www.sciencep.com](http://www.sciencep.com)

## 内容简介

Authorware 是由 Macromedia 公司开发推出的一套优秀的多媒体编辑系统,它广泛应用于计算机辅助教育、娱乐及办公自动化等领域的多媒体系统开发与制作。Authorware 7.0 在以前版本的基础上功能有了很大的提高,进一步提供了一键发布的学习管理系统功能,加强了网络发布功能,支持 XML 技术,可以制作远程教育课程。在扩展性方面,支持多种 ActiveX 控件,可以方便地扩展自己的功能。支持导入 Microsoft Powerpoint 文件,支持 Java Script 脚本,以及在应用程序中整合播放 DVD 视频文件。

本书以大量精美实例配图,详细讲解了 Authorware 7.0 的界面功能和基本使用方法,深入浅出、通俗易懂,帮助读者理解使用 Authorware 7.0 设计开发多媒体软件的过程和技巧,掌握声音、动画、视频、文本、图形等各种多媒体素材的运用能力。

本书不仅对初学者来说是一本很好的教材,同时对广大多媒体开发制作人员来说同样具有很好的参考价值。

需要本书或技术支持的读者,请与北京中关村 083 信箱(邮编:100080)发行部联系,电话:010-62528991, 62524940, 62521921, 62521724, 82610344, 82675588 (总机) 传真:010-62520573, E-MAIL: yanmc@bhp.com.cn。

## 图书在版编目(CIP)数据

Authorware7.0 快速入门/袁海东等编. —北京:科学出版社, 2003

ISBN 7-03-012385-9

I. A... II. 袁... III. 多媒体—软件工具, Authorware 7.0 IV. TP311.56

中国版本图书馆 CIP 数据核字(2003)第 094533 号

责任编辑:朱小谷 / 责任校对:一凡  
责任印刷:双青 / 封面设计:梁运丽

科学出版社 出版

北京东黄城根北街16号

邮政编码:100717

<http://www.sciencep.com>

双青印刷厂 印刷

科学出版社发行 各地新华书店经销

\*

2003年11月第一版 开本:787×1092 1/16  
2003年11月第一次印刷 印张:14  
印数:1—5 000 字数:318 000

定价:20.00元

## 前 言

Authorware 是目前被广为应用的网络多媒体创作工具，用以创建交互式、可跟踪学习过程的多媒体应用程序，并且支持多种产品发行手段（例如 Web 发行、局域网发行或以 CD-ROM 为载体发行）和多种应用平台（例如 Microsoft Windows 2000、XP 和 Apple Macintosh OS X），目前在国际上已经成为多媒体课件制作、远程教育和网络培训领域中的标准开发工具。基于设计图标和流程图的设计方式、拖一放式的操作方法、一键发行的强大功能，使得那些没有受过程序设计专业训练的人们也能够顺利地使用 Authorware，开发出精彩的多媒体程序。

Authorware 7.0 是 Macromedia 公司于 2003 年 6 月推出的最新版本，采用了与 Macromedia 公司其它产品相似的用户界面，这意味着熟悉 Macromedia 公司其它产品（例如 Flash MX 或 Director MX）的用户很容易就能够上手使用。Authorware 7.0 还增加了对 DVD 高清晰度电影、TTS（文本语音发声）技术、JavaScript、XML 和 PowerPoint 的支持，使得 Authorware 的功能达到了空前强大的地步。

本书面向初学者，对最新版的 Authorware 7.0 进行了详细的介绍。本书共分 11 章，具体内容包括：

- 如何创建程序流程
- 如何使用各种设计图标
- 如何使用各种菜单命令和开发工具
- 如何使用图像和文本
- 如何使用音频和视频数据
- 如何创建动画
- 如何实现交互功能
- 如何使用变量和函数
- 如何打包和发程序
- 如何扩展 Authorware 的功能

