

Authorware 5.0

最佳培训教材

雁腾创作室 编

冶金工业出版社

1410
Y121

TP133
Y121:10

Authorware 5.0 最佳培训教材

雁腾创作室 编

北 京
冶金工业出版社
2000

内 容 提 要

本书以 Authorware 的最新版本 5.0 为基础,全面介绍了 Authorware 的具体设计方法。本书的创作目的有两个方面:一是为初学者掌握交互式多媒体软件的设计方法提供指导;二是为已经熟悉 Authorware 的较低版本如 Authorware 2.0、3.0、3.5、4.0 等,但还想进一步深入学习交互式多媒体应用程序设计,掌握 Authorware 5.0 设计环境及最新特性的用户提供帮助。

全书按照循序渐进的原则,由浅入深地介绍了 Authorware 的编辑环境、各种设计图标的使用和不同素材的加入方法。全书围绕多媒体设计,在介绍 Authorware 的各种工具的同时穿插了各种小实例,从而使得用户学习起来更轻松,更有针对性。

图书在版编目 (CIP) 数据

Authorware 5.0 最佳培训教材/雁腾创作室编. —北京:冶金工业出版社, 2000.1
ISBN 7-5024-2509-8

I. 最… II. 雁… III. 多媒体-软件工具, Authorware 5.0-教材 IV. TP133

中国版本图书馆 CIP 数据核字 (1999) 第 70641 号

* 本书封底均有激光防伪标志 无防伪标志者属盗版图书 *

出版人 卿启云 (北京沙滩嵩祝院北巷 39 号, 邮编 100009)

责任编辑 戴群

湖南省地质测绘印刷厂印刷; 冶金工业出版社发行; 各地新华书店经销

2000 年 1 月第 1 版, 2001 年 2 月第 3 次印刷

787mm×1092mm 1/16; 20.375 印张; 489 千字; 314 页

28.00 元

前言

随着信息时代的到来,计算机的不断普及,人们对信息的需求也在不断提高,这使得多媒体开始步入人们生活的方方面面。如何亲自制作多媒体作品,许多用户感到莫测高深,误认为这是只有软件工程师才能做的事情。Authorware 等多媒体制作软件为我们提供了一个可以自由发挥的创意空间,它使得普通用户也可以随心所欲地表达自己的构想。Authorware 是一个非常强大的多媒体组合工具,通过它的设计环境,即使您对编程知之甚少,也可以同样让多媒体演绎得有声有色,您也同样可以成为多媒体设计的大师。

也许您需要自己动手制作一个精美的电子相册;也许您想制作一个宣传片以推广介绍所在公司的产品、提高公司的形象;也许您想制作一个 CAI 课件,以提高自己的教学效果;也许您有一个不错的创意,想通过多媒体来实现……那么,进入 Authorware 的世界吧,它会让您轻而易举地实现自己的梦想,让自己得到最大的满足。

本书以 Authorware 的最新版本 5.0 为基础,全面介绍了 Authorware 的具体设计方法。本书的创作目的有两个方面:一是为初学者掌握交互式多媒体软件的设计方法提供指导;二是为已经熟悉 Authorware 的较低版本如 Authorware 2.0、3.0、3.5、4.0 等,但还想进一步深入学习交互式多媒体应用程序设计,掌握 Authorware 5.0 设计环境及最新特性的用户提供帮助。

全书按照循序渐进的原则由浅入深地介绍了 Authorware 的编辑环境,各种设计图标的使用和不同素材的加入方法。全书围绕多媒体设计,在介绍 Authorware 的各种工具的同时穿插了各种小实例,从而使得用户学习起来更轻松,更有针对性。

本书的所有实例都是针对在 Windows 98 下使用 Authorware 5.0 的用户编写的,而对于在 Windows 95 等其他 Windows 环境下运行 Authorware 的用户同样可以按照本书介绍的方法去学习。

