

热门电脑即学即用丛书(4)

Authorware 6 速成教程

段炼 詹新民 孟祥春 编写

本版特点

从零开始、循序渐进
内容丰富、图文并茂
轻松上手、即学即用

适合对象

初、中级用户
社会电脑初中级培训班



中国宇航出版社



北京希望电子出版社

热门电脑即学即用丛书(4)

Authorware 6 速成教程

段炼 詹新民 孟祥春 编写

本版特点

从零开始、循序渐进
内容丰富、图文并茂
轻松上手、即学即用



适合对象

初、中级用户
社会电脑初中级培训班



中国宇航出版社



北京希望电子出版社

内 容 简 介

本书专为想在较短时间内学习并掌握 Authorware 6 应用的初、中级用户而编写。

本书由 12 章构成, 内容分别为初识 Authorware 6, 应用文本图形图像, 对象的显示与擦除, 动画设计, 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行, Authorware 6 使用技巧。

本书内容新颖, 语言通俗易懂, 图文并茂, 操作步骤清晰, 强调基础知识与操作技能的紧密结合。可以使学习者在较短时间内轻松地掌握最新的 Authorware 6 应用的各个方面。

本书面向 Authorware 初、中级用户和社会电脑初级培训班。

需要本书的读者, 请与北京中关村 083 信箱北京希望电子出版社(北京市海淀区知春路甲 63 号卫星大厦 3 层, 邮编 100080) 联系。网址: www.bhp.com.cn E-mail: lwm@hope.com.cn 电话: 010-62520290, 62521724, 62528991, 62630301, 62524940, 62521921, 82610344 (发行) 010-82675588 -202 (门市) 010-82675588-501, 82675588-201 (编辑部)

出 版 中国宇航出版社
发 行 北京希望电子出版社
社 址 北京市和平里滨河路 1 号 (100013)
北京市海淀区知春路 63 号 (100080)
经 销 新华书店
发行部 (010) 68372924 (010) 68373451 (传真)
(010) 62521724 (010) 62520573 (传真)
读 者 北京市阜成路 8 号 (100830)
服务部 (010) 68371105 (010) 68522384 (传真)
北京市海淀区知春路甲 63 号卫星大厦三层 (100080)
(010) 62528991 (010) 62520573 (传真)

承 印 北京纪元彩艺印刷厂
版 次 2002 年 11 月第 1 版
2002 年 11 月第 1 次印刷
规 格 787×1092
开 本 1/16
印 张 21.75
字 数 492 千字
印 数 1~3 000
本版号 ISBN 7-80034-971-3
全套定价 125.00 元 (共 5 本)
本书定价 25.00 元

本书如有印装质量问题可与希望社发行部调换

出版说明

随着我国的高新技术产业，特别是信息产业飞速发展，信息技术已经成为 21 世纪经济发展的强大驱动力。因此，在最短的时间内更快地掌握计算机基本知识和操作技能，了解最新的网络发展动态和网络应用的方方面面，是我们每一个人都迫切需要的。本套丛书就是结合我国目前实际并参考国际最新动态而组织编写的。

放眼时下的图书市场，图书品种几乎应有尽有，可谓空前的繁荣，在“树特色、创品牌”这一新理念的指导下，我们将这套凝聚了众多心血和汗水的作品奉献在广大读者面前，期待着能给广大读者以最急需的帮助和最有效的指导。

本套书一期由 10 本构成，包括：最新电脑办公速成教程、Internet 应用速成教程、中文 Office XP 三合一速成教程、中文 Word 2002 速成教程、中文 Excel 2002 速成教程、中文 Flash MX 速成教程、中文 Photoshop 7.0 速成教程、中文 3ds max 5.0 速成教程、中文 Authorware 6 速成教程、六网一点通速成教程。

本套书的突出特色是

1. 组合式结构设计 在一本书中可以同时学习和掌握几个紧密相关的知识点和技能。读者可以根据个人需要选择丛书中的一本或几本，学完之后，即可轻松上手，掌握计算机的相关操作技能，自如地运用或创作。
2. 范例典型，图文并茂 实例精美实用，并配以大量的图示，通过功能与实践相结合的方式形象而生动地讲解操作技巧和方法。
3. 内容丰富，表现新颖 取材广博，内容精彩纷呈，精心设计了每一本书的内容，边讲边练，充分体现了实际动手和操作的能力。
4. 即学即用，实现高效 简洁精练的讲解，从实际应用的角度出发让您在最短的时间内有效地掌握其使用技能。
5. 熟练技能的培养 在讲解应用软件时，均配以应用技巧的介绍，切实地将应用技巧与实例紧密地结合。
6. 先进性与时代特性 通过新技术与新产品，让读者轻松把握时下计算机的发展趋势，掌握时下最急需的技能。