书后提供的附录对 Authorware 7.0 最新、最常用的系统变量和函数进行了分类介绍，供读者在学习过程中查阅使用。

# 目 录

<b>第 1 章 AUTHORWARE 7 简介</b> ..... 1	3.5 设置延时..... 52
1.1 AUTHORWARE 7.0 的新增特性..... 1	3.6 过渡效果..... 53
1.2 运行环境与安装过程..... 2	3.7 擦除图像..... 55
1.2.1 运行环境..... 2	<b>第 4 章 绘制图形和文本</b> ..... 57
1.2.2 安装过程..... 2	4.1 常用绘图工具..... 57
1.3 AUTHORWARE 7 的主界面..... 7	4.1.1 绘图工具箱..... 57
1.3.1 工具栏..... 7	4.1.2 填色工具..... 58
1.3.2 图标选择板..... 11	4.1.3 线型工具..... 58
1.3.3 设计窗口..... 12	4.1.4 模式工具..... 59
1.3.4 浮动面板与属性检查器..... 13	4.1.5 填充工具..... 59
1.3.5 PRESENTATION 窗口..... 14	4.2 绘制图形..... 59
1.4 快速创建和发布第一个程序..... 16	4.3 创建文本..... 61
1.4.1 创建应用程序..... 16	4.3.1 设置段落格式..... 62
1.4.2 发行应用程序..... 20	4.3.2 设置文本的颜色和模式..... 62
1.4.3 常用知识对象介绍..... 23	4.3.3 设置字体..... 63
<b>第 2 章 菜单命令</b> ..... 27	4.3.4 设置字号..... 63
2.1 FILE (文件) 菜单组..... 27	4.3.5 设置文本风格..... 64
2.2 EDIT (编辑) 菜单组..... 30	4.3.6 设置文本抗锯齿..... 64
2.3 VIEW (视图) 菜单组..... 32	4.3.7 设置文本滚动显示..... 65
2.4 INSERT (插入) 菜单组..... 33	4.3.8 自定义文本风格..... 65
2.5 MODIFY (修改) 菜单组..... 34	4.3.9 导入外部文本..... 66
2.6 TEXT (文本) 菜单组..... 36	<b>第 5 章 使用声音</b> ..... 68
2.7 CONTROL (控制) 菜单组..... 38	5.1 声音设计图标..... 68
2.8 XTRAS (扩展功能) 菜单组..... 39	5.1.1 导入声音..... 68
2.9 COMMANDS (内置命令) 菜单组..... 40	5.1.2 控制声音的播放..... 69
2.10 WINDOW (窗口) 菜单组..... 41	5.2 声音同步..... 71
2.11 HELP (帮助) 菜单组..... 43	<b>第 6 章 使用视频信息</b> ..... 73
<b>第 3 章 使用图像</b> ..... 45	6.1 数字化电影设计图标..... 73
3.1 向程序中添加图像..... 45	6.1.1 导入数字化电影..... 74
3.2 向同一设计图标中添加多个图像..... 47	6.1.2 控制数字化电影的播放..... 75
3.3 覆盖模式的设置..... 48	6.2 电影同步..... 76
3.4 对象的排列与对齐..... 50	6.3 DVD 电影设计图标..... 78

<b>第 7 章 创建动画</b> .....	83
7.1 移动设计图标.....	83
7.2 由直接移动方式制作动画.....	84
7.2.1 DIRECT TO POINT 移动方式.....	84
7.2.2 DIRECT TO LINE 移动方式.....	86
7.2.3 DIRECT TO GRID 移动方式.....	89
7.3 由沿路径移动方式制作动画.....	92
7.3.1 PATH TO END 移动方式.....	92
7.3.2 PATH TO POINT 移动方式.....	95
7.4 制作分层动画.....	96
<b>第 8 章 变量与函数</b> .....	99
8.1 变量.....	99
8.1.1 变量的数据类型.....	99
8.1.2 系统变量与自定义变量.....	100
8.1.3 使用 VARIABLES 面板.....	101
8.2 函数.....	103
8.2.1 函数的语法.....	104
8.2.2 使用 FUNCTIONS 面板.....	104
8.2.3 加载外部函数.....	105
8.3 表达式.....	107
8.3.1 运算符的种类.....	108
8.3.2 通过运算符构造表达式.....	109
8.3.3 表达式的应用.....	111
8.4 编写程序语句.....	116
8.4.1 赋值语句.....	116
8.4.2 函数调用语句.....	116
8.4.3 条件语句.....	116
8.4.4 循环语句.....	117
8.5 运算设计图标.....	119
8.5.1 工具栏.....	119
8.5.2 状态栏与提示窗口.....	123
8.6 自定义函数.....	124
8.7 决策判断分支结构.....	126
8.7.1 决策判断分支结构的组成.....	126
8.7.2 决策判断设计图标属性设置.....	126

8.7.3 分支路径属性设置.....	128
8.7.4 实现 IF/THEN/ELSE 控制功能.....	128
8.7.5 实现 REPEAT/END REPEAT 控制功能.....	130
8.8 监视程序流程.....	132
<b>第 9 章 建交互式流程</b> .....	134
9.1 交互作用分支结构.....	134
9.2 交互作用设计图标.....	135
9.3 响应.....	136
9.4 按钮响应.....	137
9.5 下拉式菜单响应.....	147
9.6 热对象响应.....	152
9.7 热区响应.....	156
9.8 按键响应.....	158
9.9 文本输入响应.....	160
9.10 目标区响应.....	163
9.11 条件响应.....	166
9.12 重试限制响应与时间限制响应.....	169
9.13 事件响应.....	172
9.14 导航结构.....	177
9.14.1 快速建立导航结构.....	177
9.14.2 框架设计图标.....	181
9.14.3 导航设计图标.....	183
9.14.4 设计图标关键词.....	185
9.14.5 创建超文本导航.....	186
<b>第 10 章 AUTHORWARE 功能扩展</b> .....	188
10.1 播放 FLASH 动画.....	188
10.1.1 通过 FLASH XTRA 播放 FLASH 动画.....	188
10.1.2 通过控件播放 FLASH 动画.....	191
10.2 播放 QUICKTIME 电影.....	194
10.3 播放 GIF 动画.....	197
10.4 使用 CULT3D 三维模型.....	198
<b>第 11 章 一键发行</b> .....	200
11.1 发行前的设置.....	200
11.2 程序的运行.....	204
<b>附录 常用变量与函数</b> .....	206

## 第 1 章 Authorware 7 简介

欢迎来到崭新的 Macromedia Authorware 7 的世界。通过 Authorware, 多媒体创作人员可以创建极具吸引力且适用于各种发行途径(例如 CD-ROM / DVD-ROM、局域网或者 web 等等)的多媒体程序。基于设计图标和流程图的设计方式、拖-放式的操作方法、一键发行的强大功能,使得那些没有受过程序设计专业训练的人们也能够顺利地使用 Authorware, 开发出精彩的多媒体程序。

