

多媒体
计算机
软件制作

上机实习指导

主编
季平

学林出版社

计算机多媒体软件制作上机实习指导

主编：季 平

学 林 出 版 社



计算机多媒体软件制作上机实习指导

主 编——季 平

责任编辑——曹坚平

封面设计——徐蔚桦 肖 菁

出 版——学林出版社 (上海钦州南路 81 号)

电话: 64515005 传真: 64515005

发 行——新华书店上海发行所

学林图书发行部 (文庙路 120 号)

电话: 63779027 传真: 63768540

印 刷——上海天华印刷厂

开 本——787 × 1092 1/16

印 张——7

字 数——12 万

版 次——1999 年 3 月第 1 版第 1 次印刷

印 数——5000

书 号——ISBN 7 - 80616 - 679 - 3 / G·180

定 价——18.00 元

(本书配有实习盘,每盘定价 15 元。需者可去电去信联系:浦东新区民生路上海海运学院内育海楼 401 季平先生
电话:58855200 × 3198 BP:126 × 907234)

编者的话

在 80 年代, 计算机刚开始在国内普及时, BASIC 语言曾经是中国人学计算机的入门课程, 大多数人本以为只要学了 BASIC 语言就能使用计算机了, 但结果是绝大多数人学了 BASIC 语言后仍不能使用计算机。到了 90 年代初期, 随着 PC 机的普及, 人们认识到计算机入门应从学习基本的操作开始, 而不是从学习如何编写程序开始, 于是当时出现了比较流行的几门入门课程: DOS、FOXBASE 和 WPS 等, 培训这类课程的培训班如雨后春笋般地发展起来。其中一部分人在学完了这些课程后确实掌握了使用计算机来做一些简单的数据库管理以及在计算机上编写一些文章, 并且不少人认为, 能在计算机打几个字就算是会使用计算机了。但大多数学过以上课程的人仍不能独立地操作计算机, 其原因很简单, 那就是命令记不住。到了 90 年代下半期, 当 WINDOWS 作为 PC 机的主导操作系统后, 新一轮的计算机入门课程又出现, 那就是 WINDOWS、WORD、EXCEL 等等。由于这些软件的使用不需要死记硬背许多命令, 大多数学过这类课程的人或多或少地会操作计算机了, 于是计算机初级、中级、办公自动化等培训班遍地开花, 计算机也成了各类人士掌握现代化知识的必备课程。当不少人学完了计算机初级、中级、办公自动化等课程后突然发现自己使用计算机的水平仍处在打字、做表的初级阶段, 难道计算机就只能用来打打字、做做表吗? 是不是应当再学一点别的什么呢? 许多人觉得茫然, 无从下手。

编制计算机软件, 一直是许多初学计算机人员望而生畏的事, 尤其是多媒体软件, 更是令人感到其编制过程深奥莫测。许多年轻人学完了计算机初中级课程后总想自己能编制一些软件, 但使用计算机高级语言编制程序的难度使未经过大学专门培训的学子不敢涉足这一领域。然而如今, 面向对象的多媒体软件制作工具诞生了, 它使得制作一个多媒体软件就像在计算机上编写一篇文章那么简单。本书所要介绍的 Director 就是用来制作多媒体软件的工具, 读者只要会操作 WINDOWS, 就可以在本书的指导下学习如何制作多媒体软件。

《计算机多媒体软件制作上机实习指导》是为《计算机多媒体软件制作教程》编写的上机实习教材, 在编写过程中考虑到部分读者手中可能没有《计算机多媒体软件制作教程》一书, 本上机实习指导也可以单独作为边做边学 Director 的实用教材。本上机实习指导适用于中专、职校、技校的学生学习“计算机多媒体软件制作”课程, 也可作为其他行业人员学习计算机多媒体软件制作的参考教材。

和本书配套的有上机实习盘, 盘中不仅有供实习的原始文件, 还有已经制作完成的各个“实验”, 读者在做“实验”时如果不能正确地做完整个实验, 可以将相应的文件调入, 看看已经做好的文件, 再找到问题出在哪里; 另外, 也可以在做一个“实验”前将相应的文件调入并运行之, 看一看运行结果, 然后再做这个实验, 这对于做好一个实验是很有帮助的。为了满足不同读者的需要, 作者还制作了一张实习光盘, 在光盘中除有本书中所有的实验外, 还有大量的素材

