

上海市
计算机应用能力
考核用书

季平 主编

计算机应用教程

Director 6.5 实验指导

Director 6.5
实验指导

计算机应用教程



上海交通大学出版社

内 容 提 要

本书以边做边学的方式讲述如何使用 Director 来制作多媒体软件,其中介绍了如何打开和关闭各种 Director 窗口,如何制作和编辑图像,如何制作平面动画,如何制作交互式的多媒体软件,如何制作脱离 Director 平台的独立文件等。每章由若干个实验组成,每个实验完成一个独立而具体的操作过程,实验的顺序按由浅入深的原则逐步展开。当读者按前后顺序做完所有的实验后,就可以独立地制作一些简单的多媒体软件了。

图书在版编目(CIP)数据

计算机应用教程:Director 6.5 实验指导/上海市计算机应用能力考核办公室编. - 上海:上海交通大学出版社,2000

ISBN 7-313-02379-0

I . 计… II . 上… III . 多媒体 - 软件工具, Director 6.5 IV . TP311.56

中国版本图书馆 CIP 数据核字(2000)第 02540 号

Handwritten signature/initials

计算机应用教程

Director 6.5 实验指导

季 平 主编

上海交通大学出版社出版发行

(上海市番禺路 877 号 邮政编码 200030)

电话:64071208 出版人:张天蔚

太仓市印刷厂有限公司印刷 全国新华书店经销

开本:787mm×1092mm 1/16 印张:8.25 字数:200 千字

2000 年 3 月第 1 版 2000 年 3 月第 1 次印刷

印数:1-6000

ISBN 7-313-02379-0/TP·417 定价(附盘):24.50 元

版权所有 侵权必究

前 言

本书是《计算机应用教程——Director 6.5》配套的上机实验指导书,也是参加上海市计算机应用能力 Director 6.5 考试的必备书籍。书中由浅入深地编写了大量的实习内容,而且有上海市计算机应用能力考试办公室公布的 Director 6.5 考试大纲和模拟试卷。读者使用本书不仅可以通过实验掌握使用 Director 6.5 制作多媒体软件的基本技能,而且能针对性地进行学习和通过考试。

计算机的普及工作从最初的 Basic 语言开始,到现在的文字编辑、简单的数据库应用已走过了十多年的历程,直到现在编制软件仍然是少数计算机专家的事,一般的计算机爱好者即使认真地学完了计算机初级、中级和办公自动化等课程后,其能使用计算机做的事也只是打字,做做表,对于制作软件总觉得是一件很高深的事。可是现在情况不同了,自从计算机进入了多媒体时代,工具化的软件生成系统不断地出现,它使得许多软件的形成不需要一句一句地编写程序代码,而只是使用特制的工具就可以生成了。Director 就是极具代表性的多媒体软件制作工具,它使得制作一个多媒体软件就像编辑一篇文章那么简单,许多学了多年计算机语言的软件专家看了使用 Director 制作的软件都惊叹不已,原来自己学了多年计算机编程语言后,竟然难以编制出使用 Director 轻松制作的软件效果。确实,Director 可以使一个只会使用 Windows 的计算机操作人员学会制作的一个多媒体软件,因此,对于一个大专、中专、职校、技校学生,甚至中小学生来说,他们虽然没有正规地学过计算机的高级语言,但只要他会操作 Windows,再学上一两个月的 Director,他就有能力制作多媒体软件,从而使得制作软件不再属于少数计算机软件专家的专利了。

《计算机应用教程——Director 6.5》和《Director 6.5 上机实验指导》是学习使用 Director 6.5 制作多媒体的入门教材,最适用于各类学校用作计算机多媒体课程的教材,也可用于计算机多媒体爱好者的自学用书。《Director 6.5 上机实验指导》配有一张实习盘,其中的内容是书中所需调用的素材和实验结果。

各培训学校在培训 Director 方面如需得到帮助可以与上海易美计算机有限公司联系,电话:(021)65024542 或 65793271,传真:(021)65793271,地址:上海市大连路 1548 号莱克大厦 12 楼 C 座(200092),公司网址:<http://www.easywell.com.cn>。

本书主编:季平,副主编:戴玉珍,实验验证:许俊平、谭庆、王代娣,素材制作:李明辉、张亚罗。

作 者

2000 年 2 月 1 日

目 录

第一章 Director 6.5 的基本操作及技巧	1
实验一 Director 6.5 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	8
实验四 工具面板的使用	9
实验五 文本窗的使用	11
 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 画一棵树	14
实验三 画一个月亮	15
实验四 画影子	17
实验五 凹凸键的画法	20
实验六 演员定位	23
 第三章 演员库(Cast)的基本操作	 28
实验一 各种演员的生成与引入	28
实验二 演员库属性的设定	31
实验三 演员的复制、删除及建立新演员库	32
实验四 文本或域演员转换为图像演员	35
实验五 改变图形演员的属性	37
 第四章 平面动画制作基础	 39
实验一 时空转换法	39
实验二 关键画面法 1	42
实验三 关键画面法 2	45
实验四 循环电影法 1	48
实验五 循环电影法 2	50
实验六 实时录制法	53
实验七 自动生成法	54
实验八 综合练习 1	55
实验九 综合练习 2	60