最新的 Authorware 7.0 版采用了与 Macromedia 公司其它产品相似的用户界面,这意味着熟悉 Macromedia 公司其它产品(例如广受欢迎的 Flash MX, 或者另一个多媒体创作利器 Director MX)的用户很容易就能够上手使用。无论是想制作多媒体演示光盘, 或者创建交互式多媒体程序, 或者实现远程计算机培训, 都可以通过 Authorware 来实现目标。

### 1.1 Authorware 7.0 的新增特性

与以前的版本相比, Authorware 7.0 提供了大量的新特性, 其中最重要的更新分布在以下几个方面:

#### 1. 具有与 Macromedia 公司其它产品相似的用户界面

熟悉的界面能够大大缩短初学者学习 Authorware 7.0 的时间, 并能提高设计效率。各种浮动面板可以成组放置, 根据需要进行展开或折叠, 用户可以根据自己的喜爱为自己定制开发环境。

#### 2. 可以导入 Microsoft PowerPoint 幻灯片

设计人员现在可以利用现有的 PowerPoint 演示文稿创建多媒体程序。

#### 3. 播放 DVD (数字化视频光盘)

在 Authorware 7.0 中, 对 DVD 电影的支持取代了过去对激光视盘机的支持, 新的 DVD 设计图标取代了视频设计图标。设计人员现在可以将高清晰度的 DVD 电影用于自己的多媒体作品中。

#### 4. 输入、输出 XML

通过输入、输出 XML 文件, 可以创建动态的、数据驱动的应用程序。

#### 5. 对 JavaScript 的支持

Authorware 7.0 采用了与 Macromedia Dreamweaver MX、Flash MX 相同的 JavaScript 引擎。熟悉 JavaScript 的设计人员现在有了一个崭新的选择: 可以继续使用传统的 Authorware 设计语言, 或者使用 1.5 版的 JavaScript 语言。

#### 6. 新的 Learning Management System (学习管理系统, LMS) 知识对象

目前大多数 LMS 系统都遵循的两个标准是: 航空工业计算机辅助训练委员会 (AICC) 标准, ADL 可共享课件对象参考模型 (SCROM)。利用 LMS 知识对象可以迅速创建能够与符合上述两个标准的 LMS 系统相沟通的在线学习 (e-learning) 程序。



## 7. 完整的可编程属性

现在可以通过编程控制所有的设计图标属性。这一特性使得高级开发人员可以创建大量自定义命令、知识对象或其它扩展功能。

## 8. Apple Mac OS X 支持

由 Authorware 7.0 制作的多媒体程序可以在 Apple Macintosh 操作系统(10.1.5 版以上)中运行。

# 1.2 运行环境与安装过程

### 1.2.1 运行环境

在安装和使用 Authorware 之前应该了解它对软、硬件环境的需求。目前最新版的 Macromedia Authorware 7.0 对用户计算机系统的要求如下：

- 处理器： Intel Pentium CPU 以上；
- 内存： 最少 64M 字节空闲内存，建议使用 128M 字节以上；
- 硬盘： 最少 120M 字节空闲空间；
- 显示： 最少 800×600×32 位真彩色显示方式，建议采用 1024×768 以上分辨率；
- 声音： 与 Sound Blaster 兼容的声卡；
- 光驱： 4 倍速以上光驱。如果需要播放 DVD，则必须安装 DVD 驱动器。
- 操作系统： 可以是 Microsoft Windows 98 SE、Windows 2000 或 Windows XP，建议使用 Windows XP；
- 驱动程序： 视多媒体作品需要的内容而定。例如需要播放 MediaPlayer 格式的流式媒体时，必须安装 Windows Media Player。

本书使用的是 Windows XP 操作系统。为了兼顾大量正在使用 Windows 98SE 和 Windows 2000 系统的读者，在制作本书插图时使用了经典的 Windows 界面风格。

### 1.2.2 安装过程

Authorware 7.0 以光盘方式发行，读者也可以登录到 Macromedia 公司的网站 (<http://www.macromedia.com/software/authorware/>) 下载为期 30 天的免费试用版。在 Authorware 软件的发行光盘上有一个 Setup.exe 文件，该文件即是 Authorware 的安装程序（如果读者使用的是试用版，则对应的安装程序是下载得到的 aw7\_trial.exe，该程序的大小是 51.4M 字节）。下面介绍具体的安装步骤。

1. 在 Windows 中启动资源管理器打开光盘，双击其中的 Setup.exe 文件图标就启动了 Macromedia Authorware 7.0 的安装程序。安装程序首先安装向导之后出现如图 1.1 所示欢迎画面，并且提示按下 Next 按钮继续进行安装。

2. 单击 Next 按钮，安装程序弹出软件许可协议窗口，如图 1.2 所示，其中列出了用户的权利和义务。用户可以通过窗口中的垂直滚动条察看软件许可协议的全部内容。如果遵守协议，选择 Yes 按钮继续进行安装过程，否则选择 No 按钮放弃安装该软件。