另外,在阅读本书时,请注意以下约定:

- ◆ 对于组合键使用“+”号来表示。例如“Ctrl+W”表示在按下“Ctrl”键的同时按下“W”键;
- ◆ 对于级连菜单使用“->”号来表示。例如“File->Open”表示选择“File”菜单下的“Open”菜单项;
- ◆ 对于正文中需要引用的 Authorware 界面中的内容,包括菜单项、按钮、对话框等,以“”括起来以示区别。
- ◆ 书中穿插的“示例”后的内容为针对所述内容的实际应用举例;“试一试”后的内容则是针对所述内容给读者提供的小练习。另外,书中还安排了“注意”和“技巧”。所有这些安排旨在帮助读者尽快地掌握 Authorware 的用法。

编 者

1999 年 10 月

目 录

第一章 Authorware 5.0 快速入门.....	1
1.1 认识 Authorware	1
1.1.1 Authorware 的版本.....	1
1.1.2 Authorware 的特点与应用.....	2
1.2 安装、启动与退出.....	3
1.2.1 Authorware 的安装.....	3
1.2.2 Authorware 的启动.....	5
1.2.3 退出 Authorware	5
1.3 Authorware 的编辑环境.....	6
1.3.1 菜单栏.....	6
1.3.2 工具条.....	8
1.3.3 设计图标栏.....	9
1.3.4 设计窗口.....	11
1.4 流程线的编辑和设计.....	11
1.4.1 在流程线上放置设计图标.....	12
1.4.2 流程线的编辑.....	13
1.4.3 流程设计的层次结构.....	14
1.4.4 流程分支的实现.....	15
1.4.5 正文和图片的编辑输入.....	17
1.5 展示窗口的设置.....	18
1.5.1 展示窗口大小的设置.....	19
1.5.2 定制展示窗口外观.....	20
1.5.3 设置展示窗口的背景颜色.....	21
1.5.4 查看当前展示窗口的大小.....	22
1.6 程序的运行和调试.....	22
1.6.1 运行一个交互式程序.....	22
1.6.2 窗口的切换.....	23
1.6.3 程序的调试.....	24
1.7 在线帮助.....	26
1.8 Authorware 5.0 的新增功能.....	27
1.8.1 菜单条的变化.....	27
1.8.2 功能的加强.....	28

1.8.3	一些常用的新增变量.....	29
1.8.4	一些常用的新增函数.....	29
1.9	应用实例.....	30
第二章	文本和图片的创建.....	31
2.1	“显示”图标和“绘图工具箱”.....	31
2.1.1	“显示”图标的功能.....	31
2.1.2	栅格线的设置.....	32
2.1.3	绘图工具箱.....	32
2.2	文本对象的创建.....	33
2.2.1	创建文本对象.....	33
2.2.2	文本对象的多栏目显示.....	35
2.2.3	文本对象的编辑.....	36
2.2.4	文本对象的属性设置.....	37
2.2.5	设置滚动式文本对象.....	42
2.2.6	文本的查找和替换.....	42
2.2.7	文本的拼写检查.....	43
2.3	外部文本文件的引入.....	46
2.4	图形对象的创建.....	48
2.4.1	直线的绘制和编辑.....	48
2.4.2	圆和椭圆的绘制和编辑.....	49
2.4.3	矩形的绘制和编辑.....	50
2.4.4	多边形的绘制和编辑.....	51
2.4.5	图形显示属性的设置.....	52
2.4.6	图形蒙板与图形重叠效果的设置.....	55
2.5	引入外部图片.....	59
2.5.1	外部图片的引入.....	59
2.5.2	外部图片的编辑.....	60
2.6	多个显示对象的编辑.....	65
2.6.1	同时选中多个显示对象.....	65
2.6.2	多个显示对象的排列方式.....	67
2.7	应用实例.....	70
第三章	显示效果与动画设计.....	75
3.1	过渡显示效果的设置.....	75
3.1.1	显示效果设置的一般步骤.....	75
3.1.2	设置演示画面中对象的显示属性.....	76
3.1.3	对象的过渡显示效果.....	77
3.2	对象的定位显示.....	79
3.2.1	定位属性的设置.....	79
3.2.2	将显示对象设置为可移动的对象.....	81

