

● Practical Book

中文

Authorware 6.0 & Flash 5.0 实用教程

Animation

廖疆星 伍羨妮 肖金秀 编著



冶金工业出版社

中文 Authorware 6.0 & Flash 5.0

实用教程

廖疆星 伍美妮 肖金秀 编著

冶金工业出版社

2002

内容简介

Macromedia 公司开发的 Authorware 和 Flash 都是当今最流行的多媒体制作软件。Authorware 6.0 是最新推出的版本。本书所介绍的是 Authorware 6.0 中文版。Flash 最新推出的版本是 Flash MX, 但由于 Authorware 6.0 只支持 Flash 的 5.0 版本, 所以在本书中主要介绍 Flash 的 5.0 中文版。

本书由培训的角度出发, 从 Authorware 的安装开始逐一介绍了 Authorware 的基础知识、文本编辑、图形处理、音效制作、视频制作、动画制作、用户交互、导航框架判断、变量与函数、综合运用等知识。

本书对 Flash 的介绍也是从其安装开始, 介绍了该软件的各种相关概念、动画制作、声音及 MTV 制作等, 最后还着重介绍了 Flash 软件和 Authorware 软件的结合使用方法。

本书内容详细、重点突出、通俗易懂, 很适合多媒体设计的初级或中级读者, 同样也适合有一定经验的多媒体程序员, 还可以作为各大中专院校或培训班的教材。

图书在版编目 (CIP) 数据

中文 Authorware 6.0 & Flash 5.0 实用教程 / 廖疆星
等编著. —北京: 冶金工业出版社, 2002.8
ISBN 7-5024-3072-5

I. 中... II. 廖... III. ①多媒体-软件工具,
Authorware 6.0-教材②动画-设计-图形软件, Flash 5.0
-教材 IV. ①TP311.56②TP391.41

中国版本图书馆 CIP 数据核字 (2002) 第 055785 号

出版人 曹胜利 (北京沙滩嵩祝院北巷 39 号, 邮编 100009)

责任编辑 戈兰

中山市新华印刷厂有限公司印刷; 冶金工业出版社发行; 各地新华书店经销

2002 年 9 月第 1 版, 2002 年 9 月第 1 次印刷

787mm × 1092mm 1/16; 18.25 印张; 421 千字; 284 页; 1-2500 册

30.00 元

冶金工业出版社发行部 电话: (010) 64044283 传真: (010) 64027893

冶金书店 地址: 北京东四西大街 46 号 (100711) 电话: (010) 65289081

(本社图书如有印装质量问题, 本社发行部负责退换)

前 言

随着计算机技术的不断发展,多媒体技术也广泛地应用到人们的生活中。在商店的商品展览、教室里教师用来讲课的多媒体课件、企业的宣传片、电视上的广告、网络上的很多动画中都能看到多媒体的存在。

什么叫做多媒体呢?也即多种媒体的综合,通俗地讲就是文字、图片、图像、声音、动画、视频等的集合体,将这些因素综合在一起可以达到更好的表现效果。

制作多媒体的工具很多,Macromedia 公司的 Authorware、Flash 都是近年来颇受欢迎的多媒体开发工具。本书前面部分是 Authorware 软件的介绍,接着是 Flash 软件的有关知识介绍,最后通过它们的结合使用说明这两种软件的强大功能。

Authorware 及 Flash 软件的强大功能使得专业的程序员和普通用户都能做出生动漂亮的多媒体作品来。

1. 编写意图

本书主要是为那些需要制作多媒体产品的读者,如广告设计人员、大学或中小学教师、学生、以及一些对多媒体感兴趣的 Authorware 和 Flash 爱好者等而编写。

相信读者通过本书的学习,可以从一个完全不懂多媒体制作的人迅速成为一名多媒体制作高手。

2. 有关本书

本书中介绍的 Authorware 是最新的中文版本的 Authorware 6.0,由于 Authorware 6.0 只支持 Flash 5.0 版本,所以在本书中介绍的 Flash 版本是 5.0 而不是最新的 Flash MX 版本。

