

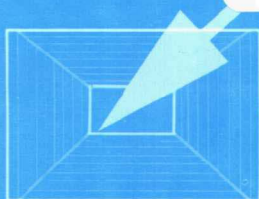
最新多媒体制作三合一

Director MX Authorware 6.5 Premiere 6.5

北京希望电子出版社 总策划
裴世伦 张增强 崔大鹏 编



科学出版社
www.sciencep.com



最新多媒体制作三合一

Director MX *Authorware 6.5* *Premiere 6.5*

北京希望电子出版社 总策划
裴世伦 张增强 崔大鹏 编



科学出版社
www.sciencep.com

912402

内 容 简 介

本书较全面、系统地介绍了目前最受欢迎的3个多媒体制作软件: Director MX、Authorware 6.5 和 Premiere 6.5, 内容丰富、结构合理, 并配以大量典型制作实例, 有利于读者快速掌握软件的基本功能和使用技巧。

本书由3篇共25章内容构成, 第一篇: 动画制作高手——Director MX, 内容包括: Director MX 简介, Director MX 的基本要素, 图形制作和多媒体组件, Lingo 语言基础, 插件和行为, 发布电影, 基本动画技术, Director MX 综合实例; 第二篇: 多媒体编辑大师——Authorware 6.5, 内容包括: Authorware 6.5 简介, 图形图像处理, 文字处理, 框架结构与分支结构处理, 交互响应处理, 变量与函数, 库与模组, 使用知识对象, Authorware 6.5 综合实例; 第三篇: 视频编辑利器——Premiere 6.5 简介, 内容包括: 过滤效果应用, 视频和音频滤镜, 透明叠加特技, 动画效果应用, 字幕制作, 节目输出, Premiere 6.5 综合实例。

本书内容全面、叙述简明扼要、语言通俗易懂, 是学习多媒体制作人员的最佳选用书。本书可作为广大多媒体作品设计、制作人员, 特别是广大工作在第一线的教师, 可通过本书掌握更多多媒体教学课件的制作开发工作, 以适应现代化教学的需要, 也可作为各初、高等院校师生多媒体教学的指导、自学丛书和社会相关领域培训班的首选教材。

需要本书或技术支持的读者, 请与北京中关村 083 信箱(邮编: 100080) 发行部联系, 电话: 010-62528991, 62524940, 62521921, 62521724, 82610344, 82675588 (总机) 传真: 010-62520573, E-mail: yanmc@bhp.com.cn。

图书在版编目(CIP)数据

最新多媒体制作三合一 Director MX、Authorware 6.5、
Premiere 6.5/裴世伦, 张增强, 崔大鹏编. —北京: 科学出版
社, 2004.1

ISBN 7-03-012556-8

I. 最... II. ①裴...②张...③崔... III. ①图形软件
②多媒体—软件工具 IV. TP391.41

中国版本图书馆 CIP 数据核字 (2003) 第 109522 号

责任编辑: 王玉玲 / 责任校对: 一凡
责任印刷: 媛明 / 封面设计: 梁运丽

科学出版社 出版

北京东黄城根北街 16 号

邮政编码: 100717

<http://www.sciencep.com>

北京市媛明印刷厂印刷

科学出版社发行 各地新华书店经销

*

2004 年 1 月第 一 版 开本: 787×1092 1/16

2004 年 1 月第一次印刷 印张: 34 3/4

印数: 1~5000 册 字数: 807 000

定价: 48.00 元

前 言

有关多媒体和本书

随着科学技术的进步和多媒体计算机的逐渐普及，多媒体已经不断地融合到人们的生活中。多媒体技术利用计算机技术将各种媒体（文本、图形制品、声音、动画和视频等）以数字化的方式集成在一起，从而使计算机具有了表现、处理、存储多种媒体信息的综合能力。

多媒体的特征就是信息表现形式的多样化，常见的有文本、图形、图像、声音、视频等多种形式。因此，从这个角度来看，无论是计算机和电视，都是多媒体的工具。借助于多媒体的广泛使用，人们对信息的掌握会更加生动、准确、及时。制作多媒体的目的是为了使用户从多种感官获取多种媒体信息，从而有更切身的感觉。

多媒体技术的发展推动了一大批多媒体制作软件的诞生，Director、Authorware 和 Premiere 就是这些软件中的佼佼者。这三个软件各具千秋，能够极大的满足人们对多媒体技术应用的需要。为了让计算机爱好者更全面地掌握多媒体制作技术，我们特意策划了这本教程，本书主要由三部分内容组成，分别介绍了以上三个软件的基本功能和使用技巧，而且我们特意选用了目前市场上版本最新、功能最齐全的 Director MX、Authorware 6.5 和 Premiere 6.5 最为本书讲解对象。另外，书中还配以各类典型的制作实例，相信通过本教程的学习，读者能够很快掌握多媒体软件的应用，并亲手制作出精美的多媒体作品。

有关 Director MX

Director MX 是目前最好的 PC 机电影动画制作软件之一，许多制作电影动画的程序员都喜欢用这个软件开发电影动画产品。Director 自 1985 年推出以来，经过 Macromedia 公司的不断努力，功能逐渐增强，其中最大的改进是实现了 Macintosh 和 Windows 两者之间跨平台功能的实现，这使 Director 在众多的多媒体开发软件中备受青睐。特别是在 Director 的新版本（主要是 Director 7.0 以后的版本）中，对多媒体的基本元素图形、图像、声音和视频等的处理更加完善。

