



# 新编

# Authorware 7.0

Macromedia  
Authorware 7.0

神龙工作室 编著

# 入门与提高

- 掌握 Authorware 7.0 的基本操作
- 熟悉文件设置和图形绘制
- 学会设置显示效果及应用群组图标
- 精通动画效果的设置和多媒体素材的使用
- 实现交互控制及程序的调试、打包和发布
- 解决在创作多媒体作品中遇到的疑难问题



人民邮电出版社  
POSTS & TELECOM PRESS



**新编**

**Authorware 7.0**



神龙工作室 编著

**入门与提高**

人民邮电出版社

## 图书在版编目 (CIP) 数据

新编 Authorware 7.0 入门与提高/神龙工作室编著. 北京: 人民邮电出版社, 2004.10

ISBN 7-115-12647-X

I. 新... II. 神... 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 (2004) 第 100492 号

## 内 容 提 要

本书是指导初学者学习 Authorware 7.0 多媒体制作软件的入门书籍, 书中详细地介绍了初学者必须掌握的基本知识、操作方法和使用步骤。并对初学者在使用 Authorware 7.0 时经常碰到的问题进行了专家级的指导, 以避免初学者在起步与提高的过程中走弯路。全书共分 15 章, 分别介绍了 Authorware 7.0 入门, 文件设置与基本操作, 绘制图形和图像, 文本的创建和应用, 设置显示效果及应用群组图标, 动画效果的设置, 多媒体素材的使用, 交互控制的实现, 决策判断的实现, 导航结构的应用, 程序设计, 库和知识对象, Xtras 和 ActiveX, 程序的调试, 打包和发布, 常见问题及解决办法。

本书充分考虑了初学者的实际需要, 可以使对 Authorware 7.0 多媒体制作软件“一点都不懂”的读者, 通过学习本书而轻松地掌握 Authorware 7.0 以进行日常的多媒体作品的创作。同时, 本书还附带两张多媒体光盘: 一张是引领读者轻松入门的自学教程和自测练习题的解答, 另一张是引领读者实战提高的多个精彩实例的操作步骤的多媒体演示。

本书适合 Authorware 7.0 多媒体制作软件初学者阅读, 也可以作为 Authorware 7.0 多媒体制作软件短训班的培训教材。

## 新编 Authorware 7.0 入门与提高

◆ 编 著 神龙工作室

责任编辑 魏雪萍

◆ 人民邮电出版社出版发行 北京市崇文区夕照寺街 14 号

邮编 100061 电子函件 315@ptpress.com.cn

网址 <http://www.ptpress.com.cn>

读者热线 010-67132692

北京顺义振华印刷厂印刷

新华书店总店北京发行所经销

◆ 开本: 787×1092 1/16

印张: 20.5

彩插: 1

字数: 491 千字

2004 年 10 月第 1 版

印数: 1-6 000 册

2004 年 10 月北京第 1 次印刷

ISBN7-115-12647-X/TP·4205

定价: 34.00 元 (附 2 张光盘)

# 前言

Authorware 7.0 很神秘吗?

不神秘!

学习 Authorware 7.0 难吗?

不难!

阅读本书能掌握使用 Authorware 7.0 进行多媒体创作吗?

能!

## 为什么要阅读本书

随着电脑与多媒体技术的高速发展,多媒体作品的创作已经从专业的创作领域拓展到了各行各业。熟练地使用多媒体制作软件已经成为对专业多媒体创作人员及多媒体制作爱好者的基本要求,而掌握一种功能强大的多媒体创作软件则能帮助你更好地进行多媒体作品的创作。Macromedia 公司最新推出的 Authorware 7.0 就是一款功能强大、简单易学的多媒体制作软件,使用它可以快速地制作出精彩的且具有交互功能的多媒体作品来。

## 阅读本书能学到什么

- 图文的过渡效果
- 特效文字的创建
- 动画效果的设计
- 多媒体素材的应用
- 交互控制的实现
- 知识对象的应用
- 程序的打包发布

授之以鱼,不如授之以渔。本书在传授知识的同时,还侧重赋予读者自学的能力,教给读者学习使用 Authorware 7.0 创作多媒体作品的方法,学会处理一些常见的使用 Authorware 7.0 过程中遇到的问题,从而可以轻松地创作出精彩的多媒体作品。同时,本书还附带两张多媒体光盘:一张是引领读者轻松入门的自学教程和自测练习题的解答,另一张是引领读者实践提高的多个精彩实例的操作步骤的多媒体演示。

本书由神龙工作室编著,参与资料收集和整理工作的有李京龙、宫涛、谭翠君、王亚男、孙莉婧、宫明文、张晓、崔红霞、陈西杰、姜永水、宋真真、张东晓、孙屹廷、张梦如、孙丽丽、郝傲雪、孙丽娜、孙立新等。