文件和范例。

本上机实习指导由以下人员完成：

- 1、季平担任主编，戴玉珍担任副主编；
- 2、第 2 章和第 3 章中的部分实验由戴玉珍编写，第 5 章由张充编写，其余部分由季平编写；
- 3、审稿由季平负责；
- 4、文字录入、排板及图像制作由王代娣、裴丽娟、陆沈泉、平国等完成；
- 5、书中所有实验和实习盘中的所有素材全部由上海易美计算机有限公司制作和验证。

由于本教程编写时间很短，加上作者水平有限，书中可能会有一些错漏，恳请专家和读者批评指正。

作 者

1998 年 12 月 30 日

目 录

第一章	Director4.0 的基本操作及技巧.....	1
实验一	Director4.0 的启动及退出.....	1
实验二	主要窗口的打开与关闭.....	3
实验三	控制面板的使用.....	10
第二章	画板的基本操作及技巧.....	13
实验一	绘图工具的使用.....	13
实验二	画 树.....	19
实验三	画月亮.....	20
实验四	画影子.....	22
实验五	凹凸键的画法.....	23
第三章	角色库(Cast)的基本操作及技巧.....	27
实验一	各种角色的生成与引入.....	27
实验二	角色库参数的设定.....	30
实验三	角色的编排.....	31
实验四	角色的复制与删除.....	33
实验五	角色的查找.....	34
实验六	文本角色转换为图像角色.....	37
实验七	改变图形角色的属性.....	39
实验八	角色定位.....	40
第四章	平面动画制作基础.....	44
实验一	时空转换法.....	44
实验二	关键画面法 1.....	45
实验三	关键画面法 2.....	46

实验四 循环电影法 1	48
实验五 循环电影法 2	49
实验六 多层次不同速移动动画	51
实验七 实时录制法	52
实验八、自动生成法	53
第五章 动画的特殊效果	55
实验一 融合度 (Blend)	55
实验二 不同 Ink 效果的应用	57
实验三 留轨迹、可移动和可编辑	58
实验四 节奏通道的使用	59
实验五 调色板通道和转场通道的使用	61
第六章 Lingo 语言应用	63
实验一 交互式 (鼠标控制) 1	63
实验二 交互式 (鼠标控制) 2	65
实验三 交互式 (鼠标控制) 3	67
实验四 交互式文本	69
实验五 动态刷新域中的信息	71
实验六 动态曲线	72
实验七 控制改变 Sprite 颜色和融合度	74
实验八 闯迷宫	75
实验九 拖曳游标改变音量	77
实验十 声音的淡出与淡入	79
实验十一 同时播放两个声音的音量控制	80
实验十二 炮打飞机游戏	81
第七章 建立脱离 Director 平台的文件	85
实验一 建立 AVI 文件	85
实验二 建立 BMP 文件	87
实验三 建立 EXE 文件	88
附录一 Director 菜单中英文对照	91

File (文件)	91
Edit (编辑)	91
Window (窗口)	92
Cast (角色)	92
Score (分镜头)	93
Text (文本)	93
Paint (画板)	94
Effects (效果)	94
Lingo	95
Palette (调色板)	95
Help (帮助)	95
附录二 计算机多媒体软件制作技能标准 (初 级)	96
一、定义	96
二、适用范围	96
三、相应等级	96
四、培训学时	96
五、技能标准	96
附录三 选择题模拟试卷	98
附录四 制作题模拟试卷 1	103
附录五 制作题模拟试卷 2	105

第一章 Director4.0 的基本操作及技巧

实验一 Director4.0 的启动及退出

一、实验内容

Director 4.0 的启动及退出。

二、实验目的

掌握 Director 4.0 的启动、退出及运行方式。

三、实验步骤

1、开机进入 Win95。

2、将鼠标位于 **开始** 按钮上，单击鼠标左键且按住鼠标左键不放，打开菜单，如图 1-1-1 所示，移动鼠标至 **程序(P)** 选项，打开“程序”菜单；继续移动鼠标至 **Macromedia** 选项，打开“Macromedia”菜单；再继续移动鼠标至 **Director 4.0** 选项，单击鼠标左键，即可打开 Director 4.0 软件。连续操作步骤详见图 1-1-2 所示：