本书中有关 Director MX 的内容主要介绍了 Director MX 基本功能的使用，同时，在介绍 Director MX 基本功能的过程中，还给出了大量的操作实例。另外，在有关 Director MX 基本内容的最后部分中，本书还给出了一个大型的 Director 电影动画实例，供用户进一步学习并挖掘 Director MX 的强大功能。

有关 Authorware 6.5

Macromedia 公司出品的 Authorware 一直是深受广大多媒体制作者喜爱的多媒体制作利器, 并与同一公司出品的 Director 享有“多媒体制作双雄”的盛誉。作为一套功能强大的多媒体编辑系统, 它最大的特色是采用了一种基于图标, 流程线式的制作方法, 并提供了丰富的变量、函数及程序控制功能, 制作过程符合人类思维习惯, 使不具备编程经验的用户能够快速上手。

Authorware 强大的、基于图标的开发环境及大量的 Xtras 和 Plugin 使得每一个普通的计算机用户都能轻易的按照自己的意愿设计出美观实用的多媒体作品。它不像其它大型的开发软件需要过多的编程和开发的基础, 一个普通的计算机使用者可以很快就熟练地掌握其使用方法。而另一方面, Authorware 并没有忽略多媒体开发系统的灵活性, 对于有经验的高级 Authorware 开发人员来说, 可以使用 Authorware 的函数库甚至是自定义的函数, 实现更多更丰富的功能。由于 Authorware 具有这种强大的多媒体创作功能, 因而它被广泛的使用于多媒体 CAI 教学软件的开发和新产品介绍的各个方面。

本书中有关 Authorware 的内容主要介绍了该软件基本功能的使用, 本书以介绍结合实例的形式, 细致地讲解了 Authorware 的各种使用方法和应用技巧。对于那些对 Authorware 没有什么了解的用户, 前几章的内容将帮助您尽快的熟悉 Authorware 的使用, 并能开始自己设计简单的多媒体作品。对于那些对 Authorware 已经比较熟悉的用户, 前几章的内容可以快速的浏览, 但是这些实例将帮助您开阔设计思路, 掌握大量设计制作过程中的技巧, 是熟悉 Authorware 操作、积累 Authorware 创作经验的有益参考。在本书后面的章节中, 着重对 Authorware 中的一些高级功能使用方法进行了介绍, 这对读者加深对 Authorware 的理解、掌握进一步开发高级多媒体应用创造了条件。

有关 Premiere 6.5

Adobe Premiere 6.5 是美国 Adobe 公司开发的 DV 视频编辑处理软件, 由于其强大的处理功能受到广大用户的欢迎。近几年来, Premiere 6.5 不断地推出新版本, 版本的不断更新给用户提供了更为广阔的编辑空间和编辑环境, 每一个新版本都提供了很多新功能, 这些新功能使编辑视频变得更方便。越来越多的艺术家、摄影爱好者、广告设计人员都把它作为重要的助手, 从而也使 Premiere 在视频后期处理领域一直保持领先地位。

最新版本 Adobe Premiere 6.5 面貌一新, 提供了很多新功能。Premiere 6.5 在诸如素材和附加素材的编辑功能和音频滤镜的功能上都作了较大地改进, 增加了实时预览功能, 提供了 MPEG 编码器 (仅限 Windows) 和 QuickTime 文件格式输出 (仅限 Mac 操作系统)。不仅如此, Premiere 6.5 进一步支持使用 Adobe After Effects 的新效果, 增加了新的 DV 新设备控制面板, 使用起来更加得心应手。本书第三部分将向大家介绍如何使用 Premiere 6.5 进行影片的制作, 并列举实例进行功能讲解。

本书第三部分介绍了 Adobe Premiere 6.5 的主要功能和各种工具的应用。另外, 我们在书中还介绍了一些有关视频图像和多媒体的知识。因为视频制作需要制作者具有一定的基

础常识和一定的制作经验。最后，制作了一个比较大的例子，以便读者对前面的知识融会贯通。相信通过这一部分的学习，读者可以熟练的应用 Adobe Premiere 6.5 对文件进行编辑处理。

本书编者

本书由裴世伦、张增强和崔大鹏共同执笔编写。此外，蓝荣香、王昊亮、喻波、马天一、魏勇、郝荣福、李光龙、孙明、李大字、武思宇、牟博超、李冰、付鹏程、高翔、朱丽云、崔凌、张巧玲、李辉、李欣、柏宇、郭强、金春范、程梅、黄霆、钟华、高海峰、王建胜、张浩、刘湘和邵蕴秋等同志在整理材料方面给予了编者很大的帮助，在此，编者对他们表示衷心的感谢。

