



步步高系列

全面集成多媒体创作技巧

多媒体创作精灵

AUTHORWARE

实战技巧大全

适合于

- ❖ 各级教师电脑考核参考和制作多媒体课件
- ❖ 各类公司制作公司形象或产品演示宣传品
- ❖ 制作具有个性化的个人或家庭多媒体光盘
- ❖ 多媒体创作专业人员值得珍藏的实用宝典

电脑爱好者 杂志社
电子出版物数据中心

光盘指导手册

多媒体创作精灵

Authorware 实战技巧大全

作者：韶亚军 责任编辑：安世伟

电脑爱好者 杂志社

2002 年 · 北京

内 容 提 要

现在多媒体制作软件有很多,但 Authorware 是多媒体制作软件中的领头产品!它出自“名门” Macromedia 公司,与 Director、Flash、Dreamweaver、FireWork 等来自同一个公司,其对多媒体的专业度可想而知。

这本《多媒体创作精灵 Authorware 实战技巧大全》中并没有花很大篇幅去讲述 Authorware 最为常用的简单操作,因为市面上此类图书已为数不少。我们给您提供一系列在 Authorware 中使用图片、声音、影像、函数、结构、程序设计、打包优化、网上浏览等各方面的应用技巧,其中包括许多鲜为人知的内核技术。其中的例子都是作者与一些从事 CAI 工作的朋友多年来的经验总结。将它们写出来,相信对 Authorware 使用者来说都是很有帮助的。

本光盘读物中讲述了很多实用高级技巧,大家可以慢慢用心体会。为了照顾初学者,第一章中特意安排了“热身运动”,讲述了多媒体软件开发的完整流程。热衷于多媒体软件开发的各级电脑爱好者,都可以从这套读物中得到益处。

系列光盘配套丛书:步步高系列

书 名:《多媒体创作精灵 Authorware 实战技巧大全》

图书策划:安世伟

作 者:韶亚军

责任编辑:安世伟

编辑出版:北京《电脑爱好者》杂志社

印刷单位:北京机工印刷厂

发行单位:北京《电脑爱好者》杂志社

地 址:北京 9615 信箱

网 址: <http://www.cfan.com.cn>

技术支持: (010) 62161335, 36, 37, 38 转 8072

发行电话: (010) 62144155 62161335, 36, 37, 38 转 8075

开 本: 787×1092 1/16

印张: 19

版 次: 2002 年 1 月第 1 版

2002 年 1 月第 2 次印刷

字 数: 400 千字

印数: 10,001—15,000 册

版 号: ISBN 7-89998-214-6/TP·087

定价: 19 元 (1CD, 含本配套手册)

本书如有印刷质量问题 (错页、掉页、残页), 请与我们联系, 我们免费负责调换。

联系电话: 010-62161578 转 8218 Email: cf_publish@cfan.com.cn

版权所有 翻印必究

电脑爱好者电子出版物数据中心

《作者的话》

在我们阔步进入二十一世纪时，人类社会正经历着从一些小群落的聚集体到一个难以置信的多媒体网络时代的跨越。同时个人电脑已逐步进入多媒体时代，多媒体近年来也成为电脑行业最热门的话题。

Authorware 是 Macromedia 公司推出的基于图标和流程线为结构的多媒体制作软件，同时又融合了编辑系统与编程语言的特色，可以有效地简化多媒体作品的创作过程。因而，自问世以来一直受到广大用户的普遍欢迎，成为众多多媒体开发工具中的佼佼者。作为多媒体制作软件中的“大哥大”，用 Authorware 创建的多媒体应用程序已广泛地应用于教学、商业演示等领域。例如，用它可以介绍一种软件的使用过程或演示一种机器的工作原理；在商业领域，介绍一种新产品的性能及实际操作过程时，仅用文字说明就会显得单调乏味，而使用集文字、图像、视频动画和声音为一体的多媒体演示程序则会收到很好的效果。因此，Authorware 正越来越被人们所重视。