图 1-1-1

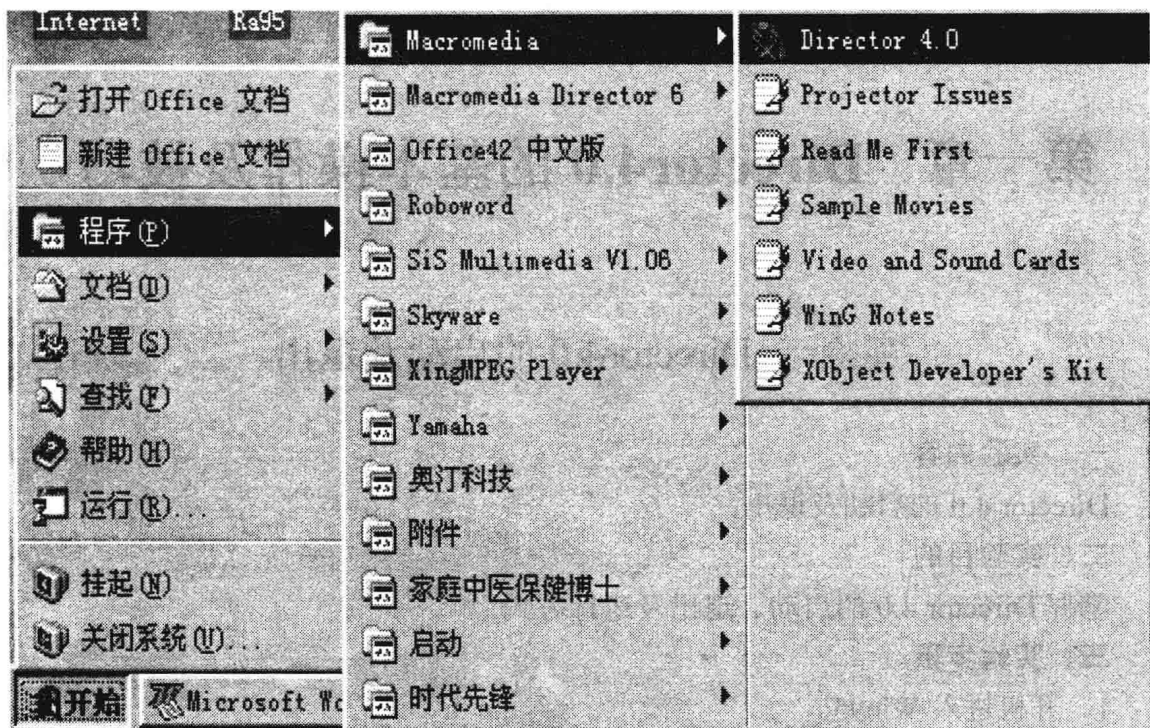


图 1-1-2

3、打开的 Director 4.0 软件窗口如图 1-1-3 所示：

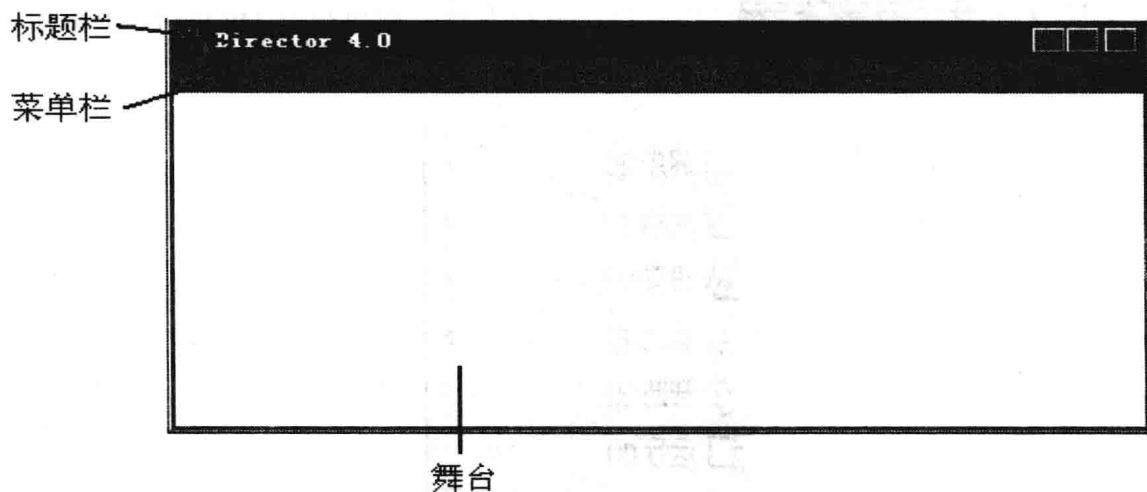
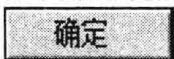