限于作者水平，书中的错误和不足之处在所难免，竭诚欢迎广大读者对本书提出批评和建议。

编者

目 录

第一篇 动画制作高手——Director MX..... 1	
第1章 Director MX 简介..... 2	
1.1 Director MX 的特点和发展历史..... 2	
1.1.1 Director MX 的特点..... 2	
1.1.2 Director 的发展历史..... 3	
1.1.3 Director MX 的新增功能..... 4	
1.2 Director MX 的工作方式..... 5	
1.2.1 Director MX 的工作原理..... 5	
1.2.2 Director MX 的基本工作要素..... 5	
1.3 Director MX 的菜单以及工具栏..... 8	
1.3.1 File 菜单及与之对应的快捷工具..... 8	
1.3.2 Edit 菜单及与之对应的快捷工具..... 9	
1.3.3 View 菜单..... 10	
1.3.4 Insert 菜单..... 11	
1.3.5 Modify 菜单..... 12	
1.3.6 Control 菜单及与之对应的快捷工具..... 13	
1.3.7 Xtras 菜单..... 14	
1.3.8 Window 菜单及与之对应的快捷工具..... 14	
1.3.9 Help 菜单及与之对应的快捷工具..... 16	
1.4 本章小结..... 17	
1.5 思考题..... 17	
第2章 Director MX 的基本要素..... 18	
2.1 演员和演员表..... 18	
2.1.1 演员表窗口..... 18	
2.1.2 演员类型..... 19	
2.1.3 设置、创建演员表并导入演员..... 21	
2.1.4 设置外部编辑器..... 24	
2.1.5 设置演员的属性..... 26	
2.1.6 查找、排序演员及使用属性检查器..... 32	
2.2 舞台的设置..... 35	
2.2.1 Director MX 中的舞台..... 35	
2.2.2 精灵通道数目的设置..... 38	
2.2.3 舞台栅格和基准线..... 38	
2.2.4 内存检查器..... 39	
2.2.5 在舞台上创建精灵..... 40	
2.3 剧本窗口..... 41	
2.3.1 设置剧本窗口..... 42	
2.3.2 通道..... 42	
2.3.3 帧、回放头以及标记特殊帧..... 47	
2.3.4 精灵..... 48	
2.3.5 在剧本窗口中对精灵的基本操作..... 51	
2.3.6 墨水 (Ink) 类型..... 53	
2.4 精灵的锁定和解锁..... 54	
2.5 本章小结..... 55	
2.6 思考题..... 55	
第3章 图形制作和多媒体组件..... 57	
3.1 美工窗口和图形制作..... 57	
3.1.1 设置美工窗口参数..... 57	
3.1.2 使用垂直工具栏..... 58	
3.1.3 使用水平工具栏..... 72	
3.1.4 使用标尺..... 74	
3.1.5 使用洋葱皮工具..... 74	
3.1.6 使用墨水效果..... 76	
3.2 工具箱..... 77	
3.3 矢量图形窗口和矢量图形制作..... 79	
3.3.1 创建矢量图形..... 80	
3.3.2 编辑矢量图形..... 81	
3.3.3 设置矢量图形的其它属性..... 82	
3.4 文本窗口和文本制作..... 83	
3.4.1 使用水平工具栏..... 83	
3.4.2 使用标尺..... 84	
3.4.3 调整文本的宽度..... 85	
3.4.4 修改字体属性和段落属性..... 85	
3.5 文本检查器..... 86	
3.6 域窗口和域的制作..... 87	
3.7 字体演员的使用..... 88	
3.8 声音的使用..... 89	

3.8.1	声音的基础知识.....	89	5.2.1	Xtra 的安装.....	119
3.8.2	声音文件的格式.....	90	5.2.2	Xtra 的管理.....	119
3.8.3	声音的使用方式.....	90	5.3	Xtra 的使用.....	120
3.8.4	压缩并链接 Shockwave 音频.....	91	5.3.1	演员型 Xtra 的使用.....	121
3.8.5	在剧本中控制声音.....	93	5.3.2	过渡型 Xtra 的使用.....	121
3.9	数字视频的使用.....	94	5.3.3	脚本型 Xtra 的使用.....	121
3.9.1	数字视频的格式.....	94	5.3.4	工具型 Xtra 的使用.....	122
3.9.2	数字视频的操作.....	95	5.4	库调色板和行为检查器.....	122
3.10	本章小结.....	95	5.4.1	库调色板.....	122
3.11	思考题.....	96	5.4.2	行为检查器.....	123
第 4 章	Lingo 语言基础.....	96	5.4.3	行为检查器中的事件和操作.....	125
4.1	Lingo 简介.....	96	5.5	设置行为.....	126
4.1.1	Lingo 的基本功能.....	96	5.5.1	为精灵或帧设置行为.....	126
4.1.2	Lingo 脚本的类型.....	97	5.5.2	使用行为检查器设置行为.....	127
4.2	设置脚本编写窗口.....	99	5.5.3	改变已设置好行为的参数.....	127
4.3	Lingo 中的基本术语.....	100	5.5.4	改变行为的顺序.....	127
4.4	变量和列表的使用.....	101	5.6	本章小结.....	128
4.4.1	变量的使用.....	101	5.7	思考题.....	128
4.4.2	列表的使用.....	104	第 6 章	发布电影.....	129
4.5	导航命令 Go 和 Play.....	105	6.1	电影发布格式.....	129
4.6	条件控制语句.....	106	6.2	使用放映机.....	130
4.6.1	If 语句.....	106	6.2.1	创建放映机.....	130
4.6.2	Case 语句.....	108	6.2.2	更新电影.....	131
4.6.3	Repeat 循环语句.....	108	6.2.3	输出电影.....	132
4.7	事件、命令和函数.....	109	6.3	使用 Shockwave 电影.....	134
4.7.1	事件.....	109	6.3.1	设置电影的播放属性.....	134
4.7.2	命令.....	111	6.3.2	设置网络属性并预览电影.....	135
4.7.3	函数.....	112	6.3.3	Shockwave 电影的发布设置.....	136
4.8	Lingo 脚本的调试.....	112	6.3.4	发布 Shockwave 电影.....	138
4.8.1	消息 (Message) 窗口.....	113	6.4	本章小结.....	138
4.8.2	脚本 (Script) 窗口.....	113	6.5	思考题.....	139
4.8.3	调试 (Debugger) 窗口.....	114	第 7 章	基本动画技术.....	140
4.9	本章小结.....	116	7.1	预备知识.....	140
4.10	思考题.....	116	7.1.1	动画技术概述.....	140
第 5 章	插件和行为.....	117	7.1.2	控制面板的使用.....	141
5.1	关于 Xtra.....	117	7.2	帧连帧动画技术.....	142
5.1.1	Xtra 简介.....	117	7.2.1	人走路的动画.....	142
5.1.2	Xtra 的种类.....	118	7.2.2	花生长的动画.....	143
5.2	Xtra 的安装和管理.....	119	7.3	改进的帧连帧动画技术.....	144

