

I T 蓝领实用教程

# 多媒体

## 基础与制作技术

主 编 詹慧静



高等教育出版社  
HIGHER EDUCATION PRESS

IT 蓝领实用教程

# 多媒体基础与制作技术

主 编 詹慧静  
副主编 王爱红

高等教育出版社

## 内 容 提 要

本书是关于计算机实用技术的“IT 蓝领实用教程”系列丛书之一,是面向 21 世纪课程教材。全书突出了职业教育与职业资格及岗位培训相结合的特点,采用任务驱动的方式,精心设计了几十个新颖生动、简单有趣的实例,让学生在对实例的操作中轻松愉快地学习、掌握多媒体的基本知识和多媒体作品的制作方法。本书讲述了多媒体技术基础知识,多媒体软件的开发、制作流程,多媒体素材的采集与常用编辑方法,介绍了“Ulead GIF Animator 4.0”、“Flash 5.0”、“Ulead Cool 3D”、“豪杰超级音乐工作室”、“Premiere 6.0”、“Photoshop”、“我形我速”等编辑制作软件,重点讲述了多媒体集成软件“Authorware”的使用方法。

本书适用于职业教育计算机及相关专业,也可作为中高级职业资格与就业培训用书。

## 图书在版编目(CIP)数据

多媒体基础与制作技术/詹慧静主编. —北京:高等教育出版社,2003.7

ISBN 7-04-012074-7

I.多... II.詹... III.多媒体技术—教材 IV.TP37

中国版本图书馆 CIP 数据核字(2003)第 047619 号

责任编辑 蒋锦梁 封面设计 吴 昊 责任印制 蔡敏燕

书 名 多媒体基础与制作技术  
主 编 詹慧静

出版发行 高等教育出版社  
社 址 北京市西城区德外大街 4 号  
邮政编码 100011  
总 机 010-82028899  
传 真 021-56965341

购书热线 010-64054588  
021-56964871  
免费咨询 800-810-0598  
网 址 <http://www.hep.edu.cn>  
<http://www.hep.com.cn>  
<http://www.hepsh.com>

排版校对 南京展望照排印刷有限公司  
印 刷 商务印书馆上海印刷股份有限公司

开 本 787×1092 1/16  
印 张 19  
字 数 420 000

版 次 2003 年 7 月第 1 版  
印 次 2003 年 7 月第 1 次  
定 价 26.60 元

凡购买高等教育出版社图书,如有缺页、倒页、脱页等质量问题,请在所购图书销售部门联系调换。

版权所有 侵权必究

# 出版说明

为了贯彻落实教育部关于深化教育改革的精神,加强职业技术教育的教材建设,实施信息技术教育的跨越式发展,探索“IT 蓝领”人才培养模式和方法,我社组织编写了关于计算机应用技术的“IT 蓝领实用教程”系列丛书。

本系列丛书的编写突出了职业技术教育与职业资格认定,以及岗位培训对人才要求相结合的特点,与中学阶段教育中的信息技术教育课程教学要求和中等职业学校的计算机文化课程相衔接,以提高学习者的信息技术素养为主旨,突出学习者的操作学习、程序设计学习,培养学习者 IT 行业的职业能力。

本系列教材具有以下特点:

## 操作性

立足于学习者的直接经验和亲身经历,立足于“做中学”和“学中做”,以学习任务为导向,注重学习者亲手操作、亲历情境、亲身体验,强调学习者全员参与和全程参与。重视每个学习者通过观察、试验、制作等实践活动获得丰富的“操作”体验,进而获得情感态度、价值观以及技术能力的发展。

## 综合性

强调学习者的计算机知识与技能之间的联系与综合运用。在学习活动中不仅需要学习新知识、培养综合运用能力,还需要学习者能够把已有知识与技能结合起来运用。

## 创造性

强调思想和方法的应用及实际问题的解决,为学习者展示创造力提供广阔的舞台,是培养学习者创新精神和实践能力的重要载体和有效途径。

计算机技术的发展在时间和空间上都是没有边界的,因此,培养“IT 蓝领”的实用课程也是具有开发潜力、富有开放性的课程。本系列教材的内容具有相对的稳定性,在课程实施的载体选择上具有较高的灵活性,系列教材所选各类内容既包括那些充满时代气息、适应社会发展、体现科技未来走向的内容,也包括那些贴近学习者实际、富有挑战意义、满足学习者个性发展需要的内容。