我们感谢丛书各位作者为丛书编写与发展所作出的创造性的工作，我们也感谢丛书编辑为丛书的编校、审定所作出的努力。

北京希望电子出版社

编 者 的 话

在多媒体软件市场，Macromedia 公司可谓是大名鼎鼎，它开发了一系列功能强大的多媒体制作与辅助产品，最著名的有 Authorware、Director 及 FreeHand 等。Authorware 6 是其所推出的 Authorware 的最新版本。

Authorware 是一套制作多媒体应用软件的集成环境，与一般的多媒体制作软件相比，它具有以下鲜明的特点：

- 通过基于图标和流程图的编程方法，可以直观地编辑出结构清晰的多媒体程序。
- 通过完善的交互方式，可以为程序设计出灵活多样的交互功能。
- 通过丰富的变量和函数，扩展了编程的方法和手段。
- 通过强大的整体合成能力，可以创作出结构复杂、功能完善的多媒体作品。

本书内容由 12 章构成，第 1 章介绍了 Authorware 的功能特点及工作环境；第 2 章介绍了文本以及图形图像在多媒体程序中的应用；第 3 章介绍了显示对象的显示与擦除效果以及程序的延时等；第 4 章介绍了多媒体程序中常用的各种类型动画的设计方法；第 5 章介绍了声音、数字化电影及视频等外部多媒体信息在多媒体程序中的应用；第 6 章介绍了利用交互控制分支结构实现交互控制功能的方法；第 7 章介绍了利用决策判断分支结构实现决策判断功能的方法；第 8 章介绍了利用框架结构实现导航控制功能的方法；第 9 章介绍了在程序中常用的变量、函数、表达式和语句；第 10 章介绍了 Authorware 系统所提供的知识对象的使用方法；第 11 章介绍了库的应用以及对程序进行打包和发行的方法；第 12 章则通过几个综合实例详细介绍了制作多媒体程序的方法及操作步骤。

本书采用了图解的写作方式，层次分明，语言流畅，实例丰富，注重理论与实践相结合。

本书由段炼编写，由甘登岱审校。此外，参与编写工作的还有詹新民、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。尽管我们在编写本书时尽了最大的努力，但由于各种条件的限制，加之作者水平有限，书中内容难免存在不足之处，错误也在所难免，还望广大热衷于多媒体创作的读者给予批评指正。

编 者

目 录

第1章 初识 Authorware 6	1	3.1 设置过渡显示效果	59
1.1 Authorware 功能特点	1	3.2 调整不同显示图标中内容的放置次序	62
1.1.1 Authorware 的功能	1	3.3 变量的更新显示	64
1.1.2 Authorware 的特点	2	3.4 擦除前面的显示内容	65
1.2 Authorware 程序界面	2	3.5 对象的延时显示	66
1.2.1 启动 Authorware	2	3.5.1 等待图标	66
1.2.2 Authorware 工作界面	3	3.5.2 等待图标属性对话框	66
1.2.3 设计窗口	9	3.5.3 等待图标的典型设置	68
1.2.4 退出 Authorware	10	3.6 对象的擦除	69
思考题	10	3.6.1 擦除图标属性对话框	70
第2章 应用文本和图形图像	11	3.6.2 设置擦除效果的步骤	71
2.1 显示图标	11	3.7 编辑多个显示图标	73
2.1.1 应用显示图标	11	3.7.1 同时显示多个显示图标的 内容	73
2.1.2 演示窗口	12	3.7.2 在设计窗口中预览显示图标 中的内容	74
2.1.3 绘图工具箱	15	3.7.3 同时编辑多个显示图标 中的对象	75
2.1.4 显示图标的命名	15	3.8 图标的复制、移动与组合	76
2.1.5 显示图标属性对话框	16	3.8.1 移动与复制图标	76
2.2 应用图形	19	3.8.2 应用群组图标	77
2.2.1 绘制图形	20	思考题	79
2.2.2 编辑图形	23	第4章 动画设计	81
2.2.3 设置图形样式	29	4.1 移动图标	81
2.2.4 图形的放置	31	4.1.1 移动图标的移动对象	81
2.2.5 图形的覆盖模式	35	4.1.2 移动图标的移动类型	81
2.3 应用图像	38	4.1.3 移动图标属性对话框	82
2.3.1 导入外部图像	38	4.1.4 创建动画的基本操作	83
2.3.2 设置图像属性	41	4.1.5 移动图标的层属性	85
2.4 应用文本	43	4.2 终点定位动画	88
2.4.1 输入文本	43	4.2.1 创建终点定位动画的操作	88
2.4.2 编辑文本	44	4.2.2 设置动画的时间和同步性	91
2.4.3 设置文本风格	48	4.2.3 调整显示对象的前后位置	92
2.4.4 在文本中插入变量	54	4.3 直线定位动画	93
2.4.5 导入外部文本	57		
思考题	58		
第3章 对象的显示与擦除	59		