7.3.1 飞机飞行的动画.....	144	第 10 章 图形图像处理.....	197
7.3.2 钟表走动的动画.....	145	10.1 绘图工具的使用.....	197
7.4 录制动画技术.....	146	10.1.1 使用画线工具.....	198
7.4.1 五星运动的动画.....	147	10.1.2 椭圆工具的使用.....	199
7.4.2 足球降落的动画.....	148	10.1.3 “矩形”工具的使用.....	201
7.4.3 鸡蛋跳到的动画.....	149	10.1.4 使用多边形工具.....	202
7.5 关键帧动画技术.....	150	10.2 显示图标的属性设置.....	202
7.5.1 关键帧与中间帧.....	151	10.2.1 使用过渡效果.....	206
7.5.2 小丑跳动的动画.....	151	10.2.2 图片的层次显示.....	208
7.5.3 篮球远去的动画.....	152	10.2.3 使用图像属性设置.....	209
7.5.4 文字变色的动画.....	153	10.3 相关的多媒体效果.....	212
7.5.5 汽车加速的动画.....	154	10.3.1 删除展示窗口中的对象.....	212
7.5.6 青蛙隐现的动画.....	155	10.3.2 声音图标.....	213
7.5.7 表针旋转的动画.....	156	10.3.3 视频图标.....	216
7.6 胶片环动画技术.....	157	10.3.4 数字电影图标.....	219
7.7 本章小结.....	158	10.4 动画制作.....	223
7.8 思考题.....	159	10.4.1 动画图标的属性和动画分类.....	223
第 8 章 Director MX 综合实例.....	160	10.4.2 Direct to Point 动画类型.....	223
8.1 创建演员.....	160	10.4.3 Direct to line 动画类型.....	227
8.2 编排剧本和舞台.....	161	10.4.4 Direct to Grid 动画类型.....	228
8.3 编写脚本.....	163	10.4.5 Path to End 动画类型.....	230
8.4 播放动画.....	171	10.4.6 Path to Point 动画类型.....	232
8.5 本章小结.....	172	10.5 本章小结.....	234
第二篇 多媒体编辑大师——Authorware 6.5.....	173	10.6 思考题.....	234
第 9 章 Authorware 6.5 简介.....	174	第 11 章 文字处理.....	236
9.1 Authorware 6.5 的启动.....	174	11.1 输入文字并设置显示样式.....	236
9.2 初识 Authorware 6.5 的窗口.....	175	11.1.1 输入文字.....	236
9.2.1 Authorware 6.5 的标题及菜单.....	176	11.1.2 文本显示属性的设置.....	238
9.2.2 Authorware 6.5 的系统工具栏.....	183	11.2 自定义文字样式.....	242
9.2.3 Authorware 6.5 的 系统图标工具栏.....	184	11.2.1 定义样式对话框中包含的内容.....	243
9.3 第一个感性的 Authorware 实例.....	184	11.2.2 样式定义对话框中 相关命令按钮的使用.....	244
9.4 文件的关闭、保存和打开.....	191	11.2.3 文本样式的应用.....	245
9.4.1 文件的保存.....	192	11.2.4 超文本链接.....	245
9.4.2 文件的关闭.....	192	11.3 使用外部文件.....	247
9.4.3 文件的打开.....	193	11.3.1 纯文本的外部文件直接引入.....	247
9.5 Authorware 6.5 的新功能.....	193	11.3.2 从剪贴板来输入文本文件.....	250
9.6 本章小结.....	196	11.4 本章小结.....	250
9.7 思考题.....	196		

