



多媒体效果路路通

北京门槛创作室 策划
王卫京 编
刘远谋



浓情放送超值白金素材碟

本书配套光盘包含以下内容:

1. 本书讲解并制作的程序文件、实例效果图
2. 金山公司授权提供的以下热门软件:
 - ① WPS Reader
 - ② 剑侠情缘 II demo
 - ③ 游侠 II 测试版
 - ④ 金山词霸 2000 共享版
 - ⑤ 金山快译 2000 共享版
3. 友立公司授权提供的以下热门软件:
 - ① GIF Animator 3.0
 - ② WebRazor 1.0
 - ③ PhotoImpact 3.0 中文版



▲ 重庆出版社



电脑报社总策划

北京门槛创作室策划

路路通电脑丛书

王卫京 刘远谋 编



多媒体效果路路通



▲ 重庆出版社

图书在版编目(CIP)数据

多媒体效果路路通/王卫京, 刘远谋编. —重庆:
重庆出版社, 2000.3

(路路通电脑丛书)

ISBN 7-5366-4321-7

I.多... II.①王...②刘... III.多媒体技术-应
用软件 IV.TP37

中国版本图书馆 CIP 数据核字(2000)第 14246 号

责任编辑:周定国

特邀编辑:黄继东

封面设计:戎 马



王卫京 刘远谋 编
多媒体效果路路通

重庆出版社出版、发行

重庆电力印刷厂印刷

*

开本:787×1092 1/16 印张:23.75 字数:586千字

2000年3月第一版 2000年3月第一次印刷

印数:1-6 000

*

ISBN 7-5366-4321-7/TP·56

定 价:45.00 元(含 CD)

内容提要

本书是“路路通”电脑丛书中的一本。本书使用了 Authorware、Flash 以及 Director 等多媒体工具，这些都是目前最流行、最实用的软件。

通过不同的工具来达到同一目的是本套丛书的目标，本书依此思想完成。全书分为三个部分，第一部分是“交互篇”，本篇将从 Authorware 5.0 和 Director 7.0 的基本操作入手，通过展示实例的制作过程，详细介绍原始素材的选取、加工处理，及如何把包罗万象的素材通过设计软件提供的各种工具有机地融合起来，使其最终呈现各种多媒体效果。第二部分是“动画篇”，本篇着重于动画的制作。通过 10 个各具特色，代表性强的动画实例，详细介绍了 Flash 4.0 和 Director 7.0 的动画制作技巧和方法。通过这 10 个例子的实践，读者不仅能熟练掌握 Flash 4.0 中各种电影元素之间的相互关系，更能实现在 Internet 上发布自己的作品！而且还将对 Director 7.0 中的逐步纪录法、从时间到空间、实时动画等动画制作方法有深刻的了解。第三部分是“综合篇”，本篇将交互和动画的各种技巧有机地结合在一起，制作了 6 个较为复杂，综合性较强的、并极具实用性的例子。以使读者在熟练掌握前两篇各种技巧的基础上，把多媒体制作水平再提高一个层次。

通过本书，您将对 Authorware、Flash 以及 Director 的异同有深刻的了解。

本书配套光盘包含以下内容：

1. 本书讲解的全部实例素材、实例效果图、多媒体文件。
2. 金山公司授权提供的以下热门软件：
 - ① WPS Reader 流行的文件浏览器，支持多内码转换。
 - ② 剑侠情缘 II demo 2000 年最可期待的言情角色扮演国产游戏。
 - ③ 游侠 II 测试版 一分钟即可上手，修改各种类型游戏的工具。
 - ④ 金山词霸 2000 共享版 市场占有率高达 85%，最具影响力的电脑词典。
 - ⑤ 金山快译 2000 共享版 翻译英文文章、网页功能的全能汉化翻译软件
3. 友立公司授权提供的以下热门软件：
 - ① 动态效果制作工具 GIF Animator 3.0。
 - ② 网页制作工具 WebRazor 1.0。
 - ③ PhotoImpact 3.0 中文版。