由于时间仓促,书中难免有疏漏和不妥之处,恳请广大读者不吝批评指正。

E-mail 地址: zhiyin101@tom.com。

编者

2004 年 9 月

- ① 自学教程篇。单击此按钮，会进入包含自学教程的相关内容介绍的窗口。
- ② 习题解答篇。单击此按钮，会进入包含各章习题解答内容的窗口。
- ③ 退出。单击此按钮，退出本次学习，结束光盘的运行。

在图 1 中，单击【习题解答篇】进入如图 2 所示的界面。

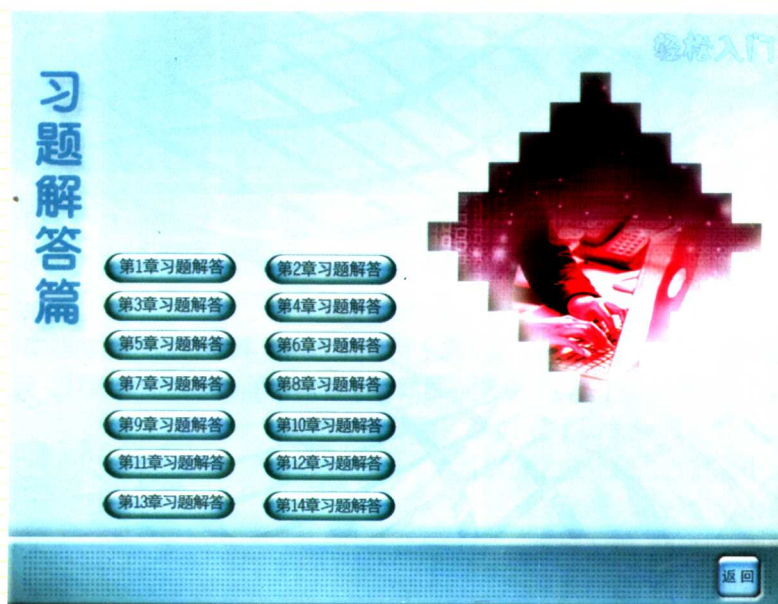


图 2 【习题解答篇】界面

在图 2 中，单击【第 10 章习题解答】，进入如图 3 所示的界面。

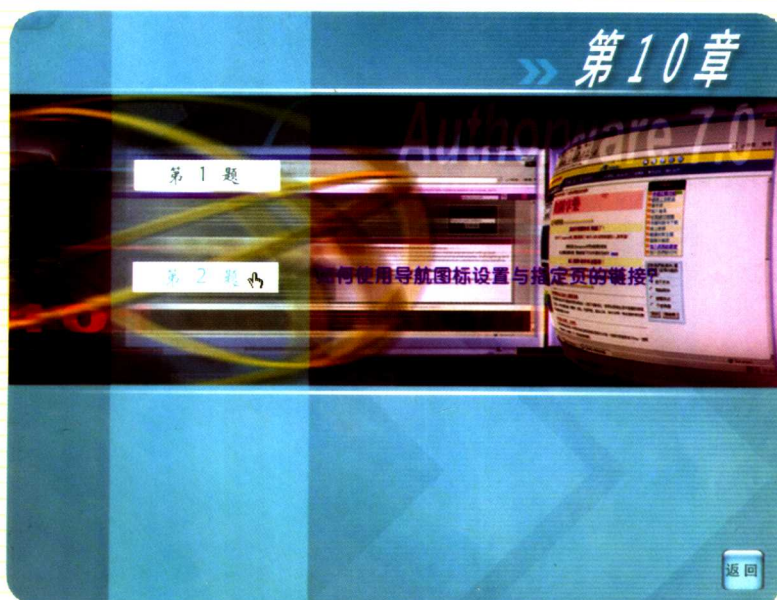


图 3 【第 10 章】界面

在图 3 中，单击【第 2 题】，进入如图 4 所示的界面。

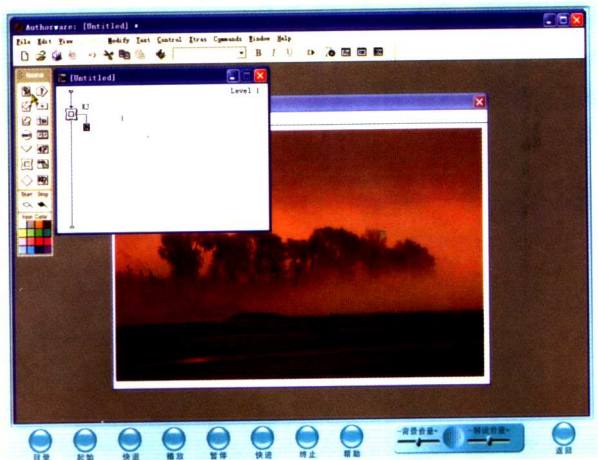


图4 第2题界面

在该窗口中结合具体的例子介绍【第2题】的使用方法。其中各按钮的功能如下。

- ① 目录：单击此按钮，弹出【第10章习题解答】目录，单击相应的菜单项，进入相应的操作窗口中。再次单击此按钮，即可关闭【第10章习题解答】目录。
- ② 起始：单击此按钮，跳到起始位置播放。
- ③ 快退：单击此按钮，快速后退。
- ④ 播放：单击此按钮，继续播放。
- ⑤ 暂停：单击此按钮，暂停播放。
- ⑥ 快进：单击此按钮，快速前进。
- ⑦ 终止：单击此按钮，跳到最末位置。
- ⑧ 帮助：单击此按钮，弹出帮助窗口。
- ⑨ 音量调整滑块：拖动背景音量或解说音量滑块，可调整背景音量或解说音量的大小。
- ⑩ 返回：返回到上一级窗口。

## ● 第2张光盘

第2张光盘的操作方法与第1张光盘一样。其主界面如图5所示。



图5 第2张光盘主界面

# 目 录

|       |                         |    |
|-------|-------------------------|----|
| 第 1 章 | Authorware 7.0 入门       | 1  |
| 1.1   | Authorware 7.0 的系统配置和安装 | 2  |
| 1.1.1 | Authorware 7.0 的系统配置    | 2  |
| 1.1.2 | 安装 Authorware 7.0       | 2  |
| 1.2   | Authorware 7.0 的启动和退出   | 4  |
| 1.2.1 | 启动 Authorware 7.0       | 4  |
| 1.2.2 | 退出 Authorware 7.0       | 5  |
| 1.3   | Authorware 7.0 的工作界面    | 6  |
| 1.3.1 | 标题栏                     | 6  |
| 1.3.2 | 菜单栏                     | 7  |
| 1.3.3 | 工具栏                     | 7  |
| 1.3.4 | 设计图标面板                  | 10 |
| 1.3.5 | 程序设计窗口                  | 12 |
| 1.3.6 | 属性面板                    | 13 |
| 1.4   | 自测练习题                   | 14 |
| 第 2 章 | 文件设置与基本操作               | 15 |
| 2.1   | 文件的基本操作                 | 16 |
| 2.1.1 | 创建新文件                   | 16 |
| 2.1.2 | 保存文件                    | 16 |
| 2.1.3 | 打开已存文件                  | 16 |
| 2.2   | 文件的设置                   | 17 |
| 2.2.1 | 设置文件属性                  | 18 |
| 2.2.2 | 设置系统字体                  | 21 |
| 2.3   | 自测练习题                   | 22 |
| 第 3 章 | 绘制图形和图像                 | 23 |
| 3.1   | 显示图标                    | 24 |
| 3.1.1 | 使用显示图标                  | 24 |
| 3.1.2 | 演示窗口的设置                 | 24 |
| 3.1.3 | 设置显示图标的属性               | 25 |