计算机科学技术的发展日新月异,“IT 蓝领”实用课程的教学也存在着继续探索和不断积累经验、提高的过程,因此对本系列教材中的不足或错误,欢迎批评指正。

“IT 蓝领实用教程”编写组

2003 年 5 月

# 前 言

多媒体技术使个人计算机的发展进入了一个崭新的时期,使计算机以前所未有的速度和广度进入教育、科研和娱乐等各相关领域。本书是根据 IT 蓝领人才培养模式和目标及职业学校计算机及应用专业多媒体应用技术课程教学基本要求编写的适合职业学校人才培养和全面素质教育需要的教材。

本书作为培养 IT 蓝领技能型人才的教材,立足以实用为主,以能力为本位,突出技能和应用的原则,体现了“全面性、典型性、新颖性、实用性、启发性、可操作性”的写作特色。在内容上,本书尽量做到了叙述简练、图文并茂,尽可能避开繁琐的理论和枯燥的概念,突出技能培训。本书着重考虑了如何培养学生对多媒体技术的实际应用能力,即在帮助学生理解多媒体相关术语概念的基础上,使学生能借助计算机查询、收集、处理、制作多媒体相关数据;了解多媒体作品设计与制作方法,能够阅读、分析简单的多媒体处理流程图,掌握应用多媒体工具软件创作多媒体作品的方法,并能使用多媒体工具制作多媒体作品。

本书采用“任务驱动式”的编写模式,按照多媒体知识的有机顺序精心创作设计了一系列生动有趣、易于上手的实例,以这些实例为引线,将开发制作多媒体作品所需掌握的各个知识点巧妙地串接起来,将制作多媒体作品所需软件的基本功能、使用方法及重要制作技巧分散到各实例中进行介绍,并在每一个实例中均提出学习后应达到的能力目标。本书内容采用机房教学方法,使学生在对实例的具体操作中,既学会创作多媒体作品的具体操作方法,也掌握了多媒体的基本知识。本书编写的实例实用性和可操作性强,所介绍的技术和方法很实用,能达到调动学生学习积极性,提高学习兴趣,启迪学生触类旁通,勇于实践和善于实践的结果。在每节教材的后面增加了相关知识介绍,以补充实例对多媒体知识不能完全覆盖的不足;每章末有探究式学习部分,引导学生自主学习,培养学生的自学能力和创造性思维能力;每章末还附有思考与练习,帮助学生复习巩固所学内容。由于书中的实例创意新颖、构思巧妙、画面美观、色彩搭配协调,使本书在激发学生的创新意识和创新欲望,培养学生的审美情趣方面有独到的作用。另外本书编写时尽可能做到了深浅结合、适应性强,具有较为广泛的适应性。

全书共分八章,第一章介绍多媒体的基本知识、多媒体应用软件的制作流程和文字脚本的编写。第二章介绍了多媒体素材的采集与常用编辑方法,通过一个个制作精美、简单有趣的实例讲述了用“Ulead GIF Animator 4.0”、“Flash 5.0”、“Ulead Cool 3D”、“豪杰超级音乐工作室”、“Premiere 6.0”、“Photoshop”、“我形我速”等软件编辑制作多媒体素材的方法。第三章到第八章用二十几个构思精巧、新颖生动的实例全面介绍了使用出色的多媒体集成软件 Authorware 制作多媒体作品的方法。

