



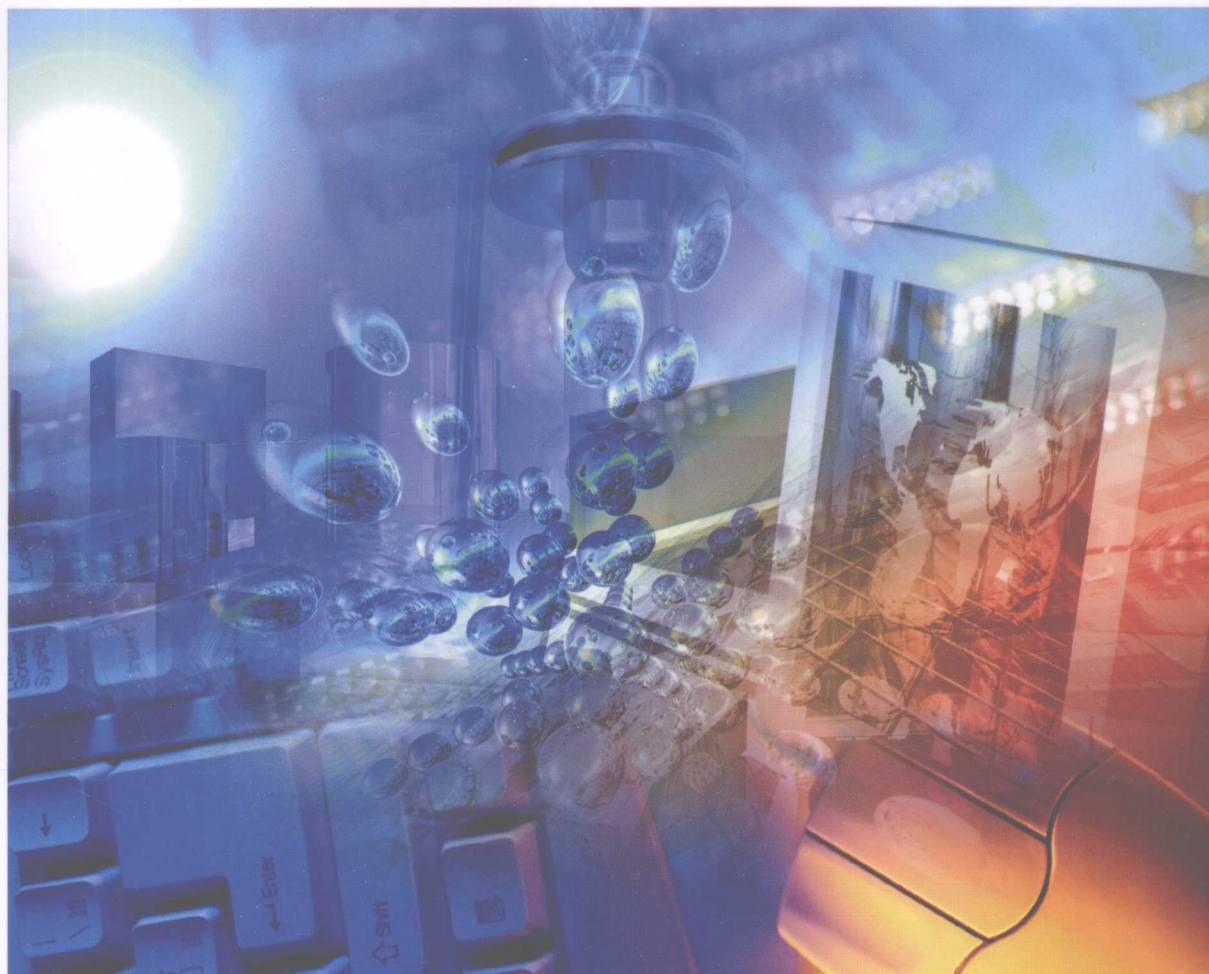
21世纪高等院校十一五规划教材

内蒙古自治区计算机教材编委会 组编

温斯琴 于鹰 白迎霞 萨如拉 编著

Authorware多媒体制作 教程

内蒙古大学出版社



●21 世纪高等院校十一五规划教材

Authorware 多媒体 制作教程

内蒙古自治区计算机教材编委会 组编

温斯琴 于鹰 白迎霞 萨如拉 编著

内蒙古大学出版社

内 容 提 要

本书全面介绍了 Authorware 多媒体制作工具的基本知识与使用技巧。本书以易学活用为导向,在内容上进行了循序渐进的编排。

全书分 11 章分别讲述了初识 Authorware、Authorware 7.0 基本操作、应用文本和图形图像、对象的显示与擦除、移动图标、多媒体信息的应用、交互图标、决策图标、实现导航控制、变量和函数、调试、打包和发布、库、模板和知识对象。