“路路通电脑”丛书

编委会名单

策 划 北京门槛创作室

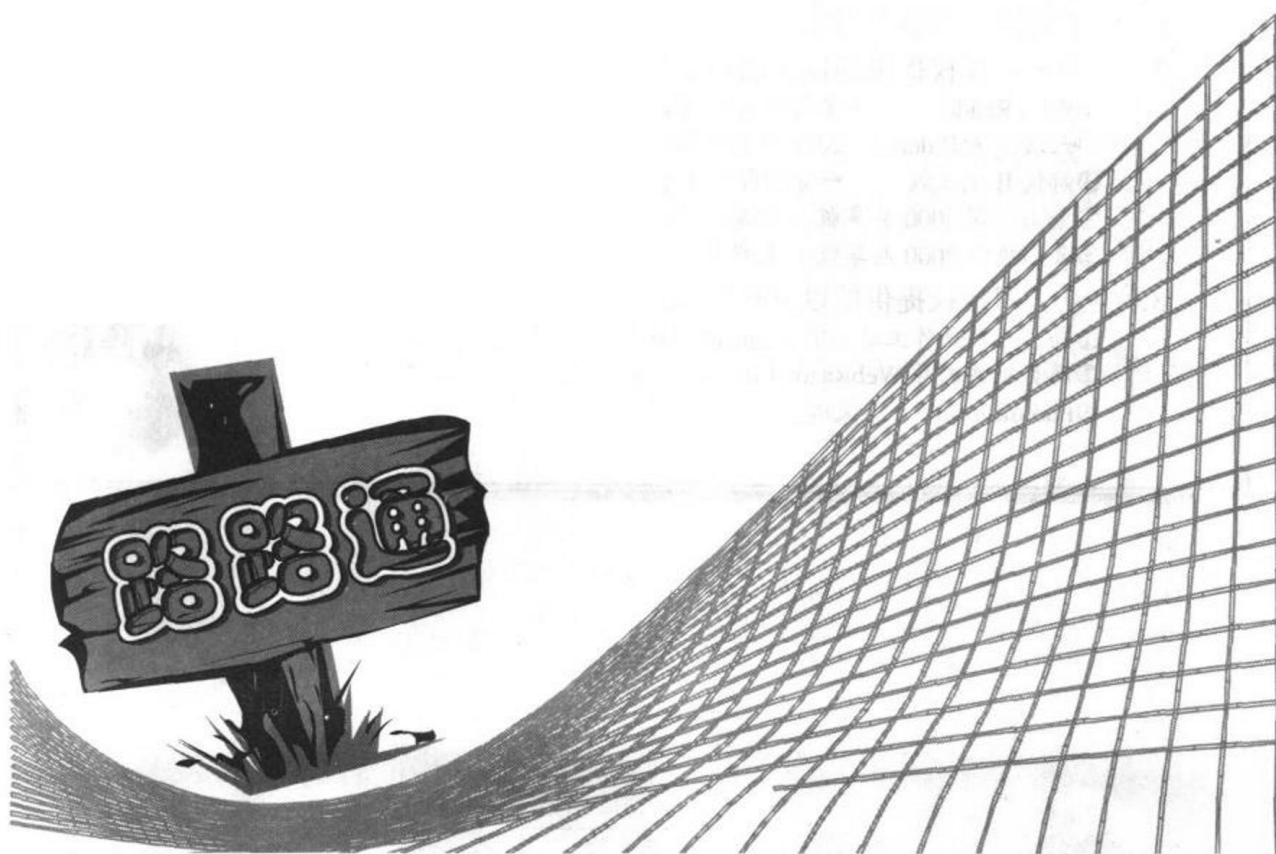
主 编 林慕新 马 宁

编 委 张熙平 王轶东 高 强 王卫京 刘远谋 郭清斌

邓 秋 张玉翎 方 明 王 彦 李 宁 李 林

李志科 杨明海 葛永强

读者如有问题，可通过电子邮件 ldandxwh@public.bta.net.cn 或
mk2000@mail.777.net.cn 跟我们联系。



目 录



第一篇 交互篇

► 实例一 几度夕阳红	1
方法一 (AUTHORWARE 5.0 英文版) 操作步骤	2
方法二 (DIRECTOR 7.0 英文版) 操作步骤	2
► 实例二 电子贺卡	13
方法一 (AUTHORWARE 5.0 英文版) 操作步骤	14
方法二 (DIRECTOR 7.0 英文版) 操作步骤	14
► 实例三 你好出租车	27
方法一 (AUTHORWARE 5.0 英文版) 操作步骤	28
方法二 (DIRECTOR 7.0 英文版) 操作步骤	28
► 实例四 升旗仪式	46
方法一 (AUTHORWARE 5.0 英文版) 操作步骤	47
方法二 (DIRECTOR 7.0 英文版) 操作步骤	47
► 实例五 罗大佑全集	61
方法一 (AUTHORWARE 5.0 英文版) 操作步骤	62
方法二 (DIRECTOR 7.0 英文版) 操作步骤	62
► 实例六 我的收藏夹	72
方法一 (AUTHORWARE 5.0 英文版) 操作步骤	73
方法二 (DIRECTOR 7.0 英文版) 操作步骤	73
► 实例七 音频控制器	88
方法一 (AUTHORWARE 5.0 英文版) 操作步骤	89
方法二 (DIRECTOR 7.0 英文版) 操作步骤	89
► 实例八 会唱歌的鸟	103
方法一 (AUTHORWARE 5.0 英文版) 操作步骤	104
方法二 (DIRECTOR 7.0 英文版) 操作步骤	104
► 实例九 用户密码登录	111
方法一 (AUTHORWARE 5.0 英文版) 操作步骤	112
方法二 (DIRECTOR 7.0 英文版) 操作步骤	112