本书由詹慧静担任主编,王爱红担任副主编,其中第一章、第二章、第六章、第八章由詹

## 前 言

慧静编写,第三章、第四章、第五章由王爱红编写,第七章由田芳编写。

由于作者水平所限,以及编写时间短促,书中难免存在不妥之处,敬请广大读者批评指正。

编 者

2003年6月

# 目 录

<b>第一章 多媒体技术概述</b> .....	1
1.1 多媒体简述 .....	1
1.2 多媒体计算机系统 .....	3
1.3 多媒体应用软件的开发及制作流程 .....	4
1.4 开发多媒体软件产品中文字脚本的编写 .....	5
思考与练习 .....	6
<b>第二章 多媒体素材采集与常用编辑方法</b> .....	7
2.1 文本素材的输入和编辑 .....	7
2.2 图形图像素材的采集、编辑及制作 .....	9
2.3 动画素材的编辑及制作 .....	51
2.4 留下你的声音——利用“超级录音机”录制声音 .....	76
2.5 视频素材的编辑及制作 .....	80
探究式学习 .....	120
思考与练习 .....	121
<b>第三章 Authorware 简介</b> .....	122
3.1 出色的多媒体创作工具——Authorware .....	122
3.2 启动 Authorware .....	125
3.3 认识 Authorware .....	126
探究式学习 .....	137
思考与练习 .....	137
<b>第四章 Authorware 快速入门</b> .....	138
4.1 走近姚明——应用文本及图像 .....	138
4.2 究竟有几棵树——绘制图形及设置显示图标的层 .....	147
4.3 飘荡的热气球——移动图标的使用 .....	156
4.4 精彩的《英雄》——数字化电影应用 .....	166
4.5 跳动的舞台——导入 GIF 动画及声音 .....	171
4.6 笑傲江湖——导入 Flash 动画 .....	177
探究式学习 .....	181
思考与练习 .....	181

<b>第五章 交互控制设计</b> .....	182
5.1 世界风光——敲开交互的大门,按钮响应 .....	182
5.2 寻宝——热区响应 .....	193
5.3 乐器介绍——热体响应、按键响应 .....	201
5.4 终于射中——目标区响应、时间限制响应、条件限制响应 .....	206
5.5 猜谜——文字输入响应、尝试次数响应 .....	218
5.6 民族风情观赏——下拉菜单响应 .....	226
探究式学习 .....	229
思考与练习 .....	231
<b>第六章 定向与分支程序设计</b> .....	232
6.1 红楼梦画册——导航图标及框架图标的使用 .....	232
6.2 摇奖——分支图标的使用 .....	244
6.3 掷骰子——进一步学习分支图标 .....	252
探究式学习 .....	258
思考与练习 .....	259
<b>第七章 Authorware 中的变量与函数</b> .....	260
7.1 生日贺卡——变量和函数使用初步 .....	260
7.2 自制电影播放器——系统函数的使用 .....	266
7.3 寻宝搜索——变量和函数的综合应用 .....	270
7.4 打蚊子游戏——程序设计 .....	276
探究式学习 .....	285
思考与练习 .....	286
<b>第八章 多媒体作品的设置与打包</b> .....	287
8.1 展翅飞翔——作品的设置与打包 .....	287
8.2 网上遨游——将多媒体作品打包生成网上浏览作品 .....	291
探究式学习 .....	294
思考与练习 .....	294



# 第一章 多媒体技术概述

## 1.1 多媒体简述

多媒体是当今广泛应用的计算机技术。伴随着信息社会的发展,迅速增长的信息量和媒体种类,已使传统的信息处理手段难以适应。多媒体技术的出现,为信息传播提供了丰富的手段。多媒体技术使个人计算机的发展进入了一个崭新的时期,计算机以前所未有的速度和广度进入教育、科研和娱乐等各个领域,并在这些领域有着深远的发展前景。

由于计算机多媒体能将文字、声音、动画、图形、图像、数字化电影、视频信息与计算机技术融合而成交互式的信息传播媒体,使我们能以更加自然逼真的方式表示多彩多姿的视听世界。

以计算机的视、听媒体为特征的现代多媒体技术,不仅产生、集成、存储和运用多媒体十分方便,而且视听效果也特别好,对改善人机交互能力和知识表达能力起到了重要作用,因此多媒体技术的应用成为人们关注和研究的热点,而且将会成为世界上发展最快的、最具有潜力的技术之一。

### 1.1.1 什么是多媒体

媒体(media)也称媒介或媒质,是信息表示和传播的载体。“多媒体”是指信息的表现形式(或者说传播形式)和信息的物理载体(即存储和传递信息的实体)。在计算机领域,通常指的是文字(text)、声音(audio)、图片[包括图形(graphics)和图像(image)]、动画(animation)、视频(video,又称为数字影像)等数字化信息载体。