本书可以作为高职、高专院校相应课程的教材或短期培训班的指定用书,也可以供从事多媒体设计的创作人员自学使用。

图书在版编目(CIP)数据

Authorware 多媒体制作教程/温斯琴等编著. —呼和浩特:内蒙古大学出版社,2008.1
ISBN 978-7-81115-336-1

I. A… II. 温… III. 多媒体-软件工具, Authorware-教材 IV. TP311.56
中国版本图书馆 CIP 数据核字(2008)第 010208 号

Authorware 多媒体制作教程

温斯琴 于鹰 白迎霞 萨如拉 编著

内蒙古大学出版社出版发行

内蒙古呼和浩特市昭乌达路 88 号(010010)

内蒙古新华书店经销

内蒙古军区印刷厂印刷

开本:787×1092/16 印张:11.25 字数:273 千

2008 年 1 月第 1 版第 1 次印刷

印数:1—2000 册

ISBN 978-7-81115-336-1

定价:28.00 元(本册定价:16.00 元)

内蒙古自治区计算机教材编委会

主 任	李东升	梁希侠(常务)			
副主任	满 达	叶新铭	包 那	裴喜春	杨国林
委 员	丁彦武	王润文	乌格德	玉 柱	叶新铭
	包 那	刘东升	刘利民	刘 实	寿永熙
	杨国林	杨建省	李东升	李东魁	李燕华
	辛向泽	赵俊岚	吴 敏	郑惠生	郝长胜
	哈斯额尔敦德尼	胡文江	高光来	徐宝清	
	唐建平	梁希侠	斯日古楞	靳 荣	
	满 达	裴喜春	嘎日迪	薛河儒	

序

内蒙古自治区的高等教育事业起步于20世纪50年代初。经过近50年的发展,我区的高等教育无论从规模上,还是质量上都取得了长足的发展。特别是近些年来,全区高等院校的招生数量成倍增长,部分院校的合并使得一些高校的办学规模迅速壮大,形成了几所万人大学。与此同时,各高校对各自的专业及课程设置都做了较大的调整,以适应当今日益发展变化的高等教育事业。面向21世纪,在科学技术日新月异,社会对人才的知识结构、层次要求越来越高的新形势下,我们的高等教育的教学水平,特别是教材建设都应有一个更新更高的要求。

回顾50年来的发展,虽然我区高等教育的教学科研水平有了较大的提高,但与之相应的教材建设的现状还不尽如人意,绝大多数主干课程的教材还沿用一些传统教材,有些甚至是20世纪七八十年代的版本。有些院校的教材选用则有一定的随机性,在几种版本的教材之中换来换去。其间,虽然部分院校也组织力量编写了一些基础课及专业课教材,但大都是各成体系,缺乏院校间的协作与交流,形不成规模,质量亦无法保证,常常滞后于学科的发展与课程的变化。这都与我区高等教育的发展极不协调。诚然,区外部分地区高校的教学科研水平比我区要高,一些教材的质量好,我们可以直接利用,但这并不能成为我们不搞教材建设的理由。好的教材还需要相应的教育资源条件与之相对应才能取得良好的教学效果,从而达到促进教学质量提高之目的。应当承认,由于经济发展的相对落后,我区高校所招学生的基础和学校的教学条件比起全国重点名牌大学相对要差一些。因而,我们高校的教材也应从实际出发,结合自己学校和学生的特点,逐步探索、建立一套适合自治区教育资源条件的教材体系,促进自治区高校教学科研水平的提高,多出人才,出好人才。

值得欣喜的是,随着自治区教育科学水平的提高,我区高校教育领域的一些有识之士逐渐认识到,面向21世纪,未来高校之间的竞争就是学校的产品——学生质量的竞争。要想培养出高水平、高素质的学生,使我区的高校在这种竞争中立于不败之地,除各高校应努力提高自身的教学组织管理水平、提高教师的素质外,还应积极主动地加强与区内外高校的协作、交流,取长补短,走联合发展的道路,使我区高等教育的整体水平能够在较短的时间内得到提高。为此,在有利于规范高校教材体系,促进高校教育质量的提高,加强各高校教学科研人员之间的协作与交流的原则下,由自治区教育厅牵头,内蒙古大学出版社组办、资助,联合全区高等院校的有关专家、学者共同组建成立一些相关专业的教材编委会,以求编写适合我区高等教育特点的教材,逐步建立、完善自治区高等教育的教学、教材体系,并开展一些与教学相关的科研工作。我们希望,通过教材编委会这种工作模式,建设一批高质量的教材,带出一支高水平的师资队伍,培养出大批高素质的人才。

