



新世纪

NEW CENTURY

Authorware 7.0

应用教程 (修订版)

孙全党
马云众 等编著
张聪品



电子工业出版社

PUBLISHING HOUSE OF ELECTRONICS INDUSTRY

<http://www.phei.com.cn>



新世纪 Authorware 7.0 应用教程

(修订版)

孙全党 马云众 张聪品 等编著

电子工业出版社

Publishing House of Electronics Industry

北京·BEIJING

内 容 简 介

本书以实例驱动的方式全面介绍了使用 Authorware 7.0 制作交互式多媒体应用系统的方法和技巧,并且介绍了程序设计的高级工具,包括知识对象、变量、函数、知识对象和 ActiveX 控件的应用,以及程序的调试和发布等,同时对于 Authorware 7.0 新增的功能,包括 DVD 支持、JavaScript 语言和 XML 语言的应用进行了较为详细的介绍。所有章节尽可能通过具体的实例讲解,其中讲述的开发技巧具有较高的实用价值。每章最后的习题可帮助读者巩固所学的内容,从而达到快速入门的目的。

本书层次分明,语言流畅,实例丰富,图文并茂,注重概念联系实践,可供从事多媒体创作及相关工作人员学习和参考,尤其适合作为培训班和大中专院校相关专业的教材。

未经许可,不得以任何方式复制或抄袭本书之部分或全部内容。
版权所有,侵权必究。

图书在版编目(CIP)数据

新世纪 Authorware 7.0 应用教程 / 孙全党等编著. —修订版. —北京: 电子工业出版社, 2009.4
(新世纪电脑应用教程)

ISBN 978-7-121-08485-0

I. 新… II. 孙… III. 多媒体—软件工具, Authorware7.0—教材 IV.TP311.56

中国版本图书馆 CIP 数据核字 (2009) 第 034332 号

责任编辑: 祁玉芹 刘娴庆

印 刷: 北京市天竺颖华印刷厂

装 订: 三河市鑫金马印装有限公司

出版发行: 电子工业出版社

北京市海淀区万寿路 173 信箱 邮编 100036

开 本: 787×1092 1/16 印张: 20 字数: 487 千字

印 次: 2009 年 4 月第 1 次印刷

印 数: 5000 册 定价: 29.80 元

凡所购买电子工业出版社图书有缺损问题, 请向购买书店调换。若书店售缺, 请与本社发行部联系, 联系及邮购电话: (010) 88254888。

质量投诉请发邮件至 zlt@phei.com.cn, 盗版侵权举报请发邮件至 dbqq@phei.com.cn。

服务热线: (010) 88258888。

出版说明

电脑作为一种工具,已经广泛地应用到现代社会的各个领域,正在改变各行各业的生产方式以及人们的生活方式。在进入新世纪之后,不掌握电脑应用技能就跟不上时代发展的要求,这已成为不争的事实。因此,如何快速、经济地获得使用电脑的知识 and 应用技术,并将所学到的知识和技能应用于现实生活和实际工作中,已成为新世纪每个人迫切需要解决的新问题。

为适应这种需求,各种电脑应用培训班应运而生,目前已成为我国电脑应用技能教育队伍中一支不可忽视的生力军。而随着教育的不断深入,各类高等和中等职业教育中的电脑应用专业也有了长足的发展。然而,目前市场上的电脑图书虽然种类繁多,但适合我国国情的、学与教两相宜的教材却很少。

2001 年推出的《新世纪电脑应用培训教程》丛书,正好满足了这种需求。由于其定位准确、实用性强,受到了读者好评,产生了广泛的影响。但是,三年多来,读者的需求有了提高,培训模式和教学方法都发生了深刻的变化,这就要求我们与时俱进,萃取其精华,推出具有新特色的《新世纪电脑应用教程》丛书。

《新世纪电脑应用教程》丛书是在我们对目前人才市场的需求进行调查分析,以及对高等院校、职业院校及各类培训机构的师生进行广泛调查的基础上,约请长期工作在教学第一线并具有丰富教学与培训经验的教师和相关领域的专家编写的一套系列丛书。

本丛书是为所有从事电脑教学的老师和需要接受电脑应用技能培训或自学的人员编写的,可作为各类高等院校及下属的二级学院、职业院校、成人院校的公修电脑教材,也可用作电脑培训班的培训教材与电脑初、中级用户的自学参考书。它的鲜明的特点就是“就业导向,突出技能,实用性强”。