### 1.1.2 多媒体技术及特点

多媒体技术利用计算机技术综合处理上述各种媒体信息,并将这些信息有机地建立逻辑连接,集成为一个具有交互能力的系统。随着计算机技术、通信技术的发展,多媒体的含义和范围还将扩展,并已成为一个新的技术领域。多媒体技术的目标是高速通信和交互,要尽可能实现如人类身临其境的自然情景下那种信息交流的高保真效果。

多媒体技术具有以下特点:

#### 1. 集成性

集成性是指采用多种硬件技术和软件技术将各种媒体以数字化的方式集成在一起,从

而对信息进行综合处理的特性。

### 2. 交互性

交互性是指计算机用户能与计算机之间以人机会话式的沟通方式实现信息的双向交流,在交流中,用户随时可以进行人工干预,人为地改变信息的表现结构,按照自己的意愿,研究感兴趣的特定方面,从而帮助使用者方便地进行查询、统计、学习、娱乐等。增加对信息的接受和理解,提高获取信息的效率。

### 3. 实时性

在多媒体系统中,像文本、图片一类的媒体是静态的,与时间无关;而声音及活动的视频图像则完全是实时的,通常也称之为时基类媒体。多媒体系统提供了对这些时基类媒体的实时处理能力。

### 4. 易开发、可维护性

计算机中的信息最初是采用二进制 0、1 来表示,后来产生了 ASCII 字符码,对广大非计算机专业的普通用户,这无异于天书一般难以理解和使用。面向对象的编程技术的出现,使得多媒体产品变得易开发、可维护,不再是少数计算机专业人员才能做的工作。这也决定了所有的电脑爱好者、多媒体爱好者都可以充分发挥自己的创意,开发自己的多媒体产品。

### 5. 用户界面友好、易操作

多媒体技术可以使计算机用人类习惯的方式与人类交流信息,因此可以将多媒体技术看成一种接口技术,可使人机界面更加形象、生动、友好。

多媒体电脑使用者仅用简单的键盘命令,或仅用鼠标或仅用手指触摸屏幕上的标志,就可以得到所需要的各种信息。这样,即使完全不懂电脑的人,也可以轻松操作,享受多媒体技术。

### 6. 用途广泛

由于多媒体技术可根据具体要求摄取、编辑、存储多种信息,因此它的应用也在不断地扩展,已进入到工业生产、教育、职业培训、公共服务、信息传播、商业广告、军事训练、家庭生活和娱乐等几乎所有领域。

多媒体技术的应用非常广泛,如电子出版物、教育、培训、信息查询和管理、产品介绍和广告、企业形象宣传、视频会议、办公自动化、视频点播、游戏娱乐。模拟仿真系统等。

多媒体技术是多种学科和多种技术交叉的领域。目前,多媒体技术的研究和应用开发主要在以下几个方面:

① 数据压缩和解压缩技术:多媒体数据的表示技术包括文字、声音、图片(包括图形和图像)、动画、影视等媒体在计算机中的表示方法。由于多媒体的数据量大得惊人,尤其是声音和影视,包括高清晰度数字电视 HDTV(high definition television)这类连续媒体。为了克服数据传输通道带宽和存储器容量的限制,需要研究开发数据压缩和解压缩技术。

② 接口和虚拟现实技术:接口技术,如语音识别和文本-语音转换 TTS(text to speech)是多媒体研究中的重要课题,虚拟现实 VR(virtual reality)也是当今多媒体技术研

究中的热点问题之一。

③ 多媒体数据存储技术：包括 CD 技术和 DVD 技术等。

④ 多媒体编辑和集成工具：使用编辑和集成工具可以大大缩短提供信息的时间，提高工作效率。随着社会的发展，多媒体制作工具将会成为人们现在使用的笔和纸那样的常用工具。

⑤ 多媒体的应用开发：包括多媒体光盘作品制作，多媒体数据库，万维网（WWW，又称为 Web）信息系统，多目标广播技术（multicasting），视频点播 VOD（video on demand），视频会议（video conferencing），远程教育系统，多媒体信息检索等等。