| 3.2   | 基本图形的绘制                 | 29 |
| 3.2.1 | 工具箱                     | 30 |
| 3.2.2 | 绘制线段                    | 31 |
| 3.2.3 | 绘制椭圆                    | 32 |
| 3.2.4 | 绘制矩形和圆角矩形               | 33 |
| 3.2.5 | 绘制多边形                   | 34 |

|                               |           |
|-------------------------------|-----------|
| 3.3 图形属性的设置.....              | 35        |
| 3.3.1 设置线型属性.....             | 36        |
| 3.3.2 设置填充样式.....             | 36        |
| 3.3.3 设置图形颜色.....             | 37        |
| 3.3.4 设置覆盖模式.....             | 38        |
| 3.4 图形对象的编辑.....              | 40        |
| 3.4.1 图形对象的复制和删除.....         | 40        |
| 3.4.2 组合多个图形对象.....           | 41        |
| 3.4.3 改变图形对象之间的相对位置.....      | 42        |
| 3.4.4 显示网格.....               | 43        |
| 3.4.5 排列图形对象.....             | 44        |
| 3.5 外部图像的使用.....              | 47        |
| 3.5.1 导入外部图像.....             | 47        |
| 3.5.2 设置导入图像的属性.....          | 51        |
| 3.6 自测练习题.....                | 54        |
| <b>第4章 文本的创建和应用.....</b>      | <b>55</b> |
| 4.1 创建文本对象.....               | 56        |
| 4.1.1 直接输入文本.....             | 56        |
| 4.1.2 导入外部文本.....             | 56        |
| 4.2 编辑文本对象.....               | 58        |
| 4.2.1 复制、移动、删除和修改文本对象.....    | 58        |
| 4.2.2 设置文本对象的风格样式.....        | 59        |
| 4.2.3 在文本对象中嵌入变量.....         | 62        |
| 4.3 自测练习题.....                | 64        |
| <b>第5章 设置显示效果及应用群组图标.....</b> | <b>65</b> |
| 5.1 设置显示对象的过渡效果.....          | 66        |
| 5.2 等待图标的应用.....              | 67        |
| 5.2.1 等待图标.....               | 68        |
| 5.2.2 设置等待图标的属性.....          | 68        |
| 5.3 擦除图标的应用.....              | 71        |
| 5.3.1 设置擦除图标的属性.....          | 71        |
| 5.3.2 擦除过渡效果的应用.....          | 71        |
| 5.4 针对设计图标的操作.....            | 74        |
| 5.4.1 复制与移动设计图标.....          | 74        |
| 5.4.2 应用群组图标.....             | 76        |
| 5.5 自测练习题.....                | 78        |
| <b>第6章 动画效果的设置.....</b>       | <b>79</b> |
| 6.1 移动设计图标.....               | 80        |
| 6.1.1 使用移动设计图标.....           | 80        |