本丛书并非目前高等教育教材的浓缩和删减,或在较低层次上的重复,亦非软件说明书的翻版,而是为了满足电脑应用和就业现状的需求,对传统电脑教育的强有力的补充。为了实现就业导向的目标,我们认真调研了读者从事的行业或将来可能从事的行业,有针对性地安排内容,专门针对不同行业出版不同版本的教材,尽可能地做到“产教结合”。这样也可以一定程度地克服理论(知识)脱离实际、教学内容游离于应用背景之外的问题,培养适应社会就业需求的“即插即用”型人才。

传统教材以罗列知识点为主，学生跟着教材走，动手少，练习少，其结果是知其然而不知其所以然，举一反三的能力差，实际应用和动手能力差。为了突出技能训练，本丛书在内容安排上，不仅符合“由感性到理性”这一普遍的认知规律，增加了大量的实例、课后的思考练习题和上机实践，使读者能够在实践中理解和积累知识，在知识积累的基础上进行有创造性的实践，而且在内容的组织结构上适应“以学生为中心”的教学模式，强调“学”重于“教”，使教师从知识的传授者、教学的组织领导者转变成为学习过程中的咨询者、指导者和伙伴，充分发挥老师的指导作用和学习者的主观能动性。

为了突出实用性，本丛书采用了项目教学法，以任务驱动的方式安排内容。针对某一具体任务，以“提出需求—设计方案—解决问题”的方式，加强思考与实践环节，真正做到“授人以渔”，使读者在读完一本书后能够独立完成一个较复杂的项目，在千变万化的实际应用中能够从容应对，不被学习难点所困惑，摆脱“读死书”所带来的困境。

本丛书追求语言严谨、通俗、准确，专业词语全书统一，操作步骤明确且采用图文并茂的描述方法，避免晦涩难懂的语言与容易产生歧义的描述。此外，为了方便教学使用，在每本书中每章开头明确地指出本章的教学目标和重点、难点，结尾增加了对本章的小结，既有助于教师抓住重点确定自己的教学计划，又有利于读者自学。

目前本丛书所涉及到的应用领域主要有程序设计、网络管理、数据库的管理与开发、平面与三维设计、网页设计、专业排版、多媒体制作、信息技术与信息安全、电子商务、网站建设、系统管理与维护，以及建筑、机械等电脑应用最为密集的行业。所涉及的软件基本上涵盖了目前的各种经典主流软件与流行面广但技术重要的软件。本丛书对于软件版本的选择原则是：紧跟软件更新步伐，以最近半年新推出的成熟版本为选择的重点；对于兼有中英文版本的软件，尽量舍弃英文版而选用中文版，充分保证图书的技术先进性与应用的普及性。

我们的目标是为所有读者提供读得懂、学得会、用得巧的教学和自学教程，我们期盼着每个阅读本丛书的教师满意、读者成功。

电子工业出版社

前 言

多媒体软件产品是计算机技术中图形、图像、声音和动画等多种媒体的结合,在众多的多媒体创作工具中,Authorware 一直是其中的佼佼者,它在 CAI(计算机辅助教学)、商业及娱乐等方面都有着广泛的应用。Authorware 7.0 是该软件的最新版本,与以前的版本相比,它在许多方面都有较大的改进。

Authorware 7.0 的特点是面向对象制作及跨平台的体系结构,它提供了强大的交互功能、丰富的变量和函数,大量的库和模板、标准的应用程序接口,同时支持网络功能,并提供了对 JavaScript 和 XML 语言的支持。作为多媒体创作工具,它为创作者提供了一个基于流程图和设计图标的非常直观的创作环境,创作者可以轻松地将各种多媒体素材组织在一起并指定它们各自的表现方式。作为一种应用程序开发工具,它也提供了丰富的变量和函数、强大的交互控制功能、多样化的流程控制手段,以及便利的代码调试手段,使得开发人员可以更深入地控制程序流程,开发出交互能力强、流程控制复杂的多媒体应用系统。