## 1.2 多媒体计算机系统

多媒体计算机系统，是指能综合处理多种信息媒体的计算机系统。多媒体计算机系统既能播放视频、声音、动画、图形、图像、文本等多媒体信息，又能对这些多媒体信息进行制作、编辑、处理，也能控制诸如录像机、放像机、合成器和摄像机之类的外围设备。

多媒体（MPC）计算机包括 5 个基本部件：个人计算机（PC）、光盘驱动器、声卡、Windows 操作系统和一组音箱或耳机。并对 CPU、存储器容量和屏幕显示功能等定有最低的规格标准。当然一台完整的多媒体计算机（MPC）系统还应包括视频采集卡或 MPEG 压缩卡（采集影像），以及摄像机、数码相机、扫描仪、话筒、光盘刻录机、MIDI 键盘等外部设备（设备连接图，见图 1-1）和多媒体信息制作、编辑、处理软件等。如：

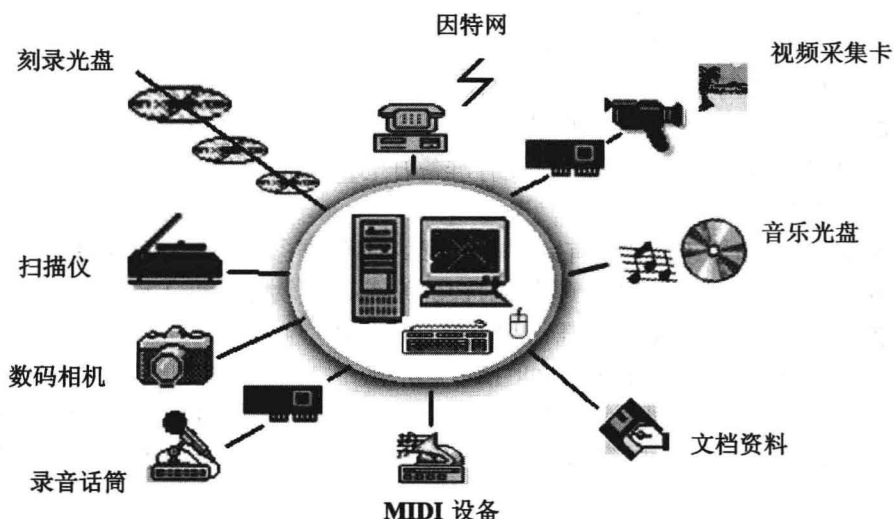


图 1-1 多媒体计算机的外部设备

1. 图形与图像的综合处理软件：Photoshop 6.0、Ulead Photo Express 3.0（我形我

速)、Microsoft 的照片编辑器、Pbrush;

2. 动画制作软件: Ulead GIF Animator、Flash、3D Studio MAX;
3. 三维立体字制作软件: Ulead Cool 3D;
4. 声音录制和处理软件: Sound Record、豪杰超级音乐工作室;
5. 视频处理软件: Premiere 6.0、Ulead MediaStudio pro 6.0 等;
6. 多媒体集成工具软件: PowerPoint、Authorware 6.0、Visual Basic、Director、Action;还有一些国产的制作平台,例如:蒙太瑶光;方正奥思;深蓝易思多媒体制作工具等。

### 1.3 多媒体应用软件的开发及制作流程

多媒体技术应用的一个重要内容是软硬件结合获取多媒体素材以及在此基础上开发多媒体应用软件。

通常,我们可以把多媒体应用软件的开发分成三个阶段。它们分别是:前期准备工作阶段、中期开发阶段、后期扫尾工作阶段。

前期工作是多媒体应用软件开发的头步。一般来说,这部分的工作对整个开发至关重要。一个好的,逻辑性强,结构清晰的整体构思会给开发工作带来很大的方便。相反,如果前期构思模糊不清,思路混乱,将会导致开发困难,多次返工,并且引起开发成本的升高。前期准备阶段包含开发课题的选择、可行性分析、制作总体设计方案、编写开发计划。