4.3.1	创建直线定位动画的操作	93
4.3.2	越界处理选项的设置	96
4.3.3	设置目的点位置变量	97
4.3.4	利用随机函数为变量赋值	97
4.3.5	利用转向函数实现循环	98
4.4	平面定位动画	98
4.4.1	创建平面定位动画的操作	99
4.4.2	设置目的点位置变量	101
4.4.3	利用系统函数为变量赋值	102
4.4.4	设置程序循环	102
4.4.5	设置连续动画	103
4.4.6	延时设置	103
4.5	路径移动动画	104
4.5.1	创建路径移动动画的操作	104
4.5.2	同步方式与移动条件	107
4.5.3	使用变量对移动进行控制	107
4.5.4	折线路径动画	113
4.5.5	曲线路径动画	115
4.5.6	封闭路径动画	117
4.6	路径定位动画	121
4.6.1	创建路径定位动画的操作	121
4.6.2	路径定位动画与路径移动动画的比较	123
	思考题	123
第5章 多媒体信息应用		125
5.1	声音的应用	125
5.1.1	声音图标属性对话框	125
5.1.2	在程序中添加声音	127
5.2	数字化电影的应用	129
5.2.1	数字化电影图标属性对话框	129
5.2.2	使用位图序列制作数字化电影	132
5.3	视频信息的应用	134
5.3.1	使用视频信息前的准备工作	134
5.3.2	视频信息播放设置	135
5.4	媒体同步功能	138
5.4.1	媒体同步的操作	138
5.4.2	媒体同步属性对话框	140
	思考题	142

第6章 实现交互控制		143
6.1	交互图标概述	143
6.1.1	创建交互的基本操作	143
6.1.2	创建交互的基本原则	145
6.1.3	交互的各种响应类型	146
6.1.4	交互图标属性对话框	146
6.2	按钮响应	149
6.2.1	按钮响应属性对话框	150
6.2.2	按钮响应示例——艺术摄影欣赏(1)	152
6.3	热区响应	156
6.3.1	热区响应属性对话框	156
6.3.2	热区响应示例——艺术摄影欣赏(2)	157
6.4	热对象响应	162
6.4.1	热对象响应属性对话框	162
6.4.2	热对象响应示例——人物介绍	163
6.5	目标区响应	164
6.5.1	目标区响应属性对话框	165
6.5.2	目标区响应示例——对号入座	165
6.6	下拉式菜单响应	170
6.6.1	下拉式菜单响应属性对话框	170
6.6.2	下拉式菜单响应示例——艺术摄影欣赏(3)	171
6.7	条件响应	174
6.7.1	条件响应属性对话框	174
6.7.2	条件响应示例——对号入座(2)	175
6.8	文本输入响应	177
6.8.1	文本输入框属性对话框	177
6.8.2	文本输入响应属性对话框	179
6.8.3	文本输入响应示例——验证用户名和密码(1)	180
6.9	按键响应	183
6.9.1	按键响应属性对话框	183
6.9.2	按键响应示例——移动棋子	184

6.10 尝试响应.....	188
6.10.1 尝试响应属性对话框.....	188
6.10.2 尝试响应示例——验证 用户名和密码(2)	189
6.11 时间响应.....	190
6.11.1 时间响应属性对话框.....	191
6.11.2 时间响应示例——验证 用户名和密码(3)	191
思考题	193
第7章 实现决策判断	194
7.1 决策判断分支结构.....	194
7.1.1 创建决策判断分支结构的 操作	194
7.1.2 决策判断图标属性对话框.....	196
7.1.3 分支属性对话框.....	198
7.2 决策判断示例——识图游戏.....	198
思考题	202
第8章 实现导航控制	203
8.1 框架图标概述.....	203
8.1.1 利用框架图标创建框架 结构的操作.....	203
8.1.2 导航控制按钮.....	205
8.1.3 框架图标的内部结构.....	208
8.1.4 框架图标属性对话框.....	210
8.2 导航图标.....	211
8.2.1 导航图标属性对话框.....	211
8.2.2 向前查找	212
8.2.3 附近查找	212
8.2.4 任意查找	213
8.2.5 计算查找	215
8.2.6 文本查找	217
8.3 框架结构的实际应用	218
8.3.1 创建矩形按钮系统.....	218
8.3.2 创建自定义按钮系统.....	220
8.4 使用超文本.....	222
8.4.1 自定义超文本风格.....	223
8.4.2 应用超文本风格.....	224