本书根据 Authorware 7.0 特有的图标式编程特点,通过大量生动实用的范例,全面介绍了使用该软件开发多媒体应用系统的方法。全书共 11 章,分别介绍了 Authorware 7.0 的操作界面及各个图标的具体应用,包括显示图标、数字电影图标、声音图标、擦除图标、等待图标、判断图标、框架图标、导航图标、计算图标,以及交互图标和知识对象等图标的应用。在介绍图标式程序开发的基础上,为突出 Authorware 强大的脚本程序设计和扩展功能,最后的章节安排了几个综合实例的开发过程。本教程编写时采用任务驱动的方式,每章围绕实例展开。通过简明易学的例子介绍与制作相关的知识点,同时每章都有适当的习题,可以帮助读者巩固所学内容,从而达到自学的目的。作者结合本人多年的开发经验,在书中融入了一些开发技巧,对读者提高多媒体应用开发水平大有裨益。

本书面向所有致力于多媒体开发的人员,一方面为初学者入门与提高提供指导,另一方面也是引领已掌握 Authorware 及多媒体基本操作的初级用户转变为开发人员的捷径。

本书由孙全党、马云众和张聪品等主持编写,其中孙全党编写了本书的第 1、4 章,马云众编写了第 3 章,张聪品编写了第 8 章,千丽霞编写了第 7、11 章、靳瑞霞编写了第 5 章,孙全庆编写了第 9 章,张俊娜编写了第 2 章,王亚丽编写了第 6 章、李宝方编写了第 7 章。

本书由于篇幅的限制，同时由于时间仓促，作者水平有限，书中难免存在疏漏和错误之处，希望专家和读者朋友及时指正，编者不胜感谢。我们的 E-mail 地址：
qyqbook@sohu.com。

作者

2009.2

编辑提示

《新世纪电脑应用教程》丛书自出版以来，受到广大培训学校和读者的普遍好评，我们也收到许多反馈信息。基于读者反馈的信息，为了使这套丛书更好地服务于授课教师的教学，我们为本丛书中新出版的每一本书配备了多媒体教学课件。使用本书作为教材授课的教师，如果需要本书的教学课件，可到网址 www.tqxbook.com 下载。如有问题，可与电子工业出版社天启星文化信息公司联系。

通信地址：北京市海淀区翠微东里甲 2 号为华大厦 3 层 鄂卫华（收）

邮编：100036

E-mail: qiyuqin@phei.com.cn

电话：(010) 68253127（祁玉芹）

目 录

第 1 章	Authorware 7.0 入门	1
1.1	多媒体与多媒体创作工具	1
1.1.1	多媒体简介	2
1.1.2	多媒体计算机系统的组成	2
1.1.3	Authorware 简介	3
1.2	Authorware 7.0 工作窗口	3
1.2.1	菜单栏	5
1.2.2	工具栏	5
1.2.3	设计图标工具栏	5
1.2.4	设计窗口	6
1.2.5	展示窗口	6
1.3	创建第 1 个多媒体程序	7
1.3.1	创建和运行程序文件	7
1.3.2	保存程序文件	11
1.3.3	打开程序文件	12
1.4	图标的基本操作	12
1.4.1	选择图标	12
1.4.2	删除、移动和复制图标	13
1.4.3	设计图标着色	13
1.4.4	群组图标	13
1.5	习题	14
第 2 章	制作图文演示效果	15
2.1	显示图标和工具栏	16
2.2	在显示图标中添加文本	16
2.2.1	使用文本工具输入文本	16
2.2.2	导入外部文本文件	18
2.2.3	粘贴文本	19
2.3	编辑文本	22

2.3.1	调整文本区的大小和位置	22
2.3.2	查找和替换文本	22
2.4	设置文本属性	23
2.4.1	设置字体、字号	23
2.4.2	设置字体颜色和背景颜色	24
2.4.3	设置文本内容的对齐方式	24
2.4.4	设置文本的风格	25
2.4.5	自定义文本样式	25
2.4.6	设置文本的显示模式	26
2.5	显示图标应用实例——文字特效	27
2.5.1	制作阴影特效	27
2.5.2	制作镂空特效	28
2.5.3	制作雕刻特效	29
2.5.4	制作空心特效	30
2.6	绘制图形	30
2.6.1	绘制斜线和直线	31
2.6.2	绘制圆形	31
2.6.3	绘制矩形和圆角矩形	31
2.6.4	绘制多边形	31
2.7	设置图形属性	32
2.7.1	调整位置与大小	32
2.7.2	更改线型	32
2.7.3	设置图形颜色	33
2.7.4	设置填充模式	34
2.7.5	应用实例——简易电视图形的绘制	35
2.8	导入外部图像	37
2.8.1	导入图像	37
2.8.2	设置图像属性	38
2.8.3	设置图像显示模式	40
2.9	设置显示图标属性	41
2.9.1	显示图标的属性信息	42
2.9.2	设置显示图标的显示属性	42
2.9.3	设置对象的定位属性	43