相信很多人和我刚开始学习 Authorware 一样，都有过这样的感觉：Authorware 简单易用，但是利用它却制作不出什么特别精彩的作品来。究其原因，大家对所有的图标及其选项都已经熟练掌握，但是缺乏的是技巧！一个软件只有掌握了其众多的使用技巧才能够应用自如、更好地使用。一个不经意的小技巧却可以解决一个大的问题！据笔者调查，现在市面上介绍 Authorware 的书不少，但大多都是一些简单的操作，诸如如何安装、如何卸载、如何使用菜单。讲述技巧的不多见。有感于此，我把自己多年来使用 Authorware 的一些经验和技巧整理成文，与众 Authorware 用户共享。

本读物的主要是向大家讲述 Authorware 的一些使用技巧。但考虑到一些没有使用过 Authorware 的用户，所以在最前面用了一章的篇幅对 Authorware 作了简要的介绍，让大家对使用 Authorware 制作多媒体软件有个大体了解。如果您已经掌握了 Authorware 的基本使用方法，那您可以跳过此章。

无论您准备使用 Authorware，还是已经使用 Authorware 而想更加深入地使用 Authorware 制作出更出色的效果，本光盘中都可以给您所要的东西。

水平所限，书中难免会出现一些不足或错误。希望大家在阅读过程中批评指正。

《Authorware 7.0 完全使用指南》

韶亚军

2002 年 1 月于北京

《电脑爱好者》精品电子图书介绍

《编程魔法师 DELPHI 入门实战技巧百例》

业界人士常说：“聪明的程序员用 DELPHI”。究其缘由，是因为用 DELPHI 开发程序“多、快、好、省”。“多”，是因为它的功能强大而使用它的人越来越多；“快”，是因为它所固有的，最标准化的程序设计风格和可视化设计方法使得设计工作具有极高的效率。可谓“省”人、“省”力、“省”时，因而人人用了都说“好”。因此，目前在网来越来越多地可以看到许多精美共享软件是用 DELPHI 编制的。本书以 DELPHI 程序设计知识体系为线索，围绕一个又一个具体实例，生动形象地引导读者一步一步进入 DELPHI 程序员的世界。本书的特点是实例教学，一学就可上手，上手即有收获，可操作性极强。书中所涉及到的每一个例程的源程序均收入本书配套光盘中，以方便读者调试例程时参考。另外，本光盘还收录了大量精选 DELPHI 控件、实用 DELPHI 程序源代码、编程辅助工具，为读者学习 DELPHI 编程和开发 DELPHI 应用程序提供最大可能的方便和帮助。

《IT 认证考试胜经》

本书通过多位已经获得认证的资深人士谈自己的认证之路、考试心得，讲解此类证书在国内外不同的用人单位所得到的不同认可程度，薪金待遇，考试技巧等；内容涉及证书级别、考试规则、方法、时间、费用等；而且光盘中附带大量的仿真模拟试题和模拟软件。

《电脑应用文萃 2001 年下半年合订本》

收录 2001 年 5 期~12 期《电脑应用文萃》全部内容，按知识体系重新编排，方便查找；超量附录，提供更多、更新、更实用的专题与资源；700 页+1CD=29 元的超值定价。超酷赠品，配套光盘中附送价值 148 元的正版软件--HancomOffice 1.5 简体中文正式版以及其最新测试版，该软件是目前 Linux 平台最好的办公软件。

《技压群雄—电脑超级技巧 3000 招》（电脑爱好者·电脑应用文萃增刊）

本增刊是众多资深电脑玩家智慧的结晶，他们将自己发掘的电脑使用独门秘技倾囊而出，并且还从 2001 年国内、外著名媒体中精心搜集整理了 3000 条实用技巧，不仅保证了技巧数量在国内数一数二，而且技巧的品质也是更酷、更实用。

《黑客过招—网络安全实用技术实例精讲》

本书是由《电脑爱好者》杂志社策划编辑，“绿色兵团”高手集体创作的一本面向普通用户的防黑宝典，融汇了作者扎实的防黑理论和丰富的实践成果。本书从目前的防黑形势入手，系统地向读者介绍了网络和防黑基本原理、黑客进攻手段以及相应的防黑范技术，并结合作者的实战经验介绍了大量攻击形式及防范技术，从攻防的角度告诉您最佳的防范措施。本书力图让一般读者也能够掌握一定的网络安全防黑理论并能有效地阻截黑客攻击和病毒侵害。本书对相关专业人士也具有学习参考价值。