思考题	225
第9章 变量、函数、表达式和语句 .. 226	
9.1 使用变量、函数、表达式和语句 的途径.....	226
9.1.1 在图标属性对话框中使用 变量、函数和表达式.....	226
9.1.2 在文本中嵌入变量、函数 或表达式	227
9.1.3 在计算图标中使用变量、 函数、表达式或语句.....	227
9.1.4 在附属计算窗口中使用变量、 函数、表达式或语句.....	228
9.2 变量	230
9.2.1 变量的数据类型	230
9.2.2 系统变量和自定义变量.....	230
9.2.3 使用系统变量的方法.....	231
9.2.4 使用自定义变量的方法.....	234
9.3 函数	236
9.3.1 参数和返回值	236
9.3.2 使用系统函数的方法.....	237
9.3.3 加载外部函数	238
9.4 表达式	239
9.4.1 运算符	239
9.4.2 表达式	241
9.5 语句	242
9.5.1 条件语句	242
9.5.2 循环语句	245
9.6 循环应用示例.....	247
9.6.1 神秘变幻的演示窗口.....	248
9.6.2 形似蛛网的包络线.....	249
9.6.3 奇妙的单选钮	251
思考题	253
第10章 知识对象..... 254	
10.1 Authorware 模块概述.....	254
10.1.1 创建模块的操作	254
10.1.2 使用模块的方法	256
10.2 Authorware 中的知识对象.....	257

10.2.1	Assessment 类型的知识对象.....	258
10.2.2	File 类型的知识对象.....	259
10.2.3	Icon Palette Settings 类型的知识对象.....	259
10.2.4	Interface Components 类型的知识对象.....	260
10.2.5	Internet 类型的知识对象.....	261
10.2.6	New File 类型的知识对象.....	261
10.2.7	RTF Objects 类型的知识对象.....	261
10.2.8	Tutorial 类型的知识对象.....	262
10.3	知识对象应用示例.....	262
10.3.1	标准的 Windows 消息框.....	262
10.3.2	试题库.....	265
10.3.3	随心所欲看电影.....	271
10.3.4	检测磁盘空间和光驱盘符.....	273
	思考题.....	275

第 11 章 应用库组织素材与作品发行 276

11.1	组织素材的方法及库的概念.....	276
11.2	库的应用与编辑.....	277
11.2.1	库的建立.....	278
11.2.2	库的引用.....	280
11.2.3	库的编辑.....	281
11.3	打包和发行作品.....	285
11.3.1	库的打包.....	286
11.3.2	程序的打包.....	287
11.3.3	路径的使用.....	288
11.3.4	发行文件的组织.....	289
11.3.5	Web 打包功能.....	290
11.4	“一触即发”功能.....	292
11.4.1	“一触即发”功能的设置.....	292

11.4.2	使用“一触即发”功能发行作品.....	293
11.4.3	同时发行多个作品.....	294
	思考题.....	295

第 12 章 Authorware 使用技巧 296

12.1	在 Authorware 中制作特效字的方法.....	296
12.2	在 Authorware 中做环绕文字.....	299
12.3	用 Authorware 制作浮动文字特效.....	302
12.3.1	准备素材.....	302
12.3.2	制作程序流程线.....	306
12.4	在 Authorware 中画虚线的方法.....	309
12.4.1	利用图形工具画虚椭圆.....	309
12.4.2	用函数绘制虚直线.....	311
12.5	在 Authorware 中制作鼠标跟随效果.....	312
12.6	在 Authorware 中实现内容闪烁.....	316
12.7	在 Authorware 中制作渐变效果的方法.....	319
12.7.1	制作直线渐变条.....	319
12.7.2	制作径向渐变圆.....	320
12.7.3	制作扇形渐变.....	321
12.8	用 Authorware 制作旋转移动的方法.....	322
12.9	用 Authorware 巧妙实现影音动画.....	325
12.9.1	动画随声音同步播放.....	325
12.9.2	声音随动画同步播放.....	327
12.10	制作倒计时牌.....	329
12.11	在 Authorware 中控制 Flash 动画的方法.....	332
	思考题.....	337

第 1 章 初识 Authorware 6

本章导读

- Authorware 的功能
- 图标选择板中各图标的作用

Authorware 是 Macromedia 公司所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。它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。

通过本章的学习,读者应能够对 Authorware 的功能特点及 Authorware 工作界面中的各元素有一个全面的了解。

1.1 Authorware 功能特点

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

1.1.1 Authorware 的功能

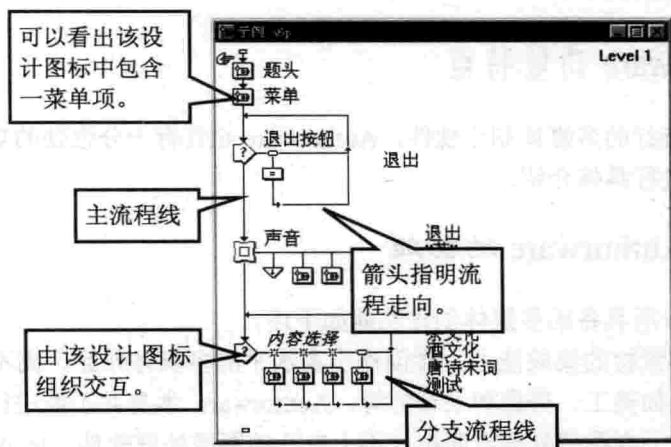
Authorware 所具备的多媒体创作功能如下述。

- 多媒体素材的集成能力。要创作出高水平的多媒体作品,离不开各种专业人士的参与,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 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。
- 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(只需用鼠标双击需修改的项目即可)。
- 多样化的交互作用能力。在运用 Authorware 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作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 的特点