本书并不是一本简单的 Authorware 及 Flash 入门教材。本书着重于对 Authorware 和 Flash 的具体问题进行详细介绍,并通过不同的制作实例来指导读者进行多媒体的制作。

3. 结构安排

本书共分 15 章,具体安排如下:

第 1 章是认识 Authorware 6.0,主要从多媒体的安装、运行、新增功能等来引导我们认识 Authorware 6.0。

第 2 章是 Authorware 6.0 应用基础,主要是介绍 Authorware 6.0 的系统集成环境和打包发布的有关知识。

第 3 章是显示图标与文本编辑,主要是介绍显示图标的使用和文本的处理。

第 4 章是图形的绘制与处理,主要是介绍在 Authorware 6.0 中图形的绘制与处理等有关知识。

第 5 章是声音处理,主要介绍声音在 Authorware 6.0 里面的导入、播放、转化等知识。

第 6 章是视频处理,主要介绍数字电影的有关知识, GIF 和 Flash 动画的载入,外部视频等。

第 7 章是程序中的交互控制,主要是介绍各种交互程序的知识。

第 8 章是程序中的导航、框架及判断,主要介绍导航、框架、判断图标的基础知识及应用。

第 9 章是 Authorware 的编程设计, 主要介绍了 Authorware 中变量、函数和编程语句的基础知识及应用。

第 10 章是知识对象和外部插件, 主要介绍了知识对象的基础知识及创建外部插件和库的基础知识。

第 11 章是 Authorware 6.0 综合运用。

第 12 章是认识 Flash, 主要是对 Flash 5.0 进行简单的介绍。

第 13 章是 Flash 动画制作, 主要是介绍关于 Flash 动画制作的内容。

第 14 章是 Flash 的声音以及 MTV 制作, 主要介绍了 Flash 中声音的处理、控制以及 MTV 的制作。

第 15 章是 Flash 动画与 Authorware 的结合使用。

4. 本书特点

本书内容详细、重点突出、通俗易懂, 通过实例具体的说明 Authorware 6.0 及 Flash 5.0 的有关的功能。无论你是没接触过 Authorware 6.0 和 Flash 5.0 软件的初学者, 还是专业的多媒体程序员, 都可以通过本书来学习多媒体的开发知识并提高自己的多媒体制作水平。它能够令你在短时间内进入一个多媒体的创作新领域。

因时间匆忙, 水平有限, 书中遗漏之处在所难免, 敬请读者批评指正。

编 者

2002 年 7 月

目 录

第1章 认识 Authorware 6.0 1	一、填空题..... 20
1.1 Authorware 6.0 的安装..... 1	二、选择题..... 21
1.2 Authorware 6.0 的运行与退出..... 3	三、思考题..... 22
1.2.1 运行..... 3	四、上机操作..... 22
1.2.2 退出系统..... 3	
1.3 Authorware 6.0 的新增功能..... 4	第3章 显示图标与文本编辑 23
1.3.1 Authorware 6.0 的新功能..... 4	3.1 使用显示图标..... 23
1.3.2 新增函数及变量..... 5	3.1.1 显示图标的应用..... 23
小结..... 5	3.1.2 设置显示图标属性..... 24
练习题一..... 6	3.2 文本处理..... 26
一、填空题..... 6	3.2.1 文字的输入..... 26
二、选择题..... 6	3.2.2 定义文字风格..... 29
三、思考题..... 6	3.2.3 自定义文字样式..... 36
四、上机操作..... 6	3.2.4 应用样式..... 37
第2章 Authorware 6.0 应用基础 7	3.2.5 段落的格式化..... 37
2.1 Authorware 6.0 的系统集成环境..... 7	3.3 特殊显示效果的处理..... 38
2.1.1 标题栏..... 7	3.3.1 带阴影文字的显示..... 38
2.1.2 菜单栏..... 7	3.3.2 文字的移动..... 39
2.1.3 工具栏..... 11	小结..... 40
2.1.4 图标栏..... 12	练习题三..... 41
2.1.5 设计窗口..... 12	一、填空题..... 41
2.1.6 知识对象窗口..... 13	二、选择题..... 41
2.2 配置演示窗口..... 14	三、思考题..... 43
2.2.1 设置演示窗口的背景颜色..... 14	四、上机操作..... 43
2.2.2 设置演示窗口的大小..... 14	
2.2.3 设置演示窗口的选项..... 15	第4章 图形的绘制与处理 44
2.3 网格..... 16	4.1 图形对象的创建及编辑..... 44
2.4 发行与打包..... 16	4.1.1 图形绘制..... 44
2.4.1 发行需知..... 16	4.1.2 图形加工..... 46
2.4.2 文件存放位置和搜索文件的路径..... 17	4.2 图形工具小例子..... 49
2.4.3 网络发行方式..... 18	4.3 导入外部图片..... 52
2.4.4 文件打包..... 18	4.4 图形属性..... 53
2.4.5 网络打包方式..... 19	4.5 图形的过渡方式..... 55
小结..... 20	4.6 关于图层..... 56
练习题二..... 20	小结..... 58
	练习题四..... 59
	一、填空题..... 59
	二、选择题..... 59