目 录

第 1 章 多媒体与 Authorware	16
1.1 多媒体概述	16
1.1.1 概述	16
1.1.2 多媒体的元素	16
1.1.3 多媒体编著系统	17
1.2 Authorware 的主要特点	17
1.3 初识 Authorware	18
1.3.1 Authorware 的安装	18
1.3.2 Authorware 的启动	18
1.3.3 初识 Authorware	19
1.4 多媒体软件制作快速上手	22
1.4.1 素材准备	22
1.4.2 程序制作	23
1.4.2.1 新建文件, 完成界面设置	23
1.4.2.2 建立交互响应	25
1.4.2.3 制作多媒体制作总体介绍部分	26
1.4.2.4 制作精通 Authorware 部分	26
1.4.2.5 程序调试	26
1.4.2.6 将作品打包成 EXE 文件	26
1.4.2.7 制作安装程序 (如果直接刻盘可跳过本项)	26
1.4.2.8 刻录光盘	27
1.4.2.9 关于 AutoRun 功能	27
1.4.2.10 几点说明	27
第 2 章 文字使用技巧 (10 例)	29
2.1 让汉字看上去更平滑	29
2.1.1 使用字体平滑软件	29
2.1.2 使用 Authorware 5.x 中的文字抗锯齿功能	30
2.1.3 使用 Photoshop	31
2.2 让程序显示国际音标	32
2.2.1 获得字库	32
2.2.2 使用字库	32
2.3 “自动显示”汉语拼音	33
2.4 智能判断所需字体的安装	34

2.4.1	准备工作	35
2.4.2	程序制作	35
2.4.3	几点说明:	37
2.5	使文字效果更突出	37
2.6	快速格式化文字技巧	38
2.7	制作滚动文字	40
2.8	更改等待按钮默认文字	41

第 3 章 图片技巧 (8 例) 43

3.1	自由设置图片前景和背景色	43
3.2	真正使用透明色	45
3.3	在 Authorware 中画虚线	47
3.3.1	利用图形工具箱画虚椭圆	47
3.3.2	用函数做虚直线	47
3.4	输入漂亮数学公式	48
3.5	显示多个图片技巧	50
3.6	滚动显示图片	52
3.7	显示图标小技巧荟萃	54

第 4 章 声音使用技巧 (12 例) 57

4.1	播放多个声音文件	57
4.1.1	使用 MIDI 音乐	57
4.1.2	利用 Active Movie Control 控件	59
4.2	去掉 Xtras 过渡效果中的声音成份	60
4.3	Authorware 中音量的动态控制	63
4.4	在 Authorware 中实现双语的输出	64
4.4.1	双语声音文件的制作	64
4.4.2	在程序中控制左右声道的输出平衡	65
4.5	让 Authorware 支持 MP3 文件	66
4.6	SWA 文件使用技巧	68
4.6.1	给声音“减肥”	68
4.6.2	解决 Authorware 中的断声问题	69
4.6.3	快速发送语音电子邮件	69
4.6.4	SWA 声音的播放和“还原”	69
4.7	两个与声音有关的插件	70
4.7.1	QuickTime	70
4.7.2	Direct Media 插件	70
4.8	Authorware 中声音的优化六法	71