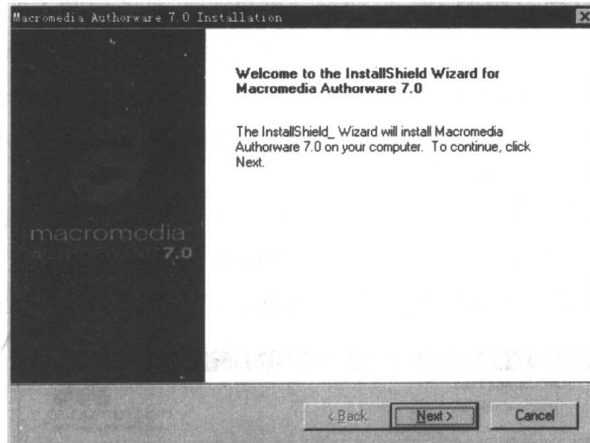


图 1.1 Authorware 7.0 安装程序的欢迎画面

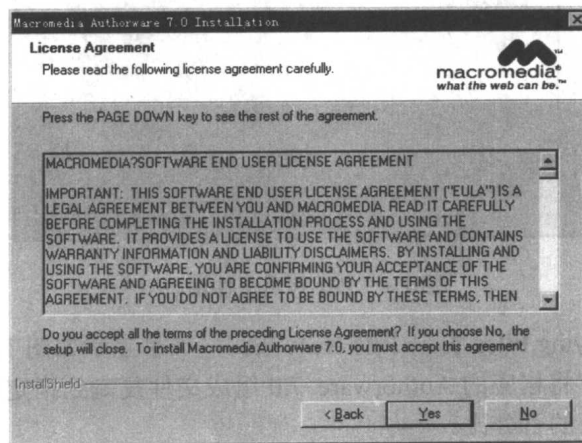


图 1.2 软件许可协议窗口

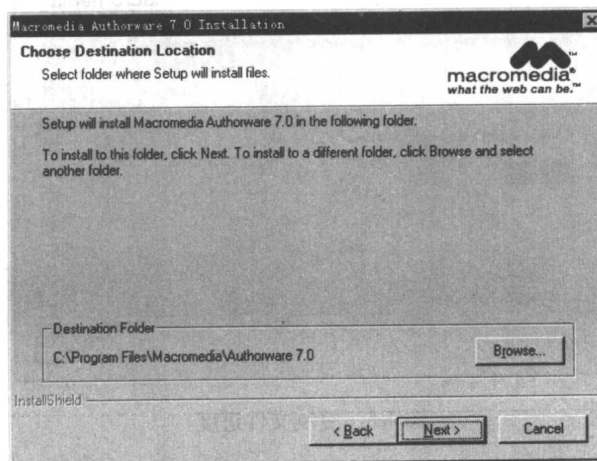


图 1.3 安装位置选择窗口

3. 选择了软件许可协议中的 Yes 按钮后, 屏幕上出现了如图 1.3 所示的目标文件夹选择窗口, 提醒用户设定 Authorware 将安装到的目标文件夹。安装程序默认的安装位置是“C:\Program Files\Macromedia\Authorware.7.0”文件夹。如果要改变软件安装的目标位置, 可以单击窗口中的 Browse (浏览) 按钮, 在弹出的 Select Directory (选择文件夹) 对话框窗口中选择其它位置, 再单击 OK 按钮即可。

4. 目标文件夹设置完成, 单击 Next 按钮继续安装过程。此时屏幕出现 Start Copying Files (开始拷贝文件) 窗口, 如图 1.4 所示, 在该窗口显示出前面进行的安装设置以使用户确认。若对设置不满意, 可以通过单击 Back 按钮回到前几步重新进行设置。

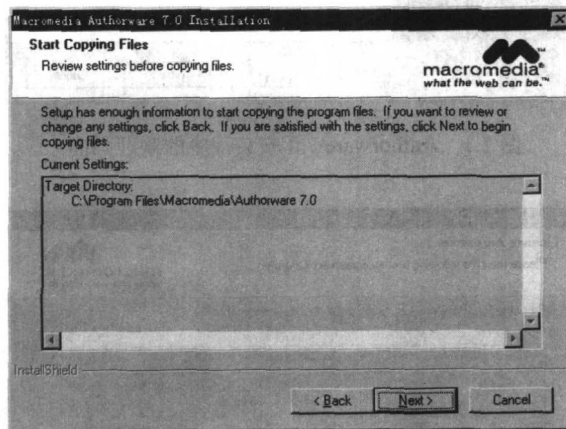


图 1.4 开始拷贝文件窗口

5. 单击 Start Copying Files 窗口中的 Next 按钮, 屏幕显示如图 1.5 所示窗口, 安装程序开始按照前面的设置将相应的 Authorware 7.0 组成文件复制到指定目标路径中。屏幕上显示出当前已完成任务的百分比。

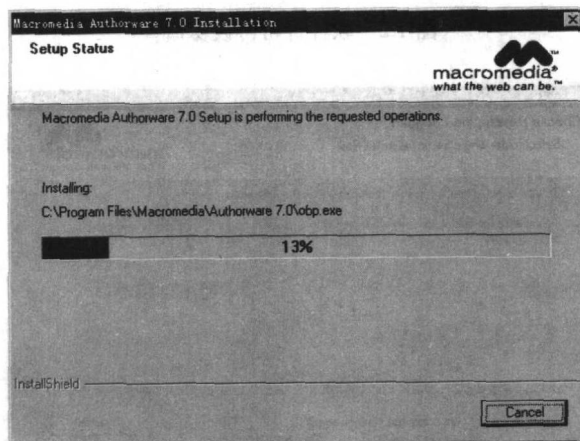


图 1.5 复制文件进度

6. 拷贝结束, 屏幕上出现 InstallShield Wizard Complete (安装向导执行完毕) 窗口, 如图 1.6 所示。若要阅读 Authorware 的英文说明文件, 可选中窗口中的“Yes, view the Readme