3.3	对象消失的过渡效果.....	83
3.4	“等待”图标与程序的暂停设置.....	85
3.4.1	设置作品的暂停相应方式.....	85
3.4.2	设置暂停时的图形界面.....	86
3.5	动画设计的基本步骤.....	88
3.5.1	动画设计的基本步骤.....	88
3.5.2	显示对象的运动层.....	90
3.5.3	目标移动的并发性.....	90
3.5.4	移动目标的类型.....	91
3.6	目标移动类型设计.....	92
3.6.1	固定终点的动画设计.....	92
3.6.2	沿直线定位的动画设计.....	95
3.6.3	沿 X-Y 平面定位的动画设计.....	99
3.6.4	固定路径的动画设计.....	104
3.6.5	沿路径定位的动画.....	109
3.7	应用实例.....	110
第四章	声音、数字电影及视频的集成.....	116
4.1	多媒体信息集成应用概述.....	116
4.2	声音的录制.....	117
4.2.1	硬件需求.....	117
4.2.2	Windows 的录音机.....	117
4.3	声音文件的加入.....	119
4.3.1	可用的声音文件类型.....	119
4.3.2	声音的加入.....	119
4.4	数字电影的加入.....	122
4.4.1	数字电影的加入.....	122
4.4.2	数字电影的编辑和控制.....	124
4.5	视频的加入.....	127
4.5.1	概述.....	127
4.5.2	视频信息的引入.....	128
4.5.3	播放区大小的设置.....	128
4.5.4	视频属性与控制的设置.....	130
4.6	应用实例.....	132
第五章	人机交互设计.....	137
5.1	概述.....	137
5.1.1	什么是人机交互.....	137
5.1.2	人机交互的类型.....	138
5.1.3	“交互”图标在程序中的使用.....	139
5.1.4	典型的交互作用分支结构.....	140

5.1.5 利用“在线帮助”学习各种交互响应.....	142
5.2 “交互”图标的编辑与设置.....	143
5.2.1 交互属性的设置.....	144
5.2.2 显示属性的设置.....	145
5.2.3 位置属性的设置.....	146
5.3 按钮、按键和下拉式菜单响应.....	146
5.3.1 按钮响应的创建.....	146
5.3.2 按键响应的创建.....	156
5.3.3 下拉式菜单响应的创建.....	158
5.4 热区和热对象响应.....	161
5.4.1 热区响应的建立.....	162
5.4.2 热对象响应的建立.....	166
5.5 目标区响应的设置.....	167
5.6 文本输入响应的设置.....	171
5.7 重试限制响应和时间限制响应.....	175
5.7.1 重试限制响应.....	175
5.7.2 时间限制响应.....	177
5.8 条件响应的设置.....	178
5.9 事件响应的设置.....	183
5.10 应用实例.....	185
第六章 流程的页管理设计.....	188
6.1 概述.....	188
6.1.1 “框架”图标与页的建立.....	188
6.1.2 “导览”图标与页的链接.....	190
6.1.3 “决策”图标与分支路径的实现.....	191
6.2 页管理的创建.....	193
6.2.1 创建页管理的一般步骤和基本要素.....	193
6.2.2 翻页结构的创建.....	194
6.2.3 定制翻页工具条.....	196
6.3 利用“导览”图标实现定向链接.....	198
6.3.1 与指定页的链接.....	198
6.3.2 页间浏览的设置.....	200
6.3.3 回到先前页的设置.....	200
6.3.4 链接到表达式对应的页.....	202
6.3.5 可查找链接的设置.....	203
6.4 超文本链接的设置.....	206
6.4.1 热文字类型的定制.....	206
6.4.2 利用所定义的超文本类型.....	209
6.4.3 设置超文本对象的链接方式.....	210