|       |                        |     |
|-------|------------------------|-----|
| 6.1.2 | 设置移动设计图标的属性            | 80  |
| 6.2   | 【Direct to Point】类型的动画 | 82  |
| 6.3   | 【Direct to Line】类型的动画  | 86  |
| 6.4   | 【Direct to Grid】类型的动画  | 89  |
| 6.5   | 【Path to End】类型的动画     | 92  |
| 6.6   | 【Path to Point】类型的动画   | 98  |
| 6.7   | 自测练习题                  | 103 |
| 第7章   | 多媒体素材的使用               | 105 |
| 7.1   | 声音图标的应用                | 106 |
| 7.1.1 | 导入声音文件                 | 106 |
| 7.1.2 | 设置声音图标的属性              | 109 |
| 7.1.3 | 压缩声音文件                 | 111 |
| 7.2   | 数字化电影图标的应用             | 113 |
| 7.2.1 | 导入数字化电影文件              | 114 |
| 7.2.2 | 设置数字化电影图标的属性           | 115 |
| 7.3   | DVD 图标的应用              | 119 |
| 7.3.1 | DVD 图标的功能              | 119 |
| 7.3.2 | 设置 DVD 图标的属性           | 120 |
| 7.4   | 播放 Gif 动画              | 122 |
| 7.5   | 播放 Flash 动画            | 124 |
| 7.6   | 自测练习题                  | 126 |
| 第8章   | 交互控制的实现                | 127 |
| 8.1   | 交互响应                   | 128 |
| 8.1.1 | 交互的概念                  | 128 |
| 8.1.2 | 创建交互结构                 | 129 |
| 8.1.3 | 设置交互图标的属性              | 132 |
| 8.2   | 创建按钮响应                 | 135 |
| 8.2.1 | 设置按钮响应的属性              | 135 |
| 8.2.2 | 按钮响应实例——点歌祝福           | 142 |
| 8.3   | 创建热区响应                 | 145 |
| 8.3.1 | 设置热区响应的属性              | 145 |
| 8.3.2 | 热区响应实例——名车欣赏           | 147 |
| 8.4   | 创建热对象响应                | 151 |
| 8.4.1 | 设置热对象响应的属性             | 151 |
| 8.4.2 | 热对象响应实例——猴子简介          | 153 |
| 8.5   | 创建目标区域响应               | 155 |
| 8.5.1 | 设置目标区域响应的属性            | 155 |
| 8.5.2 | 目标区域响应实例——辨认车标         | 157 |
| 8.6   | 创建下拉菜单响应               | 162 |