11.5 思考题.....	250	自动控制.....	306
第 12 章 框架结构与分支结构处理.....	251	13.8.2 条件响应和按钮响应的 结合使用.....	310
12.1 创建分支路径.....	251	13.9 限时响应.....	314
12.1.1 计算图标.....	251	13.9.1 设置限时响应的属性.....	314
12.1.2 群组图标.....	253	13.9.2 限时响应实例.....	316
12.1.3 判断图标简介.....	254	13.10 本章小结.....	320
12.2 框架图标简介.....	258	13.11 思考题.....	320
12.2.1 进入画面.....	260	第 14 章 变量与函数.....	321
12.2.2 退出画面.....	261	14.1 变量.....	321
12.2.3 拖动条.....	261	14.1.1 系统变量.....	321
12.3 导航图标的属性设置.....	261	14.1.2 用户变量.....	325
12.3.1 导航图标.....	261	14.2 函数.....	327
12.3.2 文本之间的链接.....	265	14.2.1 系统函数.....	327
12.4 本章小结.....	269	14.2.2 用户函数.....	329
12.5 思考题.....	270	14.3 导入外部函数.....	329
第 13 章 交互响应处理.....	271	14.3.1 导入 Authorware 标准的 函数库文件.....	329
13.1 认识交互图标.....	271	14.3.2 从 Windows 标准的动态链 接库文件中导入外部函数.....	331
13.1.1 交互图标.....	272	14.3.3 ActiveX 控件的使用.....	332
13.1.2 交互类型.....	272	14.4 本章小结.....	336
13.1.3 响应分支路径.....	273	14.5 思考题.....	337
13.1.4 响应图标.....	273	第 15 章 库和模组.....	338
13.2 交互图标的属性设置.....	274	15.1 库简介.....	338
13.3 按钮响应.....	275	15.2 库的使用.....	338
13.3.1 按钮响应属性设置.....	275	15.2.1 新建库文件.....	339
13.3.2 按钮和光标的编辑方法.....	279	15.2.2 打开库文件.....	340
13.4 按键响应.....	284	15.2.3 向库中添加图标.....	340
13.4.1 按键响应的属性设置.....	284	15.2.4 从库中删除图标.....	341
13.4.2 按键响应的实例.....	284	15.2.5 使用库文件.....	341
13.5 热区响应.....	286	15.2.6 更新链接.....	342
13.5.1 设置热区响应属性.....	286	15.3 模组简介.....	343
13.5.2 热区响应的实例.....	288	15.4 模组的使用.....	343
13.6 热对象响应.....	291	15.4.1 创建模组.....	344
13.6.1 独立对象的热对象响应.....	292	15.4.2 使用模组.....	344
13.6.2 非独立对象的热对象响应.....	295	15.4.3 加载模组.....	345
13.7 目标区域响应.....	298	15.4.4 卸载模组.....	345
13.7.1 设置目标区域响应的属性.....	298	15.4.5 转换模组.....	345
13.7.2 目标区域响应的实例.....	300		
13.8 条件响应.....	306		
13.8.1 利用条件响应实现程序的			

15.5 本章小结.....	346	常用图像文件格式介绍	395
15.6 思考题.....	346	18.2.3 一些影视术语	398
第 16 章 使用知识对象	347	18.2.4 Adobe Premiere 6.5 的 使用背景.....	399
16.1 认识知识对象.....	347	18.3 Adobe Premiere 6.5 新特性介绍	403
16.2 使用 Application 知识对象 创建应用程序.....	348	18.4 本章小结	404
16.3 使用 Login 知识对象创建登陆程序...	356	18.5 思考题.....	404
16.4 使用 Message Box 知识对象 创建标准对话框.....	361	第 19 章 过渡效果应用	405
16.5 使用 Find CD Drive 知识对象 获得 CD 所在的盘符	366	19.1 过渡效果的使用	405
16.6 使用 Browse Folder Dialog 知识对象选择文件路径	368	19.2 过渡效果.....	406
16.7 本章小结.....	370	19.2.1 3D Motion (3D 运动类)	407
16.8 思考题.....	370	19.2.2 Iris (图形类)	410
第 17 章 Authorware 6.5 综合实例	371	19.2.3 Map (地图类)	413
17.1 制作拼图游戏.....	371	19.2.4 Page Peel (翻页过渡类) ..	414
17.1.1 程序初始化.....	371	19.2.5 Slide (滑动过渡类)	418
17.1.2 系统自带 File 菜单的删除..	372	19.2.6 Special Effect (特殊效果过渡)	421
17.1.3 制作菜单	373	19.2.7 Stretch (伸展过渡类)	427
17.1.4 制作拼图图案.....	373	19.2.8 Wipe (扫除过渡类).....	427
17.1.5 制作拼图交互.....	376	19.2.9 Zoom (缩放过渡类)	431
17.2 猜测动物的位置.....	380	19.2.10 Dissolve (融解过渡类) ..	434
17.2.1 设计背景和添加图片	380	19.2.11 QuickTime (QuickTime 过渡类)	436
17.2.2 利用随机函数生成 老虎要走的位置.....	381	19.3 本章小结	437
17.2.3 定义交互响应.....	382	19.4 思考题.....	438
17.2.4 设置运动路径.....	387	第 20 章 视频和音频滤镜	439
17.2.5 对用户选择进行判断.....	389	20.1 Adobe Premiere 6.5 中的滤镜	439
17.2.6 跳转设置	389	20.1.1 泪眼中的车赛	440
17.2.7 运行程序	390	20.2 视频滤镜技术	441
17.3 本章小结.....	391	20.2.1 Adjust 微调滤镜技术	441
17.4 思考题.....	391	20.2.2 Blur 滤镜技术.....	444
第 三 篇 视频编辑利器——Premiere 6.5.....	392	20.2.3 Transform 滤镜	447
第 18 章 Premiere 6.5 简介.....	393	20.2.4 镜头扭曲滤镜技术	450
18.1 关于 Adobe Premiere.....	393	20.3 音频滤镜技术	455
18.2 计算机影视制作的基础知识.....	395	20.3.1 Channel 滤镜技术.....	456
18.2.1 帧和帧速率.....	395	20.3.2 Effects 滤镜技术.....	457
18.2.2 Adobe Premiere 6.5 中		20.3.3 Reverb & Delay 滤镜技术...459	