6.5 分支路径的设置.....	210
6.5.1 设置分支路径.....	210
6.5.2 顺序分支的实现.....	211
6.5.3 随机分支的实现.....	212
6.5.4 计算分支的实现.....	214
6.6 应用实例.....	218
第七章 变量、函数和表达式的应用.....	221
7.1 概述.....	221
7.1.1 变量、函数和表达式在程序中的应用.....	221
7.1.2 变量的应用分类.....	223
7.1.3 函数的应用分类.....	224
7.1.4 表达式和语句.....	224
7.2 “运算”图标 2 的使用.....	225
7.2.1 “运算”图标在流程中的应用.....	225
7.2.2 查看图标中的变量和函数.....	226
7.3 变量和函数在程序中的应用.....	227
7.3.1 变量的存储类型.....	227
7.3.2 系统变量的使用.....	227
7.3.3 自定义变量的创建.....	230
7.3.4 函数的调用和返回值.....	231
7.3.5 系统函数的在程序中的使用.....	232
7.4 系统变量的功能分类与应用.....	233
7.4.1 文件操作与管理变量.....	233
7.4.2 决策判断变量.....	234
7.4.3 框架管理变量.....	236
7.4.4 图标管理变量.....	238
7.4.5 交互管理变量.....	241
7.4.6 图形管理变量.....	243
7.4.7 时间管理变量.....	244
7.4.8 常规变量.....	246
7.4.9 视频管理变量.....	248
7.5 系统函数的功能分类与应用.....	249
7.5.1 编程语言、数学运算和字符管理函数的应用.....	249
7.5.2 绘图函数和常规函数的使用.....	252
7.5.3 文件管理函数和时间管理函数的应用.....	257
7.5.4 框架管理函数和跳转函数.....	259
7.5.5 图标管理和平台管理函数.....	261
7.5.6 视频管理函数和网络管理函数.....	263
7.5.7 表操作函数和 OLE 操作函数.....	265

7.6	运算符和表达式.....	266
7.6.1	Authorware 的运算符.....	267
7.6.2	表达式.....	268
7.7	条件语句和循环语句.....	269
7.7.1	条件语句.....	269
7.7.2	循环语句.....	270
7.8	应用实例.....	271
7.8.1	为电影播放加入控制.....	271
7.8.2	用户留言的制作.....	274
第八章	模块和库的创建与使用.....	276
8.1	概述.....	276
8.1.1	模块.....	276
8.1.2	库.....	276
8.2	模块的创建和使用.....	277
8.2.1	模块的创建.....	277
8.2.2	模块的加载和卸载.....	277
8.2.3	模块的粘贴和使用.....	279
8.3	库的创建和使用.....	279
8.3.1	库的创建和编辑.....	279
8.3.2	库的使用和链接关系的建立.....	283
第九章	Authorware 文件的发行.....	286
9.1	文件的打包.....	286
9.1.1	文件打包的基本步骤.....	286
9.1.2	库文件的打包.....	289
9.2	路径的设置.....	291
9.3	打包文件的压缩处理与上网发行.....	292
9.3.1	使用 Afterburner 处理打包文件.....	292
9.3.2	文件的上网发行.....	296
9.4	应用实例.....	296
9.4.1	软件的制作构思与设想.....	296
9.4.2	软件的具体流程设计与模块化分工.....	297
9.4.3	多媒体素材的制作与搜集.....	297
9.4.4	具体的制作过程.....	297
9.4.5	软件的测试.....	299
9.4.6	软件的发行.....	299
第十章	综合实例开发.....	301
10.1	数学分支 (maths)	303
10.1.1	字符移动动画 (move1)	304
10.1.2	出题主体部分 (mainbody)	305