► 实例十 我的图片库	125
方法一 (AUTHORWARE 5.0 英文版) 操作步骤	126
方法二 (DIRECTOR 7.0 英文版) 操作步骤	126

第二篇 动画篇

► 实例十一 聪明的按钮	145
方法一 (FLASH 4.0 英文版) 操作步骤	146
方法二 (DIRECTOR 7.0 英文版) 操作步骤	146
► 实例十二 会跳舞的文字	155
方法一 (FLASH 4.0 英文版) 操作步骤	156
方法二 (DIRECTOR 7.0 英文版) 操作步骤	156
► 实例十三 文字行星运动	167
方法一 (FLASH 4.0 英文版) 操作步骤	168
方法二 (DIRECTOR 7.0 英文版) 操作步骤	168
► 实例十四 跳 跃	177
方法一 (FLASH 4.0 英文版) 操作步骤	178
方法二 (DIRECTOR 7.0 英文版) 操作步骤	178
► 实例十五 白衣飘飘的年代	185
方法一 (FLASH 4.0 英文版) 操作步骤	186
方法二 (DIRECTOR 7.0 英文版) 操作步骤	186
► 实例十六 互动式菜单	199
方法一 (FLASH 4.0 英文版) 操作步骤	200
方法二 (DIRECTOR 7.0 英文版) 操作步骤	200
► 实例十七 下落的小球	209
方法一 (FLASH 4.0 英文版) 操作步骤	210
方法二 (DIRECTOR 7.0 英文版) 操作步骤	210
► 实例十八 色 彩 笔	218
方法一 (FLASH 4.0 英文版) 操作步骤	219
方法二 (DIRECTOR 7.0 英文版) 操作步骤	219
► 实例十九 闹 钟	232
方法一 (AUTHORWARE 5.0 英文版) 操作步骤	233
方法二 (DIRECTOR 7.0 英文版) 操作步骤	233



► 实例二十 三分球	249
方法一 (FLASH 4.0 英文版) 操作步骤	250
方法二 (DIRECTOR 7.0 英文版) 操作步骤	250

第三篇 综 合 篇

► 实例二十一 图片浏览器	269
方法一 (AUTHORWARE 5.0 英文版) 操作步骤	270
方法二 (DIRECTOR 7.0 英文版) 操作步骤	270
► 实例二十二 下拉菜单	285
方法一 (AUTHORWARE 5.0 英文版) 操作步骤	286
方法二 (DIRECTOR 7.0 英文版) 操作步骤	286
► 实例二十三 拼图游戏	300
方法一 (AUTHORWARE 5.0 英文版) 操作步骤	301
方法二 (DIRECTOR 7.0 英文版) 操作步骤	301
► 实例二十四 指法练习	313
方法一 (AUTHORWARE 5.0 英文版) 操作步骤	314
方法二 (DIRECTOR 7.0 英文版) 操作步骤	314
► 实例二十五 射击游戏	330
方法一 (AUTHORWARE 5.0 英文版) 操作步骤	331
方法二 (DIRECTOR 7.0 英文版) 操作步骤	331
► 实例二十六 综合测验	346
方法一 (AUTHORWARE 5.0 英文版) 操作步骤	347
方法二 (DIRECTOR 7.0 英文版) 操作步骤	347

↓ 方法一

制作软件: Authorware 5.0 英文版

【软件】 Authorware 5.0 英文版。

【知识点】 对文本对象的综合操作。

【特点】 不将文字对象转化为图片格式, 易于修改, 灵活性强。

【详细说明】 通过本例, 我们将掌握文本的创建及处理方法, 包括文字的字体、大小、颜色及特殊效果、段落的行间距、字间距及格式的調整。在字号很大时如何利用抗锯齿纹效果消除文字的锯齿纹轮廓。如何使文字对象成为可在 Authorware 中自由运用的显示素材。