2.9.4 设置显示过渡效果	43
2.10 导入 PowerPoint OLE 对象实例	44
2.11 显示图标对象的排列与对齐方式及群组	46
2.12 滑杆的制作	47
2.13 添加系统等待功能	49
2.13.1 加入等待图标	49
2.13.2 等待按钮的位置	51
2.13.3 等待按钮的外观设置	51
2.14 加入清除效果	52
2.14.1 擦除图标	53
2.14.2 设置清除方式	54
2.14.3 应用实例——多幅图片移动展示	54
2.15 习题	56
第 3 章 制作动画、声音效果	57
3.1 认识移动图标	57
3.2 制作直接到终点移动的动画——升旗	58
3.3 制作沿直线定位移动的动画	61
3.3.1 制作流程	61
3.3.2 越界设置	63
3.3.3 设置永久移动	63
3.4 制作沿平面定位移动的动画——台球运动	63
3.5 制作基于路径的移动动画——小球落地	65
3.6 制作沿路径定位移动的动画——钟表	67
3.7 应用实例——猫戏老鼠	69
3.8 加入声音文件	71
3.8.1 支持的几种声音格式简介	71
3.8.2 引入声音文件	71
3.8.3 设置播放效果	73
3.8.4 控制语速英语听力练习	73
3.9 综合实例——飞机人工降雨	76
3.10 综合实例——制作声像同步的 MTV	78
3.11 习题	80

第4章 插入视频和动画.....	81
4.1 引入数字电影.....	81
4.1.1 常用电影和动画文件.....	82
4.1.2 加入数字电影.....	82
4.2 设置数字化电影的播放效果.....	85
4.2.1 数字电影的设置.....	85
4.2.2 电影播放的时间控制.....	86
4.2.3 数字电影的布局设定.....	87
4.2.4 应用实例——利用滑杆控制电影播放的速度和位置.....	88
4.3 插入其他媒体动画.....	90
4.3.1 插入 GIF 动画.....	90
4.3.2 插入 Flash 动画.....	91
4.3.3 插入 QuickTime 动画.....	92
4.4 习题.....	94
第5章 交互响应——制作测试系统.....	95
5.1 导入交互图标.....	95
5.1.1 初识计算图标.....	95
5.1.2 认识交互图标.....	96
5.1.3 设置交互图标属性.....	98
5.2 制作普通按钮.....	100
5.2.1 设置按钮响应的响应属性.....	100
5.2.2 制作选择题示例程序.....	102
5.2.3 应用实例——选择歌曲播放.....	105
5.2.4 自定义按钮.....	107
5.3 制作选择按钮.....	109
5.3.1 制作复选测试题程序.....	109
5.3.2 制作单选测试题程序.....	111
5.4 创建文本输入响应.....	113
5.4.1 文本输入响应的属性设置.....	113
5.4.2 交互文本输入区的设置.....	114
5.4.3 制作填空题程序.....	116
5.4.4 制作密码登录程序.....	117

5.5	下拉菜单响应——设置背景图片程序	118
5.6	综合实例——测试题系统程序	121
5.7	习题	124
第 6 章	交互响应——制作游戏程序	125
6.1	创建热区响应——认识图形	125
6.2	创建按键响应——大图片浏览程序	128
6.3	创建热对象响应——射击游戏	130
6.3.1	图形的周长面积计算公式	131
6.3.2	射击游戏	132
6.4	创建目标区域响应	134
6.4.1	简单示例程序	134
6.4.2	制作拼图游戏	137
6.5	创建条件响应	139
6.5.1	制作拼图的成功判断	140
6.5.2	点歌台程序	142
6.5.3	地图放大镜程序	144
6.6	创建限次响应——拼图游戏次数限制	150
6.7	创建限时响应——拼图游戏时间限制	151
6.8	创建事件响应——生日猜测游戏	153
6.9	综合实例——接球游戏	157
6.10	习题	162
第 7 章	制作判断分支程序	163
7.1	加入分支图标	163
7.1.1	认识分支图标及其属性窗口	163
7.1.2	设置分支路径属性	165
7.2	利用顺序分支制作红绿灯效果	166
7.3	利用随机选择分支制作绘图游戏	168
7.4	利用随机不重复分支制作随机顺序试题抽取程序	170
7.5	利用计算分支制作多幅图片显示程序	172
7.6	综合实例——转盘游戏	175
7.7	综合实例——追小球	178
7.8	综合实例——打老鼠游戏	179