我坚信,在自治区教育厅的指导下,在编委会各位专家、学者的辛勤工作下,在各院校的相互理解、相互协作、相互支持下,我们一定能够克服发展过程中的困难,逐步推出一批高质量、高水平的教材,为推进内蒙古自治区高等教育事业做出重要的贡献。

李 昇

2002年3月19日

前言

Authorware 是由美国 Macromedia 公司开发的著名的多媒体制作软件,是一种功能强大、使用方便、的多媒体制作工具软件。它采用面向对象的设计思想,以图标作为程序的基本组件,用流程线连接各图标构成程序,从而提高了多媒体软件的开发速度与质量,使非专业程序员进行多媒体软件开发成为现实。

Authorware 广泛地应用于多媒体教学和商业领域,可以制作各种多媒体产品。例如多媒体演示系统、多媒体教学课件、多媒体电子图书系统、多媒体交互式教学系统、多媒体模拟培训系统、多媒体咨询系统、多媒体数据库和网页等。

全书分 12 章分别讲述了初识 Authorware、Authorware 基本操作、应用文本和图形图像、对象的显示与擦除、移动图标、多媒体信息的应用、交互图标、决策图标实现导航控制、变量和函数、调试、打包和发布、库、模板和知识对象。

本书针对初学者的实际情况,对内容进行了精心的安排。作者结合多年来的实践经验和创作体会,结合大量实例,深入浅出地讲述了 Authorware 的功能和用法。本书在介绍基本概念的基础上,还运用大量的实例,让读者亲手操作训练,有助于读者快速进入状态。本书可以使初学者少走弯路,提高效率,快速掌握多媒体制作技术。

本书主编由温斯琴、于鹰担任,副主编由白迎霞、萨茹拉担任,其中第 1 章、第 2 章、第 7 章由于鹰编写,第 6 章、第 8 章、第 10 章由温斯琴编写,第 9 章、第 11 章、第 12 章由白迎霞编写,第 3 章、第 4 章、第 5 章由萨茹拉编写。

由于编者水平有限,书中难免有疏漏和不足之处,竭诚欢迎广大读者提出宝贵意见。

为了方便读者学习,本书还配有素材,有需要者请登录 [Http://www.imnc.edu.cn](http://www.imnc.edu.cn) 网站下载。

为了方便教师教学,本书还配有电子课件,有需要者请与编者联系,邮箱:
wensq6551989@sina.com。

编 者

2007 年 12 月

目 录

第1章 初识 Authorware/1

- 1.1 多媒体技术基础/1
- 1.2 什么是 Authorware/2
- 1.3 Authorware 的主要功能和特点/2
 - 1.3.1 Authorware 的功能/2
 - 1.3.2 Authorware 的特点/3
- 1.4 Authorware 程序界面/3
 - 1.4.1 启动 Authorware/3
 - 1.4.2 Authorware 工作界面/4
 - 1.4.3 设计窗口/9
 - 1.4.4 退出 Authorware/10

第2章 Authorware 基本操作/11

- 2.1 创建 Authorware 文件/11
- 2.2 图标的基本操作/12
 - 2.2.1 添加图标/12
 - 2.2.2 命名图标/12
 - 2.2.3 选定图标/14
 - 2.2.5 编辑单个图标/14
 - 2.2.6 图标分组/14
- 2.3 调整设计窗口/15
- 2.4 保存 Authorware 文件/15

第3章 应用文本和图形图像/16

- 3.1 显示图标/16
- 3.2 应用文本/18
 - 3.2.1 在 Authorware7.0 中创建文本/18
 - 3.2.2 在 Authorware7.0 中导入外部文本/18
 - 3.2.3 编辑文本对象/20
- 3.3 应用图形/20
 - 3.3.1 绘制各种图形/21
 - 3.3.2 图形的属性设置/23