实例一
几度夕阳红

滚滚长江东逝水, 浪花淘尽英雄。
是非成败转头空。
青山依旧在, 几度夕阳红。

白发渔樵江渚上, 惯看秋月春风。

一壶浊酒喜相逢。
古今多少事, 都付笑谈中。

本例将三国演义卷首诗制作为一段有特色文字效果。并使其成为在 Authorware 5.0 或 Director 7.0 可操做的多媒体对象。

我们将分别使用 Authorware 5.0 英文版和 Director 7.0 英文版来制作本实例。

【软件】 Director 7.0 英文版。

【知识点】 对文本的综合操作。

【特点】 类似于其他文本处理软件, 操作简便, 易于掌握。

【详细说明】 我们将掌握文本的创建及处理方法, 包括文字的字体、大小、颜色及特殊效果, 段落的行间距、字间距及格式的調整。最后将介绍如何使文字演员闪亮登场。

↑ 方法二

制作软件: Director 7.0 英文版

↓方法一操作步骤

1. 在安装完毕 Authorware 5.0 后, 可从菜单里找到 Macromedia Authorware 的菜单, 把鼠标移至 Authorware 5.0 的选项上, 双击打开 Authorware。如图 1.1.1 所示。

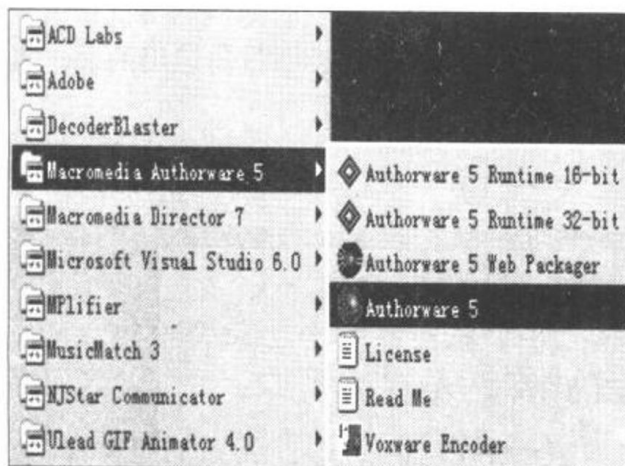


图 1.1.1 选中 Authorware 菜单栏

2. 打开 Authorware 后, 会弹出如下对话框, 询问你是否要为你的新文档选择一个 Knowledge Objects (知识对象), 我们先选择取消 (Cancel)。如图 1.1.2 所示。

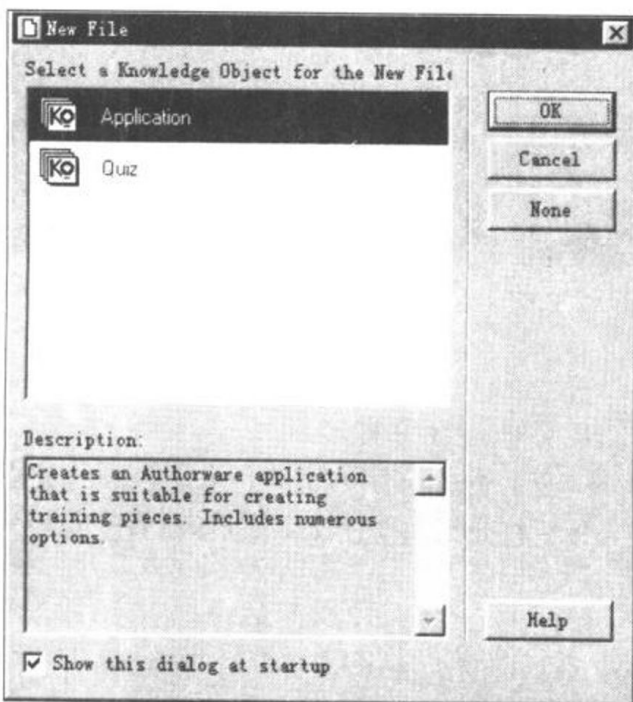


图 1.1.2 选择知识对象对话框

↓方法二操作步骤

1. 单击 Director 7.0 文件夹中 Director 7.0 图标或从开始菜单中找到 Director 7.0, 从而进入 Director 7.0 剧场如图 1.2.1 所示。这是一个集成的多媒体设计环境。我们可以看到一个电影舞台窗口【Stage】, 一个编排表窗口【Score】, 一个控制面板【Contral Panel】, 以及一个角色表窗口【Control Panel】。