10.1.3 输入答案部分 (Entry Text)	306
10.1.4 正确分支 (flag_equ)	307
10.2 体育模块 (sport)	309
10.3 帮助模块 (help)	312

第一章 Authorware 5.0 快速入门

用 Authorware 开发交互式多媒体应用程序的整个过程都是在一个设计环境中完成的。该设计环境提供了一套组合的多媒体设计工具，整个设计在一条“流水线”上完成，结构简单，便于理解和组织。

本章首先让您认识 Authorware，然后对 Authorware 的编辑环境的各个组成部分作一系统的介绍，对流程设计的基本操作以及程序设计、运行和调试的步骤进行具体地描述，最后结合一个简单的例子使您快速进入 Authorware 的天地。本书的后续章节将分步介绍程序设计的各个细节，不断完善您的多媒体设计。

本章主要介绍如下的一些内容：

- ◇ Authorware 5.0 特点与应用；
- ◇ 启动、退出 Authorware；
- ◇ Authorware 操作界面介绍。

1.1 认识 Authorware

Authorware 是 Macromedia 公司推出的多媒体制作软件，经过最近几年的不断升级和完善，已经越来越受到广大用户的喜爱。

1.1.1 Authorware 的版本

熟悉多媒体软件设计的用户一定很熟悉 Macromedia 公司，该公司推出的 Authorware 近年来一直是众多多媒体开发工具中的佼佼者。该公司于 1992 年推出的 Authorware 2.0 已经基本能满足交互式多媒体软件的开发需要，但功能还有一定的局限性。基于此，1995 年 Authorware 3.0 问世，它的功能更加强大，但在软件的稳定性等方面还有一些问题，因此在 1995 年底 Macromedia 公司又推出了升级版本 Authorware 3.5。1997 年底，Authorware 4.0 问世，相比以前的版本，其界面的菜单结构发生了很大变化，从而更方便用户使用；增加了一些变量和函数，包括互联网的内容，从而功能更加强大；其在线帮助更加直观和生动，结合 40 余个不同的多媒体软件的设计例子具体介绍了各个图标的应用方法。Macromedia 公司并不因此而满足，在 1998 年又相继推出了 4.01 版和 4.03 版，这两个版本在 4.0 版的基础上作了小幅调整，软件的性能更加稳定。目前的最高版本，也就是本书所要介绍的 Authorware 5.0 版本。

1.1.2 Authorware 的特点与应用

Authorware 与传统的基于程序设计语言为基础的多媒体设计工具不同,它是一种面向对象并基于图标和流程线的多媒体开发工具,它的各种图标及相应的对话框引导着您不断丰富您的多媒体作品,这就使得即使是一般的计算机用户也能据此开发出富有创造力的多媒体作品。同时它又具有丰富的变量、函数和程序控制功能,融合了编辑系统和编程语言的特色。用 Authorware 创作多媒体软件,不需要具备编程技能,也不需要花费漫长的时间,一切都是那么简单、自然。现在,Authorware 已经广泛应用于教学(CAI)、各种演示会和商业领域。

总的来说,Authorware 具有以下主要特点:

- ◆ 它是为非程序员设计的

Authorware 的各种图标提供了进行交互式多媒体应用程序创作的能力,每一个图标都对应一组对话框,用户只需按提示的要求填入相应的内容即可完成该部分的制作,这就大大简化了多媒体软件的开发过程,易于学习和掌握。其流程线如同程序设计的流程图一样简单、明晰和富有层次感,使得制作的多媒体软件非常直观、易于理解和富于逻辑性。