3.4	应用图像/25
3.4.1	图像的导入/25
3.4.2	图像的属性设置/26
第 4 章	对象的显示与擦除/29
4.1	设置过渡显示效果/29
4.2	对象的延时显示/31
4.3	对象的擦除/32
第 5 章	移动图标/33
5.1	移动图标/33
5.2	终点定位的动画/33
5.3	直线定位的动画/36
5.4	平面定位动画/39
5.5	路径移动动画/41
5.6	路径定位动画/44
第 6 章	多媒体信息的应用/46
6.1	声音文件的应用/46
6.1.1	声音的导入/46
6.1.2	设置声音属性/49
6.2	数字电影的应用/53
6.2.1	导入数字电影文件/53
6.2.2	设置数字电影图标的属性/55
6.3	声音文件的同步/57
6.4	Flash 与其他媒体的引用/59
6.4.1	Flash 动画的引用/60
6.4.2	GIF 动画的引用/62
6.5	ActiveX 控件/65
第 7 章	交互响应图标/67
7.1	交互响应图标概述/67
7.1.1	什么是交互性/67
7.1.2	Authorware 中的人机交互机制/67
7.1.3	创建交互的原则/68
7.1.4	交互响应的类型/68
7.1.5	交互图标属性对话框/69
7.2	按钮响应/72
7.2.1	按钮响应属性对话框/72
7.2.2	按钮响应示例——基本图形的认识/75
7.3	热区响应/78
7.3.1	热区响应属性对话框/78
7.3.2	热区响应示例——艺术摄影欣赏(1)/79

7.4	热对象响应/83	0818 热对象响应	8.0
7.4.1	热对象属性对话框/83	0818 热对象属性对话框	8.0
7.4.2	热对象响应示例——水果介绍/83	0818 热对象响应示例——水果介绍	8.0
7.5	目标区响应/85	0818 目标区响应	8.0
7.5.1	目标区响应属性对话框/85	0818 目标区响应属性对话框	8.0
7.5.2	目标区响应示例——对号入座 (1) /86	0818 目标区响应示例——对号入座 (1)	8.0
7.6	下拉式菜单响应/91	0818 下拉式菜单响应	1.01
7.6.1	下拉式菜单响应属性对话框/91	0818 下拉式菜单响应属性对话框	1.01
7.6.2	下拉菜单响应示例——艺术摄影欣赏 (2) /92	0818 下拉菜单响应示例——艺术摄影欣赏 (2)	1.01
7.7	条件响应/94	0818 条件响应	1.01
7.7.1	条件响应属性对话框/95	0818 条件响应属性对话框	1.01
7.7.2	条件响应示例——对号入座 (2) /95	0818 条件响应示例——对号入座 (2)	1.01
7.8	文本输入响应/97	0818 文本输入响应	1.01
7.8.1	文本输入框属性对话框/97	0818 文本输入框属性对话框	1.01
7.8.2	文本输入响应属性对话框/99	0818 文本输入响应属性对话框	1.01
7.8.3	文本输入响应示例——加法运算测试/100	0818 文本输入响应示例——加法运算测试	1.01
7.9	按键响应/103	0818 按键响应	1.01
7.9.1	按键响应属性对话框/103	0818 按键响应属性对话框	1.01
7.9.2	按键响应示例——利用键盘控制图形移动方向/103	0818 按键响应示例——利用键盘控制图形移动方向	1.01
7.10	重试限制响应/107	0818 重试限制响应	1.01
7.10.1	重试限制响应属性对话框/108	0818 重试限制响应属性对话框	1.01
7.10.2	重试响应示例——验证用户密码 (1) /108	0818 重试响应示例——验证用户密码 (1)	1.01
7.11	时间响应/109	0818 时间响应	1.01
7.11.1	时间响应属性对话框/110	0818 时间响应属性对话框	1.01
7.11.2	时间响应示例——验证用户密码 (2) /110	0818 时间响应示例——验证用户密码 (2)	1.01
第 8 章	决策图标/113	0818 决策图标	1.01
8.1	判断图标的属性设置/113	0818 判断图标的属性设置	1.01
8.2	顺序分支结构/115	0818 顺序分支结构	1.01
8.2.1	固定循环次数的顺序分支结构/115	0818 固定循环次数的顺序分支结构	1.01
8.2.2	顺序分支中的条件循环结构/118	0818 顺序分支中的条件循环结构	1.01
8.3	随机分支结构/120	0818 随机分支结构	1.01
第 9 章	实现导航控制/122	0818 实现导航控制	1.01
9.1	框架图标的概述/122	0818 框架图标的概述	1.01
9.1.1	框架图标的属性设置/122	0818 框架图标的属性设置	1.01
9.1.2	框架图标的内部结构/123	0818 框架图标的内部结构	1.01
9.2	导航图标的概述/124	0818 导航图标的概述	1.01
9.2.1	导航图标的属性对话框/124	0818 导航图标的属性对话框	1.01
9.2.2	附近/125	0818 附近	1.01
9.2.3	计算/126	0818 计算	1.01

