

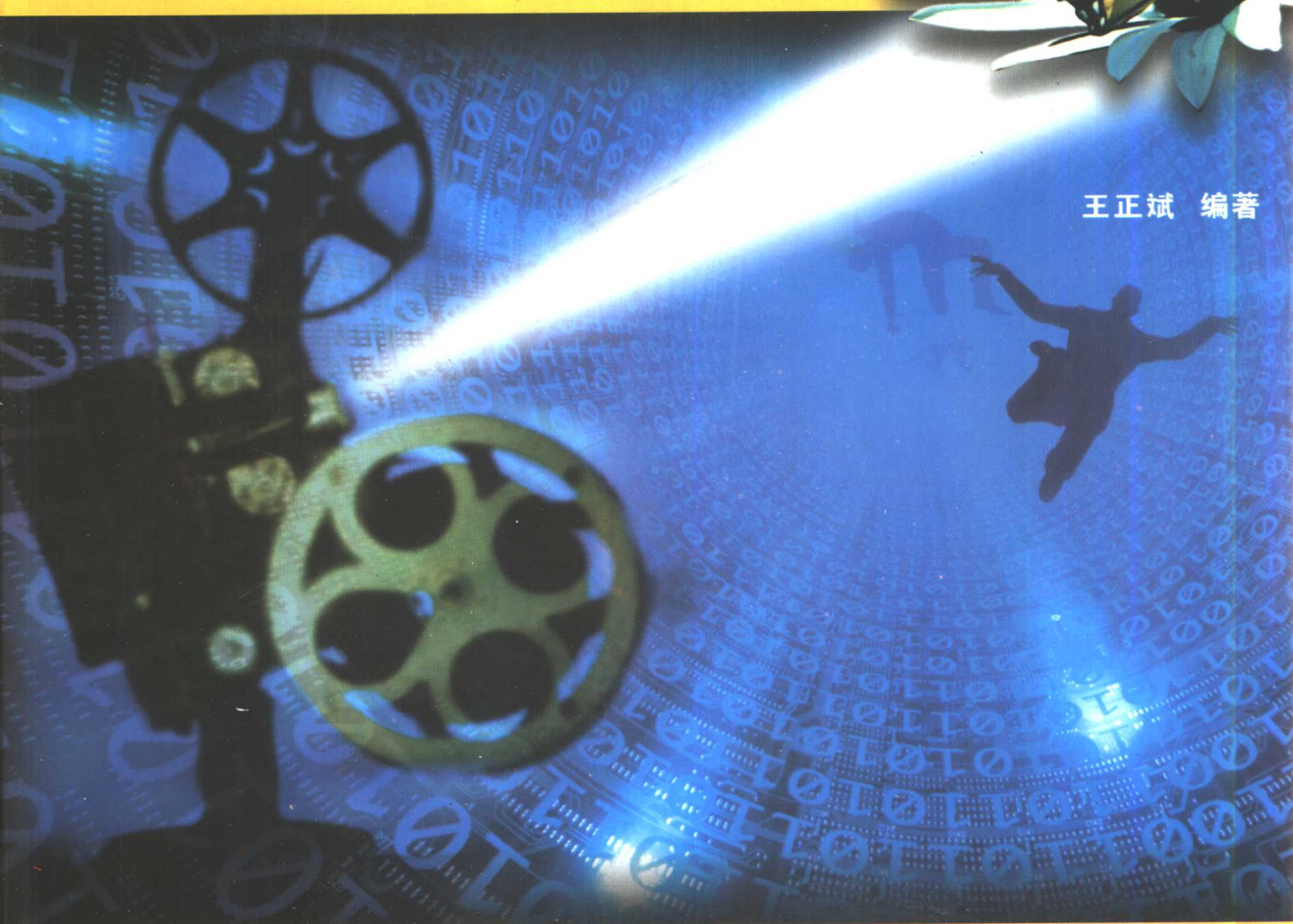
电脑软件实战系列

Director 8.5

课件制作范例



王正斌 编著



海洋出版社

电脑软件实战系列

Director 8.5 课件制作范例

王正斌 编著

海洋出版社

2002 年 · 北京

图书在版编目 (CIP) 数据

Director 8.5 课件制作范例/王正彬编.—北京: 海洋出版社, 2002.1

ISBN 7-5027-5480-6

I .D... II .王... III.多媒体—计算机辅助教学—软件工具, Director 8.5 IV .G434

中国版本图书馆 CIP 数据核字 (2002) 第 005089 号

海洋出版社 出版发行

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

(100081 北京市海淀区大慧寺路 8 号)

北京海洋印刷厂印刷

新华书店发行所经销

2002 年 2 月第 1 版

2002 年 2 月北京第 1 次印刷

开本: 787×1092 1/16 印张: 12.5

字数: 300 千字

印数: 1~6000 册

定价: 18.00 元

海洋版图书印、装错误可随时退换

前 言

所谓的“课件”制作并不单单是多媒体制作，也不是单一的动画制作，而是把两者结合起来的既能体现多媒体又能体现动画的结合体。因此我们应当寻找一种软件，既能实现多媒体制作又能制作动画，同时还比较简单，容易被绝大多数朋友在短时间内学会。笔者通过多年探索认为 Director 软件正适合制作课件。