- ◆ 丰富的文字和图片处理能力

Authorware 提供了 Toolbox,用户可以直接利用其提供的文字和图形处理功能编辑文字和图形,也可以直接将其他已经存在的图片素材直接加入其中。

- ◆ 丰富的动画设计功能

用户可以根据目标问题的特点选择不同的移动目标的方式来达到相应的动画设计效果。可以精确地确定目标的移动速度,也可以精确地确定目标的移动路径或始末位置。当然,用户也可以充分施展自己的创作技巧,创作出更富想象力的动画作品。用 Authorware 的“移动”图标来驱动显示对象可以创建二维动画,也就是使得显示对象在平面上发生各种移动效果,如果想产生三维的动画效果,可以直接引入数字电影片断,或将“移动”图标与“数字电影”图标相配合产生特殊的动画效果。

- ◆ 声音、动画及视频的集成

Authorware 提供了相应的图标,从而可以使得用户方便地将手头的超媒体素材加入程序之中。同时,Authorware 还可对所加入的影音作品进行编辑和控制,从而使之与整个作品有机地融为一体。

- ◆ 交互式的程序设计

Authorware 提供了多种交互响应的类型,包括下拉式菜单、热区、正文输入框、按钮、热对象、目标区以及快捷键等等,这就使得设计交互式的应用变得非常方便。对于一般的多媒体设计程序,人机交互是一个难点,但对于 Authorware,实现这一功能则非常简单。

- ◆ 模块化的设计思想

Authorware 提供了模块化的功能,它允许将整个程序分成若干个逻辑结构,便于一个创作组中多人的协同开发,而且各逻辑模块可以采用不同的应用程序进行开发。同时,模块和库的应用,也避免了许多重复性的劳动,从而可以大大提高软件开发的效率。

- ◆ 动态链接库功能

利用 Authorware 提供的这一功能, 可以将应用程序与其他多媒体产品配合使用。Authorware 可以调用由任何编程语言编写的动态链接库 (dll), 可扩展性极强。

◆ 丰富的系统变量和系统函数

Authorware 提供了大量的系统变量和系统函数, 从而可以大大提高程序设计的灵活性, 适应不同层次的设计需求。

◆ 多媒体的网络传输技术

Authorware 提供的 Shockwave, 可以将它的所有功能应用到企业网和 Internet 上。任何文件都可以用 Authorware 引擎预做, 然后使用网络浏览器来观看。

1.2 安装、启动与退出

本节将主要介绍如何安装、启动以及退出 Authorware。

1.2.1 Authorware 的安装

在 Windows 98 或其他 Windows 9x 环境下, 按照以下步骤安装 Authorware:

(1) 将 Authorware 5.0 的安装光盘放入光驱中。

(2) 单击左下角的“开始”, 然后单击“运行”, 弹出如图 1-1 所示对话框。单击“浏览”, 找到安装程序所在的路径, 然后双击 setup.exe, 返回如图 1-1 所示对话框, 再单击“确定”, 即可进入 Authorware 安装向导 (当然这一过程也可通过“Windows 资源管理器”或“控制面板”的“添加/删除程序”来完成)。

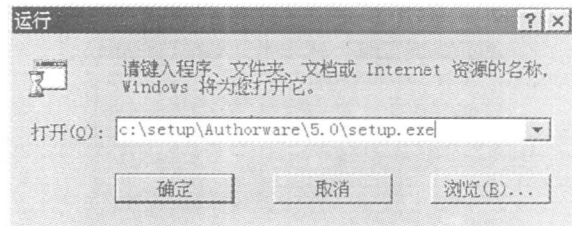


图 1-1 运行程序窗口

(3) 在安装该软件时, 最好将其他应用程序全部关闭, 出现安装向导后, 单击 Continue, 随后屏幕显示有关的版权信息, 单击 Yes 按钮。

(4) 随后弹出如图 1-2 所示的对话框, 安装程序询问安装的方式和安装的路径。安装方式有三种: Typical (典型安装)、Compact (压缩安装)、Custom (定制安装)。对于一般的用户最好选用典型安装方式, 这样安装程序将自动选取通用的文件进行配置而无需用户的干预。对于硬盘空间非常有限的用户, 也可以选择压缩安装方式, 这时安装程序只安装那些 Authorware 运行所必须的基本文件, 当然在功能上 (如在线帮助) 会打一些折扣。有经验的用户也可选用定制安装方式, 根据自己的需要挑选部分文件进行安装, 也可选中