Authorware 之所以能够受到广大用户的青睐,是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:

- 直观易用的开发界面。Authorware 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,下图所示即为一个程序流程图。此外,Authorware 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,实现了可视化操作。
- 模块和库的支持。用户可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。
- 提供了设计模板。Authorware 中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。



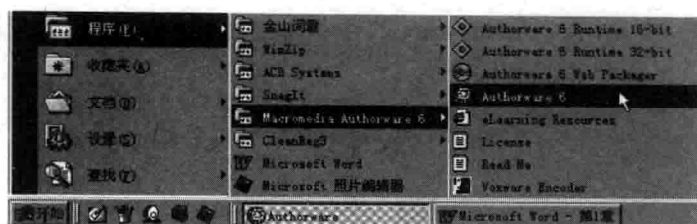
- 提供了系统变量和函数。Authorware 提供了大量的系统变量和函数,运用这些变量和函数可以进行复杂的运算,并允许用户自定义变量和函数。此外,Authorware 还支持 ODBC、OLE 和 ActiveX 技术,利用这些技术,用户可开发出具有专业水平的应用程序。

1.2 Authorware 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,大大方便了用户操作。

1.2.1 启动 Authorware

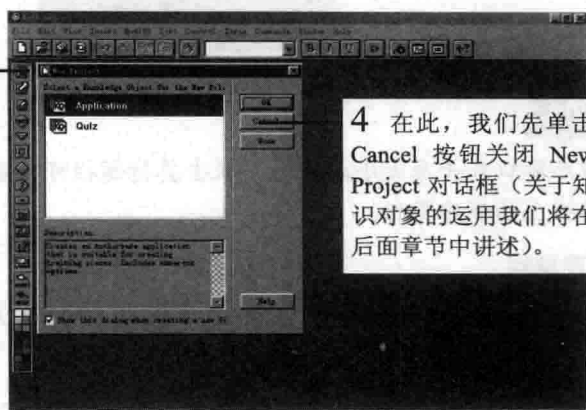
在现今流行的计算机配置上,Authorware 都能够很好地运行。安装完成 Authorware 后,执行下述操作即可打开 Authorware 程序。



1 单击“开始”按钮。

2 在打开的级联菜单中选择 Authorware 6 菜单项，并单击。

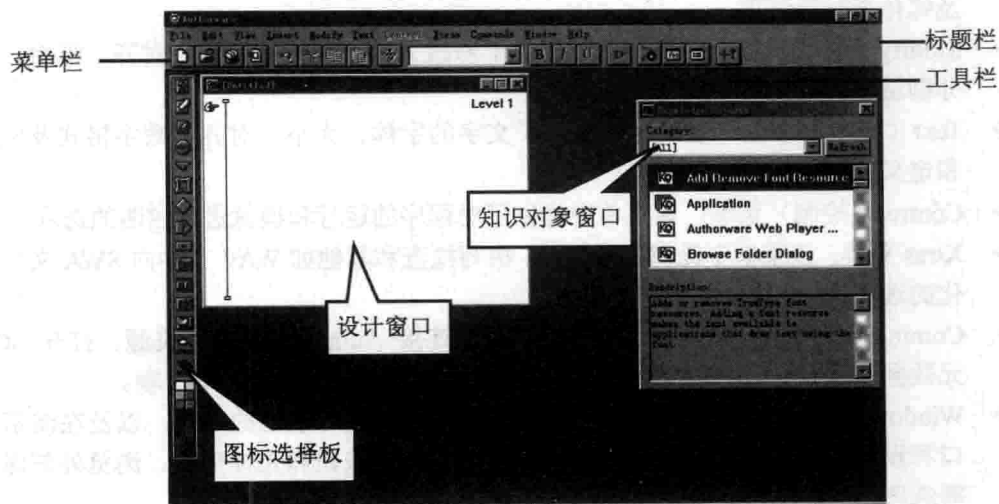
3 Authorware 程序被启动，在每次启动时，系统均会打开一个 New Project 对话框，提示用户为新建立的文件选择一个知识对象。