|                               |            |
|-------------------------------|------------|
| 8.6.1 设置下拉菜单响应的属性 .....       | 162        |
| 8.6.2 下拉菜单响应实例——家居设计欣赏 .....  | 164        |
| 8.7 创建条件响应 .....              | 166        |
| 8.7.1 设置条件响应的属性 .....         | 166        |
| 8.7.2 条件响应实例——辨认车标之二 .....    | 168        |
| 8.8 创建文本输入响应 .....            | 170        |
| 8.8.1 设置文本输入响应的属性 .....       | 171        |
| 8.8.2 文本输入响应实例——会员登录 .....    | 174        |
| 8.9 创建按钮响应 .....              | 178        |
| 8.9.1 设置按钮响应的属性 .....         | 178        |
| 8.9.2 按钮响应实例——遥控足球 .....      | 179        |
| 8.10 时间限制响应 .....             | 183        |
| 8.10.1 设置时间限制响应的属性 .....      | 183        |
| 8.10.2 时间限制响应实例——会员登录之二 ..... | 184        |
| 8.11 重试限制响应 .....             | 187        |
| 8.11.1 设置重试限制响应的属性 .....      | 187        |
| 8.11.2 重试限制响应实例——会员登录之三 ..... | 187        |
| 8.12 自测练习题 .....              | 189        |
| <b>第9章 决策判断的实现 .....</b>      | <b>191</b> |
| 9.1 创建决策判断分支结构 .....          | 192        |
| 9.1.1 设置决策判断设计图标的属性 .....     | 192        |
| 9.1.2 设置决策判断分支的属性 .....       | 194        |
| 9.2 创建图片交替显示的效果 .....         | 194        |
| 9.3 创建随机分支结构实例——掷骰子游戏 .....   | 197        |
| 9.4 自测练习题 .....               | 199        |
| <b>第10章 导航结构的应用 .....</b>     | <b>201</b> |
| 10.1 框架图标 .....               | 202        |
| 10.1.1 设置框架图标的属性 .....        | 202        |
| 10.1.2 认识框架图标的内部结构 .....      | 203        |
| 10.2 创建导航结构 .....             | 205        |
| 10.2.1 设置导航设计图标的属性 .....      | 205        |
| 10.2.2 导航结构的应用实例——世界名车展 ..... | 209        |
| 10.2.3 自动循环播放的实现 .....        | 215        |
| 10.3 用框架管理超文本 .....           | 216        |
| 10.3.1 创建超文本的风格 .....         | 216        |
| 10.3.2 实现超文本的链接 .....         | 218        |
| 10.4 自测练习题 .....              | 220        |
| <b>第11章 程序设计 .....</b>        | <b>221</b> |
| 11.1 变量 .....                 | 222        |

|        |                                |     |
|--------|--------------------------------|-----|
| 11.1.1 | 变量的类型                          | 222 |
| 11.1.2 | 系统变量和自定义变量                     | 222 |
| 11.1.3 | 使用变量                           | 232 |
| 11.2   | 函数                             | 236 |
| 11.2.1 | 使用系统函数                         | 236 |
| 11.2.2 | 使用自定义函数                        | 241 |
| 11.3   | 运算符、表达式和语句                     | 243 |
| 11.3.1 | 运算符                            | 243 |
| 11.3.2 | 表达式                            | 244 |
| 11.3.3 | 语句                             | 245 |
| 11.4   | 自测练习题                          | 248 |
| 第 12 章 | 库和知识对象                         | 249 |
| 12.1   | 库                              | 250 |
| 12.1.1 | 创建库文件                          | 250 |
| 12.1.2 | 针对库设计图标的操作                     | 251 |
| 12.2   | 知识对象                           | 254 |
| 12.2.1 | 了解知识对象                         | 254 |
| 12.2.2 | 【Browse Folder Dialog】知识对象的应用  | 257 |
| 12.2.3 | 【Message Box】知识对象的应用           | 261 |
| 12.2.4 | 【Send Email】知识对象的应用            | 264 |
| 12.3   | 自测练习题                          | 266 |
| 第 13 章 | Xtras 和 ActiveX                | 267 |
| 13.1   | Xtras                          | 268 |
| 13.1.1 | Xtras 的分类                      | 268 |
| 13.1.2 | Xtras 的应用实例——创建 Windows 风格的标题栏 | 269 |
| 13.2   | ActiveX                        | 274 |
| 13.2.1 | 使用 ActiveX                     | 274 |
| 13.2.2 | ActiveX 的应用实例——创建 Web 浏览器      | 275 |
| 13.3   | 自测练习题                          | 282 |
| 第 14 章 | 程序的调试、打包和发布                    | 283 |
| 14.1   | 程序的调试                          | 284 |
| 14.1.1 | 使用标志旗调试程序                      | 284 |
| 14.1.2 | 使用控制面板调试程序                     | 285 |
| 14.1.3 | 使用 Trace()函数调试程序               | 288 |
| 14.1.4 | 调试程序的常用技巧                      | 289 |
| 14.2   | 程序的打包                          | 291 |
| 14.2.1 | 程序文件的打包                        | 291 |
| 14.2.2 | 库文件的打包                         | 294 |
| 14.3   | 一键发布                           | 295 |