9.2.4	任意位置/126	4.5
9.2.5	查找/127	4.5
9.2.6	最近/127	4.5
9.3	框架结构的实现应用/128	2.5
9.4	使用超文本/130	2.5
第 10 章	变量和函数/133	2.5
10.1	变量的使用/133	2.5
10.1.1	变量窗口的使用/133	2.5
10.1.2	系统变量/134	2.5
10.1.3	自定义变量/135	2.5
10.2	函数的使用/139	2.5
10.2.1	函数窗口/140	2.5
10.2.2	系统函数/141	2.5
10.3	计算图标的使用/141	2.5
10.3.1	使用计算图标的两种场合/141	2.5
10.3.2	计算图标的输入窗口/142	2.5
第 11 章	库、模板和知识对象/147	2.5
11.1	库/147	2.5
11.1.1	库的工作机制/147	2.5
11.1.2	库的基本操作/148	2.5
11.1.3	编辑库中图标/151	2.5
11.1.4	识别与修复链接关系/154	2.5
11.2	模板的使用/155	2.5
11.2.1	什么是模板/155	2.5
11.2.2	创建和使用模板/156	2.5
11.3	知识对象/156	2.5
11.3.1	知识对象的用途/157	2.5
11.3.2	知识对象的类型/157	2.5
第 12 章	调试、打包和发布/163	2.5
12.1	程序调试/163	2.5
12.1.1	使用 Find 对话框/163	2.5
12.1.2	使用关键字对话框/164	2.5
12.1.3	开始/终止旗帜的应用/164	2.5
12.1.4	使用控制面板/165	2.5
12.2	文件的发布/166	2.5
12.3	文件打包/168	2.5
12.3.1	文件打包/168	2.5
12.3.2	媒体库文件单独打包/169	2.5

第1章 初识 Authorware

随着信息产业的发展,计算机已经走进了千家万户,并且在日常生活中不断地普及,多媒体也随之成为一个家喻户晓的名词。近几年来,多媒体技术不断发展和进步,现今已成为信息传递的重要手段之一,在教学、科研、电子商务等各个领域发挥着巨大的作用。本章就先介绍一下多媒体基础知识以及 Authorware 的概况。

1.1 多媒体技术基础

首先回顾一下 20 世纪计算机技术发展的历程:60 年代的计算机仅仅能显示文字;70 年代,开始引入图像和声音;到了 80 年代,电视影像已经进入了计算机世界;发展到 90 年代,计算机开始能够实时地处理大量的声音和影视图像数据信息。这些文字、图形、图像、声音、动画和电影图像等,就是所谓的“媒体”。我们可以将媒体理解为信息的一种载体,这些媒体是人们平时交流思想、传递信息的重要方式,与电视、报纸等传统媒体的功能是一样的。

多媒体技术是泛指那些融合了两种或者两种以上媒体的信息交流手段和传播的媒体,现代的多媒体技术具有人机交互式媒体的特点。由于计算机和微处理器技术的发展和普及,使用这些设备可以比较方便地实现人机交互功能,具有很强的互动性,这一点是多媒体技术独有的优势,是电视、报纸、杂志等传统媒体无法比拟的。多媒体技术和传统电视播放不同,即使播放相同的信息和节目,仍然会表现出很多不同的特性。例如,我们现在收看电视节目采用的是线性播放,影视节目按照固定的顺序从头到尾播放,在人与电视之间,人是被动者,电视是主动者。而多媒体是有计算机参与的,计算机具有较强的交互能力,我们可以使用键盘、鼠标等设备,通过计算机去控制各种媒体的播放,从而在人与媒体之间,使人成为主动者,而媒体成为被动者。

由于多媒体具有众多的优势和特点,因而多媒体技术受到了广泛的重视,随着网络时代的到来,人们将多媒体技术向网络靠拢,并产生了超媒体系统。多媒体可以看成是超媒体系统的一个子集,超媒体系统是使用各种超链接构成的信息系统,可以使用 HTML 来编写。

1. 2 什么是 Authorware

在多媒体技术刚刚兴起的时候,大多数多媒体作品是依靠直接编写代码来实现的,这种多媒体创作方式非常麻烦,而且对开发者的要求也很高。正是在这种背景下,Authorware 应运而生。

Authorware 是 Macromedia 公司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,使多媒体的创作更加方便、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。

1. 3 Authorware 的主要功能和特点

Authorware 作为当今流行的多媒体制作软件之一,是由其本身所固有的功能和特点所决定的。下面对其进行具体介绍。

1.3.1 Authorware 的功能

Authorware 所具备的功能如下:

► 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(如美工、摄像师和录音师等)的参与。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,Authorware 提供了 11 种交互响应的方式,如按钮、热区、热对象、文本、下拉菜单等。利用这些交互方式可以很好地实现交互功能。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。

1.3.2 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:

- 基于图标的发展方式。Authorware 主程序是由流程线和图标构成的。在最新的 Authorware 版本中,已经有 14 种不同功能的图标,可以简洁清晰地摆放在流程线上,使用户可以轻松地制作出功能复杂的多媒体程序。