第五章 动画的特殊效果	66
实验一 融合度(Blend)	66
实验二 Ink 效果 1	69
实验三 Ink 效果 2	70
实验四 留轨迹、可移动和可编辑	72
实验五 节奏通道	73
实验六 转场通道和脚本通道	76
第六章 Lingo 语言应用	79
实验一 常量、变量与运算符	79
实验二 脚本类型及处理时机	81
实验三 Lingo 语言常用函数 1	83
实验四 Lingo 语言常用函数 2	86
实验五 Lingo 语言常用函数 3	90
实验六 交互式(鼠标控制)1	91
实验七 交互式(鼠标控制)2	94
实验八 交互式(鼠标控制)3	97
实验九 交互式文本	99
实验十 动态刷新域中的信息	101
实验十一 使用 Lingo 命令移动 Sprite	102
实验十二 随机改变 Sprite 位置和颜色	104
实验十三 声音的淡出与淡入	106
实验十四 同时播放两个声音的音量控制	107
实验十五 走迷宫	107
实验十六 复选钮的应用	110
第七章 建立脱离 Director 平台的文件	114
实验一 建立 AVI 文件	114
实验二 建立 BMP 文件	116
实验三 建立 EXE 文件	118
附录一 计算机应用能力——Director 6.5 考核大纲	121
附录二 Director 6.5 操作考题(模拟卷)	123

第一章 Director 6.5 的基本操作及技巧

实验一 Director 6.5 的启动及退出

一、实验内容

Director 6.5 的启动及退出。

二、实验目的

掌握 Director 6.5 的启动、退出及运行方式。

三、实验步骤

1. 开机进入 Windows95/ Windows98。
2. 单击 Windows 平台上的  按钮，系统弹出如图 1-1-1 所示下拉菜单，移动鼠标至  程序(P) 选项，打开“程序”菜单；继续移动鼠标至  Macromedia Director 6.5 选项，打开“Macromedia”菜单；再继续移动鼠标至  Director 6.5 选项，单击鼠标左键，即可打开 Director 6.5 系统软件。于是出现 Director 6.5 多媒体制作平台，如图 1-1-2 所示：