图 1-1-3

4、退出 Director 4.0，单击窗口右上角  按钮，可能会出现如图 1-1-4 所示的对话框，若要存盘，则单击  按钮，此时会出现如图 1-1-5 所示的对话框，在文件名下的文本框中输入文件名，单击  按钮。若不

要存盘，则单击 **Don't Save** 按钮。

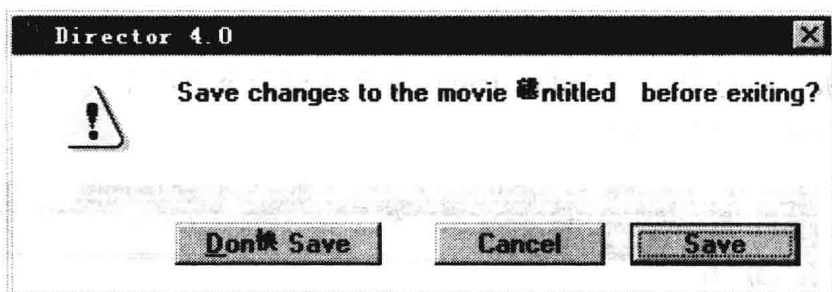


图 1-1-4

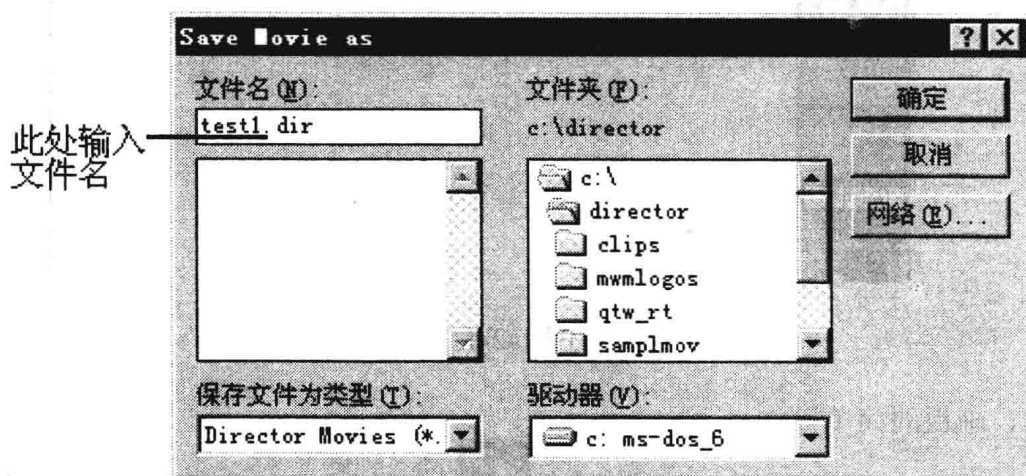


图 1-1-5

四、实验小结

打开、退出 Director 4.0 软件除了上述的方法以外，还有以下方法：

- 1、打开：开机进入 Win95，双击快击键导演椅  Director4.0 即可打开 Director 4.0 软件。
- 2、退出：执行菜单 File/Exit 命令。

