



新概念百例丛书

附1CD



Authorware 7.0

多媒体设计新概念百例

张增强 程伟 罗心晶 等编著



中国水利水电出版社
www.waterpub.com.cn



新概念百例丛书



Authorware 7.0

多媒体设计新概念百例

张增强 程伟 罗心晶 等编著



中国水利水电出版社
www.waterpub.com.cn

内 容 提 要

本书主要以实例方式介绍 Authorware 7.0 多媒体应用的开发方法和技巧。全书分为四个部分,共 100 个实例。第一部分讲解 Authorware 的基础知识,包括它的集成开发环境和各种基本使用方法。第二部分和第三部分主要以实例为引导,在基础应用和提高方面由浅入深地介绍,让读者在实例制作中亲身体会 Authorware 多媒体的创作方法。第四部分是练习,给出实例的主要步骤和效果图,其过程由读者自己去练习和发挥。

本书的每个实例一开始就说明实例内容、效果和涉及的知识要点,然后是实例制作的详细步骤,并在步骤中穿插用到的知识和操作技巧。本书是一本知识和实例相结合的教程图书,最大特点是实用性强。书中的许多多媒体应用程序读者都可直接引用。

本书可作为广大计算机用户和多媒体应用程序开发者入门和提高的教程,也可供高级多媒体开发人员直接参考引用。

图书在版编目(CIP)数据

Authorware 7.0 多媒体设计新概念百例 / 张增强编著. —北京:中国水利水电出版社, 2004.6

(万水新概念百例丛书)

ISBN 7-5084-2124-8

I. A… II. 张… 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 047514 号

书 名	Authorware 7.0 多媒体设计新概念百例
作 者	张增强 程 伟 罗心晶 等编著
出版 发行	中国水利水电出版社(北京市三里河路 6 号 100044) 网址: www.waterpub.com.cn E-mail: mchannel@public3.bta.net.cn (万水) sales@waterpub.com.cn 电话: (010) 63202266 (总机) 68331835 (营销中心) 82562819 (万水)
经 售	全国各地新华书店和相关出版物销售网点
排 版	北京万水电子信息有限公司
印 刷	北京蓝空印刷厂
规 格	787mm×1092mm 16 开本 21.75 印张 479 千字 2 彩插
版 次	2004 年 6 月第 1 版 2004 年 6 月北京第 1 次印刷
印 数	0001—5000 册
定 价	38.00 元(含 1CD)

凡购买我社图书,如有缺页、倒页、脱页的,本社营销中心负责调换
版权所有·侵权必究

丛书编委会

主 编 万 博 娄俊杰

编 委 韩中领 苏 瑞 王 龙 罗心晶 吉庆祥

索双有 袁 博 关 宁 张 星 张增强

罗 阳 尹伟齐 姜仁武 贾全芳 王嘉宁

朱 隽 黄 山 臧桂鹏 贾君琳 朱易昕

阎卫星 陈志华

出版者的话

普通用户使用电脑最关键也最头疼的恐怕就是学用软件了。软件范围之广，版本更新之快，功能选项之多，体系膨胀之大，往往令人目不暇接、无处下手。而看到专业人员在电脑前如鱼得水，把软件应用得灵活自如，又一定艳羡不已，恨不得自己立刻寻找到一条捷径，马上可以熟练操作。

《新概念百例》丛书的推出，就是为了给您提供一条畅游软件之海的捷径。它是一套包含了现在主要的图像创作软件和程序开发软件的使用指导书。既可以循序学习，也可以随用随查；既可以为初学者指路，也可以给有一定基础的读者参考启发。能让您学有所依，用有所循，快速便捷地掌握软件的操作方法和编程的技术，得心应手地解决实际问题。