file now”复选框。最后单击 Finish 按钮结束安装。

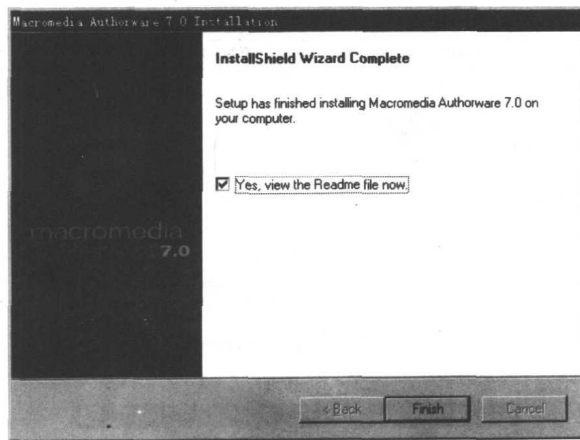


图 1.6 安装向导执行完毕窗口

在自动弹出的 Readme 文档窗口中，用户可以了解到关于 Authorware 7.0 的最新信息，如图 1.7 所示。不必急于一下子就将所有的信息阅读一遍，该文档就存在于 Authorware 7.0 安装路径之中，用户可以随时打开观看。

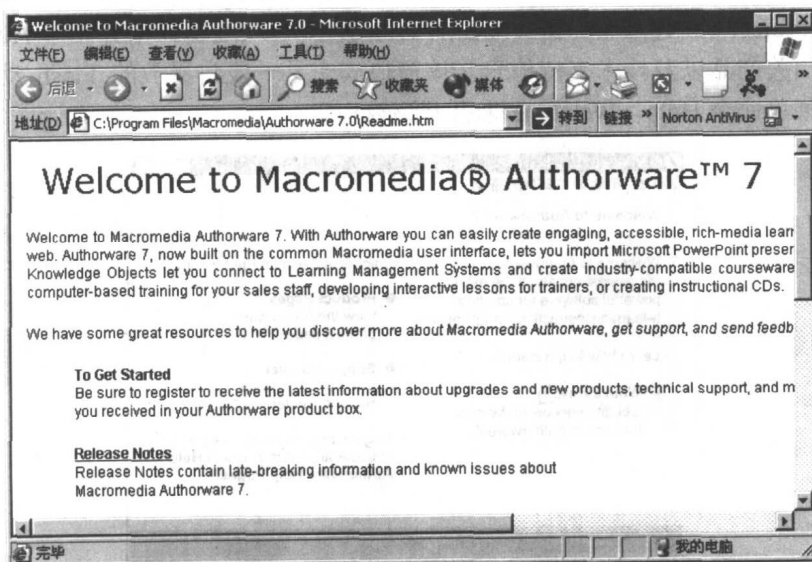


图 1.7 欢迎使用 Authorware 7

安装成功之后，用户就可以在由安装程序创建的 Macromedia 程序组中，双击 Macromedia Authorware 7.0 快捷方式，启动 Authorware 7.0，如图 1.8 所示。

使用试用版的用户请注意，在首次启动 Authorware 7.0 之前必须先运行 VSetupT.exe 程序，否则会收到如图 1.9 所示的出错提示。VSetupT.exe 文件与 Authorware 7.exe 文件处在同一文件夹下，其作用是开启一个为期 30 天的倒计时过程，使 Authorware 7.0 试用版仅在此期间内能够正常运行。

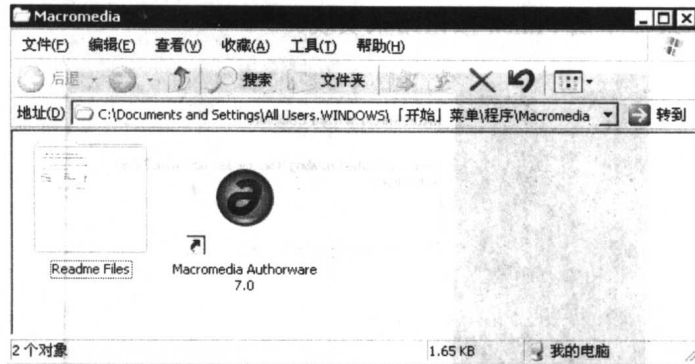


图 1.8 由安装程序创建的“Macromedia”程序组

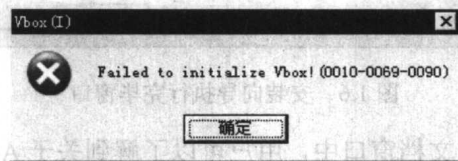


图 1.9 在启动时间限制之前，不允许使用 Authorware 7.0 试用版

首次运行 Authorware 7.0，会出现一个由 Flash MX 制作的欢迎窗口（如图 1.10 所示）和一个 New Project（新建项目）窗口（如图 1.11 所示）。欢迎窗口中介绍了 Authorware 7.0 的新特性、相关产品以及技术支持信息。该窗口其实是一段自播放的 Flash 动画，用户可以随时通过菜单命令 Help > Welcome 来打开该窗口。