三、思考题.....	60	7.1 交互图标	86
四、上机操作	60	7.2 按钮响应	88
第 5 章 声音处理.....	61	7.2.1 按钮设计	88
5.1 声音的载入与播放	61	7.2.2 按钮选项卡设置.....	91
5.1.1 声音载入会引起的问题.....	61	7.2.3 响应选项卡设置.....	91
5.1.2 支持的声音类型	61	7.2.4 实例制作	92
5.1.3 声音的载入与播放	61	7.3 热区域响应	95
5.2 声音的图标属性	63	7.3.1 热区域响应属性.....	96
5.3 声音处理的技巧	65	7.3.2 实例制作	97
5.4 使用 Voxware 编码器.....	66	7.4 热对象响应	99
5.4.1 压缩纯语音文件	66	7.4.1 热对象响应属性.....	99
5.4.2 大量声音文件的压缩.....	68	7.4.2 实例制作	100
5.4.3 压缩的算法	69	7.5 目标区响应	102
5.5 将 WAV 文件转化为 SWA 文件.....	69	7.5.1 目标区响应属性.....	102
小结	70	7.5.2 实例制作	103
练习题五.....	71	7.6 下拉菜单响应.....	107
一、填空题.....	71	7.6.1 下拉菜单响应属性.....	108
二、选择题.....	72	7.6.2 实例制作	108
三、思考题.....	72	7.7 条件响应	112
四、上机操作	72	7.7.1 条件响应属性	112
第 6 章 视频处理.....	73	7.7.2 实例制作	112
6.1 影片的格式	73	7.8 文本响应	115
6.2 数字电影	74	7.8.1 文本响应属性	115
6.2.1 数字电影的载入	74	7.8.2 文本变量	116
6.2.2 数字电影图标属性	75	7.8.3 实例制作	116
6.2.3 电影属性设置实例	77	7.9 按键响应	120
6.3 控制声音播放的参数.....	78	7.9.1 按键响应属性	120
6.4 GIF 动画的载入	78	7.9.2 实例制作	120
6.5 Flash 动画的载入.....	80	7.10 重试限制响应.....	122
6.6 外部视频	82	7.10.1 重试限制响应属性.....	122
6.6.1 简介	82	7.10.2 实例制作	123
6.6.2 视频的载入	82	7.11 时间限制响应.....	126
小结	84	7.11.1 时间限制响应属性.....	126
练习题六.....	84	7.11.2 实例制作	127
一、填空题.....	84	7.12 事件响应	129
二、选择题.....	85	小结	130
三、思考题.....	85	练习题七	130
四、上机操作	85	一、填空题.....	130
第 7 章 程序中的交互控制	86	二、选择题.....	131
		三、思考题.....	131
		四、上机操作	132