中期开发是多媒体应用软件开发中的实质性阶段。它包含了脚本编写、准备素材、程序编制三个步骤。多媒体应用软件开发有很重要的两步,就是编写文字脚本和准备素材。对整个程序来说,这两步甚至比程序编制本身更为重要。其中工作量最大、最为耗时的工作就是准备素材。它包含了文字素材的描述、图形图像素材的处理与制作、动画素材的制作、影像素材的拍摄采集及编辑处理、解说词的录制及编辑等。为缩短开发周期,程序的编制工作可与准备素材同步进行,在素材没有准备好的情况下,我们可以使用代用素材根据文字脚本进行编程。

程序编制完后,事情还远远没有完。首先,要将各种准备好的素材安装到程序中,这一步称为系统集成。合成完后,需要测试。应该详细地审查软件是否实现每一项功能,对测试中出现的问题及时解决及修改完善。另外就是优化和打包了。

多媒体应用软件设计制作流程图如图 1-2 所示。

由图 1-2 可知,开发多媒体应用软件的主要任务有两项:准备素材和系统集成。准备素材是基础工作,内容较多。除了从网上下载媒体素材和在光盘库中寻找媒体素材的通常途径以外,本书在第二章还分别介绍了文本、图像、声音、动画、视频等素材的采集与制作方法。从第三章开始,将介绍如何使用 Authorware 6.0 多媒体集成工具软件,将准备好的多媒体素材集成为一个具有交互功能的多媒体应用软件。

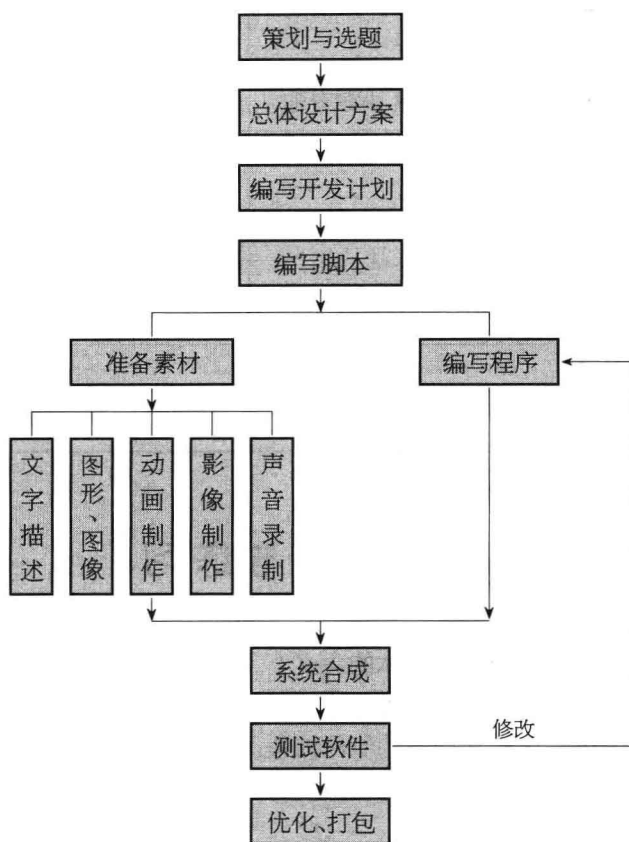


图 1-2 多媒体应用软件设计流程图

## 1.4 开发多媒体软件产品中文字脚本的编写

编写脚本是开发多媒体软件产品非常重要的一步，它是收集素材、编制程序、系统合成及测试软件的依据。脚本编写得是否科学、条理清晰、易懂直接影响编程是否顺利，及多媒体软件产品的受欢迎程度。在编写文字脚本时可按表 1-1 的格式进行。

多媒体软件产品在显示时是以窗口的形式展示的，我们可将一个窗口称做一个页面，表 1-1 中，页面编号一栏用来为每个页面设置一个代号；画面内容一栏用来描述每个画面上包含的媒体信息；解说词一栏用来说明为该画面配制的声音解说词；交互一栏用来说明本页面与其他页面的交互关系。

表 1-1 编写文字脚本格式

页面 编号	画面内容	解说词 (声音)	交互说明
	文字说明、图片、动画、影像、背景音乐		
1			
2			
...			