实验二 主要窗口的打开与关闭

一、实验内容

Director 4.0 的基本操作。

二、实验目的

掌握主要窗口的打开方法。

三、实验步骤

打开画板：执行菜单 **Window/Paint** 命令（使命令前产生 ‘√’），系统给出“画板”窗口如图 1-2-1 所示：

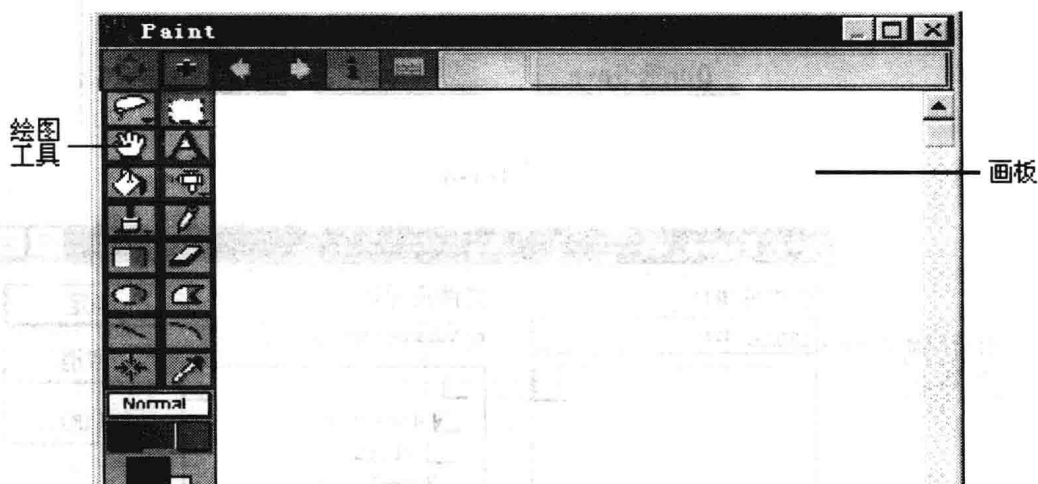


图 1-2-1

2、画板的简单操作：

(1) 画一空心圆：单击椭圆工具  按钮的左边，将鼠标位于画板中，按住鼠标左键不放，向右下移动鼠标，放开鼠标左键，画得一空心圆。

(2) 画一实心圆：单击椭圆工具  按钮的右边，按住鼠标左键不放，向右下移动鼠标，放开鼠标左键，画得一实心圆。结果如图 1-2-2 所示。

3、关闭画板：单击画板窗口右上角  按钮。

4、打开角色库：执行菜单 **Window/Cast** 命令（使命令前产生 ‘√’），系统给出“角色库”窗口如图 1-2-3 所示。

5、角色库的简单操作：画板上的任何操作都会自动记录在角色库中，在图 1-2-3 中可见角色窗口 1 中已记录了“圆”的角色。执行菜单 **Window/Paint** 命令，重新打开画板，单击  按钮，单击矩形工具  按钮的左边，画一空心矩形；单击矩形工具  按钮的右边，画一实心矩形，则角色窗口 2 中将记录“矩形”的角色。