第 8 章 程序中的导航、框架及判断	133	10.5 外部插件	170
8.1 导航图标	133	10.5.1 OLE 对象	171
8.2 框架图标	135	10.5.2 ActiveX 控件	172
8.3 判断图标	136	10.6 库	174
8.4 导航、框架与判断的运用	137	10.6.1 新建库	174
小结	141	10.6.2 添加库信息	174
练习题八	142	10.6.3 删除库中不需要的图标	175
一、填空题	142	10.6.4 编译库	176
二、选择题	142	10.6.5 链接库	176
三、思考题	143	小结	177
四、上机操作	143	练习题十	177
第 9 章 Authorware 的编程设计	144	一、填空题	177
9.1 变量	144	二、选择题	177
9.1.1 变量的类型	144	三、思考题	177
9.1.2 系统变量	145	四、上机操作	178
9.1.3 自定义变量	146	第 11 章 Authorware 6.0 综合运用	179
9.2 函数	148	11.1 显示文本与图像	179
9.2.1 系统函数	148	11.2 文本和图像的修改	181
9.2.2 自定义函数	149	11.2.1 更改文字颜色	181
9.3 编程语句	150	11.2.2 更改文件背景	182
9.3.1 条件语句	150	11.2.3 显示模式的修改	183
9.3.2 循环语句	151	11.3 插入声音	183
9.3.3 数组的赋值	152	11.4 制作动画	184
9.4 实例介绍	153	11.5 设置等待图标	185
小结	155	11.6 制作用户交互	186
练习题九	156	11.7 使用函数	188
一、填空题	156	小结	189
二、选择题	156	练习题十一	190
三、思考题	157	一、填空题	190
四、上机操作	157	二、选择题	190
第 10 章 知识对象和外部插件	158	三、思考题	190
10.1 知识对象	158	四、上机操作	190
10.2 使用知识对象	159	第 12 章 认识 Flash	191
10.2.1 评估类知识对象的使用	159	12.1 认识 Flash 5.0	191
10.2.2 消息框知识对象的使用	163	12.1.1 安装 Flash 5.0	191
10.3 创建自己的知识对象	166	12.1.2 启动 Flash 5.0	193
10.4 RTF 文件的编辑及应用	166	12.1.3 影片窗口	194
10.4.1 RTF 文件的编辑	167	12.1.4 退出 Flash	194
10.4.2 使用 RTF 文件	167	12.2 工作界面介绍	195

12.2.1 认识 Flash 5.0 的工作界面	195	第 14 章 Flash 的声音以及 MTV 制作	238
12.2.2 菜单栏	195	14.1 音频基本知识	238
12.2.3 工具栏和工具箱	197	14.2 声音的导入	238
12.2.4 时间轴	198	14.3 声音效果的编辑	239
12.2.5 图层	199	14.4 设置声音同步类型与播放次数	244
12.2.6 帧	202	14.5 声音的 ActionScript 语句	245
12.3 组件与实体	204	14.6 利用语句控制声音	247
12.3.1 组件	204	14.7 MTV 的制作	250
12.3.2 组件的转换编辑	208	14.7.1 创意阶段	250
12.3.3 实体	209	14.7.2 音乐的准备与编辑	250
小结	211	14.7.3 音乐的导入与设置	251
练习题十二	212	14.7.4 加入歌词	252
一、填空题	212	14.7.5 画面制作	253
二、选择题	212	小结	254
三、思考题	212	练习题十四	254
四、上机操作	212	一、填空题	254
第 13 章 Flash 动画制作	213	二、选择题	254
13.1 Flash 动画类型	213	三、思考题	255
13.1.1 Frame By Frame 动画	213	四、上机操作	255
13.1.2 Tweening 动画	215	第 15 章 Flash 动画与 Authorware	
13.2 Flash 动画制作流程	218	的结合使用	256
13.2.1 创建新文件	218	15.1 Flash 与 Authorware 具备的	
13.2.2 场景、影片属性	219	结合使用的特点	256
13.2.3 插入动画成员	220	15.2 Flash 动画与 Authorware	
13.2.4 设置和测试动画的效果	224	结合使用实例制作	256
13.2.5 保存文件	227	15.2.1 在 Flash 5.0 中制作	256
13.2.6 输出动画	227	15.2.2 输出 Flash 5.0 动画	270
13.3 变形动画	227	15.2.3 在 Authorware 中插入	
13.3.1 图形放大与缩小	227	Flash 动画	271
13.3.2 图形变形	229	15.3 Flash 动画常用的语法	274
13.4 变色动画	230	15.4 使用 Flash 要注意的问题	283
13.5 遮罩动画	231	小结	284
13.6 文字动画	233	练习题十五	284
小结	236	一、填空题	284
练习题十三	236	二、选择题	284
一、填空题	236	三、思考题	284
二、选择题	236	四、上机操作	284
三、思考题	237		
四、上机操作	237		