## 思考与练习

1. 什么是媒体？如何理解媒体的含义？
2. 什么是多媒体？什么是多媒体计算机？
3. 简述多媒体软件产品开发的制作流程。
4. 在开发多媒体软件产品时如何编写文字脚本？

# 第二章 多媒体素材采集与常用编辑方法

多媒体素材指的是文本、图形图像、声音、动画、视频等不同种类的媒体信息。准备素材是多媒体产品制作中最基础、最为耗时的工作,除了从网上下载媒体素材和在光盘库中寻找媒体素材的通常途径以外,在本章将介绍这五种媒体素材常用的采集、制作和编辑方法。另外,多媒体作品的开发者不仅需要掌握多媒体硬件设备采集媒体信息的技术和使用工具软件编辑处理媒体信息的方法,有时还需要根据作品的要求发挥自己的创意,自行设计制作多媒体素材。

## 2.1 文本素材的输入和编辑

文本包含数字和文字,因其在计算机中占用存储空间最少,是最方便输入和存储的媒体,因此在多媒体应用软件中,文本是一种重要的表现手段。

通常多媒体制作工具的工具箱中本身就具有文字处理工具,具有文字录入与格式化的能力,因此小段的文字录入工作,直接使用工具即可。大段的文字,则可以通过文字处理工具先行录入再引入。

### 2.1.1 文本素材的录入方法

在文字编辑的过程中,需要先将文字录入电脑。常用的文字录入方式有键盘(或鼠标)录入、光电录入、语音录入和手写板录入等。

1. 键盘输入。键盘输入就是利用计算机键盘,将文本材料逐字逐句地输入计算机。键盘直接输入的优点在于方便、误码率低、易修改和不需附加录入设备,缺点是费时费力,不宜输入长篇文档。

2. 光电输入。光电输入文本是利用与计算机相连的扫描仪对文本进行扫描,通过光电转换、图像识别等处理,最后形成计算机中的 ASCII 码文本。光电输入除需要扫描仪还需要文字识别软件。光电输入具有省时省力的优点。不过最后还要靠人工进行核对编辑。光电输入只能识别印刷体或电脑打印稿,不能识别手写体。

3. 手写录入。其主要优点就是对录入者不要求学习键盘输入方法,只要会写字即可。将一块压敏转换的手写板与计算机相连接,使用专用的手写笔在压敏板书写区像平常写字一样书写,即可进行文字录入工作。录入速度取决于书写速度,是目前非专业文字录入人员最常使用的文字录入工具。缺点是书写字体不能有太多的连笔。市场上已有多种手写

录入系统销售,比较出名的有“汉王”、“蒙恬”等产品。

4. 语音输入。利用语音识别技术将声音通过计算机转换为文本,是最方便、最自然、最快捷的文本录入方式。只要面对与计算机相连的话筒,将需要录入的文字用声音读出,通过语音识别技术处理,就可以把读入计算机的声音信息转换成计算机中的 ASCII 码文本。由于朗读者的语音、语调和讲话节奏不尽相同,因此,在需要使用语音录入系统前往往要进行多次学习过程,使计算机熟悉讲话者的声音特征,最后的正确率可达到 90%以上。

显然语音录入的优点是可以高速度建立文本,节省录入成本,但是要求录入者发音比较标准,还需要先使系统适应录入者的语音语调,否则录入的正确率会比较低。目前市场中比较知名的是美国 IBM 公司推出的语音识别系统。

### 2.1.2 文本素材的输入、编辑工具软件

使用记事本就可录入文字,但记事本有 64k 文件大小的限制。文字处理工具软件很多,大家自然要想到常用的 Word 和 WPS 及 Windows 自带的写字板。这些工具软件有自己的文件存储格式,通过剪贴板的办法是行不通的。往往好端端的文字通过剪贴板后粘贴到多媒体应用程序中,就变成了乱码,可将其存储为纯文本文件的格式后,再调入到多媒体产品中。

Authorware 能够直接识别写字板格式的文件——RTF (rich text file),这种格式非常理想地包含了文字的颜色、字体、字号、风格等等各种要素,而没有其他任何多余的内容。所以,制作 Authorware 文本素材最好使用写字板。