6、关闭角色库：单击角色库窗口右上角  按钮。

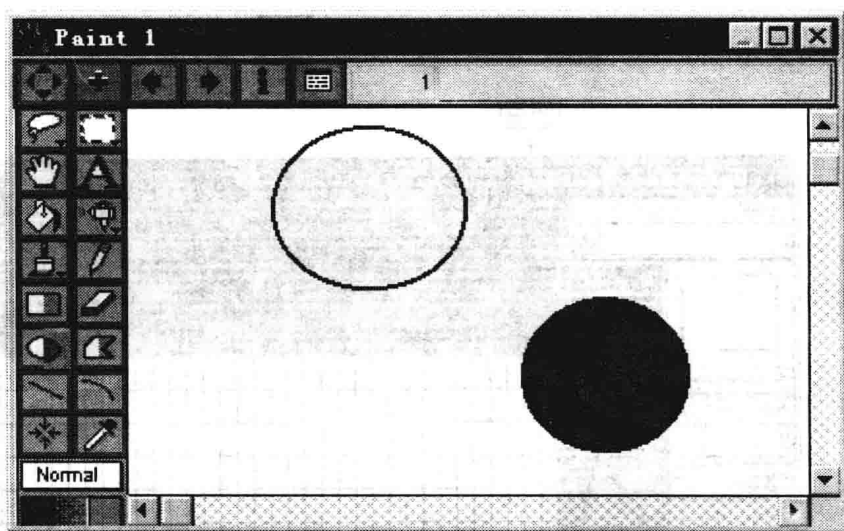


图 1-2-2

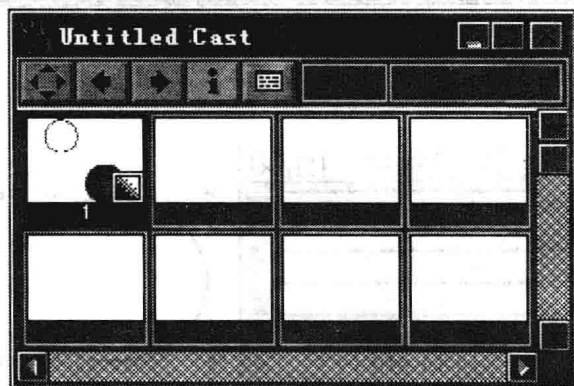


图 1-2-3

7、打开分镜表：执行菜单 Window/Score 命令（使命令前产生 ‘√’），系统给出“分镜表”窗口如图 1-2-4 所示：

8、分镜表的简单操作：执行菜单 Window/Cast 命令，再打开角色库，适当改变分镜表与角色库窗口的大小，并使两个窗口左右排列，角色库在左，分镜表在右，将鼠标位于角色 1（椭圆）上（或单击角色 1，将鼠标位于  按钮上），按住鼠标左键不放，移动鼠标，将其拖进通道 1、画面 1 单元，放开鼠标左键，此时通道 1、画面 1 单元便会出现角色 1 序号，同时，该角色会出现在舞台上，结果如图 1-2-5 所示。

9、关闭分镜表：单击分镜表窗口右上角  按钮。

10、打开文本窗口：执行菜单 Window/Text 命令（使命令前产生 ‘√’），系统给出“文本”窗口，输入文字：“Director4.0”，结果如图 1-2-6 所示。

11、关闭文本窗口：单击文本窗口右上角  按钮。

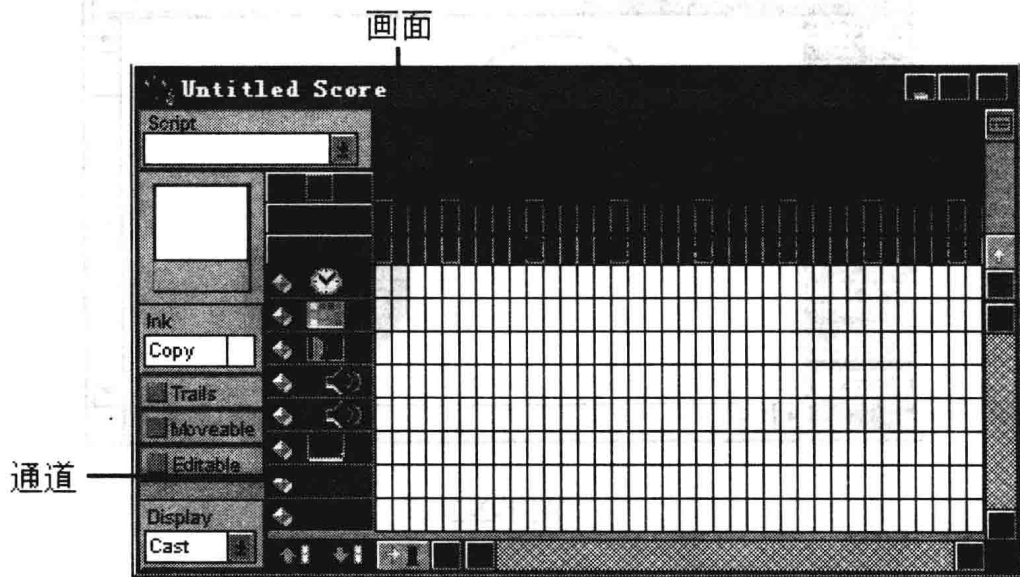


图 1-2-4

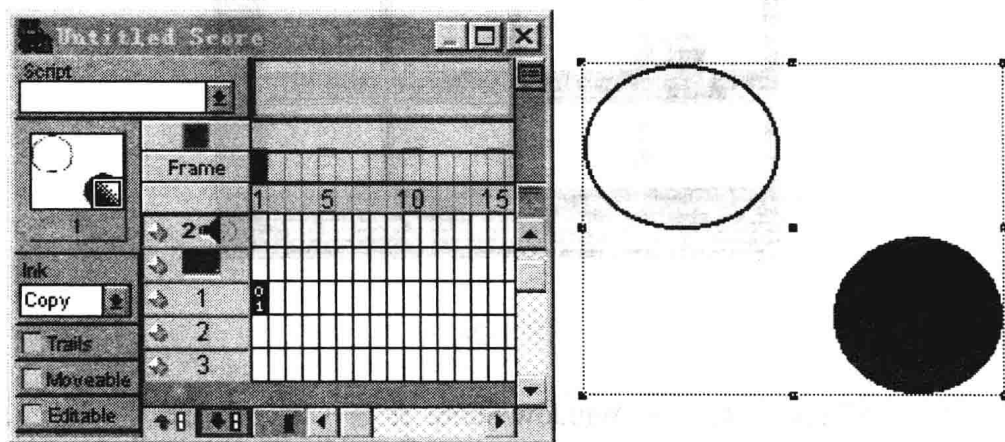


图 1-2-5

12、打开信息窗口：执行菜单 Window/Message 命令（使命令前产生 ‘√’），系统给出“Message”窗口如图 1-2-7 所示。

13、信息窗中的简单操作：在插入点输入如下信息：“put the time”，按回车；“put the long time”，按回车。显示结果如图 1-2-8 所示。