- 良好的可扩展性。Authorware 有着十分良好的可扩展性能。它提供了动态链接功能,使开发者可以将在任何一种编程语言环境下得到的函数动态链接到 Authorware 中使用。

- 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。

- 强大的网络支持。新版的 Authorware 提供了强大的网络支持,用户可以很容易地将作品分段和压缩,并将其发布到网络上。

1. 4 Authorware 程序界面

Authorware 秉承了 Macromedia 公司的一贯传统,具有非常直观的窗口式操作界面,大大方便了用户操作。对于已经习惯于 Windows 下常用工具软件操作的用户来说,学习 Authorware 将是一件非常轻松的事情。

1.4.1 启动 Authorware

安装完成 Authorware 后,启动 Authorware 7.0 的方法通常如下:

- 从“开始”菜单中启动 Authorware。

此方法是通过单击桌面左下角的“开始”按钮,从“开始”菜单中依次执行“程序”\“Macromedia”\“Macromedia Authorware 7.0”命令,如图 1-1 所示。

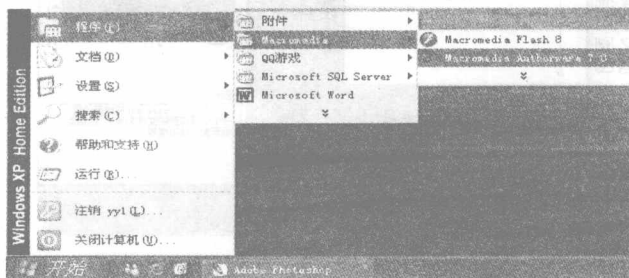


图 1-1 从“开始”菜单启动 Authorware

➤ 直接双击制作的 Authorware 文件，它的扩展名为 “.a7p”。这种方法对于编辑用户制作的程序文件非常方便。

进入 Authorware 以后，用户会看到如图 1-2 所示的欢迎界面，再点一下鼠标，欢迎界面消失，就可以工作了。

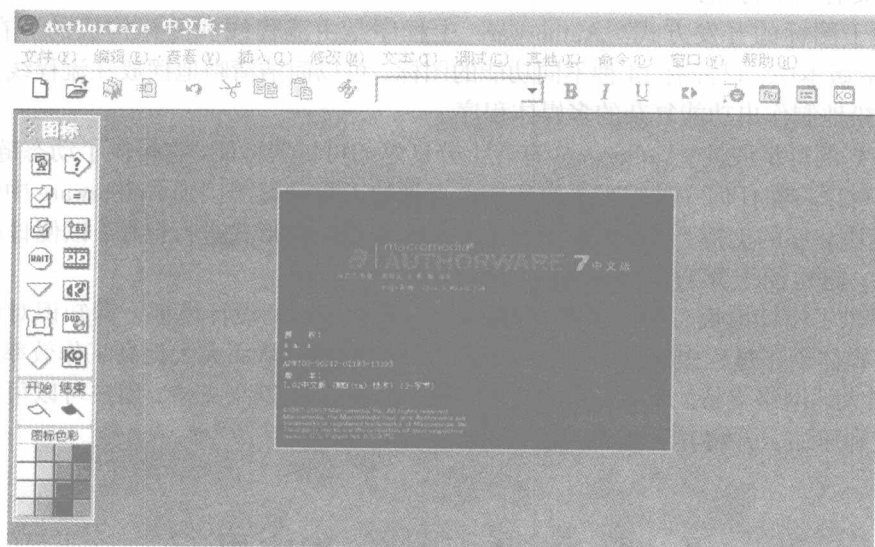


图 1-2 Authorware 欢迎界面

1.4.2 Authorware 工作界面

启动 Authorware 后，便进入了如图 1-3 所示的 Authorware 程序主界面，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组成。有关知识对象内容，我们将在后面进行介绍。