4 在此，我们先单击 Cancel 按钮关闭 New Project 对话框（关于知识对象的运用我们将在后面章节中讲述）。

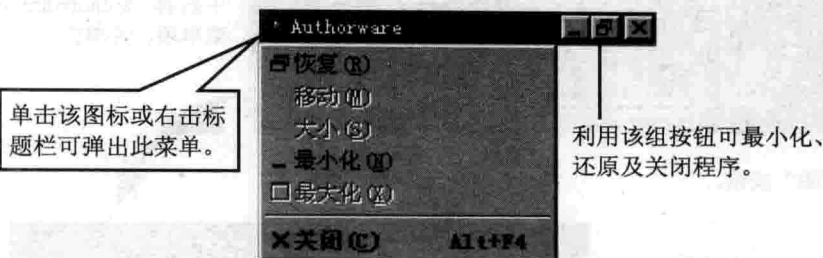
1.2.2 Authorware 工作界面

启动 Authorware 后，便进入了如下图所示的 Authorware 程序主界面中，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（Knowledge Objects）组成。有关知识对象的内容，我们将在后面进行介绍。



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, 用户可通过该标题栏最小化、还原及关闭程序。



当程序窗口处于原大小状态时, 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 的菜单栏中共包含 11 个菜单, 在各菜单的部分选项中又包含有子菜单, 下面分别对这些菜单进行简单介绍。

- **File (文件) 菜单:** File 菜单提供了文件的创建、打开、关闭、保存、导入功能以及页面设置、程序打包和发送邮件等选项。
- **Edit (编辑) 菜单:** 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、替换等选项。
- **View (查看) 菜单:** 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现等功能。
- **Insert (插入) 菜单:** 该菜单中提供了插入知识对象、图像、OLE、ActiveX 控件及媒体素材等选项。
- **Modify (修改) 菜单:** 该菜单中提供了修改文件和图标的属性, 对齐、群组、拆分群组、放置到前景或背景等选项。
- **Text (文本) 菜单:** 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选项。
- **Control (控制) 菜单:** 该菜单中提供了对程序的运行和调试进行控制的选项。
- **Xtras 菜单:** 该菜单中提供了库链接、拼写检查和其他如 WAV 文件向 SWA 文件转化的选项。
- **Command (命令) 菜单:** 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 等选项。
- **Windows (窗口) 菜单:** 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切换、打开函数和变量窗口、设置按钮和光标形状、浏览外部媒体等选项。

- **Help (帮助) 菜单:** 该菜单中提供了 Authorware 的帮助信息, 这些信息无论是对于 Authorware 初学者还是高手都具有很高的参考价值。

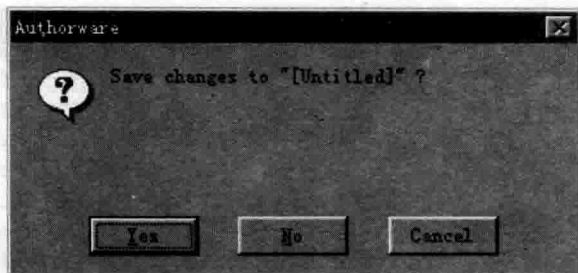
3. 工具栏

Authorware 的工具栏如下图所示, 共提供了 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选项。

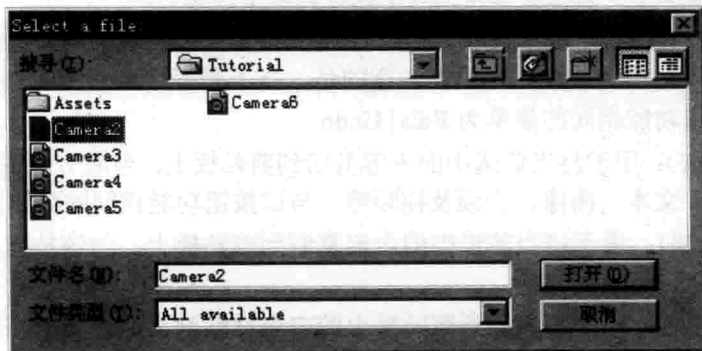


(1) 文件操作类。文件操作类工具中包含有下述几个按钮。

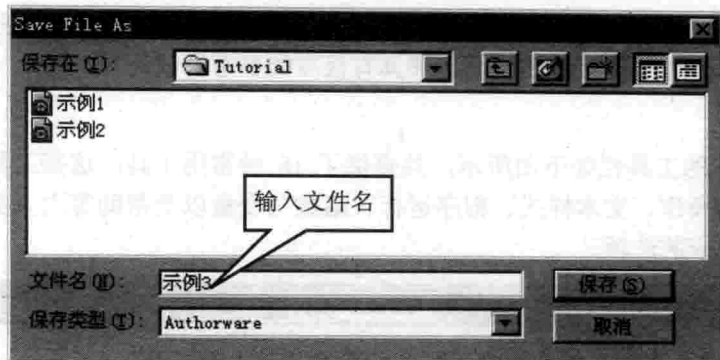
-  (新建文件): 用于创建新文件, 单击该按钮将打开一个 Untitled (未命名) 文件设计窗口。若在单击该按钮之前尚未保存当前文件的话, 则系统将弹出一个对话框, 询问用户是否保存当前文件, 如下图所示。与该按钮功能相同的菜单为 File | New | File。