14、关闭信息窗口：单击信息窗口右上角  按钮。

15、打开工具箱：执行菜单 Window/Tools 命令（使命令前产生 ‘√’），系统给出“控制面板”窗口如图 1-2-9 所示。

文字写入部位

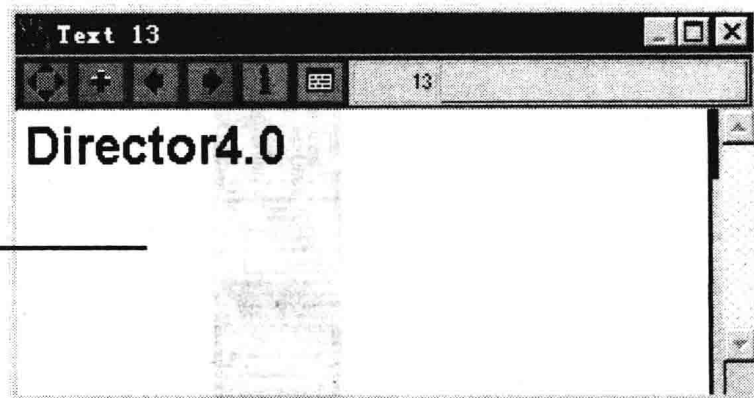


图 1-2-6

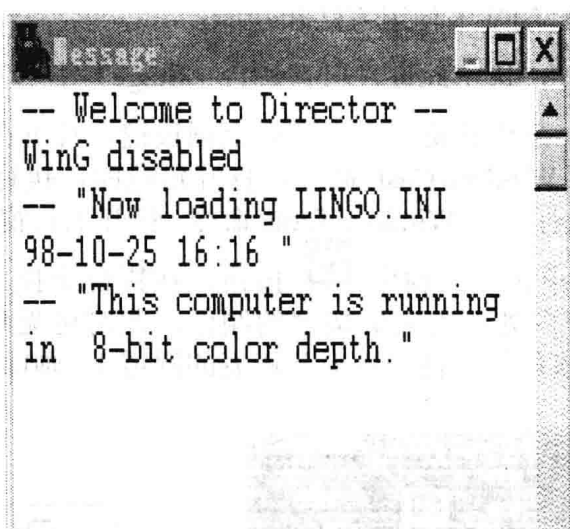


图 1-2-7

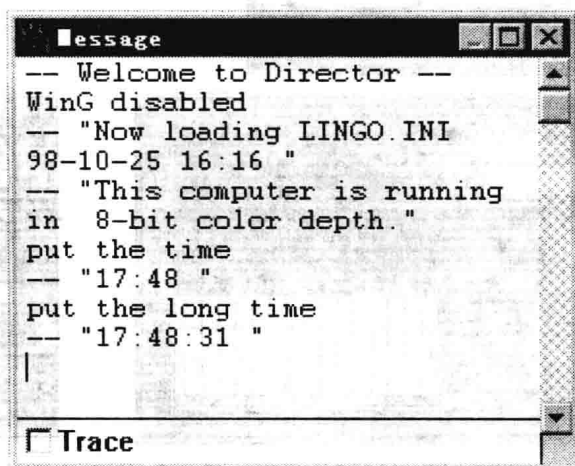


图 1-2-8

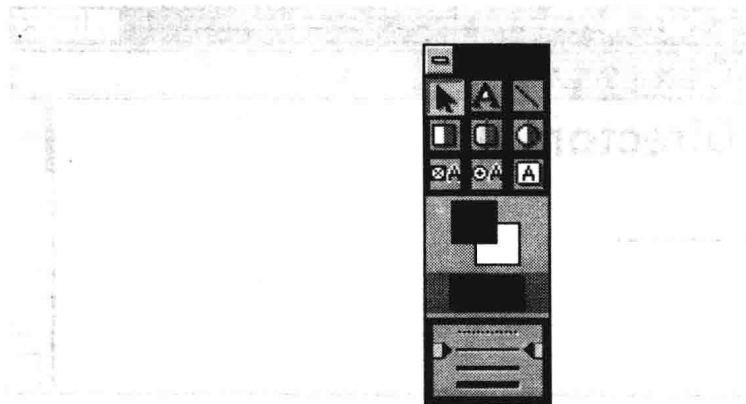


图 1-2-9

16、工具箱中工具的基本使用方法和功能：

：“文本键”，选中此键，可在舞台（Stage）上书写文本。

：“按键”，选中此键，可在舞台上画按键，且可在按键内输入文字。

举例：执行菜单 **Window/Cast** 命令，打开角色库，执行菜单 **Window/Score** 命令，打开分镜表，执行菜单 **Window/Tools** 命令，打开工具窗，执行菜单 **Text/Size** 命令，选 24 point，单击工具窗中  按钮，在舞台上拉出一矩形框，输入：“Play”，单击舞台空白处，击完成按键的制作，此时可见角色库中已自动生成了一按键角色，同时该角色已自动进入分镜表的通道 1、画面 1 单元，如图 1-2-10 所示。