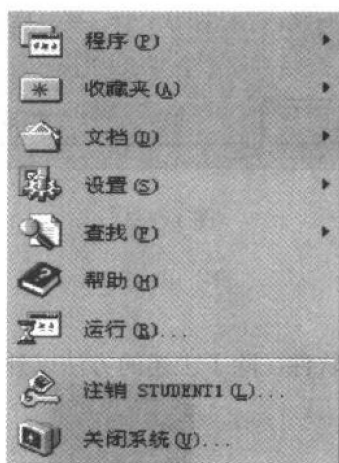


图 1-1-1

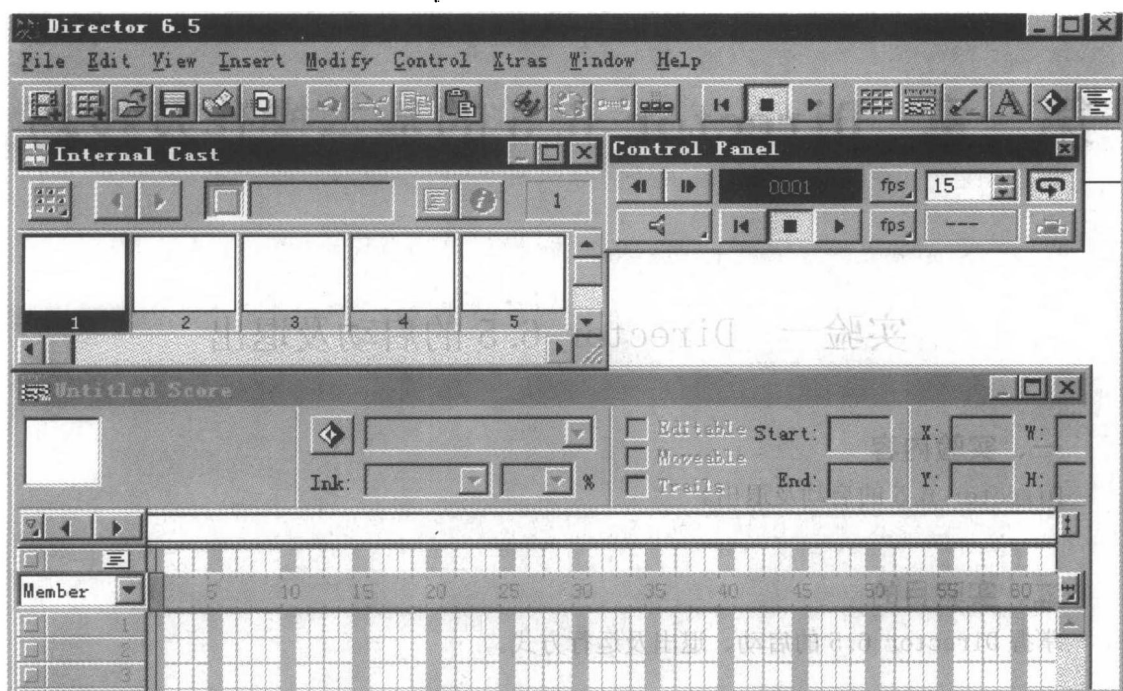


图 1-1-2

3. 退出 Director 6.5，可以单击窗口右上角  按钮，也可以执行菜单 File/Exit 命令。退出 Director 6.5 时，如果在 Director 6.5 中编辑过，则系统会给出如图 1-1-3 所示的对话框，若要存盘，则单击 “Yes” 按钮，此时会出现如图 1-1-4 所示的对话框，在其中的文件名右侧输入文件名，再单击 “保存” 按钮；若不要存盘，则单击 “No” 按钮；如放弃，则单击 “Cancel” 按钮。