让我们来详细了解一下这套丛书吧。

丛书的策划出发点 & 丛书特色

市面上写实例的书很多，类似“100例”的丛书也屡屡出现，但多数没有跳出拼凑例子的框框。纵观目前的实例精粹类丛书，基本上都存在着如下两个缺点：



市场缺点 1：多数没有基础入门和基本操作的内容。这就要求读者必须对软件有一定了解后才能学习书中的例子，往往需要其他入门书的辅助。但现在的很多读者，都已经有了了一定的电脑基础和部分软件使用经验，比如已经学会了 Photoshop，那么在学习 Illustrator 的时候可能只需要把最基本的界面工具和操作介绍一下，就可以触类旁通。更何况现在的很多软件都有中文版，买一本详细介绍命令操作的入门书实在没有必要，而买一本毫无入门知识的实例书又有点吃力。



我们的解决办法：针对这一点，本丛书每个软件都用 30~50 页左右的篇幅来讲解基础知识和操作，用最简短有效的篇幅让读者熟悉这个软件。另外，我们在细分实例的过程中，基础入门的实例尽量讲解得细致详尽，让读者可以一步步地循序操作，熟悉软件。



市场缺点 2：多数实例类丛书（特别是例子数目较多的）中，例子的类型重复得很厉害，大小篇幅也差不多。一本近 100 个实例的书，往往读者只能跟着做 30 个例子，其他的都觉得毫无价值、大同小异。



我们的解决办法：本丛书针对读者对实例的不同需要，做了进一步的细化。将实例细分为“基础实例”、“应用实例”、“练习实例”3种，各有不同的用处，各代表不同的学习阶段，使读者有更多选择自由，而且可以“例尽其用”。

这套《新概念百例》丛书，是经过长期市场调研和摸索、精心策划的结晶。我们希望它能克服同类作品的种种弊端，给读者带来软件学习的新感觉、新方法。

丛书的结构

每本书基本上都分为四大部分。分别为：“高高兴兴进入软件学习”、“踏踏实实掌握基本操作”、“仔仔细细学习综合应用”、“轻轻松松进行实战演练”。

- 第一部分“高高兴兴进入软件学习”主要介绍软件的界面、基本工具和命令、新增功能、常用菜单等。力求言简意赅，同时把软件基本操作讲解清楚。
- 第二部分“踏踏实实掌握基本操作”主要是小实例（即“基础实例”）的形式。紧跟着上一部分的入门讲解进行创作，既温习软件的基本操作，也学习一些创作技巧，有承上启下的作用。
- 第三部分“仔仔细细学习综合应用”主要是篇幅较大的应用实例。一般都包括了软件的常用方面，以 Photoshop 为例，会讲解宣传画的制作、照片处理、广告创意等应用性很强的方面。这部分实例是提高性质的。
- 第四部分“轻轻松松进行实战演练”给出一定数量的练习题（即“练习实例”）。书中给出了实例的大概步骤和应用技巧，实例素材和过程文件收录在书后光盘中，留待读者自己完成。这部分实例和源文件，既可以给读者练手，也可以作为培训老师的习题，更可以作为将来实际应用中的素材，用最小的篇幅达到了最大的效果。

我们可以看出，本丛书的实例是疏密有序、循序渐进的。每部分实例的功能、写法都不尽相同，这样既方便了读者，又增加了本书的实用性。

丛书的读者定位

本丛书附有素材和实例光盘，面向电脑常用软件的初中级用户。不管您以前是否使用过本丛书所述的软件，这套书对您都非常合适。

本套丛书的思想是“入门 应用 提高”。“入门”的含义是，每个软件都从基础知识和操作讲起，从基础实例做起，新手无须参考其他书即可轻松入门，老用户亦可快速通过学习软件新功能，自如地踏上新台阶。“应用”和“提高”则蕴含了丛书内容的重点，相信通过书中翔实的应用实例和数量充分的练习实例，可以使用户更上一层楼，融会贯通，在实际工作中得心应手。

结束语

愿凝结着多位作者、编辑和制作人员汗水和心血的《新概念百例》丛书能帮您搭上通向未来的高速快车！



前 言

Authorware 7.0 是一个优秀的基于流程图标的交互式多媒体制作软件，该软件功能强大，被广泛地应用于多媒体教学和商业领域。它的特点可概括为：基于图标流程图的程序构造方式，宽松的开发和运行环境，针对不同开发人员可有不同层次的开发模式，对外存在开放的文件接口和强大的外持。