20.3.6 EQ 类滤镜技术	464	23.3.2 矩形	505
20.3.7 Direct-X	466	23.3.3 三角形、弧形和椭圆	506
20.4 本章小结	466	23.4 字幕的叠加	506
20.5 思考题	466	23.4.1 字幕与视频镜头的叠加	506
第 21 章 透明叠加特技	467	23.5 字幕制作实例与技巧	514
21.1 认识叠加设置窗口	467	23.5.1 制作滚动字幕效果	514
21.2 各种透明叠加方式	468	23.5.2 制作放大镜效果	517
21.2.1 色键透明	468	23.6 本章小结	520
21.2.2 Luminance 明度键透明	473	23.7 思考题	520
21.2.3 Alpha 通道透明	474	第 24 章 节目输出	521
21.2.4 混合透明	478	24.1 常见压缩编码器	522
21.2.5 遮罩透明	479	24.1.1 Video for Windows 视频格式编码器	522
21.3 本章小结	484	24.1.2 Quick Time 视频格式 压缩编码器	523
21.4 思考题	484	24.2 输出影片的类型	524
第 22 章 动画效果应用	485	24.2.1 输出节目为 Windows 标准视频格式	524
22.1 运动设置窗口简介	485	24.2.2 输出为网络点播格式 1	527
22.1.1 运动设置窗口简介	485	24.2.3 输出为网络点播格式 2	528
22.1.2 设置运动	487	24.2.4 Advanced Realmedia Export ...	529
22.2 调节运动上的点	490	24.2.5 输出 Edl 序列	530
22.3 本章小结	492	24.3 批处理输出节目影片	532
22.4 思考题	492	24.4 本章小结	534
第 23 章 字幕制作	493	24.5 思考题	534
23.1 字幕设计器	494	第 25 章 Premiere 6.5 综合实例	535
23.1.1 字幕的类型和模板选择区	494	25.1 实例说明	535
23.1.2 字幕设计的工具栏	496	25.2 制作步骤	536
23.1.3 工作区	496	25.2.1 准备素材	536
23.1.4 对象属性控制区	497	25.2.2 字幕美化 (Zoom Trails 过渡)	537
23.1.5 样式库	497	25.2.3 主题部分制作	540
23.1.6 变形属性区	499	25.2.4 背景制作	541
23.2 滚动字幕制作	500	25.2.5 影片链接制作— 虚拟片段的使用	542
23.2.1 新建字幕	500	25.2.6 加入音频	544
23.2.2 选择字幕类型和模板	501	25.2.7 预览输出	545
23.2.3 输入文字	501	25.3 本章小结	545
23.2.4 改变文字的间距和行距	502	25.4 思考题	545
23.2.5 给文字添加轮廓线	503		
23.2.6 设置字幕的阴影	503		
23.2.7 设置字幕的滚动	504		
23.3 设计图形对象	504		
23.3.1 花样文字	505		

第一篇

动画制作高手——Director MX

- 第1章 Director 简介
- 第2章 Director MX 的基本要素
- 第3章 图形制作和多媒体组件
- 第4章 Lingo 语言的应用
- 第5章 插件和行为
- 第6章 发布电影
- 第7章 基本动画技术
- 第8章 Director MX 综合实例

Director MX 是美国 Macromedia 公司开发的动画制作软件，由于其强大的动画制作功能受到广大用户的欢迎。近几年来，Director 不断地推出新版本，版本的不断更新给用户提供了更为广阔的创作空间和创作环境。越来越多的艺术家、广告设计人员、网站制作人员都把它作为重要的助手，从而也使 Director 在动画制作领域一直保持领先地位。

在本篇中笔者用了 8 章篇幅介绍了 Director 的基础知识、基本要素、图形制作和多媒体组件、Lingo 语言、插件和行为的使用，以及电影发布方法，同时还给出了大量的基本动画实例和综合动画实例，较全面地介绍了 Director MX 的基本功能，相信读者在学习完本篇后会熟练地掌握其基本用法。

第 1 章介绍了 Director MX 的基础知识。除了介绍 Director MX 的功能以及一些基础知识外，还介绍了 Director MX 中各个菜单命令的功能以及使用方法。

第 2 章介绍 Director MX 的基本要素：演员、舞台、剧本以及精灵，它们的创建和设置是制作电影动画的关键。

第 3 章介绍 Director MX 的图形制作功能以及 Director MX 中的各个多媒体组件。首先介绍了各种图形制作工具的功能以及使用方法，然后分别对 Director 电影动画中音频和视频的使用和设置进行了介绍。音频和视频对于增强动画的表现力都能起到很重要的作用。

第 4 章介绍了 Lingo 语言的使用。Lingo 语言是 Director 独有的动画编程语言，如果在 Director 电影动画中能够灵活使用 Lingo 语言，则可以在很大程度上增加电影动画的交互功能，从而提高电影动画作品的质量。

第 5 章介绍了插件和行为的使用。插件可以在一定程度上扩展 Director 的动画制作功能，行为则可以在一定程度上代替 Lingo 语言。

第 6 章介绍电影动画的发布方法。放映机和 Shockwave 电影是 Director 电影动画发布的两种主要格式，因此应熟练掌握。

第 7 章介绍 Director 电影动画的基本制作方法，本章可以说是本篇中最关键的内容。

第 8 章介绍一个大型的动画实例，供用户作为练习参考。

第 1 章 Director MX 简介

教学目标:

掌握使用 Director 制作电影动画的基本原理、过程以及 Director MX 的基本要素, 同时还需要掌握 Director MX 中各个菜单基本操作和功能的使用。

对于本章的教学目标, 只要多上机操作就能够达到。

教学重点与难点:

Director MX 的特点和新增功能

Director MX 的工作原理

使用 Director MX 进行电影动画创作的基本要素

Director MX 中各个菜单和工具栏的使用及其相应功能

1.1 Director MX 的特点和发展历史

随着计算机技术的不断发展和完善, 多媒体技术日益深入到我们日常生活中的每一个角落。所谓的多媒体, 就是多种媒体形式的复合体, 它包括复杂的声音、视频等。正是基于人们对多媒体技术的迫切需要, 计算机软件市场上才涌现出了不少的多媒体制作软件, 例如 Flash、LiveMotion、Authorware、Firework 以及 Director 等, 在这些功能相似的多媒体制作软件中, Director 以其简单易用、功能强大的特点脱颖而出, 赢得了广大多媒体爱好者的喜爱, 尤其是在大型多媒体电影动画制作方面, Director 的功能更是远远超出其他任何一种多媒体制作软件。



1.1.1 Director MX 的特点

Director MX 之所以能从众多的多媒体制作软件中脱颖而出, 主要是因为它具有许多其他多媒体制作软件所没有的特点, 这些特点主要表现在以下的 3 个方面。

1. 功能强大

多达 1000 个的影片通道是 Director MX 功能强大的重要原因。正因为有如此多的通道数, 使得我们可以使用 Director MX 进行多线程电影动画的创作, 从而使制作出来的多媒体作品也更加丰富多彩, 这就使得其他多媒体制作软件相形见绌。

2. 网络优势

Director MX 提供了丰富的网络支持功能, 而其他多媒体制作软件是做不到这一点的, 同时, 虚拟现实技术的加盟使得 Director MX 的网络特点更是其他多媒体制作软件所不可能拥有的。

3. 兼容性强和多平台工作

Director MX 具有非常优秀的兼容性,它可以与其它多媒体制作软件配合起来使用,例如 Flash、Authorware、Photoshop 等。另外,Director MX 还可以被安装到 4 个操作系统平台上:68KMacintosh、Power Macintosh、Windows 95 和 Windows NT。这一强大的跨平台操作的特点,可以使得在某一操作平台上创作出来的 Director MX 电影能够在其他操作平台上播放。



1.1.2 Director 的发展历史

Director 是美国 Macromedia 公司的产品,其全称为 Macromedia Director,从诞生到现在,它共经历了十几年的风风雨雨,在这十几年中,Director 一直处于多媒体制作行业的领先地位。

最初 Macromedia 公司并不是叫做 Macromedia 公司,而是叫做 Macromind 公司。大约在 1985 年,Macromedia 公司收购了开发 Authorware 软件的公司,此时,Macromedia 公司即正式更名为 Macromedia 公司。另外,最初 Director 这一软件也并不是叫做 Director,而是叫做 Video Works,并且,当时 Director 也没有 Windows 版本,而只有 Macintosh 版本,直到 1989 年,Macromedia 公司在升级 Video Works II 的时候,才将其正式更名为 Director,即 Director 1.0。自此之后,Macromedia 公司即不断地升级 Director,并增强其电影动画制作功能。

1991 年,Director 升级到 2.0 版本,这是 Director 发展历史上的一次比较重大的升级,因为 Macromedia 在 Director 2.0 中增添了 Lingo 脚本编程语言,该语言的诞生为编制交互式的动画提供了有利的保障。

1992 年,3.0 版本的 Director 面世,并开始支持 QuickTime 动画视频文件,同时,Director 中的 Lingo 脚本编程语言的功能也大大地提高了,由此,Director 即开始在媒体制作行业崭露头角。

1994 年,是 Director 这一软件发生划时代变革的年份,Macromedia 公司同时推出了 Director 的 Macintosh 版本和 Windows 版本,Director 真正成为一个可以跨平台操作的多媒体制作软件,从而突破了只能运行于 Macintosh 操作系统的限制。

1995 年,Macromedia 公司推出了 Shockwave For Director,这一重大举措使 Director 的网上应用成为可能。1997 年,6.0 版本的 Director 面世,这使 Director 的网络功能更加完善。

1998 年,Macromedia 公司推出 Director 7.0,同时推出 Shockwave 7.0,其中 Director 7.0 更加侧重与因特网相结合的功能,例如浏览器预览、HTML 改进支持等。

2000 年,Macromedia 公司推出 Director 8.0,使用 Director 8.0,我们既可以在因特网上对所创作的电影进行浏览,也可以在本地磁盘上使用独立的放映机对电影进行浏览。

2001 年,Director 8.5 推出,在保持老版本 Director 功能的基础上,Macromedia 公司在 Director 8.5 中加入了支持 3D 动画的功能,同时,还增强了 Director 对 Shockwave 电影、Flash 5 动画等的支持功能。