笔者是一名中学教师，曾教过物理、计算机；担任过 10 多年专职电教专干，深知电化教学应当用什么样的课件辅助教学更好。笔者所制作的课件曾多次被评为省市及国家级课件一等奖。还曾多次带领学生参加县市级多媒体比赛，有 6 人获大连市级一等奖，10 多人获大连市级二三等奖。因此对于多媒体设计有过比较全面的了解，这对于写这本书起到了一个打基础的作用。我本人去年荣获大连市课件制作一等奖，今年又荣获辽宁省课件制作一等奖。书中所举之例都是笔者近年来参加各类比赛及带领学生比赛时的训练范例，涉及有数学、语文、物理、化学、历史、地理、音乐、体育、自然常识、英语等多学科；不但有高中内容，而且还有初中和小学的内容。把整个 Director 软件的各种特性都通过这些例子写出来，并在第 7 章通过综合实例把 Director 软件的优点全部表现出来。

有的读者也许学过一些软件，对书中的程序非常头痛。笔者为了避免此事，把该简化的程序一律简化，多数程序只有一句话。您没有学过程序也可以非常容易的学会；您没有学过英语也不要怕，只记几个英文单词就可以了。

有的读者也许没有学过什么软件，但只要您会用鼠标，会保存文件这类简单的操作就完全可以看懂这本书。因此这本书可以说是一本傻瓜书。

有问题请与笔者联系，笔者的电子信箱：zb-qy@sohu.com

编 者

2001 年 11 月 2 日

目 录

第1章 简单课件设计.....1

- 1.1 各种课件制作软件的比较.....1
- 1.2 认识 Director 8.52
- 1.3 小圆在运动中变大.....3
- 1.4 “大中国”从无到有.....6
- 1.5 可折叠的文字(文本域).....8
- 1.6 国旗与太阳同时升起.....10
- 1.7 月亮下山,太阳升起.....12
- 1.8 行星围绕太阳运动.....14
- 1.9 心会跟爱一起走.....17
- 1.10 组装一台多媒体电脑.....19
- 1.11 给我一个支点,我可以撬起地球.....23
- 1.12 国旗升起,国歌奏响.....26
- 1.13 从天而降的“教学课件”.....27
- 1.14 燃烧的酒精灯.....29
- 1.15 叠加变色的小球.....30
- 1.16 足球运动员.....32
- 1.17 展翅飞翔的小鸟.....35
- 1.18 惯性小车.....37
- 1.19 能量传递.....38
- 1.20 不知疲倦的小球.....40
- 1.21 子弹的威力.....42
- 1.22 凸轮的转动.....43
- 1.23 神奇的“多媒体世界”.....45

第2章 各种属性窗口.....48

- 2.1 电影窗口的属性.....48
- 2.2 位图窗口.....50
- 2.3 矢量图属性窗口.....63
- 2.4 工具栏上按钮的作用.....66
- 2.5 矩形变成平行四边形.....67
- 2.6 视频属性窗口.....70

- 2.7 总谱的属性.....71
- 2.8 演员属性.....73
- 2.9 文字演员的属性.....75
- 2.10 菜单.....77

第3章 课件中运用的程序设计.....86

- 3.1 各种图形任您选.....86
- 3.2 欣赏美丽的动植物世界.....89
- 3.3 使正弦曲线变成余弦余线.....91
- 3.4 可发声的高级按钮.....94
- 3.5 在两个课件之间互相访问.....96
- 3.6 辽宁地图.....97
- 3.7 两个小球同时落地.....100
- 3.8 伽俐略实验.....103

第4章 Director 特殊效果.....108

- 4.1 过渡变换.....108
- 4.2 变换不停的“再见”.....109
- 4.3 特殊通道.....112
- 4.4 燃烧的“烈火”.....115
- 4.5 环境保护.....117
- 4.6 五线谱.....119

第5章 使用行为构造动画.....124

- 5.1 蝶恋花.....124
- 5.2 小人进来门关闭.....126
- 5.3 扔地球.....127
- 5.4 春天的蝴蝶.....128
- 5.5 被关起来的小鸟.....129
- 5.6 随意改变时间.....130
- 5.7 控制声音播放.....132
- 5.8 只允许您选择一个.....134
- 5.9 制作时钟.....135

5.10 内建库行为列表	137	7.3 月亮围绕地球转，地球围绕太阳转	162
第 6 章 Director 8.5 与		7.4 赤壁之战	164
其他软件的联系	143	7.5 英语	167
6.1 导入 Word 文字	143	7.6 计算机多媒体	171
6.2 导入 Word 文字、表格、自选图形	144	7.7 相向、背向、同向	175
6.3 插入电子表格	145	第 8 章 Director 其他应用	180
6.4 插入幻灯片	148	8.1 做可执行文件	180
6.5 插入漂亮的 Flash 按钮	150	8.2 做可执行文件的后续工作	182
6.6 Director 8.5 与以前旧版本的差别 ...	153	8.3 做保护文件	184
第 7 章 综合实例	156	8.4 安装 Director 8.5	185
7.1 二氧化碳使燃烧的蜡烛熄灭	156	8.5 制作光盘直接运行程序	190
7.2 画圆	158	8.6 导出数字视频文件	190