初次使用 Authorware 7.0 的读者，或许对 Authorware 的开发工作流程不太了解，Authorware 提供了线性流程的工作方法，具体的说开发者不必编写复杂的程序语言，就可以开发出各种实用的程序，所有的工作只需用鼠标拖动一些设计图标和进行一些简单的设置。Authorware 提供的这种工作方式，使得非专业的开发人员也能够方便的制作出十分专业的多媒体课件来。另外，Authorware 也提供了编程开发环境，让那些习惯编程的开发人员同样可以大展身手。Authorware 7.0 增强了对 Web 的支持，简化了源程序打包发行的步骤，开发者只需简单设置就可完成程序的打包发行工作。

本书以实例为引导让读者在学习制作实例的过程中，了解 Authorware 多媒体创作方式，以及其集成开发环境和使用方法，并从实例的讲解中学到使用和操作上的一些经验和技巧，同时从具有代表性和一定技巧性的精彩实例中得到创作的乐趣。

全书共分四个部分：

第一部分是“高高兴兴进入 Authorware 7.0”：按照多媒体开发的流程介绍了 Authorware 的菜单命令、图标按钮以及一些基础知识和功能。

第二部分是“踏踏实实掌握基本操作”：近 40 个基础实例基本上涵盖了 Authorware 多媒体程序创作开发中的基本内容、通用性程序设计制作过程和方法以及一些操作技巧、编程方法。

第三部分是“仔仔细细学习综合应用”：40 多个有实用价值的开发实例包括了 Authorware 多媒体程序开发的实现技术，涉及到了程序应用中的方方面面。这些实例只需略加修改，就可以运用到自己的多媒体作品中。

第四部分是“轻轻松松进行实战演练”：20 个实战练习，给出了主要步骤和效果图，其具体实现过程由读者自己去练习和发挥。希望读者能在前面的学习中分析和把握书中实例的设计思想，进一步挑战自己将范例程序进行扩展，以用于实践开发获得多媒体程序制作的乐趣。

为了使读者逐步掌握多媒体创作的基本步骤和方法，得到所需要的提示窍门和建议，本书以制作多媒体作品内容为章节主题，以实例制作引导学习，并配有精彩的附图与系统的文字介绍。

本书内容丰富，介绍详细，实用性强，书中的许多媒体应用程序读者都可直接引用。可供广大计算机用户和学习多媒体应用程序开发的读者学习和参考，并作为入门和提高教程，也可作为高级多媒体开发人员直接参考引用。

最后感谢您购买本书！

编者

2003 年 12 月

目 录

出版者的话

前言

第一部分 高高兴兴进入 Authorware 7.0

1.1	Authorware 简介	2
1.1.1	Authorware 的功能	2
1.1.2	Authorware 7.0 的新增功能.....	3
1.2	Authorware 7.0 的开发环境	6
1.2.1	启动界面	6
1.2.2	菜单栏	7
1.2.3	常用工具栏	8
1.2.4	图标工具栏	9
1.2.5	程序设计和展示窗口.....	11
1.3	图标的使用方法	11
1.3.1	图标的插入	12
1.3.2	图标的删除	12
1.3.3	图标的命名原则.....	12
1.3.4	图标的编辑	13
1.3.5	交互图标简介	14
1.4	Authorware 的常用操作	16
1.4.1	快捷键菜单操作.....	16
1.4.2	程序的分支结构.....	19
1.4.3	按钮交互的属性设置.....	20
1.5	初步认识 Authorware 编程	22
1.5.1	变量简介	23
1.5.2	函数	24
1.5.3	常用的计算符号.....	24

1.5.4	编程语句	25
1.6	程序开发中库和智能对象的应用.....	26
1.6.1	库的定义	26
1.6.2	查看库文件中的图标列表.....	27
1.6.3	库文件的使用与管理.....	27
1.6.4	智能对象图标	28
1.7	创建一个简单的 Authorware 程序.....	28
1.7.1	新建一个 Authorware 文件.....	29
1.7.2	文件属性设置	29
1.7.3	程序的调试与修改.....	31
1.7.4	文件的打包方法.....	32
1.7.5	创建一个 Authorware 程序的过程的总结.....	33