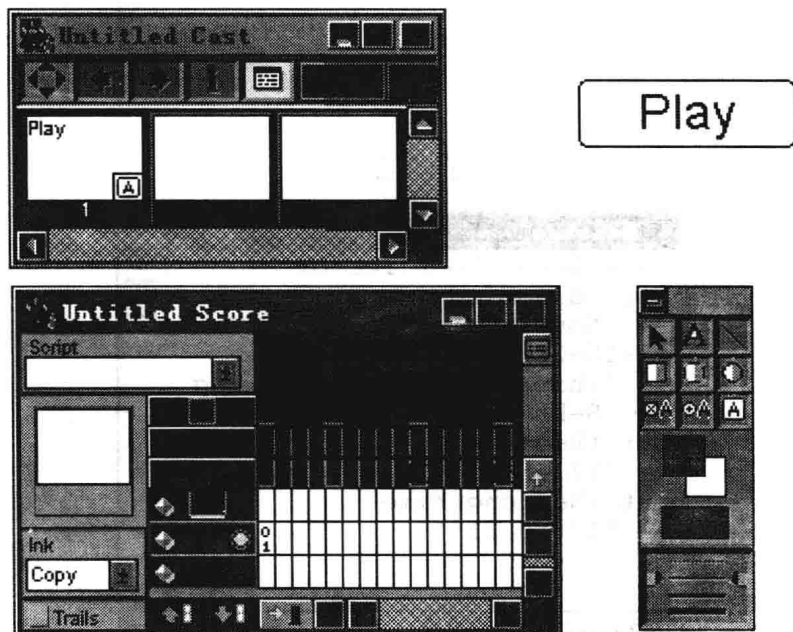


图 1-2-10

：“画线键”，选中此键，可在舞台上画直线，按住 Shift 键不放画斜线时，可按 45° 角的规则变化画斜线。

：“矩形键”，选中此键，可直接在舞台上画空心（左边）或实心矩形，按住 Shift 键不放画矩形时，可画正方形。

：“圆角矩形键”，与上键相似，只是画出的是圆角矩形。

：“椭圆键”，与上键相似，只是画出的是椭圆或正圆（按住 Shift 键画正圆）。

：“多项选择键”

：“单项选择键”

：“颜色键”，用来设置以上 Sprite（舞台上的任意角色）的前景和背景色。

17、关闭工具箱：双击工具箱左上角控制菜单框  即可。

18、打开控制面板：执行菜单 Window/Control Panel 命令（使命令前产生‘√’），系统给出“控制面板”窗口如图 1-2-11 所示：

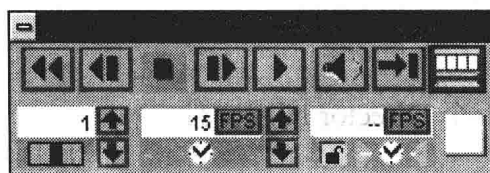


图 1-2-11

19、控制面板的基本操作：

：“返回键”，将播放头返回到第一个画面。

：“退格键”，将播放头倒退一个画面。

：“进格键”，将播放头前进一个画面。

：“暂停键”，暂停播放。

：“播放键”，开始播放。

：“声控键”，按下此键，禁止播放声音。

：“循环键”，循环播放。

：“线性键”，播放一次。

：“选择播放键”，按下此键，只播放在分镜表（Score）中被选中的