第 5 章 动画技巧 (17 例) 74

80	5.1 直接使用 VCD 光盘文件	74
89	5.2 自由控制外部动画	75
99	5.2.1 暂停程序法	75
99	5.2.2 借用显示图标法	76
001	5.2.3 利用 ActiveX 法	76
001	5.2.4 利用外部软件法	76
001	5.3 实现几种特殊的动画效果	77
501	5.3.1 利用内部的过渡效果	77
501	5.3.2 利用运动图标	77
501	5.3.3 利用内部变量	77
501	5.3.4 利用电影图标制作位图动画	78
801	5.4 MPEG 残余影像的清除	78
801	5.5 使用 GIF 动画文件	78
801	5.5.1 转化法	79
901	5.5.2 使用 ANIMGIF 函数	79
011	5.6 使用 MPEG4 电影	80
011	5.7 让动画运行畅通无阻	82
111	5.7.1 正确加载动画的驱动程序	82
511	5.7.2 几点说明	83
511	5.8 使用 Director 电影的注意点	84
611	5.9 播放 MPEG 文件应该注意的几个问题	85
211	5.9.1 在 Authorware 正常播放 MPEG 文件的要求	85
211	5.9.2 自由控制 MPEG 影像的大小	86
211	5.10 使用 Flash 动画技巧	86
011	5.11 判断 QuickTime 版本	87

第 6 章 模块、库、知识对象技巧 (5 例) 90

011	6.1 快速卸除模块	90
011	6.2 旧版本模块的再利用	91
051	6.3 快速改变默认的导航框架	93
051	6.4 模块、库的保存技巧	93
151	6.5 Authorware 内置知识对象使用介绍	94
551	6.5.1 File 类	94
551	6.5.2 Interface Componet 类	95
551	6.5.3 Internet 类	96
451	6.5.4 Tutorial 类	97
451	6.5.5 几点说明	97

第 7 章 菜单使用技巧 (5 例)	98
7.1 真正显示中文菜单	98
7.1.1 激活菜单条	98
7.1.2 重新设置 File 菜单	99
7.1.3 擦除 File 菜单	99
7.1.4 加上自己的菜单	100
7.2 制作子菜单技巧	100
7.2.1 程序制作	100
7.2.2 几点说明	102
7.3 制作分隔菜单	102
7.4 制作失效菜单	103
7.5 任意指定菜单快捷键技巧	106
第 8 章 交互技巧 (6 例)	108
8.1 文本输入响应技巧	108
8.2 对文本输入响应进行特殊设置	109
8.3 使用动态和彩色光标两法	110
8.3.1 API 法	110
8.3.2 U32 法	111
8.4 深入理解 Authorware 交互响应分支类型	112
8.4.1 正确、灵活设置交互响应分支类型	112
8.4.2 使用交互图标的几个注意点	113
第 9 章 网络技巧 (6 例)	115
9.1 在 Authorware 中侦测上网条件	115
9.2 用 Authorware 制作 Internet 浏览器	116
9.2.1 步骤	116
9.2.2 几点说明	118
9.3 在 Authorware 作品中发送邮件功能	119
9.3.1 利用函数法	119
9.3.2 利用关联法	120
9.3.3 几点建设	120
9.4 让 Authorware 作品在浏览器中运行	121
9.5 让 Authorware 课件适应网络需求	122
9.5.1 声音文件	123
9.5.2 图形图像	123
9.5.3 影像文件	124
9.5.4 格式转换与文件压缩	124

9.5.5	文件发布及安装	125
-------	---------------	-----

第 10 章 素材资源使用技巧 (9 例) 126

10.1	快速引入素材	126
10.2	自动更新素材	127
10.3	预览素材技巧	128
10.4	一次引入多个素材的技巧	129
10.5	素材资源抓取技巧	130
10.5.1	从 Authorware 源文件中还原素材	130
10.5.1.1	通过 Authorware 5.x 的 Export Media 功能	130
10.5.1.2	特殊素材的还原	131
10.5.2	从打包后的程序中还原素材资源	133
10.5.3	几点说明	134

第 11 章 系统技巧 (28 例) 137

11.1	判断声卡是否安装	137
11.1.1	调用外部函数	137
11.1.2	利用 MCI 命令法	138
11.1.3	补充说明	140
11.2	判断能不能播放 MIDI	140
11.3	如何在 Authorware 中调用 Windows 程序	141
11.3.1	一般调用	141
11.4	关联调用程序	142
11.4.1	使用内部函数调用	143
11.4.2	外部函数调用	143
11.5	用程序控制窗口显示	144
11.6	Authorware 中自动寻找光驱盘符	145
11.6.1	Knowledge Object 法	145
11.6.2	使用 Windows API 函数编程法	146
11.6.3	使用第三方的动态链接	146
11.6.4	几个注意点	147
11.7	在 Authorware 中控制 Windows 屏幕保护程序	147
11.7.1	安装屏幕保护程序	148
11.7.2	运行屏幕保护程序	149
11.7.3	禁止屏幕保护程序	150
11.7.4	几点说明	151
11.8	在 Authorware 中使用 OLE 对象	151
11.8.1	什么是 OLE 对象	151
11.8.2	在 Authorware 中使用 OLE 对象	152