第 1 章 简单课件设计

在使用 Director 8.5 制作课件之前,我们有必要先了解一下目前社会上其他制作课件的软件,进行客观的分析之后看一看哪种软件所做的课件更实用,更具有领先水平,并且还相对简单,能被大多数朋友所接受。

1.1 各种课件制作软件的比较

1.1.1 用 PowerPoint 2000 制作课件

PowerPoint 2000 是微软公司推出的课件(幻灯片)制作软件,其窗口与 Word 很相似,使用起来非常简单方便,人机交互功能很强,但其制作动画相当简单,对一些旋转的动画和一些稍复杂一点的动画就显得无能为力。在课件设计中,对于物体出现的起点和中间过程很难控制。

1.1.2 用 Authorware 5.0 制作课件

Authorware 5.0 是 Macromedia 公司的产品,是非常好的多媒体设计软件,对于物体出现的起点和中间过程控制的很好,并且其人机交互效果也很好,图标式的程序设计非常容易掌握。但其动画设计相对也较简单,虽然可以控制动画的起点和中间过程,但对于较复杂一点的动画也显得难以应付。所以对于制作课件我认为不是很理想,尤其是对于制作物理、化学和小学中的自然现象等较复杂一点的课件,它根本达不到想象中的效果。

1.1.3 用 Flash 5 制作课件

Flash 5 也是 Macromedia 公司的产品,它能实现的功能有动画、网页、多媒体、课件等。就其动画功能来说,比以上两个软件都好,用它制作出的动画体积小,是网页动画的首选软件,但其多媒体当中的人机交互及多媒体效果我认为不如以上两个软件。

1.1.4 用 3D MAX 制作课件

大家都知道用 3D MAX 制作出的三维动画效果非常好,作广告宣传没有谁能与之媲美,但它制作多媒体却无能为力,用 3D MAX 制作的动画体积大,难度也大,无法普及和推广。因此我认为它可以作为课件中的辅助部分,专门用它制作课件不太合适。

1.1.5 用 Director 8.5 制作课件

Director 8.5(中文名字是“导演”)也是 Macromedia 公司的产品之一,用它制作的多媒体动画,无论是动画效果还是交互效果,都显现出专业级的制作能力和高效的多媒体处理技术。图像、文本、声音、动画、视频文件等等这些多媒体元素,在 Director 中可以方便而且有

机地结合起来，创造出精美的效果。就课件制作而言它克服了以上各个软件的不足，是课件制作的精品。

1.2 认识 Director 8.5

在 Director 中，角色、角色表、精灵、舞台和总谱是最常接触到的概念，对它们的操作实际上就是编辑课件的过程。下面就对这几个概念作简单介绍。

角色

一个课件中，所用到的各种材料都是角色，它可以是一个图片、文本、声音、按钮、数字视频等等。如同建楼中的水泥和钢材等基本材料。

角色表

单击菜单 Window (窗口) \Cast (角色表)，出现如图 1-1 所示就是角色表，它也叫角色组。角色全都“居住”在角色表中。角色在角色表中的显示方式有两种，一种是列表方式，这是 Director 8.0 及 Director 8.5 所特有的，Director 7.0 没有。另一种显示方式是小格方式，是所有 Director 软件所具有的。以后我们还会详细介绍。

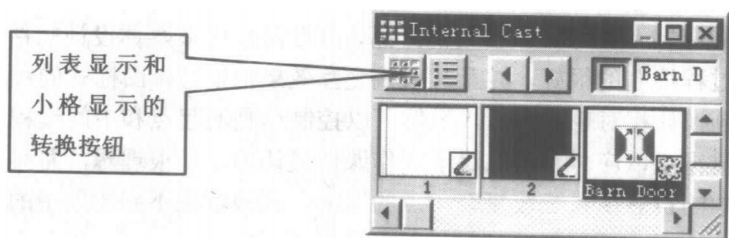


图 1-1

舞台

舞台是角色表演的地方。单击菜单 Modify (修改) \Movie (电影) \Properties (属性)，出现如图 1-2 所示的对话框，它是控制舞台大小和颜色等属性的。

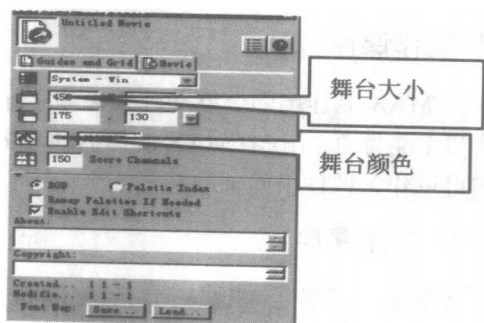


图 1-2

总谱

单击菜单 Window (窗口) \Score, 出现如图 1-3 所示便是总谱。总谱是记录课件整个过程中各个角色信息的地方, 它是创建和编辑课件的重要工具。有的书上把它叫做“编排表”。