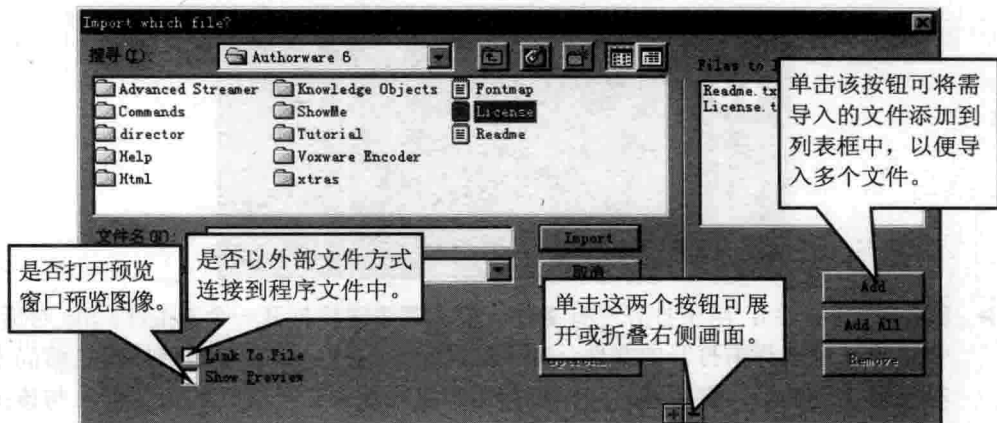
-  (打开文件): 用于打开已有文件, 单击该按钮将打开一个 Select a file 对话框, 让用户从中选择需打开的文件, 如下图所示。同样, 若在单击该按钮之前尚未保存当前文件的话, 则系统将弹出询问用户是否保存当前文件的对话框。与该按钮功能相同的菜单为 File | Open | File。



-  (全部保存): 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 Save File As 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菜单为 File | Save All。

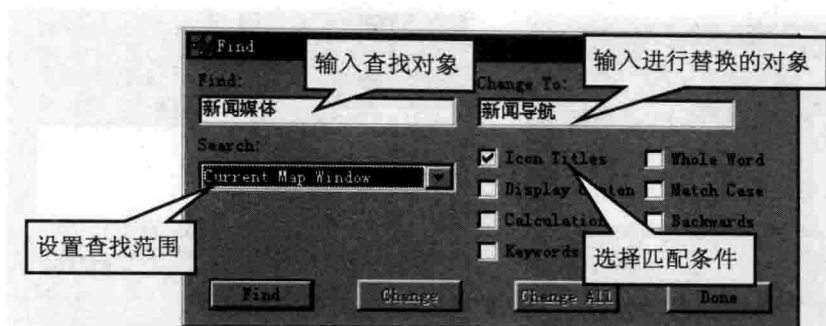


-  (导入文件): 用于直接向流程线、“显示”图标、“交互作用”图标中导入文本、图形、音频及视频文件等, 单击该按钮, 系统将打开 Import which file?对话框, 让用户从中选择需导入的文件, 如下图所示。与该按钮功能相同的菜单为 File | Import。



(2) 编辑操作类。编辑操作类工具中包含有以下按钮。

-  (撤销操作): 用于撤销最近一次所执行的操作, 若要将所撤销的操作重新恢复, 可再次单击该按钮。但需要注意的是, 并不是每个操作都能够被完全撤销的。与该按钮功能相同的菜单为 Edit | Undo。
-  (剪切): 用于将当前选中的内容剪切到剪贴板上。当前所选中的内容可以是设计图标、文本、图像、音频及视频等。与该按钮功能相同的菜单为 Edit | Cut。
-  (复制): 用于将当前选中的内容复制到剪贴板上, 与该按钮功能相同的菜单为 Edit | Copy。
-  (粘贴): 用于将复制到剪贴板上的内容粘贴到当前光标所在的位置, 与该按钮功能相同的菜单为 Edit | Paste。
-  (查找): 用于查找特定的对象。单击该按钮系统将打开 Find 对话框, 用户可从中输入要查找的对象, 并可对所查找的对象进行替换, 如下图所示。与该按钮功能相同的菜单为 Edit | Find。

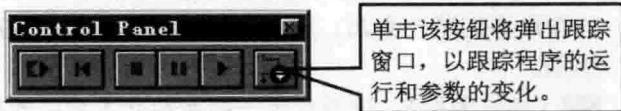


(3) 文本样式类。文本样式类工具中包含有以下按钮。

- **[Default Style]** (文本样式列表框)：用于选择文本样式，以应用到当前选中的文本中。
- **B** (粗体)：用于将当前所选中的文字转换为粗体。与该按钮功能相同的菜单为 Text | Style | Bold。
- **I** (斜体)：用于将当前所选中的文字转换为斜体。与该按钮功能相同的菜单为 Text | Style | Italic。
- **U** (下划线)：用于将当前所选中的文字增加下划线。与该按钮功能相同的菜单为 Text | Style | Underline。