### 2.1.3 文本素材的格式

在文本的编辑过程中,由于使用的编辑软件不同,会产生不同格式的文本文件。如 TXT、DOC、WPS 等等。TXT 文本是纯 ASCII 码文本文件,纯文本文件是无格式的,即文件里没有任何有关字体、大小、颜色、位置等格式化信息。Windows 系统的“记事本”就是支持 TXT 文本的编辑和存储工具。所有的文字编辑软件和多媒体集成工具软件均可直接调用 TXT 文本格式文件。DOC 则是 Microsoft Word 字处理软件所使用的文件格式。WPS 是 WPS 文字处理软件的格式,其中包含特有的换行和排版信息,它们被称为格式化文本,只能在特定编辑软件中使用。

### 2.1.4 文本素材在多媒体产品中的调用方式

在多媒体产品中调用文本最好以纯文本文件的方式调入,其它格式的文本素材,一般应先转换成纯文本文件,调入后再进行格式化处理。另外还可先将文本转换为图像文件格式,然后在多媒体集成工具软件中以图像文件的方式调用。操作方法如下:在相应的编辑环境中,将要转换为图像的文字选中,然后“复制(Copy)”到 Windows 的“剪贴板”上。

1. 打开一个图像处理软件,例如 Windows 中的画笔(Paintbrush)或者是 Adobe 的 Photoshop 图像编辑软件,进入图像编辑状态;



2. 将“剪贴板”中的内容“粘贴(Paste)”到编辑窗口中；
3. 使用该工具对粘贴的内容进行必要的修改,最后“保存(Save)”成多媒体集成工具软件能够支持的图像格式(例如 BMP 或 JPEG 等格式)的文件,或者先存为图像文件再进行格式转换。

## 2.2 图形图像素材的采集、编辑及制作

制作比较漂亮,有创意的图片,对于多媒体作品的制作是非常重要的。这些图片通常用在程序的界面、控制元素、背景上。比如选择按钮,程序的整体背景等等。这些图片做得是否和谐美观,直接影响到程序受欢迎的程度。在制作图片之前,要首先确定程序的整体风格,然后再给这个程序定下一个基调。这个基调包含了程序的主体颜色色调、音乐风格等等。最后,围绕这个主体基调制作图片。图片的来源有两部分,一部分可能来自于原创,像展示需要的挂图;一部分需要按照自己的创意绘制。本节通过以下任务的学习,使用户学会收集、制作、编辑图形图像素材。

### 2.2.1 图形图像素材的收集方法

我们在播放某一应用软件或在安装某一应用软件及工具时,经常发现有许多漂亮的画面,可以使用以下方法获取当前屏幕正在显示的静态图像。

**任务一：截取 Windows 98 开始菜单——使用【Print Screen】和【Alt】+【Print Screen】两快捷键可获取屏幕上当前显示的静态图片**

#### 一、任务说明

截取 Windows 98 开始菜单(如图 2-1)图片,并将其生成一个 .bmp 格式的文件。

#### 二、学习目标

学会使用【Print Screen】和【Alt】+【Print Screen】这两个 Windows 自带的抓取屏幕静态图像快捷键,并将抓取的图片在“Ulead Photo Express 3.0”(我形我速)中裁剪,生成为一个图片文件。

#### 三、操作步骤

1. 单击 Windows 98 桌面上的【开始】按钮,使“开始”菜单显示在屏幕上。
2. 按【Print Screen】键,将当前窗中的内容复制到“剪贴板”中。

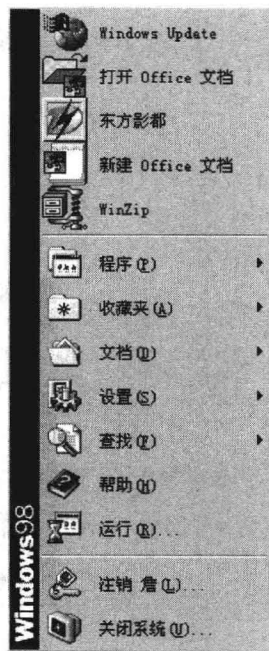


图 2-1 Windows 98 开始菜单