3) 图 1-4 所示画面是选择 Authorware 6.0 的安装路径的对话框, 单击上面的 **Open...** (打开) 按钮, 在弹出的如图 1-5 所示的对话框中设置适当的路径, 然后单击 **OK** 按钮回到图 1-4 中继续单击 **Next >** (下一步) 按钮进入下一个安装画面。如果在图 1-4 中认为默认的路径是适合的话可以不单击 **Browse...** 按钮而直接单击 **Next >** 按钮执行下一步安装。



图 1-4



图 1-5

4) 图 1-6 所示进入的是安装在 windows 下程序里的文件夹的文件名字, 在 **Program Files** 文本框中输入所要定义的程序文件名。



图 1-6

5) 单击 **Next >** (下一步) 按钮, 弹出如图 1-7 所示的对话框。



图 1-7

6) 单击 **Next >** (下一步) 按钮, 开始复制文件和创建图标。创建完毕后单击 **Finish** (完成) 按钮, 完成 Authorware 6.0 的安装。

1.2 Authorware 6.0 的运行与退出

1.2.1 运行

启动 Authorware 6.0 中文版有两种方法：

- 1) 单击  按钮，选择  菜单中的  命令下的  Authorware 6 子命令。
- 2) 打开资源管理器，双击 Authorware 的文件。

启动 Authorware 6.0 后，首先出现 Authorware 的欢迎画面，如图 1-8 所示。



图 1-8

按任意键或等待五秒钟之后，进入如图 1-9 所示的 Authorware 窗口。

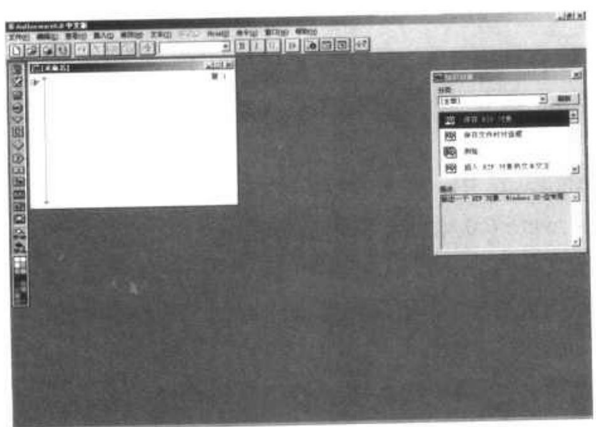


图 1-9

1.2.2 退出系统

退出 Authorware 6.0 有两种方法：

- 1) 单击  菜单中的  命令。
- 2) 单击标题栏右边的  按钮。

在退出 Authorware 前程序没有保存, 则将弹出一个对话框, 询问是否保存程序, 如图 1-10 所示。

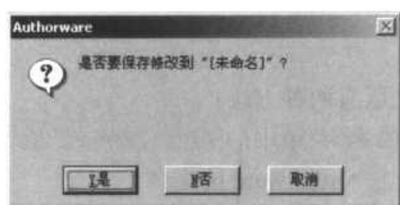


图 1-10

单击  按钮, 保存程序后退出。

单击  按钮, 不保存程序退出。

单击  按钮, 取消操作, 返回到 Authorware 窗口。

1.3 Authorware 6.0 的新增功能

随着计算机的发展, 各种应用程序软件的层出不穷, 多媒体软件也出现了很大的更新和发展。Authorware 6.0 利用基于图标和流程线的编辑环境, 把文本、图形、图像、动画、视频和声音等集成一个有机的整体, 并提供友好的人机交互。Authorware 从较早的 2.0 版发展到如今的 6.0 版, 功能不断增强。

Authorware 6.0 在原来的 Authorware 5.02 的基础上网络功能越来越强大, 质量和效率也有很大的提高。

1.3.1 Authorware 6.0 的新功能

1) 能像 Flash 那样轻松地发布到网上, 并显示出来。如果想将 Authorware 程序发布到 Web, CD-ROM 或者局域网中, 在 Authorware 6.0 中只需简单的一步。这个发布功能被包含在 Authorware 6.0 中。