第二部分 踏踏实实掌握基本操作

实例 1	显示图标——显示图片.....	36
实例 2	显示图标——使用外部文本.....	38
实例 3	显示图标——导入外部文本.....	39
实例 4	移动图标——捉迷藏的小方块.....	42
实例 5	移动图标——交互控制移动.....	45
实例 6	移动图标——二维动画的制作.....	49
实例 7	移动图标——移动单击效果.....	51
实例 8	擦除图标——擦除的过渡效果.....	54
实例 9	数字电影图标——数字影院.....	57
实例 10	声音图标——多媒体的插入.....	59
实例 11	系统函数——查找光驱.....	63
实例 12	框架图标——框架页面跳转.....	65
实例 13	导航图标——框架按钮.....	67
实例 14	翻页结构——滑动按钮.....	70
实例 15	决策图标——打字效果.....	73
实例 16	复合图标——隐藏按钮.....	74
实例 17	调用外部函数——调用计算器.....	76
实例 18	读写文本——更改按钮标题.....	78

实例 19	三角函数——石英钟.....	80
实例 20	坐标函数——显示鼠标动作.....	84
实例 21	变量与循环——改变字体颜色.....	86
实例 22	框架与导航——图片浏览器.....	90
实例 23	定义字体——热字连接.....	92
实例 24	图标的连接——热字连接.....	94
实例 25	框架下跳转——自动导航.....	96
实例 26	跳转操作——执行奇数路径.....	97
实例 27	热区响应——地理知识问答.....	99
实例 28	热区响应——看图识字.....	101
实例 29	热对象交互——窗口移动.....	104
实例 30	热物体响应——选择正确答案.....	106
实例 31	目标区域响应——英文翻译.....	108
实例 32	时间限制——限制密码输入时间.....	111
实例 33	按键响应——接收用户的输入.....	113
实例 34	声音控件——声音文件的播放.....	115
实例 35	文字控件——改变字体属性.....	118
实例 36	Xtras 的应用——过渡效果.....	123
实例 37	Xtras 扩展——插入精灵程序.....	125

第三部分 仔仔细细学习综合应用

实例 38	圆形路径——地球绕着太阳走.....	134
实例 39	向某一点运动——小气球.....	138
实例 40	点到线的运动——神射手.....	142
实例 41	点到网格的运动——捉拿老虎.....	147
实例 42	决策图片——小火箭.....	153
实例 43	自定义变量——跳舞的人.....	155
实例 44	移动图标——图文滚动条.....	158
实例 45	目标区域交互——拖拽选择题.....	160
实例 46	条件交互——移动窗口显示.....	163
实例 47	按键响应——显示按键内容.....	164
实例 48	按钮效果——框架按钮.....	166






实例 49	热区域响应——按钮提示.....	169
实例 50	菜单交互——定制全中文菜单.....	171
实例 51	交互分支巧用——放大器.....	172
实例 52	控制显示图标——浏览大图片.....	175
实例 53	画图函数——四色圆盘.....	180
实例 54	循环与画图——根据信息画图.....	183
实例 55	绘制图形——小画笔.....	186
实例 56	动画播放——Flash 动画控制.....	191
实例 57	动画播放——Gif 动画控制.....	192
实例 58	音乐播放——MP3 播放器.....	194
实例 59	多媒体应用——视频播放.....	199
实例 60	文字输入——用户登录系统.....	203
实例 61	Quiz 知识对象——测验题.....	206
实例 62	框架内交互——设计选择题.....	210
实例 63	综合应用——英语朗读课件.....	214
实例 64	擦除的应用——猜牌游戏.....	223
实例 65	判断分支——记忆游戏.....	227
实例 66	交互响应——拼图游戏.....	234
实例 67	运算符——24 点游戏.....	238
实例 68	决策图标——猜数字游戏.....	249
实例 69	库的使用——选偶数游戏（一）.....	253
实例 70	模块的使用——选偶数游戏（二）.....	256
实例 71	知识对象——信息提示框.....	260
实例 72	文件调用——调用控制面板.....	263
实例 73	外部函数——禁止系统功能.....	265
实例 74	程序属性——改变窗口形状.....	268
实例 75	OLE 的应用——数据库连接.....	270
实例 76	文本的输入——文本编辑器.....	276
实例 77	控件的应用——模仿 IE 浏览器.....	284
实例 78	决策图标——屏幕保护程序.....	287
实例 79	日期函数——制作日历（一）.....	290
实例 80	日期函数——制作日历（二）.....	294