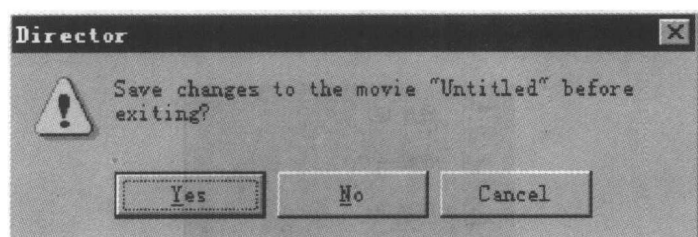


图 1-1-3

四、实验小结

打开、退出 Director 6.5 软件，除了上述的方法以外，还有以下方法：



打开：开机进入 Windows，双击导演椅 ，即可打开 Director 6.5 软件。

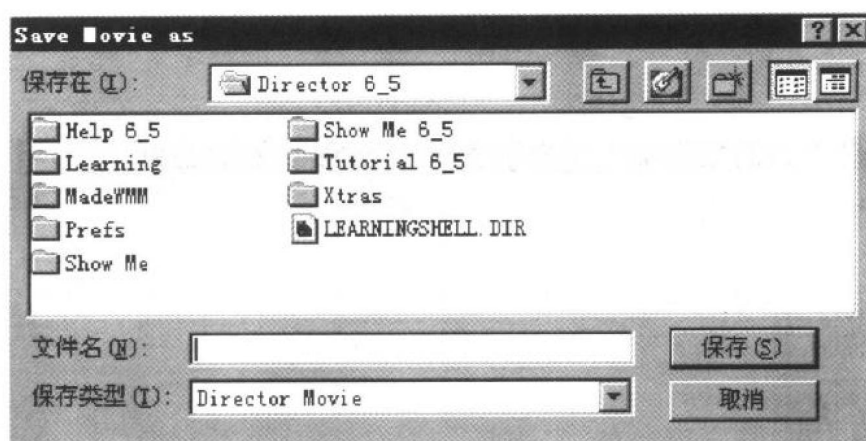


图 1-1-4

实验二 主要窗口的打开与关闭

一、实验内容

Director 6.5 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

1. 工具条的打开与关闭：执行菜单 Window/Toolbar 命令，可打开或关闭工具条，打开后的工具条如图 1-2-1 所示。



图 1-2-1

2. 打开或关闭画板 (Paint)：执行菜单 Window/Toolbar 命令或单击工具条上的  按钮。打开的画板如图 1-2-2 所示。

3. 打开或关闭演员库 (Cast)：执行菜单 Window/Cast 命令或单击工具条上的  按钮。打开的演员库如图 1-2-3 所示。

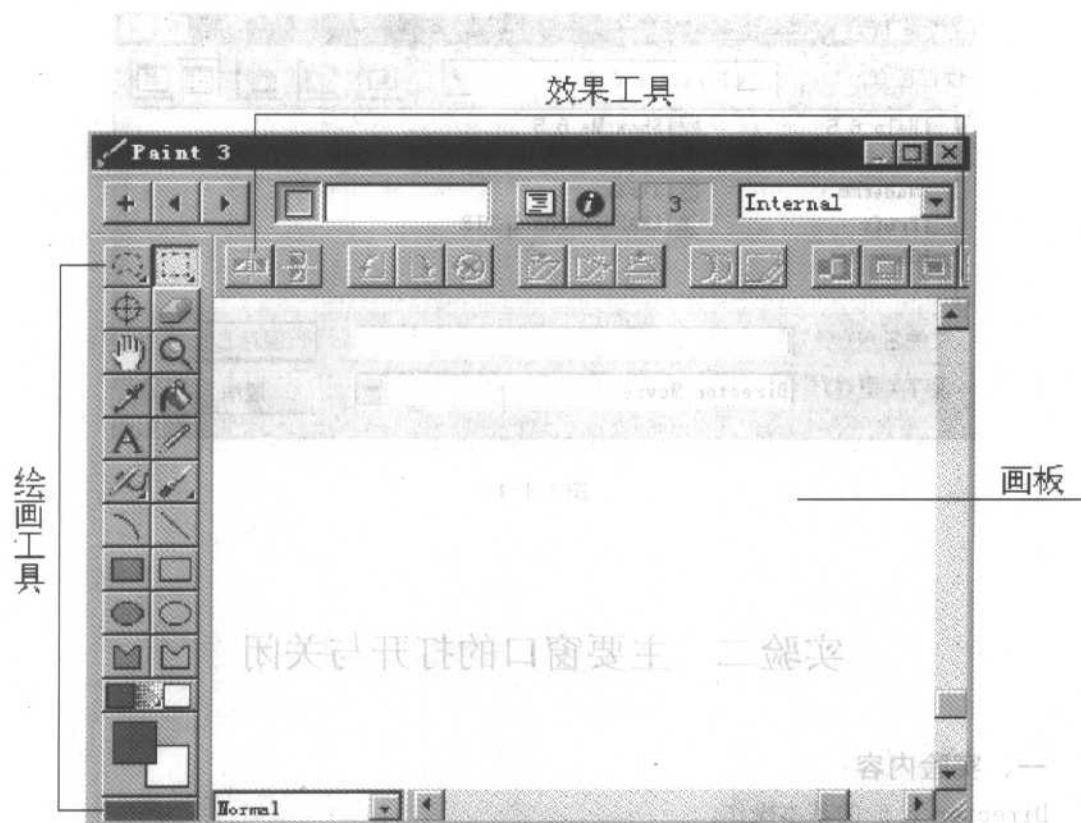


图 1-2-2

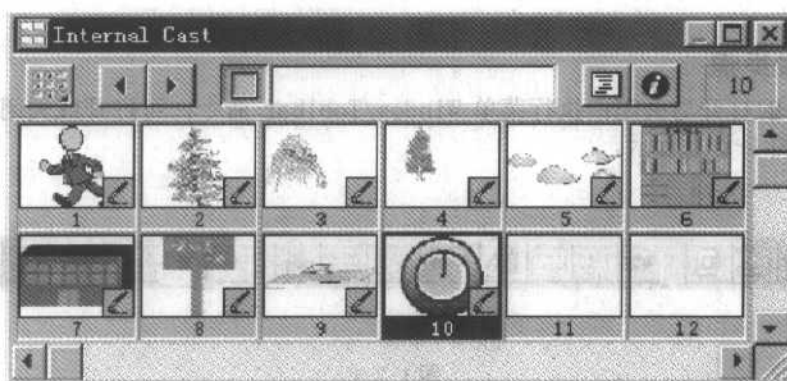


图 1-2-3

4. 打开或关闭分镜表 (Score): 执行菜单 Window/Score 命令或单击工具条上的  按钮。打开的分镜表如图 1-2-4 所示。