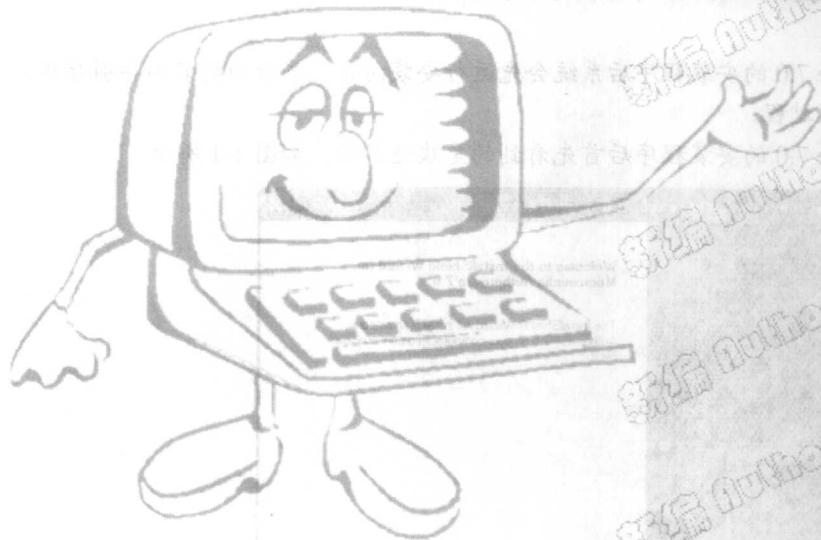
---

|                                          |     |
|------------------------------------------|-----|
| 14.3.1 发布前的设置 .....                      | 295 |
| 14.3.2 一键发布 .....                        | 303 |
| 14.4 自测练习题 .....                         | 305 |
| 第 15 章 常见问题及解决办法 .....                   | 307 |
| 1. 为什么演示窗口不居于屏幕中央呢? .....                | 308 |
| 2. 怎样调用 Word 中的艺术字? .....                | 308 |
| 3. 怎样在 Authorware 7.0 中播放 Midi 音乐? ..... | 310 |
| 4. 在 Authorware 7.0 中如何实现在网络上的跳转? .....  | 311 |
| 5. 怎样在 Authorware 7.0 中实现屏幕打印? .....     | 311 |
| 6. 怎样用函数来控制电影播放的暂停与继续? .....             | 311 |
| 7. 如何将“按下鼠标右键”设置为交互响应的条件? .....          | 312 |
| 8. 如何将“释放鼠标左键”设置为响应条件? .....             | 312 |
| 9. 如何将创建的按钮显示到其背景图的上方? .....             | 312 |
| 10. 如何设置音乐与图像过渡效果的同步? .....              | 312 |
| 11. 如何才能使文本的宽度在不同的计算机上保持不变呢? .....       | 313 |
| 12. 如何记录鼠标左键单击处的位置? .....                | 313 |
| 13. 如何设置 Gif 动画的背景透明呢? .....             | 313 |

# 第 1 章 Authorware 7.0 入门

Authorware 7.0 是 Macromedia 公司推出的最新版本的多媒体创作工具软件。与其他多媒体创作软件的不同之处在于：Authorware 7.0 应用的是面向对象的设计理念，以图标和流程图来构成程序的设计方法。Authorware 7.0 使用简单、功能强大，即使是非专业人士也能够利用该软件创作出精彩的多媒体作品。

Authorware 7.0 对系统配置有什么要求？如何安装 Authorware 7.0？



下面对 Authorware 7.0 进行简单的介绍。

## 1.1 Authorware 7.0 的系统配置和安装

将文本、图像、声音、动画、数字化电影和 DVD 视频等多媒体素材有机地集合起来就构成了多媒体作品。只要计算机具备了相应的配置，那么利用 Authorware 7.0 就能够很方便地将这些多媒体素材集合起来，从而创作出交互式的多媒体作品。

### 1.1.1 Authorware 7.0 的系统配置

要发挥 Authorware 7.0 的最大效能，建议采用以下配置。

- ① CPU: PentiumII 以上。
- ② 内存: 128MB 及以上。
- ③ 操作系统: Windows XP 或者 Windows 2000。
- ④ 硬盘: 20GB 及以上（根据需要而定）。
- ⑤ 音箱。
- ⑥ DVD 驱动器。

### 1.1.2 安装 Authorware 7.0

Authorware 7.0 的安装方法和其他软件的安装方法类似，其安装步骤如下。

- ① 启动计算机后将 Authorware 7.0 的安装光盘放入光驱中，打开【我的电脑】，双击光盘驱动器，找到 Authorware 7.0 的安装文件 Setup.exe，双击该文件，系统开始运行安装程序。
- ② 启动 Authorware 7.0 的安装程序后系统会先运行安装向导，之后由安装向导引导用户完成下面的安装过程。
- ③ 进入 Authorware 7.0 的安装程序后首先看到的是欢迎界面，如图 1-1 所示。