实例 81	多级菜单——我爱背单词.....	298
-------	------------------	-----

第四部分 轻轻松松进行实战演练

实例 82	复合图标——框架按钮设计.....	304
实例 83	移动图标——滚动显示文字.....	305
实例 84	按钮响应——制作选择题.....	306
实例 85	按钮响应——界面制作.....	308
实例 86	交互响应——隐藏按钮.....	309
实例 87	交互应用——课件制作.....	311
实例 88	函数应用——简单的下拉框.....	312
实例 89	函数应用——分级菜单.....	313
实例 90	颜色函数应用——窗口颜色.....	314
实例 91	外部函数——背景音乐练习.....	315
实例 92	知识对象——创建程序框架.....	317
实例 93	知识对象——浏览文件.....	320
实例 94	知识对象——制作练习题.....	322
实例 95	外部控件——模拟 Media Player 播放器.....	324
实例 96	外部控件——动画光标.....	326
实例 97	文件发布——程序的打包.....	327
实例 98	界面设计——制作课件（一）.....	329
实例 99	动态按钮——制作课件（二）.....	330
实例 100	框架应用——制作课件（三）.....	332

第一部分 高高兴兴进入 Authorware 7.0

-  Authorware 7.0 的启动
-  Authorware 7.0 的图标界面
-  交互图标简介
-  初步认识 Authorware 编程
-  创建一个简单的 Authorware 程序

本部分是讲述用 Authorware 7.0 创作多媒体程序的基础部分。

该部分首先简要介绍 Authorware 7.0 的特点和界面组成，Authorware 7.0 的菜单和图标的主要功能，包括图标属性窗口的设置，图形工具箱中直线工具按钮和矩形工具按钮等的使用，使读者对 Authorware 7.0 有一个感性的认识。

然后介绍程序设计的基本操作步骤和常用命令，包括图标属性窗口的设置、多媒体制作的一些经验和多媒体创作的过程以及一些应该注意的地方。并使读者在程序的设计过程中掌握程序结构的层、级别、交互和流程控制的概念，以及怎样在 Authorware 7.0 中打包发布制作完成的程序。

本章主要介绍 Authorware 7.0 的特点、该软件的启动方法、界面组成以及主要功能。我们要想使用 Authorware 多媒体设计平台创作出丰富、生动的多媒体作品，首先必须对 Authorware 多媒体设计平台的结构、组织方法、各命令的含义和使用等内容有一个较全面、深入的了解。本书通过讲解性的实例教学介绍 Authorware 7.0 的大部分功能。

1.1 Authorware 简介

1.1.1 Authorware 的功能

Authorware 7.0 是一套功能强大的多媒体制作工具，它的特点可以归纳为以下几点：

1. 具备多种多媒体素材的集成能力

Authorware 7.0 多媒体创作的优势在于可将各种素材集成在一起。并以它特有的方式进行合理地组织安排，最终以适当的形式将各种素材交互地表现出来。形成一个交互强、富有创意的多媒体作品。

2. 具备文字、图形、图像的处理能力

Authorware 7.0 本身具备基本的图形图像处理的能力，能够绘制简单的图形、对图像进行缩放、改变图像的显示方式、控制对象的运动。此外，Authorware 7.0 还具备文字处理能力，可以控制文字对象的外观，对一段文字进行简单的格式编排。