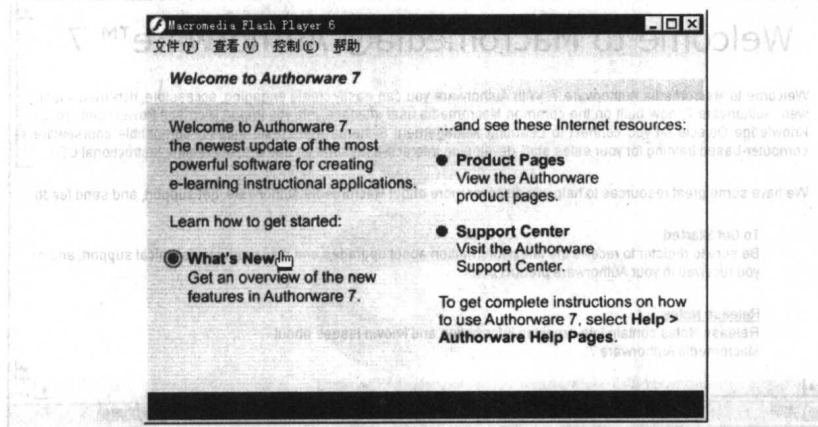


图 1.10 新特性简介

New Project 窗口中显示出常用的三种项目类型：Accessibility Kit（易用型）、Application（应用型）和 Quiz（测验型）。单击窗口中任何一种项目类型并按下 OK 按钮，Authorware 就能够根据选择快速创建出程序的框架，设计人员只要按需增加特定的程序内容就可以了。这一特性使得设计人员可以节省大量的时间，而将主要精力投入到程序内容中去。

作为一名初学者，此刻可以先按下 None 按钮，直接进入 Authorware 7.0 的主界面中去。注意：如果不想在每次启动 Authorware 时都遇到 New Project 窗口，在按下 None 按钮

之前请首先关闭位于窗口底部的 Show this dialog when creating a new file 复选框。当需要再次打开 New Project 窗口时，只需执行菜单命令 New>File>Project。

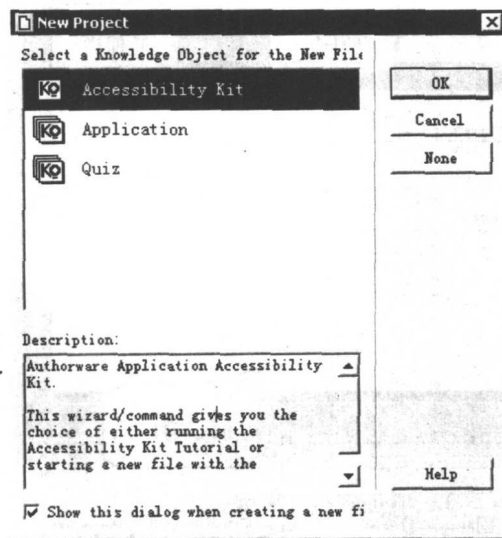


图 1.11 New Project 窗口

## 1.3 Authorware 7 的主界面

Authorware 主界面由菜单栏、工具栏、图标选择板、设计窗口、演示窗口、浮动面板、属性检查器七大部分构成，如图 1.12 所示。

### 1.3.1 工具栏

Authorware 的菜单栏提供了大部分设计期间用到的命令，而工具栏则提供了其中一些最为常用的命令，用以提高设计工作的效率。菜单栏中提供的所有菜单命令将在第 2 章中进行详细介绍。现将工具栏提供的按钮及对应的菜单命令与快捷键介绍如下：



“新建”按钮，用于创建一个新的程序文件，单击此按钮将会出现一个[Untitled]（未命名）的设计窗口。等效菜单命令：File>New>File，快捷键：Ctrl+N



“打开”按钮，用于打开一个已经存在的程序文件，单击此按钮将会出现一个标准的 Windows 打开文件对话框，在其中选择打开一个程序文件。如果当前程序文件尚未存盘，Authorware 会弹出一个提示窗口提醒设计人员保存目前的工作。等效菜单命令：File>Open>File，快捷键：Ctrl+O。



“全部保存”按钮，用于将当前打开的所有文件（包括程序文件、库文件）存盘。如果当前文件未命名，则 Authorware 会逐个提示你为未命名的文件命名。等效菜单命令：File>Save All，快捷键：Ctrl+Shift+S。