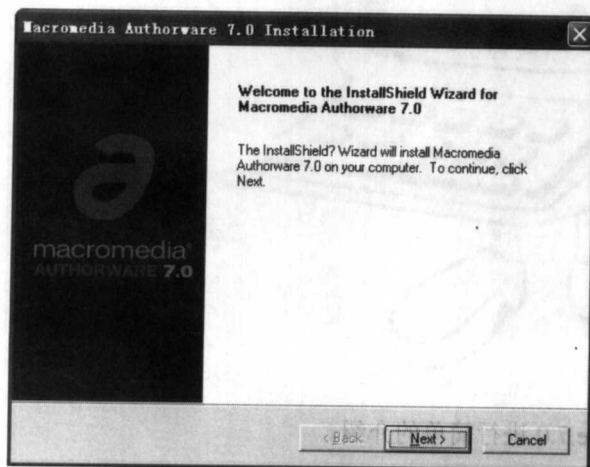


图 1-1 Authorware 7.0 安装程序欢迎界面

- ④ 单击  按钮弹出【License Agreement】对话框，如图 1-2 所示。其中说明了用户

的权利和义务。

- ⑤ 单击  按钮弹出【Choose Destination Location】对话框，如图 1-3 所示。在这里可以单击  按钮来选择安装路径。无特殊情况，一般采用系统默认的安装路径即可。

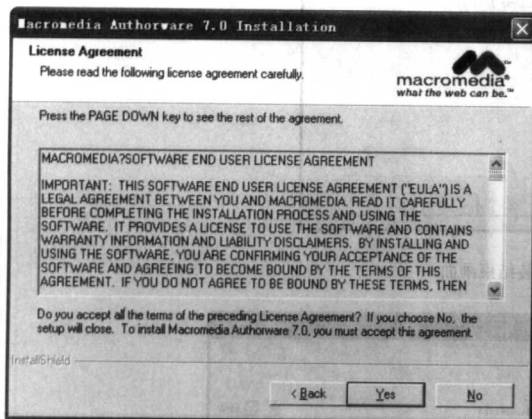


图 1-2 【License Agreement】对话框

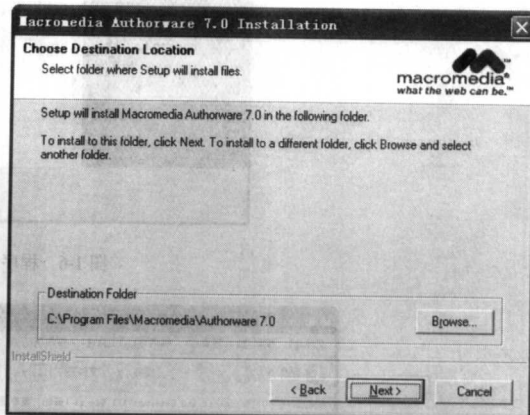


图 1-3 【Choose Destination Location】对话框

- ⑥ 单击  按钮弹出【Start Copying Files】对话框，如图 1-4 所示。在该对话框中显示了刚才所设置的选项。如果需要进行修改，则可单击  按钮返回前面的对话框中重新进行设置。若不需要修改，则单击  按钮开始安装过程的拷贝工作。
- ⑦ 在接下来的一段时间里，安装程序将把软件安装到硬盘上指定的目录中，同时用进度条显示已完成的工作量，如图 1-5 所示。在此过程中，可随时单击  按钮退出安装程序放弃安装。