7.9 习题	182
第8章 高级媒体演示控制	183
8.1 变量	183
8.1.1 变量及数据类型	183
8.1.2 变量的查询	185
8.1.3 变量的应用	186
8.1.4 自定义变量	187
8.1.5 应用实例——时间显示	188
8.2 表达式及运算符	189
8.2.1 运算符及其使用	189
8.2.2 表达式及应用	192
8.2.3 应用实例——圆面积的计算	194
8.3 函数	195
8.3.1 系统函数及函数窗口应用	195
8.3.2 系统函数实例——绘制矩形并计算面积	196
8.3.3 系统函数实例——确认退出程序对话框的制作	197
8.3.4 系统函数实例——窗口随机跳动	198
8.3.5 外部函数概述	199
8.3.6 外部函数应用实例——程序全屏显示	200
8.3.7 外部函数应用实例——创建右键弹出式菜单	205
8.3.8 外部函数应用实例——文件复制	209
8.3.9 外部函数应用实例——数据库查询	211
8.4 语句编程	214
8.4.1 设计顺序结构程序	215
8.4.2 设计分支结构程序	215
8.4.3 分支结构程序应用实例：闰年判断	216
8.4.4 设计循环结构程序	218
8.4.5 循环结构程序应用实例：几种数学曲线绘制	219
8.5 在其他图标中使用计算图标	222
8.6 综合实例——平抛物体和自由落体运动的演示	223
8.7 综合实例——指定文件夹图片展示	225
8.8 综合实例——记忆游戏	227
8.9 带指针的钟表制作	231

8.10	播放 MP3 歌曲时的 LRC 歌词显示.....	233
8.11	习题.....	236
第 9 章	制作超媒体.....	237
9.1	导入框架图标.....	237
9.1.1	默认框架结构介绍.....	237
9.1.2	设置框架图标属性.....	239
9.2	使用导航图标.....	239
9.2.1	导航图标概述.....	240
9.2.2	Recent 导航链接方式.....	241
9.2.3	Nearby 导航链接方式.....	242
9.2.4	Anywhere 导航链接方式.....	243
9.2.5	Calculate 导航链接方式.....	244
9.2.6	Search 链接方式.....	244
9.3	制作超媒体电子图书.....	245
9.3.1	设计翻页浏览.....	245
9.3.2	设计超文本链接.....	247
9.3.3	设计指向任意页导航结构.....	250
9.3.4	设计链接由表达式控制的页.....	251
9.3.5	设计页面标签示例.....	252
9.4	创建全文检索系统.....	254
9.4.1	利用导航图标实现全文检索.....	254
9.4.2	自定义查找对话框.....	256
9.5	习题.....	258
第 10 章	知识对象与 ActiveX 控件.....	259
10.1	知识对象及实例应用.....	259
10.1.1	知识对象简介.....	259
10.1.2	应用实例——使用 Quiz 知识对象制作测验程序.....	261
10.1.3	应用实例——使用 RTF 文件建立图文并茂的单选测试题系统.....	270
10.1.4	应用实例——浏览计算机图片.....	274
10.2	ActiveX 控件及实例应用.....	276
10.2.1	应用实例——制作普通播放器.....	276
10.2.2	应用实例——制作学生基本情况录入程序.....	281

10.3	综合实例——播放 RM 和 RMVB 格式的电影	285
10.4	习题	288

第 11 章 综合实例——MP3 音乐盒 289

11.1	程序的制作思路	289
11.2	程序主框架制作	290
11.3	点歌台程序制作	292
11.4	增加歌曲程序制作	298
11.5	删除歌曲程序制作	300
11.6	背景图片程序制作	303
11.7	程序运行调试和发布	304
11.8	习题	306