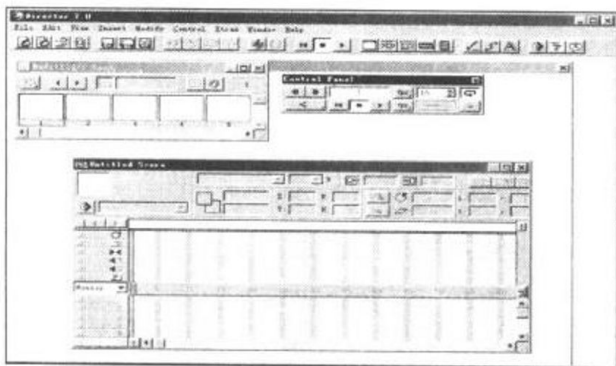


图 1.2.1 Director 工作环境

2. 下面我们先打开角色表。点开菜单栏中的 File 选项, 如图 1.2.2 所示。

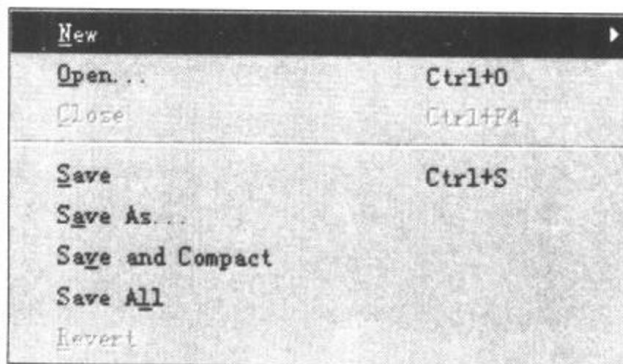


图 1.2.2 新建角色表

选中 New, 向右拖动, 再选中 Cast 并单击, 如图 1.2.3 所示, 即可打开角色表。

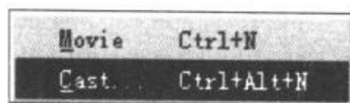


图 1.2.3 打开角色表

也可单击菜单栏上的第二个图标, 如图 1.2.4 所示, 或者用快捷键(Ctrl+Alt+N)。

说明：知识对象是 Authorware5.0 中的一个重要的新增特色，类似于一个模版，对简化编程，重复利用代码，提高效率起到了很大的作用。关于如何利用知识对象将在后面通过例子详细加以介绍。

3. 在新建一个文档后，会出现一个空白的流程图，层次为 Level 1。如图 1.1.3 所示。

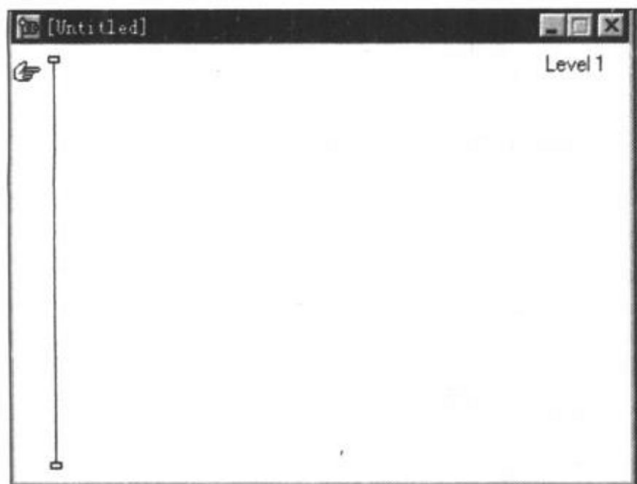


图 1.1.3 新建的流层图

说明：Authorware 编程的核心理念为流程式，即它是以事物的发展顺序来安排程序的走向，而不是像 Director 是以时间轴来进行编程的。无疑 Authorware 对处理一些交互性强的程序有它的优势，并且因为符合人类的思维过程，较容易掌握。

4. 下图是图标栏的一部分，如果说 Authorware 的编程思想是流程式，那么它编程方法，即控制流程的方法便是利用图标。图中显示的是栏中的头四个图标，分别为显示图标、运动图标、清除图标和等待图标。如图 1.1.4 所示。



图 1.1.4 图标栏

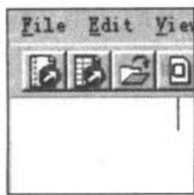


图 1.2.4 打开角色表

3. 在弹出的对话框中，如图 1.2.5 所示，选择导入角色表类型为 Internal，即内部角色。

内部角色仅可以用于一部电影并且存放于电影文件中（不能被其他电影共享）；而外部角色表（External）存放于扩展名为 '.cst' 的文件中，他可以被多个电影共享。