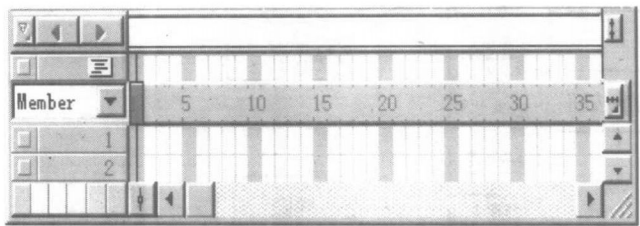


图 1-3

当把一个角色从角色表窗口拖到舞台时, 就产生了一个“精灵”。

精灵

是角色的一个复制品, 而它在舞台上的一切动画都受总谱控制, 总谱让它动就动, 总谱让它快它就快, 让它变亮它就变亮。这就是 Director 制作课件的原理。以后我们就把精灵叫“演员”。

说明

(1) 舞台大小的控制, 可以在图 1-2 中的“Stage Size”按钮后面的两个输入框中输入舞台的宽和高, 或者单击其后面的黑三角按钮选择一种尺寸。

(2) 在角色表窗口中, 以后我们都以小格方式显示。

(3) 对以上概念的深刻理解及运用, 对于我们快速掌握课件制作非常有帮助。在第 2 章我们会更详细的介绍。

1.3 小圆在运动中变大

对于本软件, 我认为只有通过一些例子的学习才能轻松而快速的掌握。下面让我们通过一些例子来逐步认识上面这些抽象的概念。

课件效果描述: 一个圆水平移动并且逐渐变大, 以此让大家初步了解一下动画形成的过程。

步骤 1 单击菜单 File (文件) \New (新建), 新建一个文件。

步骤 2 单击菜单 Window (窗口) \Cast (角色), 调出角色表。

步骤 3 单击菜单 Window (窗口) \Paint (位图), 调出绘图窗口, 如图 1-4 所示。

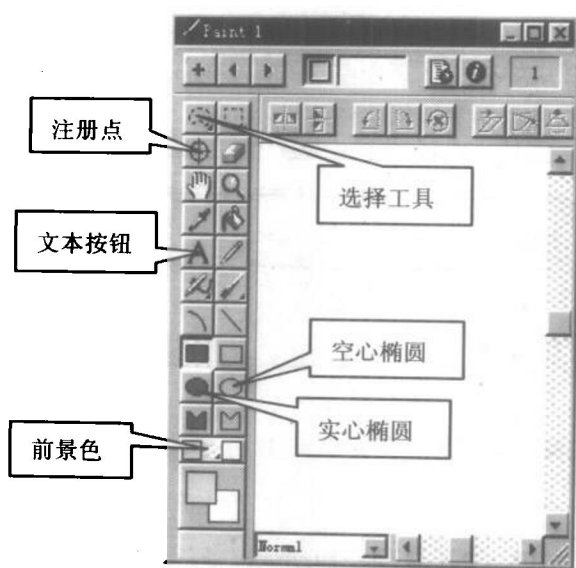


图 1-4

步骤 4 用鼠标按住前景色\背景色按钮的左半部分(如图 1-5 所示),弹出颜色选择窗口,在窗口上选择所需颜色,例如蓝色。选好后松开鼠标,这便设置了前景色。

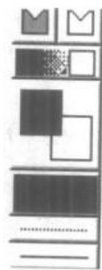


图 1-5

步骤 5 单击空心椭圆按钮,在画布上拖动鼠标左键并同时按住键盘上的 Shift 键可画出一个圆。若不按 Shift 键画出的是一个椭圆。当我们把绘图窗口关闭时会发现,刚才画的圆已经出现在了角色表中,如图 1-6 所示。

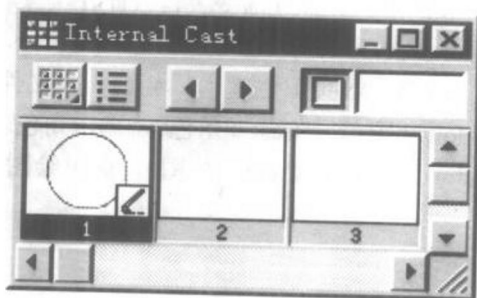


图 1-6

如果您再双击角色表中的圆角色时，还会回到刚才的绘图窗口，可以继续编辑圆。

步骤6 将角色表中的圆拖到舞台上，放到舞台的左边。

步骤7 单击菜单 **Window (窗口) \Score (总谱)** 以及 **Modify (修改) \Movie (电影) \Properties (属性)** 打开总谱和电影属性，如图 1-7 和图 1-8 所示。选中圆，在 1-8 图中找到演员“墨水设置”，将其墨水设置成 **Background Transparent (透明)**。