Authorware 的所有文件进行安装。关于路径的选择，用户可以采用系统提供的缺省路径进行安装，如果觉得缺省路径不合适，用户可以选择其他路径，甚至自己创建一个新的路径，这些工作可以通过单击 Browse 命令，进入 Choose Directory 对话框，在其中选取合适的路径。设置完成后，单击 Next。

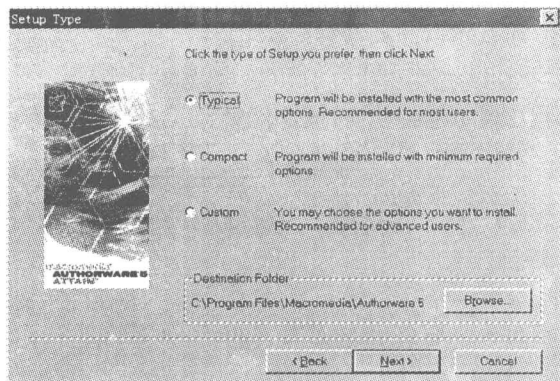


图 1-2 Authorware 安装选项窗口

(5) 在随后的对话框中，用户可选择 Authorware 应用程序快捷方式所在的文件夹，一般采用缺省的文件夹设置即可，选定后单击 Next。

(6) 所有设置完成后，单击 Finish 即可完成安装过程。

在上述的安装过程中，若想对前面的设置进行改动，可单击 Back 退回到相应的设置窗口重新设置。安装完成后或在以后的某一时间希望将该软件从系统中删除，可以依照以下步骤进行：

(1) 双击“控制面板”窗口中的“添加/删除程序”图标，进入图 1-3 所示的窗口。

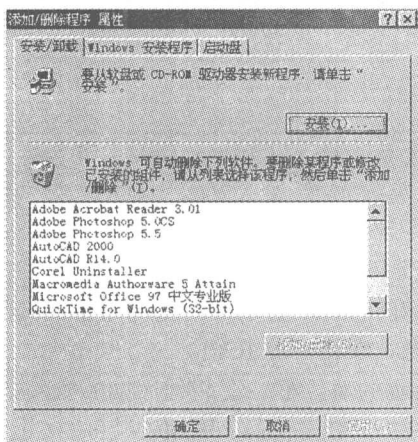


图 1-3 添加/删除程序窗口

(2) 选中列表中的 Macromedia Authorware 5 Attain。

(3) 单击按钮“添加/删除”，即可将 Authorware 从系统中删除。

注意：最好不要采用直接在“Windows 资源管理器”中直接删除软件所在目录的方法，否则将产生一些 Windows 系统的垃圾文件，影响系统的正常运行。

1.2.2 Authorware 的启动

如果在安装时全部采用缺省设置，那么启动 Authorware 可采用以下步骤：

(1) 单击桌面左下角的“开始”按钮。

(2) 在弹出的菜单中，选中“程序”。

(3) 在其子菜单中，选中 Macromedia Authorware 5。

(4) 在其子菜单中，可以看到一个名为 Authorware 5 的菜单项，单击该项即可启动 Authorware。

(5) 进入 Authorware 后，首先出现一个欢迎画面，稍等片刻或单击鼠标左键画面即消失，出现如图 1-4 所示的界面，这时就可进行工作了。

技巧：如果要经常运行 Authorware，为便于启动该程序，可以在 Windows 桌面上建立它的快捷方式，这样每次只需双击桌面上的相应图标即可启动 Authorware。具体步骤是：在上述的（4）中选中 Authorware 5，然后单击右键，在弹出的菜单中有一项是“复制”，在其上单击鼠标左键以拷贝 Authorware 5 的快捷方式，最后在桌面上空白位置单击鼠标右键，在弹出的菜单中选择“粘贴”即可。