11.9	在 Authorware 中得到 Windows 目录	155
11.9.1	外部函数法 (简单)	155
11.9.2	算法法 (复杂)	156
11.9.3	几点说明	157
11.10	使用标准 Windows 对话框	157
11.10.1	利用第三方的动态链接库文件	157
11.10.2	使用 mjsapi.u32 中的函数	159
11.10.3	利用 ActiveX 法	162
11.11	在 Authorware 中检查软驱是否有盘	162
11.11.1	程序的制作方法	163
11.11.2	几点说明	164
11.12	Authorware 中添加“退出 Windows”功能	165
11.13	给 Authorware 程序安装一个光驱软开关	165
11.13.1	程序制作	166
11.13.2	几点说明	167
11.14	控制 Windows 任务栏和系统热键	168
11.14.1	利用 Windows API 函数	168
11.14.2	利用第三方函数	169
11.14.3	几点说明	170
11.15	如何为自己的 Authorware 作品建立快捷方式	170
11.15.1	制作方法	171
11.15.2	几点说明	171
11.16	如何在 Authorware 中得到 CPU 信息	172
11.17	Authorware 中使用标准 Windows 消息框	173
11.17.1	程序的实现方法	173
11.17.2	几点说明	174
11.18	在 Authorware 作品中控制其它程序的运行	174
11.18.1	调用可执行文件后的窗口处理	174
11.18.2	关闭调用后的程序	175
11.18.3	几点说明	176
11.19	在 Authorware 中得到系统信息	176
11.19.1	程序制作	176
11.19.2	几点说明	177
11.20	在 Authorware 中得到系统盘所剩空间	177
11.21	得到磁盘的剩余空间大小	178
第 12 章 键盘和鼠标的技巧 (14 例)		179
12.1	制作永久按键交互	179
12.2	拦截用户乱按键	181

12.2.1	增加时间等待法	181
12.2.2	运用函数法	182
12.3	任意摆放等待时钟和按钮	182
12.4	在 Authorware 中同时控制单击和双击	183
12.5	在 Authorware 中使用鼠标右键两法	185
12.5.1	利用内部变量法	185
12.5.2	使用外部函数法	186
12.6	特殊按键的控制方法	187
12.6.1	一些键盘上的特殊键在 Windows 和 Macintosh 下的对应键	188
12.6.2	对按键的特殊响应设置	189
12.7	扩展按键响应技巧	189
12.7.1	加载动态链接库	189
12.7.2	捕捉 Alt 和 Ctrl 键	190
12.7.3	运行程序, 观看效果	190
12.7.4	补充说明	191
12.8	锁定交换鼠标技巧	191
12.8.1	限定鼠标范围	191
12.8.2	交换鼠标左右键	192
12.8.3	几点说明	193
12.9	提高使用 Authorware 的效率	193
12.9.1	设计窗口快捷键	193
12.9.2	展示窗口快捷键	194
12.9.3	菜单命令快捷键	194

第 13 章 产品发布技巧 (24 例) 196

13.1	确定外部文件技巧	196
13.2	让窗口真正居中显示技巧	197
13.3	制作中文检索窗口	199
13.3.1	文件设置法	199
13.3.2	修改程序法	200
13.4	彻底屏蔽 Ctrl-Q 和 Alt-F4 键	201
13.5	桌面颜色任我“盖”	202
13.5.1	程序设计	203
13.5.2	几点说明	204
13.6	任意定义窗口背景颜色	205
13.6.1	使用函数法	206
13.6.2	使用外部文件法	207
13.7	确定外部过渡效果文件	207
13.8	快速找到文件所用动态链接库	209