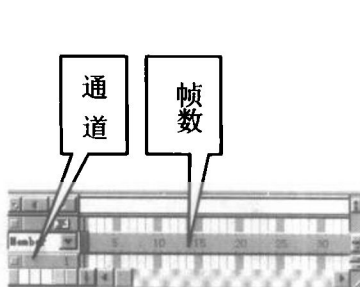


图 1-7

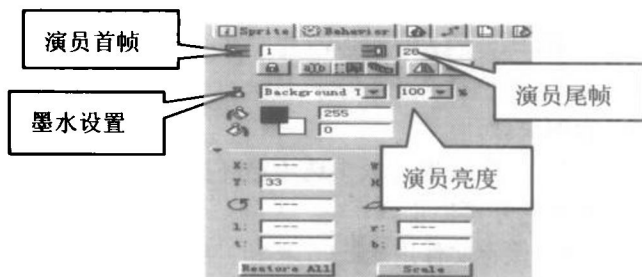


图 1-8

步骤8 在总谱中，演员占据在第一通道，长度占了 28 帧（系统默认为 28 帧），我们选中第 28 帧，然后在舞台上拖动圆并放到右边合适位置。接着选择圆的四角控制点的任意一个，左手按住 **Shift** 键，右手按住鼠标左键拖动，使圆变大一点。如图 1-9 和图 1-10 所示。

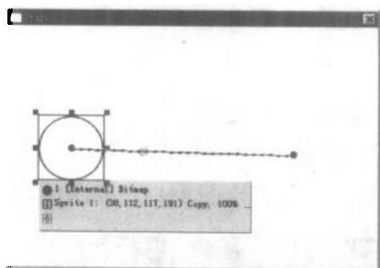


图 1-9

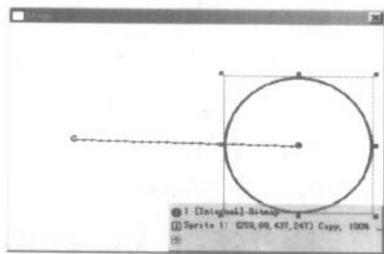


图 1-10

步骤9 选择菜单 **Windows (窗口) \Panel (控制面板)**，调出控制面板，如图 1-11 所示，单击▶按钮播放，看看效果如何。

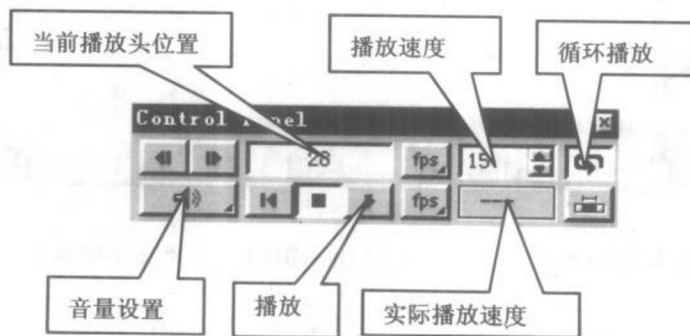


图 1-11

步骤 10 完成。

说明

(1) Director 8.5 与 Director 7.0 在总谱上有很大差别, Director 7.0 把图 1-7 和图 1-8 放在了一起, 只要把总谱调出, 它们就会出现在一个画面里。