2) 在以前的 Authorware 中, 在处理音频的时候都必须把 MP3 音乐转为 WAV 再插入 Authorware 中。Authorware 6.0 则可以使用低带宽的 MP3 音频来为 Web 或者 Intranet 设计的 eLearning 应用程序支持声音, 可以在声音图标中使用 MP3 音乐。

3) Authorware 6.0 能根据声音和视频等基于时间的媒体的时间同步显示文本、图像和其他事件, 做到媒体同步的功能。

4) 在 Authorware 5.02 以前, 文本编辑的功能还很低, 在 Authorware 6.0 中新的文本编辑器支持一些高级格式, 像嵌入图像, 图形和 Authorware 表达式等等, 有了很大的改进。

5) 在 Authorware 6.0 中有个像网站中所使用的 PHP 或者 ASP 等的数据库技术的外部 Rich Text。能够动态连接到外部的 Rich Text 文本文件, 而使得可以建立更加容易升级和维护的程序。

6) XML 的内容可以输入到 Authorware 程序中, 支持新的 XML 解析系统。

7) Find Xtras 的新功能或者添加自己的命令, 可以增加和扩充 Authorware 命令菜单。

8) 扩展了 ActiveX 的属性和 ActiveX 的方法, 将 ActiveX 整合到了一个新的水平, 从

而增强 ActiveX 通讯支持。

9) Authorware 网络播放器减小了 40%，可以更快地发布 eLearning 程序，缩短下载的时间。

10) SCORM Metadata 编辑器为设计的课程建立一个标准兼容的 meta 数据文件，使得 eLearning 程序容易管理、重新使用和发布。

1.3.2 新增函数及变量

Authorware 新增加了许多的性质功能，并且在变量和函数上也做了很多的改变来适应新的功能。

新增加的函数名称如下：

- 1) GetExternalMedia。
- 2) GetFunctionList。
- 3) GetLibraryInfo。
- 4) GetPasteHand。
- 5) GetSelectedIcons。
- 6) GetVariableList。
- 7) GroupIcons。
- 8) OpenFile。
- 9) OpenLibrary。
- 10) PackageFile。
- 11) PackageLibrary。
- 12) SaveLibrary。
- 13) SetHotObject。
- 14) SetMotionObject。
- 15) SetTargetObject。
- 16) UngroupIcons。

新增加的变量名称如下：

- 1) LastObjectClickedID。
- 2) ObjectClickedID。
- 3) ObjectMovedID。

小结

本章主要介绍了：

- 1) Authorware 6.0 的安装操作。
- 2) Authorware 6.0 的运行与退出。
- 3) Authorware 6.0 的新增功能。

通过本章节的学习，可以对 Authorware 6.0 有个轮廓上的认识，能够知道 Authorware 能完成什么样的作品，了解到它的有关新功能，将有益于以后学习中的运用。

练习题一

一、填空题

1. 单击 Windows 操作系统下的“开始”菜单中的_____命令下的_____子命令,就可以打开 Authorware 6.0.

2. 图 1-11 所示界面是_____.

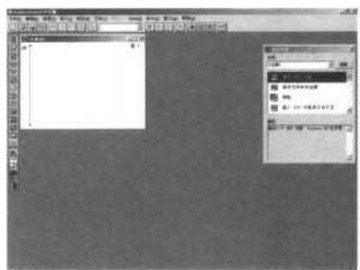


图 1-11

3. 图 1-12 中的  按钮表示_____;  按钮表示_____;  按钮表示_____.

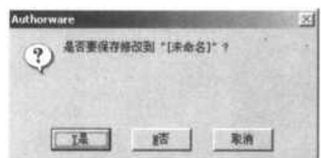


图 1-12

4. Authorware 6.0 可以使用低带宽的_____音频来为 Web 或者 Intranet 设计的 eLearning 应用程序支持声音,可以在声音图标中使用_____音乐.

5. 在 Authorware 6.0 中新文本编辑器支持一些高级格式,像_____,_____和_____等.