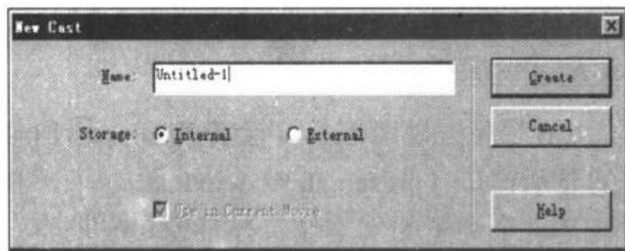


图 1.2.5 角色表类型对话框

在打开的角色表中，如图 1.2.6 所示，有很多小的窗口，每个窗口中可以放一个角色。

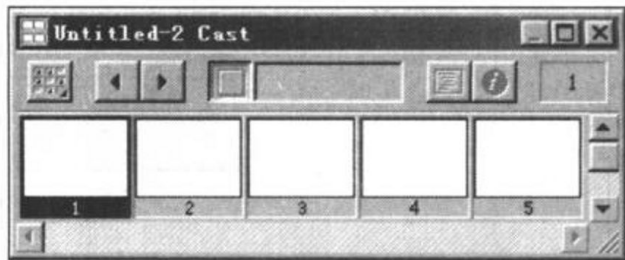


图 1.2.6 我们的角色表

说明：Director 所实现的各种多媒体效果，可以说都是由不同的角色所构成的，这些角色我们不妨叫它们演员，正是这些出色的演员在舞台上吸引了观众。因此我们学好 Director 的第一步，就是要掌握好对演员的处理。为了给一个电影添加新的演员，可以从外部导入或者使用 Director 自身所带的一些工具创建。这在以后的章节中会详细的介绍。

4. 拍摄一部好的电影，必须选择好的

5. 我们这个例子将用到显示图标，用鼠标将显示图标从图标栏中拖至空白的流程框中。如图 1.1.5 所示。

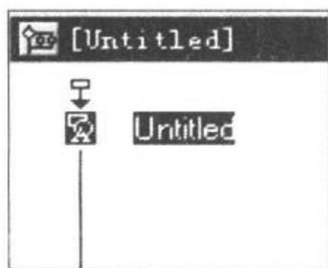


图 1.1.5 将显示图标拖至流程框

说明：掌握图标栏，并利用其进行编程是掌握 Authorware 的第一步，也是非常重要的一步，许多高级的功能都建立其上，关于图标栏中的每一个图标我们都会结合例子进行详细的说明

6. 双击显示图标，会弹出如下图所似的显示窗口（presentation window），当然也就是这个例子的文本域。显示窗口中还有一个浮动的工具栏，我们将利用这个小小的工具栏。如图 1.1.6 所示。