(2) 墨水设置: 在此项设置中有很多项, 读者可以在练习中更换墨水看效果。

(3) 舞台的大小可以改变, 系统默认的为 640×450。

(4) 本例适合于各学科教学, 凡有需要移动的, 改变大小的, 字幕效果等等都可以参照本例来做。

(5) 当在控制面板中选中循环按钮时, 播放课件时便会不停的播放, 直到您单击停止按钮时它才可停止。

(6) 保存文件用  这个按钮; 或单击菜单栏 File\save 选项, 在出现的对话框中选择磁盘、选择文件夹、起名。然后单击“保存”即可。

1.4 “大中国”从无到有

无论是什么课件, 都离不开对文字的操作, 下面是通过控制演员的亮度来实现文字动画的效果。

效果描述: 文字“大中国”由暗变亮。

步骤 1 单击菜单 File (文件) \New (新建), 新建一个文件。

步骤 2 单击菜单 Window (窗口) \Cast (角色), 调出角色表。

步骤 3 单击菜单 Window (窗口) \Paint (位图), 调出绘图窗口, 如图 1-12 所示。

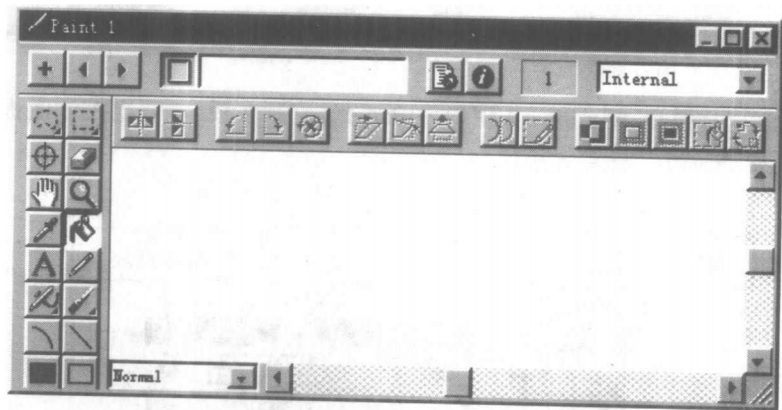


图 1-12

步骤 4 双击文字按钮 A, 出现如图 1-13 所示窗口, 选择文字的大小和字体, 然后单击 OK 键。

步骤 5 在画布上单击便可在画布上打字了, 输入“大中国”。

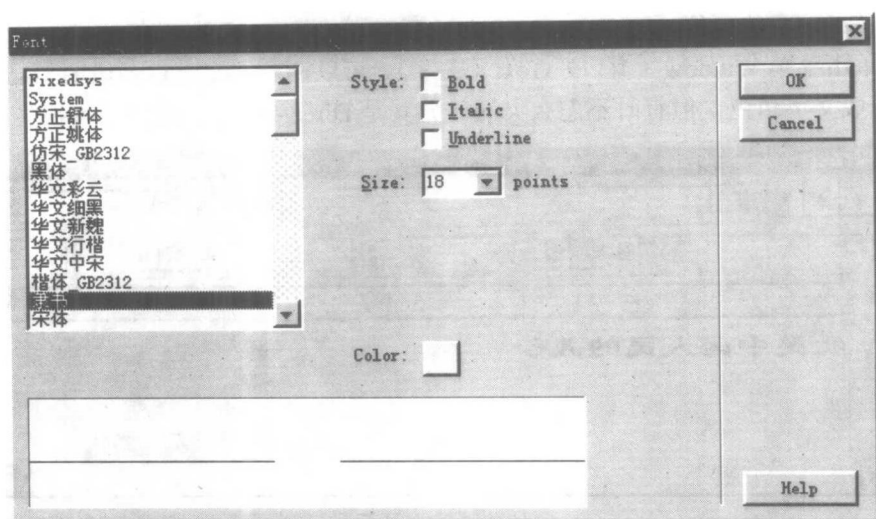


图 1-13

步骤 6 打完后关闭 Paint（位图）窗口，回到角色表窗口，这时便可看到角色表中出现一个新的“位图”角色，这就是刚新建的一个位图文字角色，如图 1-14 所示。

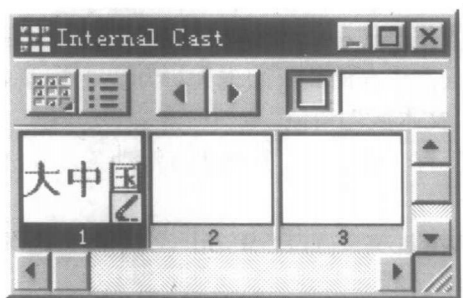


图 1-14

步骤 7 把“大中国”拖到舞台上。

步骤 8 在总谱中，选中演员的第 1 帧，并且单击“墨水”后面的百分比（演员亮度或叫渐变），使其为 10%；再选中演员的第 28 帧，然后再单击“墨水”后面的百分比，使其为 100%。

步骤 9 单击控制面板的▶按钮，看看效果，“大中国”从无到有、从暗到亮。

说明

- (1) 在“位图”（Paint）中打出的文字成为角色后，其文字就被当成是图片来处理了。
- (2) 在 1-13 图的对话框中，每个选项的属性是：

Bold 粗体；

Italic 斜体；

Underline 加下划线；

Size 字号；

Color 字体颜色。

(3) 单击菜单 Window (窗口) \Text (文字)。可以调出文字窗口, 如图 1-15 所示, 它也可以生成文字角色, 但有时不怎么灵活。尤其是 Director 8.0 以前的版本很多都不好用。

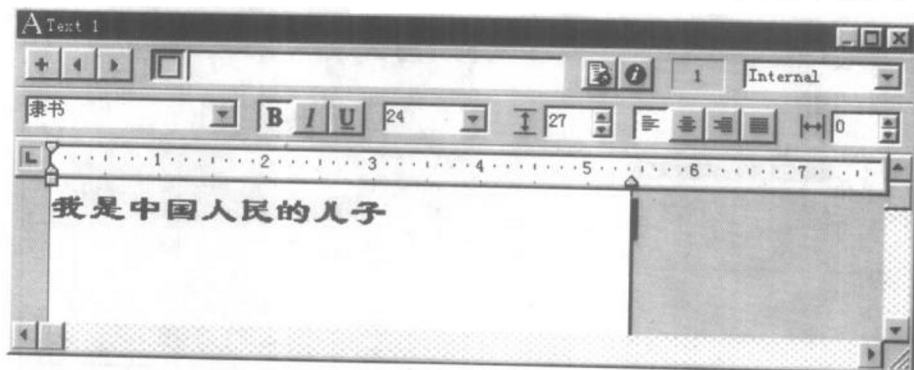


图 1-15

1.5 可折叠的文字 (文本域)