1.2.3 退出 Authorware

同其他 Windows 应用软件如 Microsoft Word 一样，退出 Authorware 也有多种方式，列举如下：

(1) 按[Alt+F4]快捷键。

(2) 双击标题栏最左端的控制按钮，如图 1-4 所示。

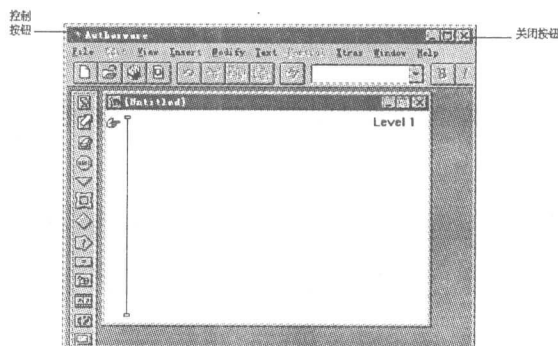


图 1-4 Authorware 的编辑界面

(3) 单击标题栏最右端的“关闭”按钮；

(4) 按[Alt+F]然后按[Alt+x]快捷键退出,也可以用鼠标选中 File 菜单中的 Exit 菜单项。

在退出 Authorware 前,要注意保存文件。如果想给文件命名或存为新的文件,可以选择 File 菜单中的 Save As 菜单项,在弹出的对话框中确定文件的存放位置及输入文件的名称,文件的扩展名是.a5p。如果只是将已经命名的文件重新存盘,可以选择 File 菜单中的 Save 菜单项或单击工具条中的“保存”按钮,也可按[Ctrl+S]快捷键保存当前的文件。

1.3 Authorware 的编辑环境

Authorware 提供了一个集成化的交互式多媒体应用程序编辑环境,该编辑环境主要由菜单栏、工具条、设计窗口和设计图标栏四个部分组成,如图 1-5 所示。本节将对这几个部分作一总览式的介绍。

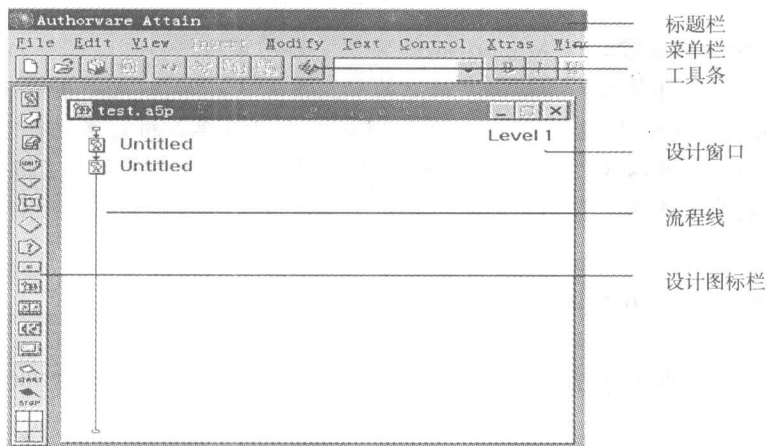


图 1-5 编辑环境

1.3.1 菜单栏

Authorware 5.0 包括十个菜单项,如图 1-6 所示。单击某一菜单项可以弹出一个下拉菜单,各菜单项的主要功能如下:

File Edit View Insert Modify Text Control Xtras Window Help

图 1-6 Authorware 的 10 个菜单项

File: 文件菜单。其下拉菜单提供了文件的建立、存储、打开、引入、画面的配置以及打印等各种文件管理功能。

Edit: 编辑菜单。本菜单项提供了程序流程线编辑和画面中对象编辑的各种功能,如剪切、复制、粘贴等。