13.9	动态更改用户屏幕分辨率	210
13.9.1	程序设计	210
13.9.1.1	利用 budapi.u32 中的函数	210
13.9.1.2	利用 mjsapi.u32 中的函数	212
13.9.2	几个注意点	212
13.10	代替测试版中 Non-Commercial 信息	212
13.11	Authorware 中 Save As 命令的作用两则	214
13.11.1	给 Authorware 源文件减肥	214
13.11.2	有效地备份文件	214
13.12	修改 Authorware 的默认图标	214
13.13	为外部文件指定搜索路径	215
13.14	保护自己 U32 一法	216
13.15	判断对方有没有安装打印机	216
13.16	“另眼看待”Authorware 的打包功能	218
13.17	必要驱动程序	218
13.18	让 Authorware 使用中文日期	219
13.19	Authorware 中制作总在最前端显示的窗口	220
13.20	制作专业安装程序技巧	222

第 14 章 函数与变量技巧 (12 例) 223

14.1	让 Authorware 接受中文符号	223
14.2	利用变量控制程序	224
14.2.1	用变量控制背景音乐	224
14.2.2	利用变量制作切换按钮	225
14.3	传递变量的方法	225
14.3.1	多文件调用时共享变量	225
14.3.2	跳转变量注意	225
14.4	快速更改时间一法	226
14.5	妙用附着计算图标	227
14.6	绘制数学三角函数图像	228
14.7	Authorware 中实现循环几法	230
14.7.1	第一种方法用 if-then 语句	230
14.7.2	用 repeat while 语句	230
14.7.3	用 repeat with 语句	231
14.8	系统函数和变量的使用	231

第 15 章 特殊图标使用技巧 (7 例) 232

15.1	擦除图标使用技巧	232
15.2	更形象提示用户	234

15.3	框架图标的使用技巧	234
15.3.1	快速设置每一页过渡效果	234
15.3.2	实现手动与自动的切换	235
15.3.3	给缺省的导航框架增加一个重复按钮	237
15.4	群组图标妙用	238
15.4.1	巧用空组图标调试程序	238
15.4.2	下挂空组图标骗过导航框架	238

第 16 章 配置文件和注册表技巧（4 例） 239

16.1	把自己的程序加入到启动组中	239
16.1.1	程序制作	239
16.1.2	几点说明	241
16.2	给程序加上次数限制	242
16.2.1	程序制作	242
16.2.2	几点说明	243
16.3	给程序加上日期限制	244
16.3.1	程序制作	244
16.3.2	几点说明	246
16.4	轻松捕获您的姓名及单位	246
16.4.1	程序制作	246
16.4.2	几点说明	248

第 17 章 过渡效果使用技巧（12 例） 250

17.1	“制作”中文化的过渡效果	250
17.2	让您的过渡效果更酷	252
17.2.1	Authorware 过渡效果插件的安装	253
17.2.2	过渡效果的使用	253
17.2.3	DM Transition Pack 1 过渡插件使用介绍	253
17.2.4	DM Xtreme Transition Pack 过渡插件功能介绍	256
17.3	在 Authorware 中使用 Xtras 过渡效果应该注意的几个问题	258
17.3.1	利用过渡效果实现特殊动画功能	258
17.3.2	设置动画出场的效果	258
17.3.3	保证前后显示图标的平滑过渡	258
17.3.4	保证每个图标效果都有效	258
17.3.5	发行时只发行指定的过渡效果	259
17.3.6	去掉某些过渡效果中的声音	259
17.3.7	快速设置过渡效果时间	259
17.3.8	利用第三方软件扩展过渡效果	259
17.4	特酷的过渡效果--Killer transition	260

17.4.1	安装 Killer transition	260
17.4.2	Killer transition 的使用	260
17.4.3	Killer transition 的几个典型效果	261
17.4.4	Killer transition 的发布	264