“位图”文本角色固然是一种处理文本的较好方法, 但是一旦生成, 其显示内容就被当作图片来处理了, 并且占用存储的空间也大。为了减少动画所占磁盘空间的容量和修改方便, Director 提供了“文本域”角色。

效果描述: 在舞台上有一段文字, 其右边有滚动条, 拖动滚动条如同在 Word 中一样, 文字可以上下移动。

步骤 1 选择菜单 Window (窗口) \Field (文本域) 选项, 将打开一个文本域编辑窗口, 如图 1-16 所示。

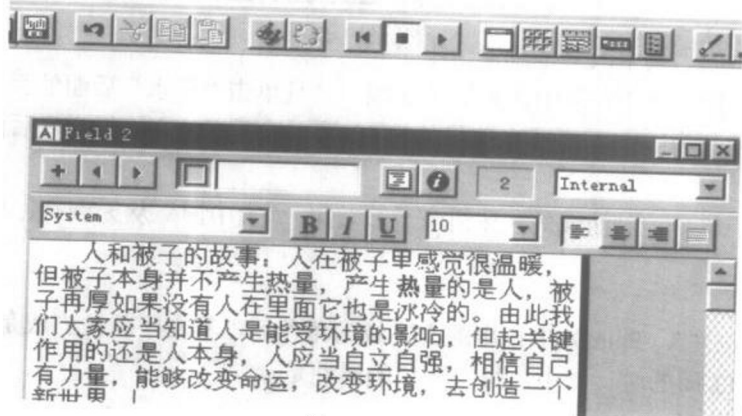


图 1-16

步骤 2 选好使用的字体、字号等, 然后输入几行字。例如打入人和被子的故事: “人在被子里感觉很温暖, 但被子本身并不产生热量, 产生热量的是人, 被子再厚如果没有人在里面它也是冰冷的。由此我们大家应当知道人是能受环境的影响, 但起关键作用的

还是人本身，人应当自立自强，相信自己有力量，能够改变命运，改变环境，去创造一个新世界。”

步骤3 关闭文本域编辑窗口，打开角色表窗口，可以看到在角色表窗口中增加了刚才输入的文本域角色，与位图文本角色不同，角色表上的文本域角色右下角有一个 **a↑** 图标，这表示该角色是文本域。

步骤4 在文本域角色上或文本域编辑范围内单击鼠标右键，在出现的菜单项中单击 **Cast Member Properties** 选项，会弹出如图 1-17 所示的文本域演员属性对话框。

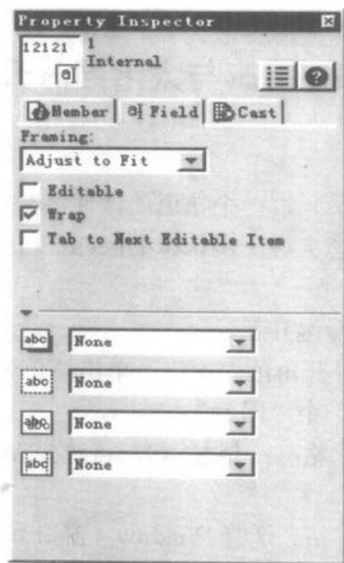


图 1-17

步骤5 在此对话框中单击下拉列表框 **Framing** 的设置项，有 **Adjust to Fit**、**Scrolling**、**Fixed**、**Limit to Field Size**，其中，**Scrolling** 的功能是文本域放到舞台上时会出现滚动边框，从而改变文本域在舞台上的显示状态，我们选择此项。下面我们来观察一下其他选项：**Editable**（可编辑）属性指文本域中的内容是否能在运行时由用户控制并可以编辑。**Wrap** 属性是指是否可以自动换行，我们选择此项。

步骤6 我们把此文本域角色托到舞台上，看看效果，如图 1-18 所示。

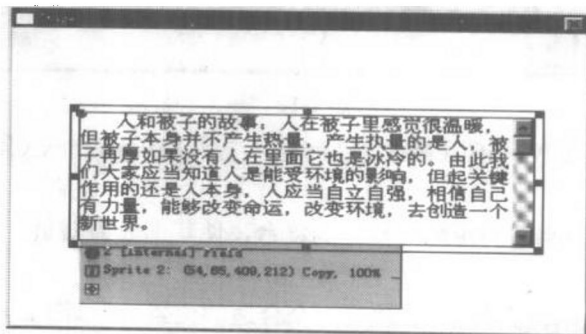


图 1-18

说明

(1) 文本域成为角色后, 可以改变文字的属性。在舞台上只要将鼠标放到文本域之上单击鼠标右键, 便可以在弹出的对话框中选择各种选项来改变其属性。例如选择 Font 时, 便可改变字体、字号、字的颜色等, 当选择 Cast Member Properties 时, 便可回到图 1-17 所示对话框。

(2) 这个例子适合于课件中文字很多但又无法放到很大空间的情况下, 效果很好, 做出的课件也让人感觉非常专业。对于文本域属性以后我们还会更详细介绍。

1.6 国旗与太阳同时升起

——多轨道动画

以上我们只学习了一个演员只占一个轨道的课件, 本例是让大家掌握多个演员占用多个轨道并且同时运动的课件。您会进一步认识 Director 功能之强大, 相信您会越来越喜欢它的。

效果描述: 国旗伴着太阳慢慢升起!