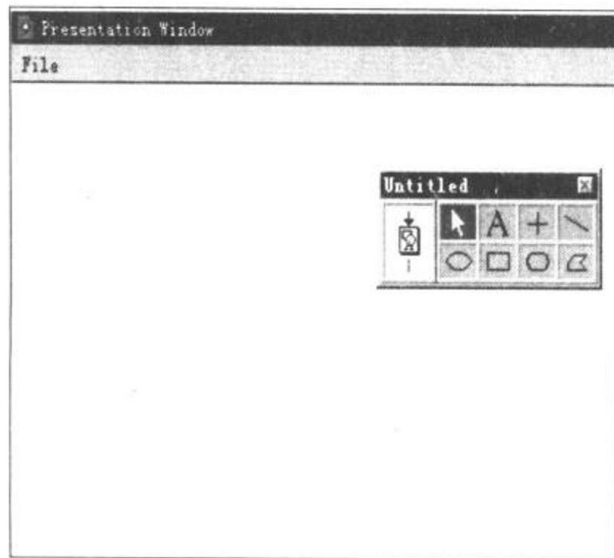


图 1.1.6 显示窗口和工具栏

说明：显示图标是 Authorware 中设计人机界面的主要手段，我们想要在用户面前展示可见的元素，如精彩的动画，美丽的风景等都得通过它来实现。

演员。下面我们开始导入演员，选择菜单 File>Import，如图 1.2.7 所示。

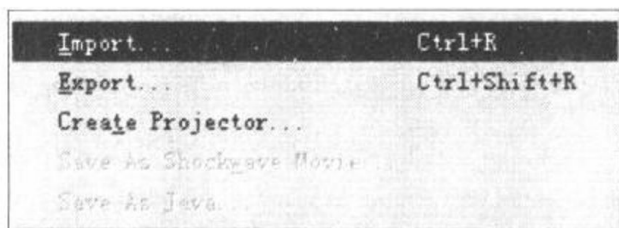


图 1.2.7 导入角色

如图 1.2.8 所示，在文件导入对话框中，即可选择我们所需要的文件导入。



图 1.2.8 导入文件对话框

5. 本例中我们将导入一个文本文件。假设我们导入的是 Word 文档，先要将文件另存为 RTF（Rich Text Format）格式，如图 1.2.9 所示。

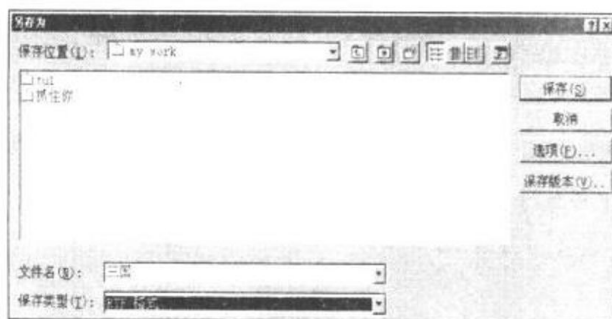


图 1.2.9 转换格式对话框

在导入文件的对话框中，选中刚生成的 RTF 格式文件，单击 Import 即可导入。再看我们的角色表，如图 1.2.10 所示，角色已被导入。

7. 用鼠标点击浮动工具中的大写字母 A，即字体，然后在显示窗口中你想要输入文字的区域单击，就会出现一条小小的标尺和提示文字输入的光标，如图 1.1.7 所示。

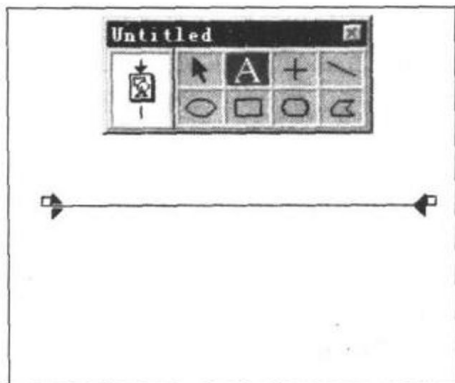


图 1.1.7 出现输入文字的提示

8. 接着便输入你想要的文字即可。如图 1.1.8 所示。

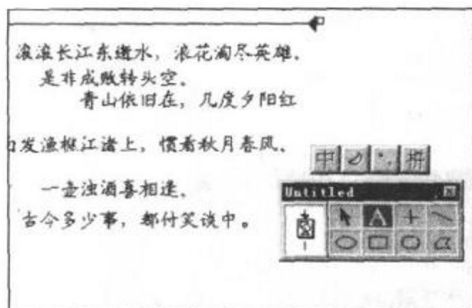


图 1.1.8 文字输入

9. 如文字输入的不整齐，不要急，先将光标移至需要调整之处，然后用小标尺的箭头调整即可，如觉得文本区的大小不合适，可用鼠标点住标尺头部的小白框移动即可。如图 1.1.9 所示。

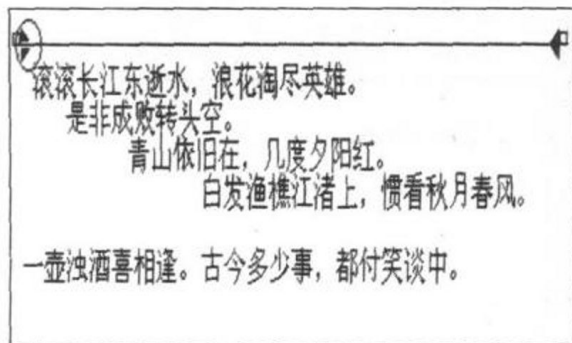


图 1.1.9 用标尺调整文字及文字域

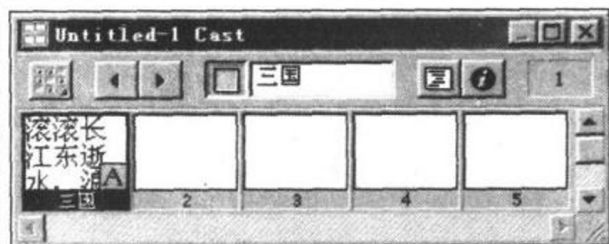


图 1.2.10 加入了演员的角色表

6. 标记  表示所导入的演员为 Director 的文本演员。

用鼠标点击 ()，可以打开属于当前电影的所有角色列表，其中的 New Cast 选项，可以新建一个内部或者外部角色表。

角色表中的 () 按钮可以选择上一个或者下一个角色。

我们可以把演员直接拖到舞台上，也可以单击 ()，然后按住鼠标拖到舞台上即可。

单击 () 按钮可以打开角色的 Lingo 脚本，如图 1.2.11 所示，对角色进行编辑。利用 Lingo，你可以充分发挥你的想象力，制作出属于你自己的作品，这在以后将会详细介绍。

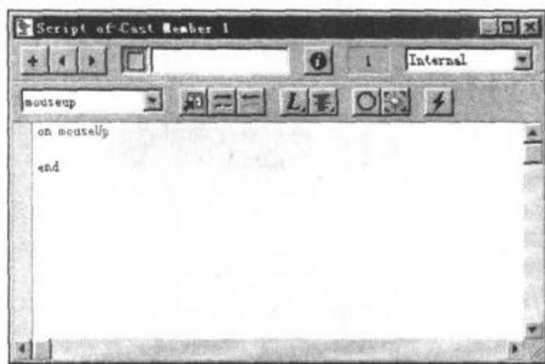


图 1.2.11 角色的 Lingo 脚本

 按钮可以打开角色属性对话框，如图 1.2.12 所示，您可以对角色的名称和属性进行修改。

10. 如对整段文字的位置在窗口中的位置不满意, 则在文字的空白处移动鼠标, 待光标变为箭头时单击, 选中整段文字移动即可。

11. 仅对文字的位置调整, 显然是不够的, 想让文字在多媒体软件中充当合格的角色, 字体、字号及字色、背景色都需要润色。点击 Authorware 菜单栏中的 Text。如图 1.1.10 所示。