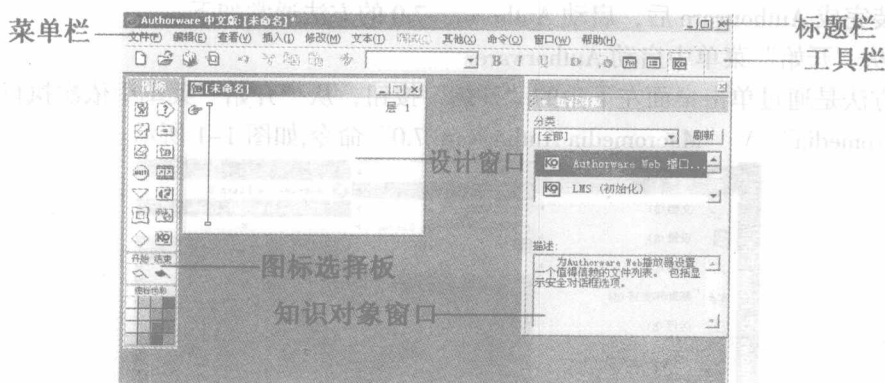


图 1-3 Authorware 工作界面

1. 标题栏

同 Windows 应用程序的标题栏相同, Authorware 的标题栏包括窗口控制按钮和软件名。如果当前 Authorware 窗口是工作窗口, 则标题栏的底色一般是蓝色的, 否则是灰色的。标题栏的右端包括最小化、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。

2. 菜单栏

Authorware 的菜单栏中包含 11 个菜单, 如图 1-4 所示。在各菜单的部分选项中又包含了子菜单, 下面分别对这些菜单进行简单介绍。

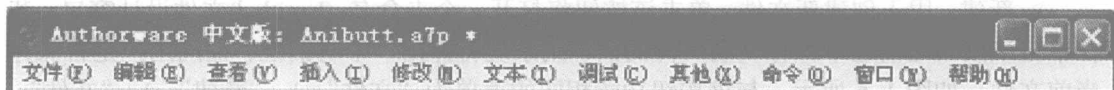


图 1-4 Authorware 菜单栏

➤ 文件 (F) 菜单: 文件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、文件的发布设置、打包、打印和发送邮件等命令。

➤ 编辑 (E) 菜单: 编辑菜单提供了常用的编辑操作, 如撤消、剪切、复制、粘贴、全部选择及查找、替换以及用于处理 Authorware 中关于图标的命令。

➤ 查看 (V) 菜单: 该菜单提供了查看当前图标、显示网格以及调出 Authorware 7. 0 界面下的工具栏等命令。

➤ 插入 (I) 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。

➤ 修改 (M) 菜单: 该菜单中提供了修改文件和图标的属性、排列、群组、取消群组、置于上层或置于下层等选项。

➤ 文本 (T) 菜单: 该菜单中提供了文字的字体、大小、格式、对齐及应用和定义风格等选项。

➤ 调试 (C) 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。在调试程序时, 具有单步执行和分段执行等功能, 将会带来许多方便。

➤ 其他 (X) 菜单: 该菜单中提供了库链接、拼写检查和其他的选项。在外部调用菜单中, 用户可以使用库, 也可以使用声音文件的转化功能。

➤ 命令 (C) 菜单: 该菜单中提供了多个嵌入的命令, 如连接 Authorware 在线资源、RTF 对象编辑器以及查找 Xtras 等选项。

➤ 窗口 (W) 菜单: 该菜单栏中提供了调出或隐藏 Authorware 7. 0 的各种窗口的命令, 如涉及窗口切换、打开函数和变量面板和设置按钮窗口等选项。

➤ 帮助 (H) 菜单: 该菜单中提供了 Authorware 的帮助信息。通过本书, 读者可以了解基本使用方法, 由于书中的内容有限, 更多的信息还需要帮助菜单。

3. 工具栏

Authorware 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 6 大类, 并且菜单栏中分别有与之对应的选项。工具栏是创作的主要组成部分, 工具栏的使用方法可以使用户的工作事半功倍。下面依次介绍各个按钮及其使用方法, 如表图 1-5 所示。

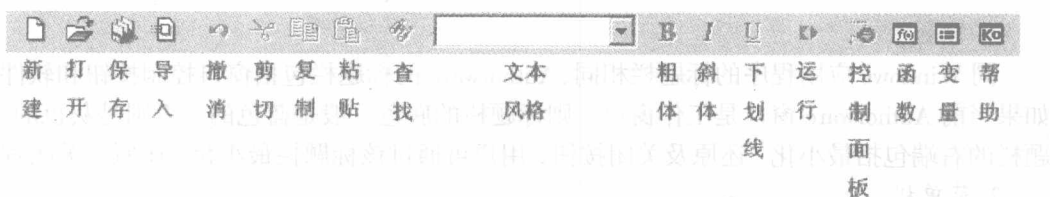


图 1-5 工具栏中按钮

(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：用于创建新文件，单击该按钮将打开一个未命名 (Untitled) 文件设计窗口。若在单击该按钮之前还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，如图 1-6 所示。与该按钮功能相同的菜单为“文件”\“新建”\“文件”。

➤ 打开：用于打开已有文件，单击该按钮将打开一个“选择文件”对话框，让用户从中选择需打开的文件，如图 1-7 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“文件”\“打开”\“文件”。