第 18 章 素材转化与抓取技巧 (18 例) 265

18.1	抓取 Windows 下特殊素材	265
18.1.1	抓取图标	265
18.1.2	抓取多重窗口	266
18.1.3	抓取窗口文字	267
18.1.4	抓取 DOS 窗口	267
18.1.5	抓取 Windows 光标	268
18.1.6	抓取文件名	268
18.1.7	抓取扫描仪中画面	269
18.1.8	抓取 Video 内容	270
18.2	文字格式的转化	270
18.3	通用声音文件格式的转化	272
18.4	转化 MP4 和 RA 声音	274
18.4.1	MP4	274
18.4.2	RA 文件	275
18.5	通用动画文件格式的转化	275
18.6	特殊动画文件的转化	277
18.6.1	AVI	277
18.6.2	MOV	278
18.7	VCD 图片的截取	278
18.7.1	HyperSnap-DX	278
18.7.2	超级解霸法	279
18.8	RM 影片图像的截取	280

第 19 章 程序调试、帮助技巧 (8 例) 281

19.1	快速找到程序错误技巧	281
19.2	排除故障时应该注意的几个问题	282
19.3	跟踪窗口的使用	282
19.3.1	跟踪窗口简介	282
19.3.2	跟踪窗口的使用	283
19.3.3	实例介绍	284
19.4	使用帮助技巧	285
19.4.1	使用联机帮助	285
19.4.2	利用内部的帮助信息	286

20.1	制作出可以移动的按钮	290
20.2	制作不规则区域交互	292
20.3	在多媒体软件中显示时间	295
20.4	我们也来计划任务	298
20.5	自动跳转到指定的图标	299
20.6	妙用 AujthorWare 中的层	300
20.7	在 Authorware 中制作透明窗口	301
20.7.1	具体实现过程	301
20.7.2	几点说明	302

第1章 多媒体与 Authorware

置身于多媒体时代，那么到底什么是多媒体？多媒体程序是怎样开发出来的，有哪些多媒体编著工具系统？到底怎样开发多媒体程序，开发时选择哪一种工具较好？在开发时有哪些技巧？这些问题就不是很多人能够知道的了。本章将为您揭开多媒体及多媒体程序制作神秘的面纱。

1.1 多媒体概述

1.1.1 概述

谈到多媒体，相信您不会觉得陌生，因为我们无时无刻不处在其中。但是究竟什么是多媒体呢？简单地讲多媒体就是能够将文字（Text）、图像（Image）、声音（Audio）、动画和视频（Video）等媒体信息（特别是传统电脑无法处理的音频和视频或视音频信号），经过电脑内的软、硬件设备处理后，以单独或合成的形态表现出来的一门新技术。从使用者的角度来看，多媒体的最重要的特征就是具有人机交互（Interactive）的功能，换言之，即多媒体能够在电脑和使用者之间建立一个双向交互式的友好（User-friendly Interfacedly）的人机界面，以及多样性（Variety）和富于变化的学习和展示环境。由此，我们可以将多媒体看作是一个系统集成（System Integration）的工具，其目的就是为了达成下述三个目标：界面的友好性（User-Friendly Interface）、交互性（Interactivity）和多样性（Variety）。

1.1.2 多媒体的元素

看过洪恩的多媒体教学软件吗？这些产品都是由多种媒体元素构成的，这些元素就是构成多媒体产品的各式材料，相当于搭房子的积木。常见的多媒体元素有以下几种：

1、文本（Text）

语言文字是人类相互交流的最主要的方式（还记得我们的教科书吗？我们的知识就是从文字中来的！），在多媒体程序创作中恰到好处加入一些文本，会有画龙点睛的神韵。

2、图像（Image）

图像是指教学过程中所应用的各类图片，事实上证明，人对图形的敏感程度要远远高于文本。因为文本是抽象的，一般情况下，某一语言的用户只能看懂它本民族的文字，这就有了地域的限制，而图像则可突破地域的限制，充分表达您的灵感（这也是 Windows 图形操作系统盛行的原因之一）。用户可将所需的挂图、示意图、演示图等图片制成图像文件，应用到多媒体产品之中。

3、声音（Audio）

大家通过麦克风录入的课件解说、柔和的背景音乐、Windows 启动时的警告蛙鸣等都是声音素材的实例。