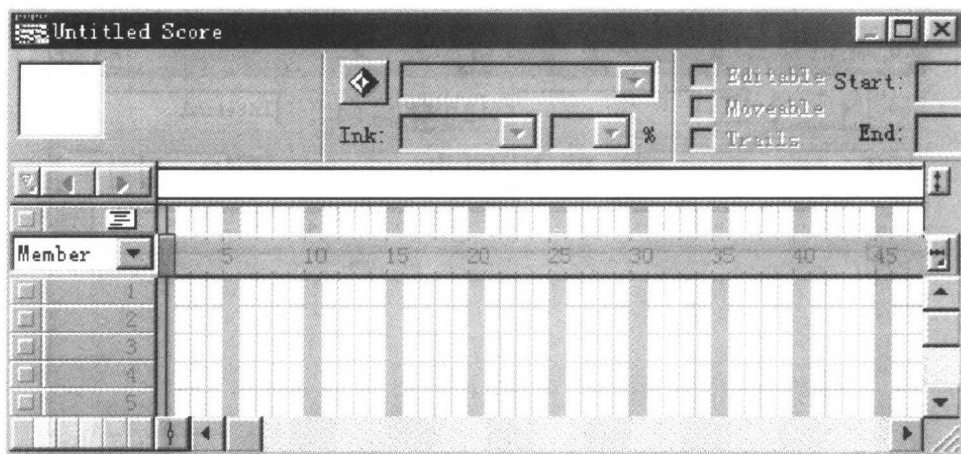


图 1-2-4

5. 打开或关闭工具面板 (Tool Palette): 执行菜单 Window/ Tool Palette 命令。打开的工具面板如图 1-2-5 所示。

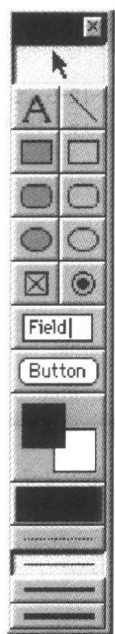


图 1-2-5

6. 打开或关闭文本窗 (Text): 执行菜单 Window/Text 命令或单击工具条上的  按钮。打开的文本窗如图 1-2-6 所示。

7. 打开或关闭信息窗 (Message): 执行菜单 Window/Message 命令。打开的信息窗如图 1-2-7 所示。

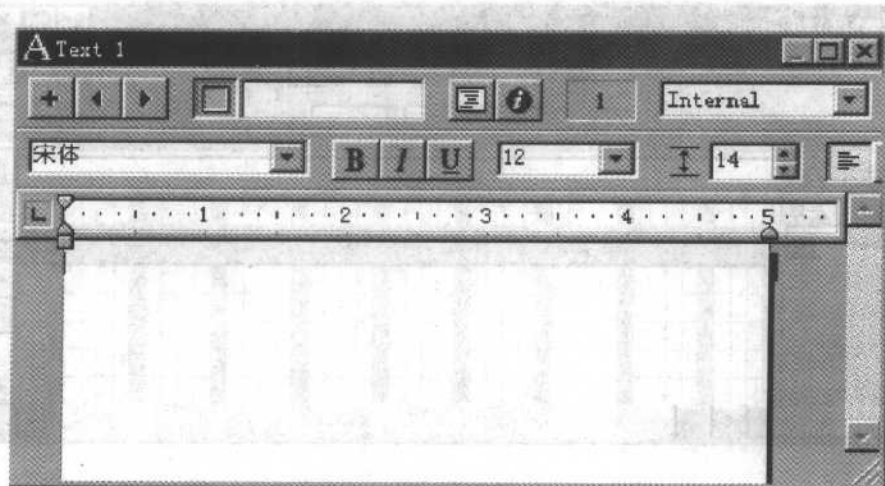


图 1-2-6

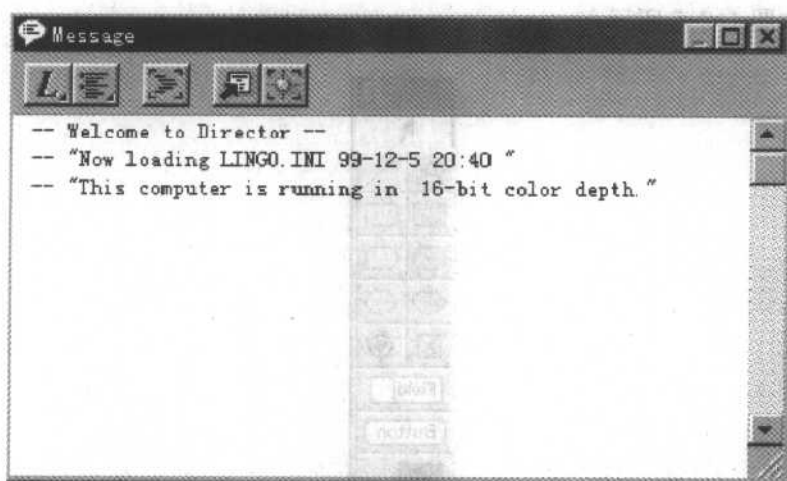


图 1-2-7

8. 打开或关闭控制面板：执行菜单 Window/Control Panel 命令，打开的控制面板如图 1-2-8 所示。



图 1-2-8

9. 打开或关闭脚本编辑窗 (Script)：执行菜单 Window/Script 命令或单击  按钮，打开的脚本编辑窗如图 1-2-9 所示。

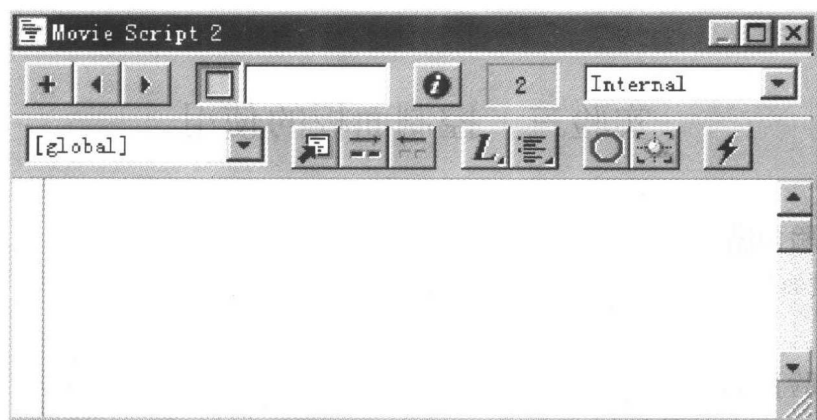


图 1-2-9

10. 打开或关闭行为制作窗 (Behavior): 执行菜单 Window/Inspector/Behavior 命令或单击工具条上的  按钮。打开的行为制作窗如图 1-2-10 所示。