第 10 章 知识对象与 ActiveX 控件 289

10.1	知识对象及 ActiveX 控件简介	10.1
10.1.1	知识对象简介	10.1.1
10.1.2	知识对象与 ActiveX 控件	10.1.2
10.1.3	知识对象与 ActiveX 控件的应用	10.1.3
10.1.4	知识对象与 ActiveX 控件的应用	10.1.4
10.2	知识对象与 ActiveX 控件的应用	10.2
10.2.1	知识对象与 ActiveX 控件的应用	10.2.1
10.2.2	知识对象与 ActiveX 控件的应用	10.2.2

第1章

Authorware 7.0 入门

教学目标:

Authorware 7.0 是 Macromedia 公司推出的多媒体程序创作工具的最新版本。Authorware 7.0 的推出,不但大大减轻了专业程序员的工作量,同时也使广大非专业人员可以很容易地掌握、设计出自己的多媒体应用软件。由于该软件功能强大且使用方便,所以被业界誉为“多媒体制作先锋”,市面上许多畅销的多媒体光盘都是用 Authorware 作为开发平台设计制作的。作为入门,本章首先介绍多媒体和 Authorware 7.0 的基础知识,为使用 Authorware 7.0 开发多媒体应用系统奠定良好的基础。

教学重点与难点:

1. 多媒体的基本概念与特点。
2. 多媒体系统的构成。
3. 工具栏的使用。
4. 设计图标的认识与基本操作。
5. 创建多媒体程序的基本过程。

1.1 多媒体与多媒体创作工具

计算机之所以能够迅速地普及,主要是由于网络技术和多媒体技术的应用,我们已经处在多媒体时代,电影、教学软件和不计其数的电脑游戏软件,多媒体在人类生活中显示出很强的发展潜力。为了满足方便、快捷地创作多媒体作品的需求,一些多媒体创作工具应运而生,Authorware 7.0 就是其中的领航者。

1.1.1 多媒体简介

在我们的社会生活中,信息的表现形式是多种多样的,如文字、声音、图形、动态和静态图像等。所谓媒体是指信息的表现或传播形式,其中包含信息的存储与传递。“多媒体”是指能够同时获取、处理、编辑、存储和展示两种以上不同类型信息媒体的技术,它通常作为“多媒体技术”的同义词。多媒体技术有以下特点:

1. 多样性

计算机信息形式可以是文字、图形、声音、图像、视频和动画等。

2. 集成性

多媒体技术不仅要多种形式的信息进行各种处理,并且要将它们有机地结合起来。比如视频经计算机后期加工处理,在播放时可以与多种其他媒体信息混合,形成一个多媒体展示系统。

3. 交互性

电影和电视中也包含多种媒体信息,比如有视频、音乐、对话、字幕以及动画特技等,但没有交互性,人们只能被动地接受,不能主动参与。多媒体的交互性是指人们可以和计算机的多媒体信息交互操作,从而为用户提供有效的控制和使用信息的手段。

多媒体技术是计算机技术发展到现在一定阶段的产物。随着计算机性能的不断提高,计算机可以同时处理多种媒体的信息,从而使计算机更加广泛地应用到我们的日常生活中。

1.1.2 多媒体计算机系统的组成

多媒体计算机系统不是单一的技术,而是多种信息技术的集成,是把多种技术综合应用到一个计算机系统中,以实现多媒体信息的输入、加工处理和输出等多种功能。一个完整的多媒体计算机系统由多媒体计算机硬件和多媒体计算机软件两部分组成。

1. 多媒体计算机的硬件

多媒体计算机的硬件除了常规的计算机硬件,如处理器、主板、软盘驱动器、硬盘驱动器、声卡、光驱、显示器和网卡等以外,还要有丰富多样的媒体采集录入设备,如扫描仪、数码相机、数码照相机等。

2. 多媒体计算机软件

多媒体计算机软件包括多媒体的操作系统、多媒体编辑工具和多媒体软件的开发工具,比较常用的多媒体操作系统是 Microsoft 的 Windows 系列和 Apple 公司 Power Macintosh 机器上的 MacOS 等。

多媒体编辑工具包括字处理软件,如 WPS Office 和 Word;绘图软件,如 CorelDraw 和 AutoCAD 等;图像处理软件,如 Photoshop 等;动画制作软件,如 Flash、3D Studio max 和 Cool 3D 等;声音编辑软件 Sounder 及视频编辑软件 Adobe Premiere 等。

多媒体应用软件的创作工具(Authoring Tools)用来帮助应用开发人员提高开发工作效率,目前常用的多媒体作品的开发工具主要有以下两大类。