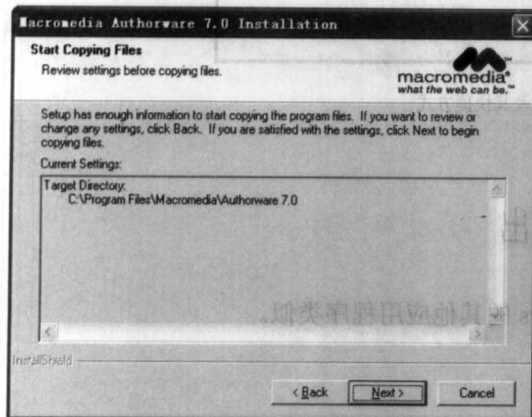


图 1-4 【Start Copying Files】对话框

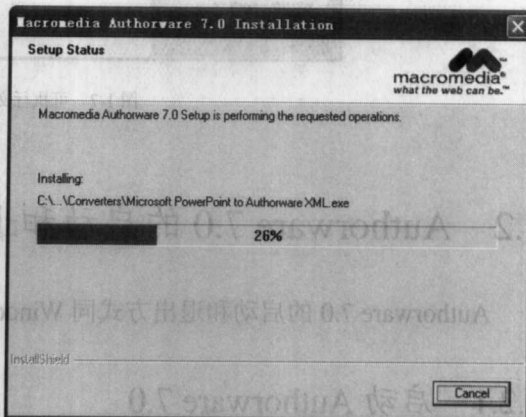


图 1-5 【Setup Status】对话框

- ⑧ 程序安装完毕，将弹出程序安装结束的画面，如图 1-6 所示。

- ⑨ 单击  按钮则完成 Authorware 7.0 的整个安装过程，并自动创建如图 1-7 所示的可执行文件及其快捷方式。

至此，Authorware 7.0 就安装完毕了。接下来就可以利用 Authorware 7.0 进行多媒体作品的创作了。

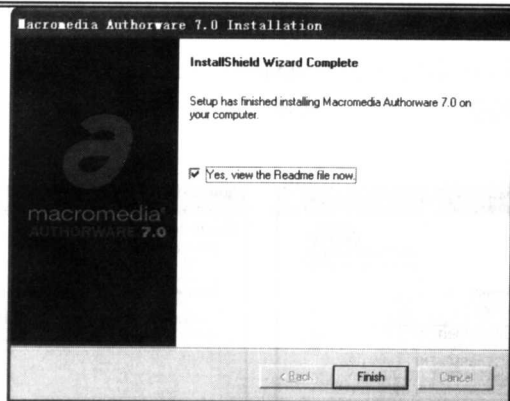


图 1-6 程序安装结束画面

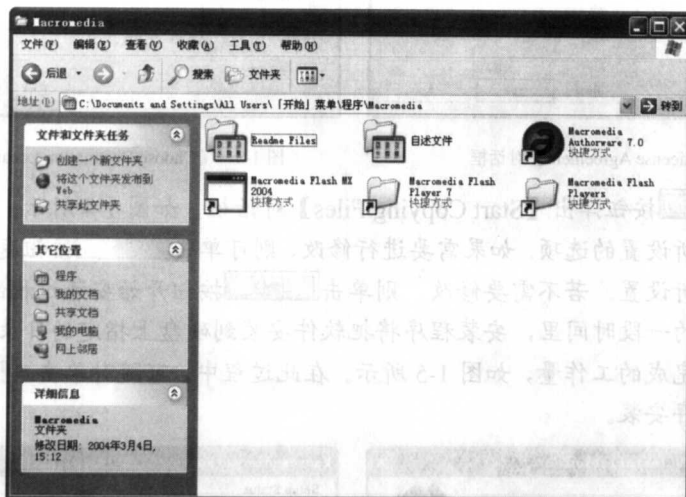


图 1-7 可执行文件及其快捷方式

## 1.2 Authorware 7.0 的启动和退出

Authorware 7.0 的启动和退出方式同 Windows 的其他应用程序类似。

### 1.2.1 启动 Authorware 7.0

选择【开始】>【所有程序】>【Macromedia】>【Macromedia Authorware 7.0】菜单项即可启动 Authorware 7.0，如图 1-8 所示。为了以后启动方便，可以在桌面上为 Authorware 7.0 创建一个快捷图标。

启动 Authorware 7.0 后会出现一个【New Project】（新建项目）对话框，提示用户为新建的文件选择一个知识对象【Knowledge Object】；如果不需要则单击 **Cancel** 按钮即可，如图 1-9 所示。



图 1-8 启动 Authorware 7.0

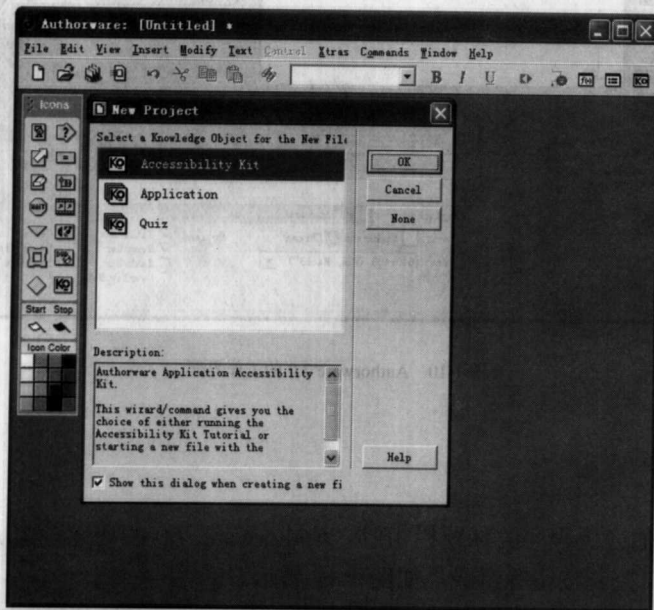


图 1-9 Authorware 7.0 的启动界面

### 1.2.2 退出 Authorware 7.0

退出 Authorware 7.0 的操作非常简单，有以下 4 种方法可以实现。

- ① 单击主窗口标题栏右上角的关闭按钮。
- ② 选择【File】>【Exit】菜单项。