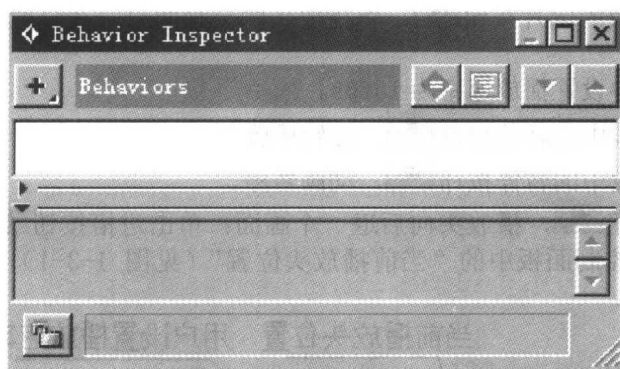


图 1-2-10

11. 全部关闭或打开舞台上当前显示各窗口: 执行菜单 Window/Stage 命令。执行此命令后可以关闭当前已打开的所有窗口, 只显示舞台上的信息, 再执行此命令后又可出现原先已打开的窗口。

12. 进入新的制作环境: 执行菜单 File/New/Movie 命令或单击工具条上的  按钮。执行此命令后可以进入一个新的制作环境, 原先制作的内容如果没有保存过, 系统会首先给出如图 1-1-3 所示的对话框, 询问是否需要保存? 用户确认后便进入一个新的制作环境。

四、实验小结

本实验主要练习打开或关闭常用的 Director 窗口, 以便以后能较快地打开所需窗口。各窗口关闭时也可以单击窗口右上角  按钮。

实验三 控制面板的使用

一、实验内容

使用控制面板运行一个 Director 应用文件。

二、实验目的

掌握控制面板的使用方法。

三、实验步骤

1. 执行菜单 File/Open 命令，打开实验盘中的 1-3-0.dir 文件。
2. 打开控制面板和分镜表。
3. 单击控制面板的倒片按钮 ，将播放头倒至画面 1。在分镜表中可以看到播放头移到了画面 1。
4. 在控制面板中设置播放速率为 15fps。
5. 单击控制面板中的播放按钮 ，开始播放。
6. 单击控制面板中的暂停按钮 ，动画暂停。
7. 单击退格按钮 ，播放头向后退一个画面；单击进格按钮 ，播放头向前进一个画面。在分镜表和控制面板中的“当前播放头位置”（见图 1-3-1）处观察播放头的移动情况。

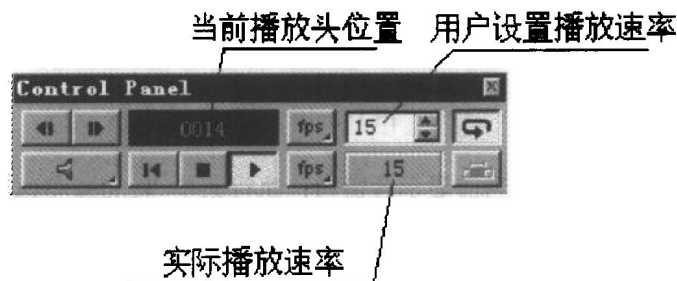


图 1-3-1

8. 在控制面板中，设置播放速率为 30 再播放，则动画速度明显加快。
9. 在控制面板中，设置播放速率为 3 再播放，则动画速度明显减慢。
10. 在控制面板中，设置播放速率为 300 再播放，播放时实际播放速率未必达到 300fps。
11. 单击控制面板中的循环播放按钮  后，变成直线播放按钮  再播放。播放完后自动停止。
12. 单击控制面板中的直线播放按钮  后，变成循环播放按钮  再播放。播放完后又自动重新开始播放。

实验四 工具面板的使用

一、实验内容

使用工具面板在舞台上制作 Sprite。

二、实验目的

掌握工具面板中不同工具的使用方法。

三、实验步骤

1. 执行菜单 Window/ Tool Palette 命令，打开工具面板，如图 1-4-1 所示。

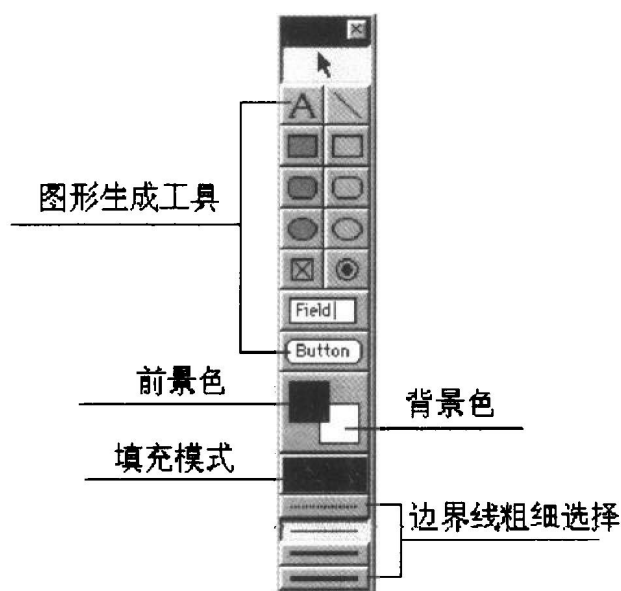


图 1-4-1

2. 选择工具面板上的矩形工具，在舞台上按住鼠标左键不放并移动鼠标，就可以在舞台上生成一个矩形图形。生成其他形状图形的方式类似。

3. 打开演员库和分镜表，可以看到在演员库中有一个矩形演员，在分镜表中也有相应的 Sprite。

4. 单击前景色不放，系统给出一个色板，在其中选择红色，再选择圆角矩形工具，在舞台上就可以生成一个红色的圆角矩形。

5. 选择文本工具，然后在舞台上单击一下，于是可以在舞台上直接输入文字，输入时如需改变文字的字体，可执行菜单 Modify/Font 命令，系统会给出如图 1-4-2 所示的对