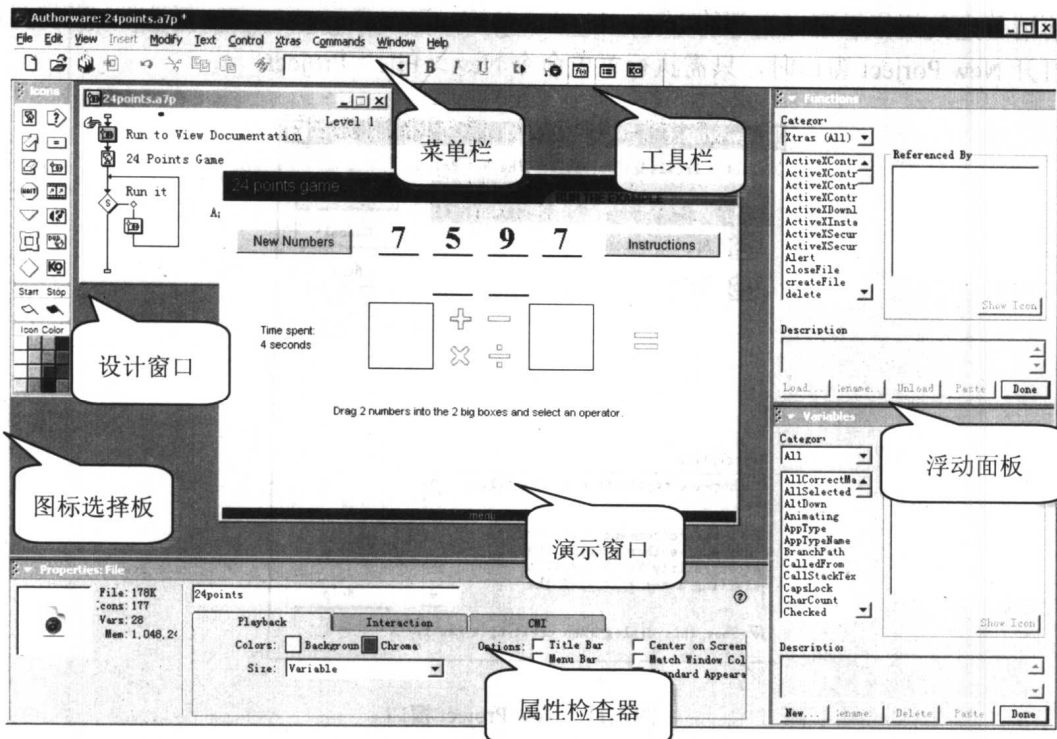


图 1.12 Authorware 的使用环境



“导入文件”按钮，用于向程序中导入多媒体数据文件。单击此按钮会出现一个 Import which file (导入文件)对话框，如图 1.13 所示。等效菜单操作：File>Import and Export>Import Media，快捷键：Ctrl+Shift+R。

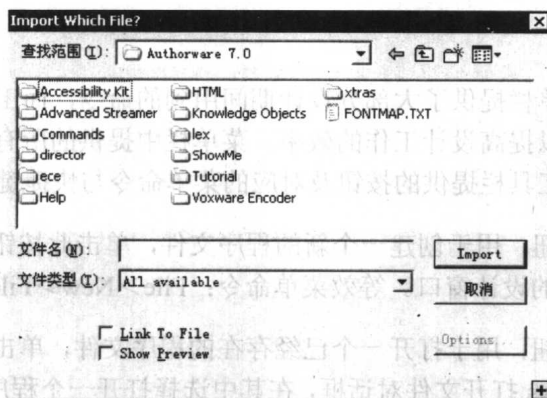


图 1.13 Import Which file 对话框



“撤消”按钮，单击此按钮可以撤消最近一次操作，或者恢复到撤消之前的状态。等效菜单命令：Edit>Undo，快捷键：Ctrl+Z。



“剪切”按钮，单击此按钮可以将当前选中的内容转移到剪贴板上。当前选中的

内容可以是设计图标，也可以是文本、图像、声音、数字化电影等。等效菜单命令：Edit>Cut，快捷键：Ctrl+X。



“复制”按钮，单击此按钮可以将当前选中的内容复制到剪贴板上。当前选中的内容可以是设计图标，也可以是文本、图像、声音、数字化电影等。等效菜单命令：Edit>Copy，快捷键：Ctrl+C。



“粘贴”按钮，单击此按钮可以将剪贴板上的内容复制到当前插入点所处位置。等效菜单命令：Edit>Paste，快捷键：Ctrl+V。



“查找/替换”按钮，用于查找和替换指定的对象。单击此按钮，会出现一个 Find（查找）对话框，如图 1.14 所示，让设计人员输入待查找的对象、用以替换的内容以及设置开展查找的方式。等效菜单命令：Edit>Find，快捷键：Ctrl+F。

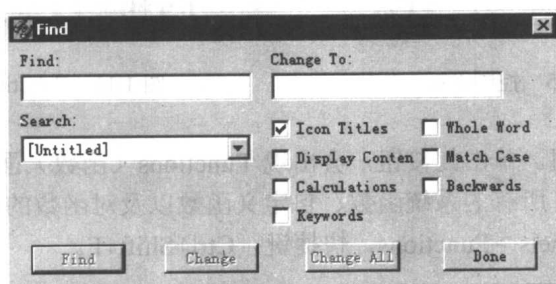


图 1.14 Find 对话框

#### [Default Style]

“文本样式列表框”用于选择一种预定义的文本样式应用到当前的文本对象上。



“粗体”按钮，用于将选中的文本对象设置为粗体样式。比如将“Authorware”改变为“**Authorware**”。等效菜单命令：Text>Style>Bold，快捷键：Ctrl+Alt+B。



“斜体”按钮，用于将选中的文本对象设置为斜体样式。比如将“Authorware”改变为“*Authorware*”。等效菜单命令：Text>Style>Italics，快捷键：Ctrl+Alt+I。



“下划线”按钮，用于将选中的文本对象设置为带下划线的样式。比如将“Authorware”改变为“Authorware”。等效菜单命令：Text>Style>Underline，快捷键：Ctrl+Alt+U。



“运行”按钮，用于运行当前打开的程序，如果在程序中插入了“开始标志”（请参阅 1.2.2 小节图标选择板），则 Authorware 控制程序从“开始标志”所处的位置开始运行。等效菜单命令：Control>Restart，快捷键：Ctrl+R。



“控制面板”按钮。单击此按钮，会出现 Control Panel（控制面板），如图 1.15 所示，用于控制程序的运行，也可以对程序代码进行调试。等效菜单命令：Window>panels>Control Panel，快捷键：Ctrl+2。