3. 具备多样化的交互作用能力，提供强有力的交互控制

在运用 Authorware 7.0 创作多媒体交互作品时，有多种交互作用响应类型可供创作人员选择，而每种交互作用响应类型对用户的输入又可以做出若干种不同的反馈，流程的控制既可以简单，也可以复杂，以满足不同层次创作人员的要求。最终的程序可以使用菜单、按钮，甚至是屏幕上的一个图像、一片区域同用户进行交互操作。

4. 具备直观形象的开发界面

提供 14 个形象的设计图标，采用流程线将它们组织起来，整个程序的结构和设计意图在屏幕上一目了然，初学者非常容易上手。Authorware 7.0 支持鼠标拖放操作 (drag-and-drag)，可以将多媒体文件 (包括声音、视频、图像) 从资源管理器或图像浏览器中直接拖放到流程线上、设计图标中及库文件中，这可是真正的可视化的创作 (visual authoring)。

5. 可以使用模块和库

Authorware 7.0 允许将以前的开发成果以模块的形式保存下来，以便于反复使用，同时便于分工合作，避免大量的重复劳动。

6. 提供了设计模板

Authorware 7.0 提供了知识对象 (Knowledge Object) 这是一种智能化的设计模板，

开发人员可以根据需要选用不同的知识对象，从而能大大提高工作效率。

7. 提供增强的代码编辑窗口

增强的代码编辑窗口为习惯于编写代码的使用者提供了极大的方便。它提供了可与专业代码编辑器相比的功能。它可以根据上下文自动选择所需要的系统变量和函数，自动进行逐级缩进与括号匹配，文本着色功能可以使开发人员清楚地分辨系统变量、自定义变量与各种符号。

8. 提供方便强大的发行功能

Authorware 7.0 集成了强大的发行功能，只需一步操作，就可以保存项目并将项目发行到 Web、CD-ROM、本地硬盘上。

9. 对网络应用提供完善的支持

Authorware 7.0 通过使用增强的流技术 (Advance Streamer)，极大地提高了网络程序的下载效率。在线执行的程序内部可以整合 MP3 流式音频通过使用高压缩率及低带宽的 MP3 流式音频，可以提高在线程序的执行速度，增强声音的表现效果。Authorware 7.0 支持向程序中导入基于 XML 的内容，并且完全兼容目前新的 XML 语法。通过与 ActiveX 控制的通信手段，使多媒体程序可以利用目前大量的 ActiveX 控件的全部功能。

10. 多信息文本编辑器

使用新型的多信息文本编辑器可以创建多信息文本文件。多信息文本编辑器提供了高级排版功能，同时还支持嵌入图像、图形和 Authorware 表达式。通过外部的多信息文本文件进行动态链接，可以创建更易于设计、升级和维护的程序。

11. 具备内置的数据跟踪能力

由 Authorware 7.0 创建的课件可以与广泛的学习管理系统进行沟通，其内置的数据跟踪功能符合 AICC (Aviation Industry CBT Committee, 航空工业计算机辅助训练委员会) 标准。Authorware 7.0 同时也支持 JavaScript URLs，可以与使用 SCORM (Shareble Courseware Object Reference Model, 可共享课程对象参照模型) 的学习系统进行沟通。

12. 提供大量精彩的范例程序

Authorware 7.0 在帮助系统中提供了 90 多个范例程序，这些范例程序提供了极具价值的示范流程和可重用代码，设计人员可以直接将它们复制到自己的程序中加以利用。

1.1.2 Authorware 7.0 的新增功能

Authorware 7.0 是 Macromedia 公司推出的最新版本，该版本比以前的 6.0 或 5.x 版本在很大程度上进行了更新。对于熟悉 Authorware 的用户，可以参考本节内容快速了解 Authorware 7.0；如果您是 Authorware 的新用户，您不必完全弄懂本节内容，因为我们会在后面的学习中介绍这些内容。

1. 新增了 Authorware Application Accessibility Kit (AAK) 工具

使用该工具可以快速创建演示程序。每次启动 Authorware 7.0 时出现的向导窗口中新增了一个 Accessibility Kit 项目，使用这个向导窗口可以轻松创建功能强大的多媒体演示程序，如图 1 所示。选择 Accessibility Kit 后，单击 OK 按钮，将会出现如图 2 所示的窗口，该窗口给出了关于 Accessibility Kit 的一些提示信息。