话框。于是，可以在其中选择字体、文体——Style: Bold(加粗)、Italic(斜体)、Underline(下划线)等属性。选择后单击“OK”按钮即可以在舞台上看到设置的结果。

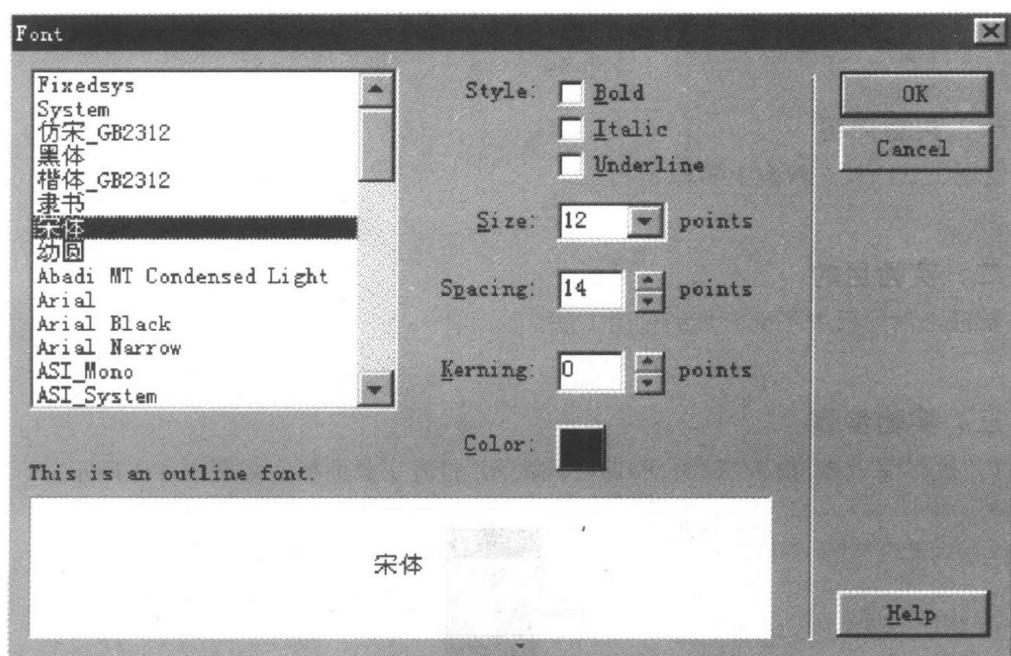


图 1-4-2

6. 在工具面板中选择前景色为红色，背景色为黑色，在舞台上再输入文字，输入后单击舞台其他任何地方，于是就出现了红字黑底的效果。

7. 单击工具面板中的填充模式不放，在系统给出的填充模式中选择一种，然后选择椭圆工具，在舞台上画椭圆。于是画出的椭圆中会有选定的填充模式。

8. 选择椭圆边线工具，在舞台上画一个椭圆。选择边线的粗细为，再在舞台上画一个椭圆，于是画出的椭圆边线加粗了。

9. 将鼠标移至舞台的左上角，单击鼠标不放，移动鼠标至舞台的右下角，于是舞台上生成的这些 Sprite 都会被选中。再按键盘上的“Delete”键，可删除舞台上的所有被选中的 Sprite。