二、选择题

1. () 不是属于新增加的函数.

A. GetExternalMedia

B. GetPasteHand

C. SetTargetObject

D. CharCount

2. () 不是属于新增加的变量.

A. ObjectMovedID

B. LastObjectClickedID

C. SetTargetObject

D. ObjectClickedID

三、思考题

1. 退出 Authorware 6.0 的两种方法是什么?

2. Authorware 6.0 新增加了哪些的特征功能?

四、上机操作

1. 根据第一节所介绍的内容,自己安装 Authorware 6.0.

2. 根据本章中的运行和退出系统的有关介绍,掌握 Authorware 6.0 的运行与退出.

第 2 章 Authorware 6.0 应用基础

想要使用 Authorware 6.0 来设计出丰富生动的多媒体作品，首先必须对该多媒体软件的结构、命令等内容进行非常全面的了解。本章主要介绍 Authorware 6.0 应用的基础。

2.1 Authorware 6.0 的系统集成环境

Authorware 6.0 是一个典型的 Windows 的应用程序界面窗口，如图 2-1 所示。

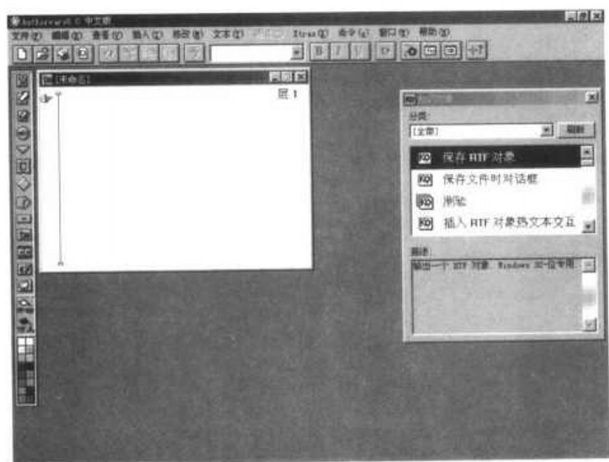


图 2-1

在整个 Authorware 6.0 的窗口，需要熟悉以下内容：

- 1) 标题栏。
- 2) 菜单栏。
- 3) 工具栏。
- 4) 图标栏。
- 5) 设计窗口。
- 6) 知识对象窗口。

2.1.1 标题栏

Authorware 6.0 的标题栏符合 Windows 的标准，和其他的 Windows 应用软件特性大体相同，主要包括“还原”、“移动”、“大小”、“最小化”、“最大化”和“关闭”命令。这里不做具体的介绍。

2.1.2 菜单栏

Authorware 的强大功能在程序的编制过程中有很多操作都要通过菜单栏来完成。菜单栏在标题栏下面，单击菜单栏中的某一个菜单名字，一个菜单就被打开并显示出该菜单中

所包含的所有命令。

图 2-2 所示为 Authorware 6.0 的菜单栏。

文件(F) 编辑(E) 查看(V) 插入(I) 修改(M) 文本(T) 格式(O) Xtras(X) 命令(C) 窗口(W) 帮助(H)

图 2-2

Authorware 6.0 的菜单主要分为 11 个部分，分别如下：

1. 文件菜单

Authorware 在文件菜单中除了提供“打开”、“关闭”程序文件等基本功能之外，还提供了视频设备的“参数选择”设置功能，以及为了实现快速开发而提供的文件“导入”、“输出”、“发布”与模板操作功能。如图 2-3 所示为文件菜单。



图 2-3

其中 * 符号表示在该级菜单下还有下一级的菜单命令。命令被设置为灰色表示该命令在当前不能用。“...”表示执行该命令后系统会弹出一个对话框，可以在该对话框上设置所需要的参数信息。

2. 编辑菜单

在编辑菜单中，Authorware 提供了对程序文件中各个对象进行编辑的各种“复制”、“粘贴”、“选择”和“改变属性”等命令选项。如图 2-4 所示为编辑菜单。



图 2-4

3. 查看菜单

使用查看菜单，可以查看当前设计按钮、改变窗口结构等的功能，设定自己的系统集