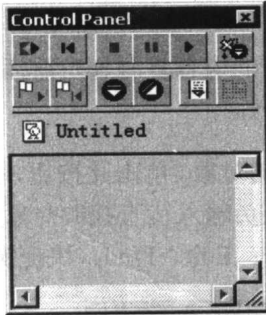


图 1.15 控制面板

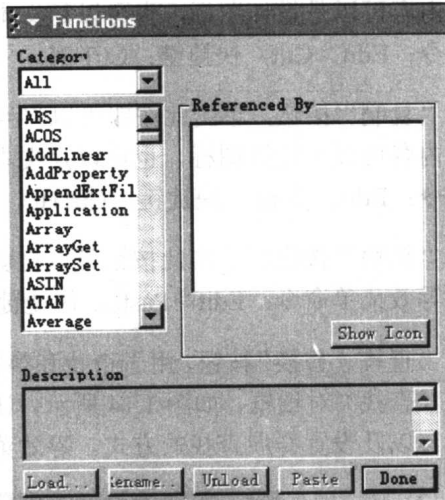


图 1.16 Functions 面板



“函数”按钮。单击此按钮，会出现 Functions（函数）面板，如图 1.16 所示。面板中列出了所有的系统函数、自定义函数以及对函数的描述。等效菜单命令：Window>Panels>Functions，快捷键：Ctrl+Shift+F。



“变量”按钮。单击此按钮，会出现 Variables（变量）面板，如图 1.17 所示。面板中列出了所有的系统变量、自定义变量以及对变量的描述。等效菜单命令：Window>Panels>Variables，快捷键：Ctrl+Shift+V。

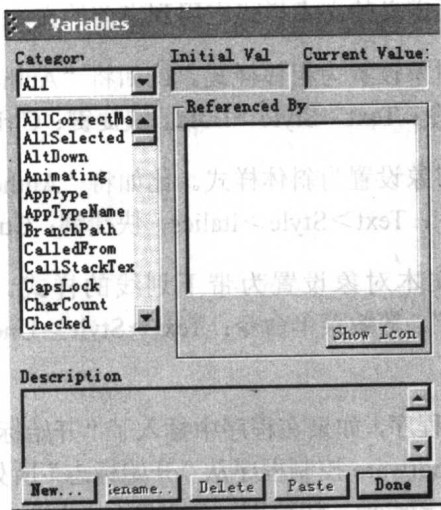


图 1.17 Variables 面板

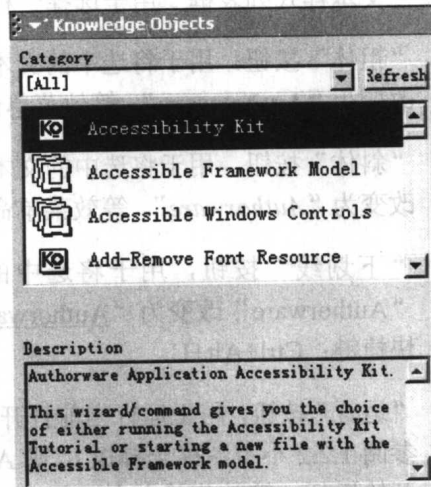


图 1.18 Knowledge Objects 面板



“知识对象”按钮。单击此按钮，会出现 Knowledge Objects（知识对象）面板，如图 1.18 所示。面板中列出了所有的知识对象以及对知识对象的描述。等效菜单命令：Window>Panels>Knowledge Objects，快捷键：Ctrl+Shift+K。

### 1.3.2 图标选择板

图标选择板提供的 14 种设计图标，是构成 Authorware 多媒体应用程序的基本元素。



“显示”设计图标，用于显示文本和图形、图像。其内容可以由 Authorware 提供的创作工具生成，也可以是从程序文件外部导入的文本文件和图像文件。缩写：DIS。



“移动”设计图标，用于移动屏幕中显示的对象。移动设计图标可以控制对象移动的速度、路线和时间，可以用它生成精彩的动画效果，被移动的对象可以是文本、图形、图像甚至是一段数字化电影。缩写：MTN。



“擦除”设计图标，用于擦除屏幕中显示的对象。它的精彩之处在于能够指定对象消失的效果，比如逐渐隐去、关闭百页窗等。缩写：ERS。



“等待”设计图标，用于设置程序等待的方式：等待用户击键、等待用户按下按钮或等待一段指定长度的时间。缩写：WAT。



“导航”设计图标，同页图标共同构成导航结构，用于控制程序在各个页图标之间进行跳转。附属于框架设计图标的设计图标称作页图标。缩写：NAV。



“框架”设计图标，提供了在 Authorware 程序内部导航的便利手段，它包含了一组默认的导航设计图标，其下附属的设计图标称作页图标，可作为导航设计图标的目的地。缩写：FRM。



“决策判断”设计图标，用于设置一种逻辑判断结构。附属于决策判断设计图标的其他设计图标称作分支图标，分支图标所处的分支流程称作分支路径。利用决策判断设计图标不仅可以决定分支路径的执行次序，还可以决定分支路径被执行的次数。缩写：DES。



“交互作用”设计图标，用于提供交互接口。附属于交互作用设计图标的其他设计图标称作响应图标，交互作用设计图标和响应图标共同构成交互作用分支结构。Authorware 强大的交互能力正源于交互作用分支结构。缩写：INT。



“运算”设计图标，用于容纳代码。在这里可以编写一行或一段程序语句。缩写：CLC。



“群组”设计图标，用于容纳多个设计图标，还可以包含自己的逻辑结构。缩写：MAP。



“数字化电影”设计图标，用于导入一个数字化电影文件，并可以对数字化电影的播放提供控制。缩写：MOV。