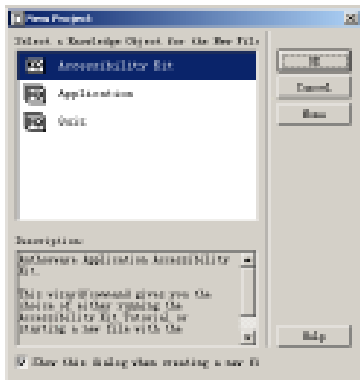


图 1 向导窗口



图 2 提示窗口

双击图 2 中的 Open Accessibility Kit Tutorial 按钮，将会出现 Macromedia 公司制作的演示程序，程序的运行效果如图 3 所示。其中提供了一个多媒体程序的全部内容。用户只需要将其中的内容稍作修改就可以使用。运行程序，将会看到如图 4 所示的效果。

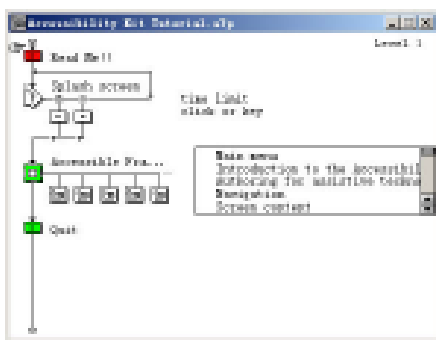


图 3 程序的框架



图 4 程序的运行效果

2. 新增了大量外部扩展功能

为各个图标新增了多个属性，用来实现对它们的控制；可以使用知识对象开发工具 Knowledge Object Software Development Kit (KOSDK) for Borland Delphi 制作出功能更加强大的外部函数库；新增的 SetTargetModal 函数可以对外部命令进行模态和非模态之间

的转换。

3. 更加简单易用

Authorware 7.0 在各方面进行了改进。增强了计算设计图标的功能；提供了 CallScriptString 函数用来将字符串作为函数使用，使用方法如下：

```
script := "repeat with i := 1 to 10" ^ Return
script := script ^ "Beep()" ^ Return
script := script ^ "end repeat" ^ Return
CallScriptString(script)
```

4. 支持新的媒体类型

Authorware 7.0 支持新的 Flash MX Xtra 和 The XML Parser。同时电影设计图标支持 Windows Media Player 支持的所有类型，如图 5 所示。

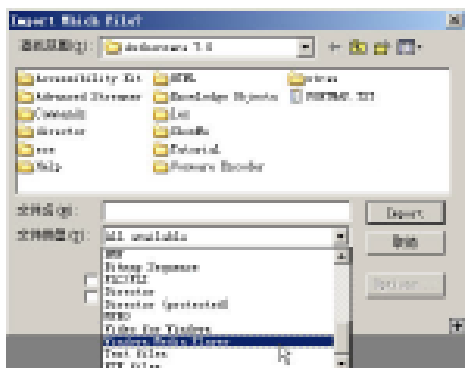


图 5 新支持的媒体类型

5. 新增了多个函数

其中包括 Beep、CallScriptFile、CallScriptString、CallScriptIcon、Command- Refresh 等函数，它们的具体用法在 Authorware 的帮助文件中有详细说明。

6. 增强了变量的功能

可以在图标名称中使用各种系统变量和系统函数。比如在按钮响应中，可以通过设定 Button 标签页的 Label 属性，为按钮指定名称。

7. 增加了对 Windows 系统控件的支持

其中包括对颜色对话框的使用，以及对 ListBox 控件、TreeView 控件功能的增强。同时增加了对 Windows 系统菜单的支持。

8. 增强了对 RTF 对象的控制

Authorware 提供了一个 rtfCreate 函数，使用该函数可以生成一个 RTF 文件；使用 rtfUpdate 函数可以更新 RTF 文件；同时还可以通过代码设置 RTF 文件的显示格式，比如：

- 将文字加粗显示：{font-b}...{|font-b}