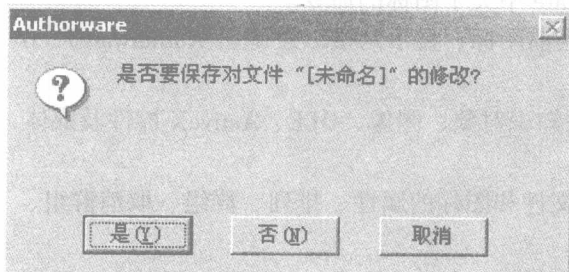


图 1-6 询问对话框



图 1-7 “选择文件”对话框

➤ 保存：用于将当前打开的所有文件全部存盘。若是第一次保存文件，则系统将打开“保存文件为”对话框，让用户为文件命名，如图 1-8 所示。与该按钮功能相同的菜单为“文件”\“保存”。

➤ 导入：用于直接向流程线、“显示”图标、“交互”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“导入哪个文件？”对话框，让用户从中选择需要导入的文件，如下图 1-9 所示。与该按钮功能相同的菜单为“文件 (File)”\“导入”。

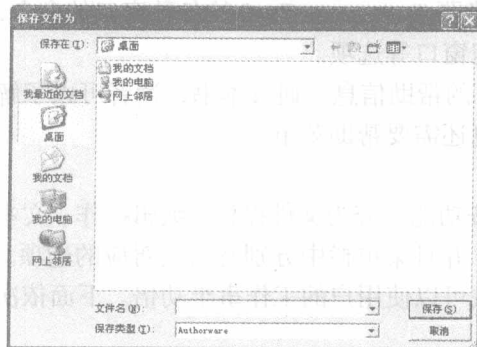


图 1-8 “保存文件为”对话框

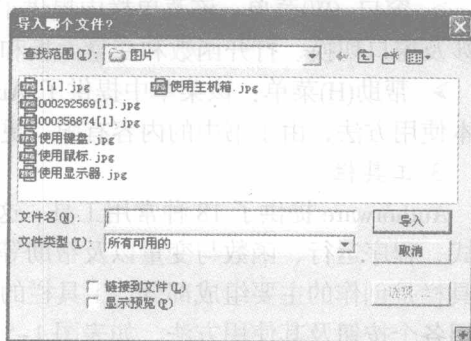


图 1-9 “导入哪个文件？”对话框

(2) 编辑操作类。编辑操作类工具中包含有以下按钮:

➤ 撤消: 用于撤消最近一次所执行的错误的操作, 在没有进行其他操作之前, 使用该命令可以恢复误操作。若要将所撤消的操作重新恢复, 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消的。与该按钮功能相同的菜单为“编辑”\“撤消”。

➤ 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“编辑”\“剪切”。

➤ 复制: 用于将当前选中的内容复制到剪贴板上, 但是不移动对象。与该按钮功能相同的菜单为“编辑”\“复制”。

➤ 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“编辑”\“粘贴”。如果没有对象被剪切或复制, 则粘贴命令是无效的, 不可点击。

➤ 查找: 用于查找特定的对象。单击该按钮系统将打开“查找”对话框, 用户可输入要查找的对象, 图标的名字、包含内容的文字等都可以作为被查找的对象。并可对所查找的对象进行替换。与该按钮功能相同的菜单为“编辑”\“查找”。

(3) 文本样式。文本样式类工具主要包含有以下按钮:

➤ 文本样式列表框: 用于选择文本样式, 在 Authorware 中, 用户可以自定义文本格式, 所有定义过的格式都会出现在“文本样式”下拉列表中。单击相应的文本格式, 可以将该格式应用到当前选定的文本中。这在大量的文字处理中非常有效, 可以大大减轻重复性的文本各式的定义工作, 从而提高工作效率。

➤ 粗体: 用于将当前所选的文字转换为粗体。与该按钮功能相同的菜单为“文本”\“格式”\“粗体”。

➤ 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“文本”\“格式”\“斜体”。

➤ 下划线: 用于为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“文本”\“格式”\“下划线”。

(4) 程序运行类。程序运行类工具中包含有以下按钮:

➤ 运行: 用于运行当前所打开的程序, 与该按钮功能相同的菜单为“调试”\“重新开始”。

➤ 控制面板: 用于控制程序的运行, 首次单击该按钮将打开控制面板工具箱, 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“窗口”\“控制面板”。

(5) 函数与变量类。函数与变量类工具中包含有以下按钮:

➤ 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。

➤ 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。

4. 图标栏

Authorware 是基于图标的多媒体开发软件, 在程序开发过程中, 主要通过图标来控制程序的流程, 整个多媒体程序中的文本、图形、声音和视频资料, 都是通过图标的编辑和