步骤 1 新建一个文件, 打开角色表窗口, 单击菜单 Window (窗口) \Paint (位图), 调出画图窗口, 然后用画笔画一个“国旗”。

步骤 2 单击角色表中第二格 (小格显示), 再选择 Window (窗口) \Paint (位图), 打开画图窗口, 画一个“大山”。

步骤 3 单击角色表中第三格, 选择 Window (窗口) \Paint (位图), 画一个“旗杆”。

步骤 4 在角色表中第四格画一个“太阳”, 到目前为止所有角色已经齐备, 如图 1-19 所示。

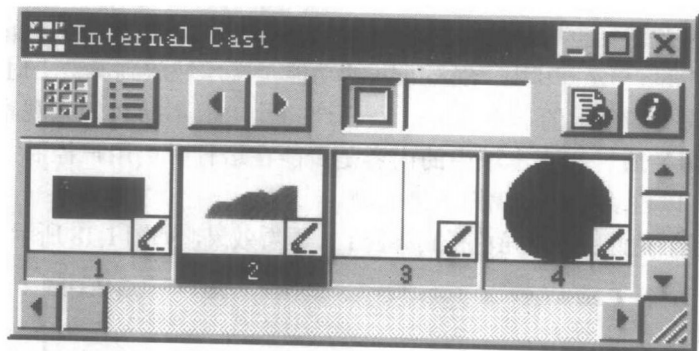


图 1-19

步骤 5 单击菜单 Modify (修改) \Movie (电影) \Properties (属性), 改变舞台的背景颜色, 使其为淡蓝色。

下一步是把以上所制造的角色一一拖到舞台, 使其都成为演员, 并在总谱的控制下使其按要求动起来。

步骤 6 先把太阳拖到舞台上, 放到一个合适的位置。在总谱上其位置是在第一轨道, 将其墨水 (ink) 设成透明 (Background Transparent)。

步骤 7 把“大山”拖到舞台上，让它把“太阳”刚好遮住，在总谱上它是在第二轨道，将其墨水设成透明。

步骤 8 把“旗杆”拖到舞台上，在总谱上它是在第三轨道。

步骤 9 把“国旗”拖到舞台上，与旗杆的位置调整好，在总谱的位置是第四轨道。

这样，我们把所有的角色都放到了舞台上如图 1-20 所示，它们成为了演员。这些演员如何来演戏，就靠作为导演的我们在总谱中如何来控制它们。

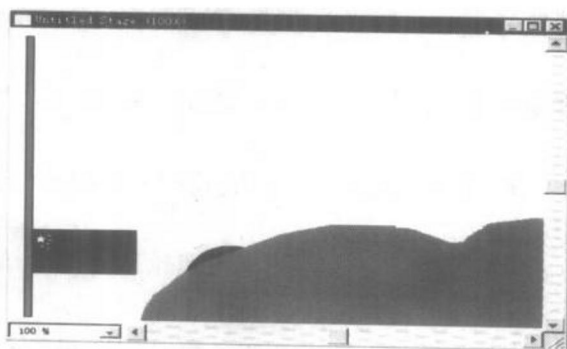


图 1-20

步骤 10 首先在总谱中选中第一轨道太阳的最后一帧，然后在舞台上拖动太阳到一个合适位置。

步骤 11 在总谱中选中第四轨道国旗的最后一帧，然后在舞台上拖动国旗到旗杆顶端，如图 1-21 所示。制作完成。

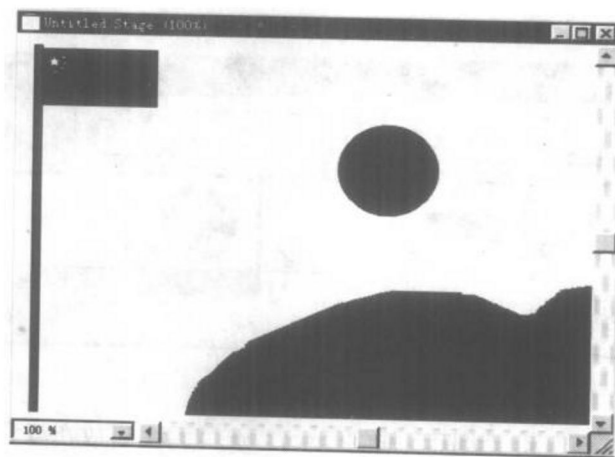


图 1-21

说明

- (1) 太阳和大山两个轨道不能互调，否则太阳就跑到大山前面了，就无法实现太阳从大山后面升起了。第一轨道在最下层，轨道数越大演员越在上面。
- (2) 可以把太阳第一帧和尾帧的墨水设置一下，使太阳逐渐变亮。
- (3) 您若感兴趣可以再做些云彩，让其在天空移动。