(4) 程序运行类。程序运行类工具中含有以下按钮。

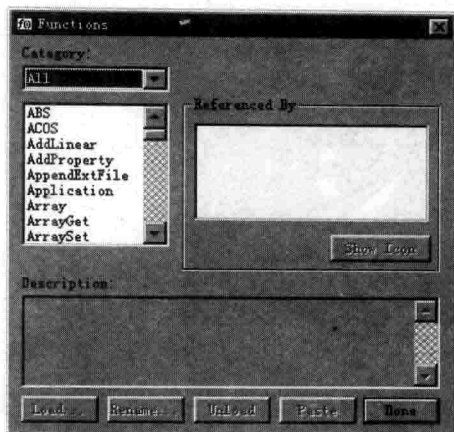
- **[Restart]** (重新开始)：用于运行当前所打开的程序，与该按钮功能相同的菜单为 Control | Restart。如果用户在程序中插入了开始标志 ，则该按钮变化为 ，它表示从开始标志所处位置运行程序，与该按钮功能相同的菜单为 Control | Restart from Flag。
- **[Control Panel]** (控制面板)：用于控制程序的运行，首次单击该按钮将打开如下图所示的控制面板工具箱，以控制程序的运行和跟踪程序的执行；再次单击则关闭控制面板工具箱。与该按钮功能相同的菜单为 Window | Panels | Control Panel。



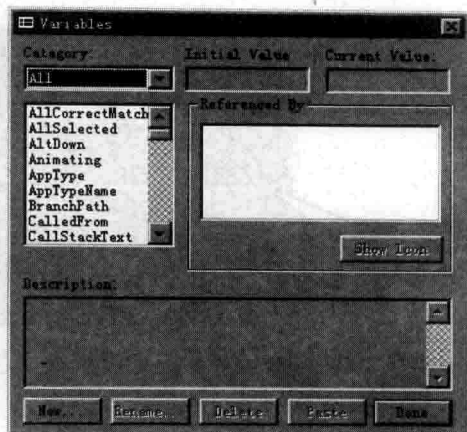
(5) 函数与变量类。函数与变量类工具中包含以下按钮。

- **[Function Window]** (函数窗口)：用于打开函数窗口，该窗口中列出了所有的系统函数、自定义函数以及函数的描述，如下图左图所示。
- **[Variable Window]** (变量窗口)：用于打开变量窗口，该窗口中列出了所有的系统变量、自定义变量以及变量的描述，如下图右图所示。

(6) 帮助类。帮助类工具中只包含有一个帮助指针按钮 ，单击该按钮，光标将变为帮助指针 ，将该指针移至需要参考 Authorware 帮助的项目上然后单击，系统将打开该项目的相关帮助信息。



函数窗口



变数窗口

4. 图标选择板

Authorware 的图标选择板中有 13 种图标, 这些图标提供了全面的交互式多媒体程序开发能力, 一切基本的和高级的功能都是由一个个图标实现的, 每种图标都有其独特的工作方式和功能。下面我们便对这 13 种图标进行介绍。

-  (显示图标): 该图标是 Authorware 的基本图标, 用于显示文字及图形图像等信息。可以说, 除了动画是由专门的数字电影演示之外, 其他任何在屏幕上显示的信息都要通过该图标制作或导入。
-  (移动图标): 该图标用来制作 Authorware 中对象的简单运动。它可以控制对象运动的速度、路线和时间, 也可以生成简单的动画效果。这些对象可以是文本、图形图像, 也可以是一段数字化电影。
-  (擦除图标): 该图标用于擦除屏幕上所显示的对象, 并能够设置对象的擦除效果, 如渐隐、关闭百叶窗等。
-  (等待图标): 能够让程序运行到该图标时, 暂停一段时间, 以便对某些精彩的画面多浏览一会儿。用户可以设置停留的秒数或对何时继续运行程序进行按键控制。
-  (导航图标): 该图标用于制作超文本和处理超文本链接, 以实现到程序内任一页的跳转, 它需要与框架图标配合工作。附属于“框架”图标的图标称作页, 程序运行到这里时会自动跳转到由“导航”图标指定的页中。
-  (框架图标): 该图标中包含了一组“导航”图标, 提供了各页之间跳转的手段, 其下附属的图标称作页, 可作为“导航”图标的目的地。
-  (决策判断图标): 该图标用于设置一种决策手段。附属于该图标的其他图标称为分支图标, 分支图标所处的分支流程称为分支路径。利用“决策判断”图标能够决定分支路径被执行的次序和次数。
-  (交互图标): 该图标是 Authorware 的 13 类图标中最为复杂的一类, 用于提供交互接口, 附属于该图标的其他图标称为响应图标, 它们共同构成了交互分支结