10. 选择工具面板中的域工具，然后在舞台上单击一下，于是就可以在新生成的域中输入文字。

11. 选中域内的文字，执行菜单 Modify/Font 命令。在系统给出如图 1-4-2 所示的对话框中选择字体、文体等属性，单击“OK”按钮，看看效果。

12. 选中域内的文字，执行菜单 Modify/Borders/Line 命令，选择“2 pixel”。于是域有了一个边框。

13. 选中域内的文字，执行菜单 Modify/Borders/Margin 命令，选择“3 pixel”。于是域中的文字到边框的距离增加了一些。

14. 选择工具面板中的按钮工具，在舞台上拖曳鼠标生成一个按钮，然后在按钮中输入文字。按钮中文字的修饰与文本类似。

实验五 文本窗的使用

一、实验内容

在文本窗中对文字进行编辑。

二、实验目的

掌握工具面板中不同工具的使用方法。

三、实验步骤

1. 单击工具条上的文本按钮，打开文本窗，如图 1-5-1 所示。

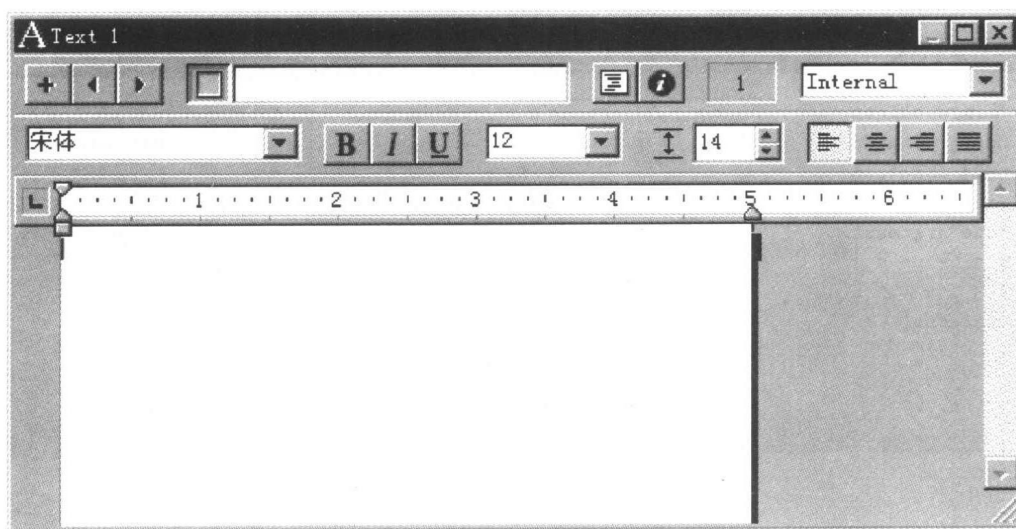


图 1-5-1

2. 在文本窗内任意输入三行字。
3. 按<Ctrl>+<A>键，选中其中所有的文字，单击按钮，文字加粗；再单击按钮，文字还原。
4. 按<Ctrl>+<A>键，选中其中所有的文字，单击按钮，文字变成斜体；再单击按钮，文字还原。
5. 按<Ctrl>+<A>键，选中其中所有的文字，单击按钮，于是文字有下划线，再单击按钮，文字还原。
6. 按<Ctrl>+<A>键，选中其中所有的文字，在字体尺寸设置框中，设置

字体为 36，于是字体改成为 36 点大小。

7. 按<Ctrl>+<A>键，选中其中所有的文字，在字体选择框中单击向下箭头，选择字体为“黑体”，于是字体就改成了黑体。

8. 左右拉动按钮，于是文字第一行的起始位置随拉动的位置而变化。

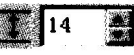
9. 左右拉动按钮，于是文字第一行以下的左边距随拉动的位置而变化。

10. 左右拉动按钮，于是文字的右边距随拉动的位置而变化。

11. 单击按钮，于是文字向中间对齐。

12. 单击按钮，于是文字向右边对齐。

13. 单击按钮，于是文字向两边对齐。

14. 改变行间距设置框中的值，于是可以看到文字的行间距在变化。

15. 改变字间距设置框中的值，于是可以看到文字的字间距在变化。

16. 拖曳按钮，将当前文本拖移到舞台上，观察文本在舞台上的显示情况。

17. 单击按钮，系统给当前文本的信息框，如图 1-5-2 所示。

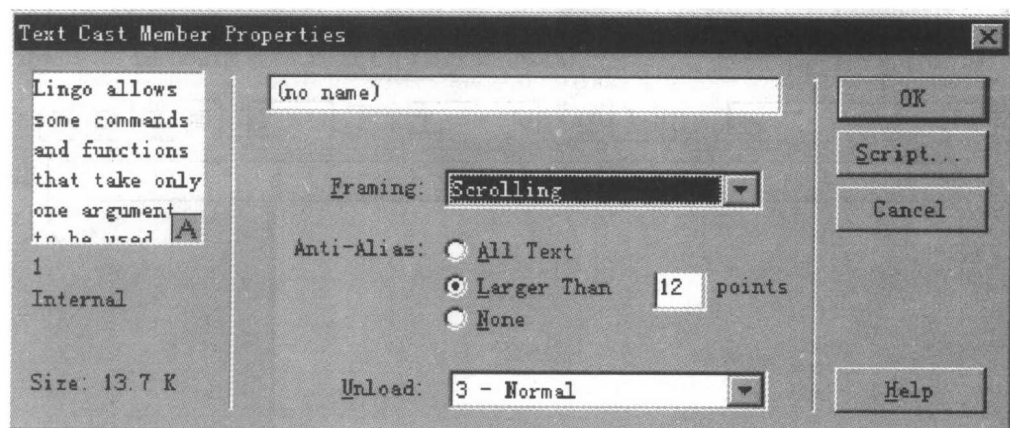


图 1-5-2

18. 在图 1-5-2 所示的对话框中，选择“Framing”右侧下拉菜单中的“Scrolling”，单击“OK”按钮。

19. 观察舞台上的文本上多了一个滚卷条。

20. 运行当前电影，于是当文字超过可显示范围时，可以单击滚卷条中的上、下按钮来翻阅其中的文字。