2002 年底,Macromedia 公司推出最新版本的 Director MX,即 Macromedia Director MX。

使用 Director MX, 我们不仅可以创作和控制各种类型的多媒体文件, 还可以任意地对所创作的多媒体作品跨平台发布和播放。

总之, Macromedia Director MX 从一诞生开始, 就一直处于多媒体制作软件的领先地位。



1.1.3 Director MX 的新增功能

在 Director MX 中, Macromedia 公司为其增加了许多新的功能, 这些新增的功能, 不仅使得 Director MX 的功能更加强大, 而且使得 Director 与 Macromedia MX 产品家族中的其他产品的结合更加紧密。

Director MX 的新增功能主要包括以下几点。

1. 支持 Flash MX 动画

在所创作的多媒体电影动画作品中, 不仅可以导入 Flash MX 动画文件, 还可以在 Director MX 中启动 Flash MX 并对导入的 Flash MX 动画进行编辑, 另外, 在 Director MX 中, 还可以使用更加强大的 Lingo 语言对所导入的 Flash MX 动画进行控制。

2. 集成了 Macromedia 的服务器技术

Director MX 增加了对 Macromedia Flash Communication Server MX 支持, 这样, 在使用 Director MX 制作电影动画的时候, 我们可以使用 Macromedia Flash Communication Server MX 所提供的功能来访问 USB 或 FireWire 摄像头。

3. 先进的调试功能

在 Director MX 中, 先进的脚本调试功能使得面向对象的 Lingo 脚本语言的功能更加强大。Director MX 为我们提供了非常先进的专业级调试窗口布局, 这在很大程度上提高了我们调试脚本的效率。

4. 新的对象检查器

具备有数据浏览功能的对象检查器使得我们可以检查脚本实例中几乎所有的属性以及 3D 演员和 Flash MX 精灵之间所有元素的继承性, 同时, 其快速检查和修改所有电影元素的功能使得调试和修改电影中元素的时间大大减少。

5. 支持 QuickTime 6

Director MX 对 QuickTime 6 的支持使得我们在所创作的多媒体电影动画中可以结合使用 QuickTime 6 的一些特点, 包括对流式 MPEG4 视频以及 MP3 音频的支持等。

6. 支持 Macintosh OS X

Director MX 对 Macintosh OS X 的支持使得我们可以在所创作的多媒体电影动画中使用 Mac OS X 和苹果机操作系统创建 Director MX 元素, 同时, 在 Director MX 中, 我们还可以对将要在 Mac OS X 上播放的多媒体文件进行编辑。

7. 脚本窗口和调试窗口的结合

在 Director MX 中, 脚本窗口和调试窗口已经结合为一个窗口, 这样, 我们只需要在一个窗口中进行操作就可以实现脚本的调试、浏览以及编辑等操作。当 Director 遇到 Lingo 脚本错误或断点的时候, 脚本窗口即切换到调试窗口。

8. 可以创建能够被残疾人欣赏的多媒体作品

在 Director MX 中, 使用跨平台的 Speech Xtra 以及拖放型的行为, 我们可以创建供残疾人欣赏的多媒体作品。

9. 可自定义的工作区窗口

我们可以根据自己的习惯, 对 Director MX 的工作区进行自定义, 从而提高创作多媒体作品的效率。

1.2 Director MX 的工作方式

学习任何一种软件, 有一些基本的软件知识和概念是非常必要的, 本节将系统地介绍 Director MX 的工作原理、用 Director MX 进行多媒体电影动画创作的基本要素以及 Director MX 中各个菜单和工具栏的使用。

1.2.1 Director MX 的工作原理

Director MX 的任何一个用户都可以被称作导演。导演根据作品创作的需要导入各种演员, 并把它们存放在演员表 (Cast) 窗口中, 然后根据剧本的需要, 在剧本 (Score) 窗口中设置并记录各个演员在舞台上的出场顺序及在舞台上的动作, 完成上述操作步骤以后, 再利用控制面板 (Control Panel) 在舞台上播放影片。

图 1-1 所示即为导演根据剧本的需要所导入的各个演员, 图 1-2 为导演根据剧本设置并记录好的演员出场顺序及在舞台上的动作。

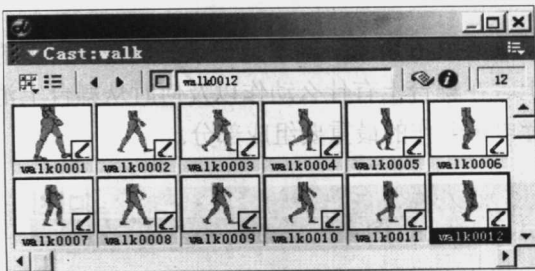


图 1-1 剧本引入演员

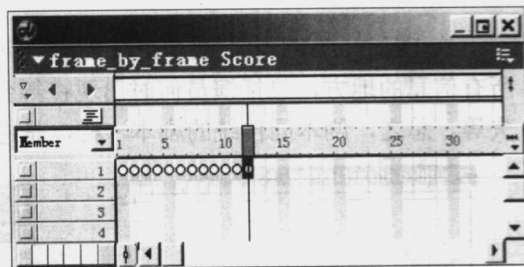


图 1-2 记录好的演员出场顺序

1.2.2 Director MX 的基本工作要素

要使用 Director MX 来创作电影, 理解 Director MX 中的基本工作要素是制作 Director MX 电影的第一步。只有对基本工作要素有了基本的了解之后, 进一步学习和使用 Director MX 才会更有利。