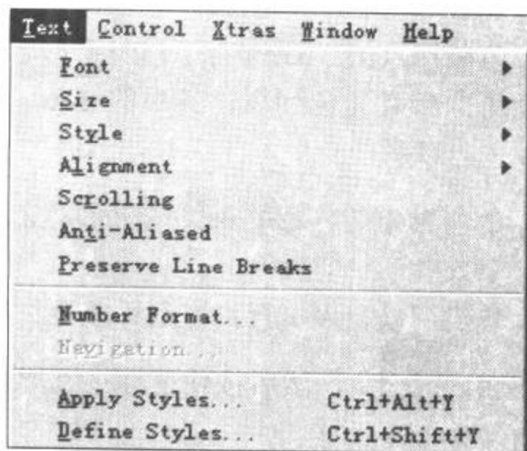


图 1.1.10 Text 下拉菜单

注意: 想要改字体、字色、字号等一定要注意先将所要改的部分用鼠标选中, 否则改动不起任何效果!

12. 选择 Font 选项来调整字体, 系统的默认选项是 system, 这里我们选择楷体。如图 1.1.11 所示。



图 1.1.11 字体的选项

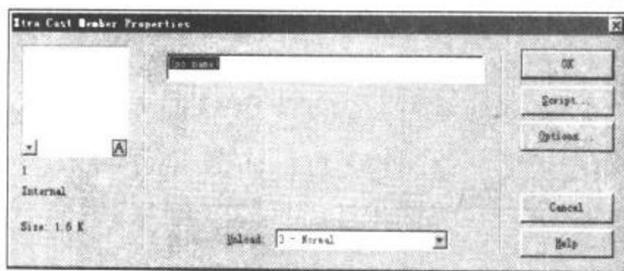


图 1.2.12 角色属性对话框

7. 找到了角色, 导演就要对其进行排练。首先要给演员一个排练的场所。在 Director 中, 对文本文件的处理, 是在 TEXT 窗口中, 即文本创建窗口中进行的。

打开 Window 窗口, 选中 Text, 如图 1.2.13 所示, 即可进入文本创建窗口。

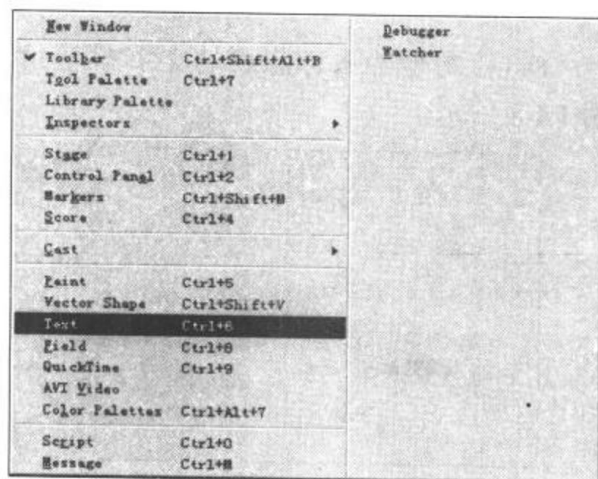


图 1.2.13 Window 窗口

也可单击菜单栏中 (A) 图标, 或直接用快捷键 Ctrl+6, 进入文本创建窗口, 如图 1.2.14 所示。

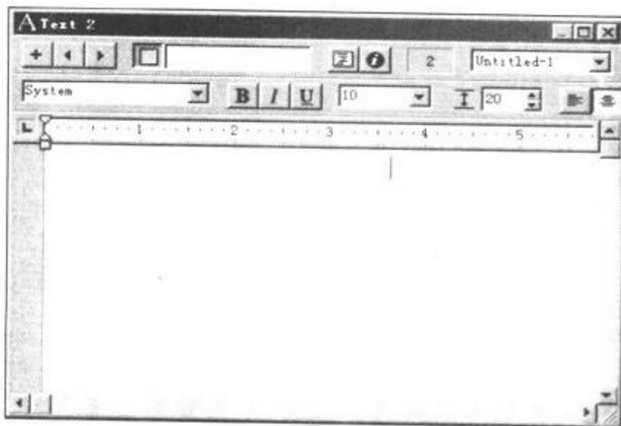


图 1.2.14 文本创建窗口

13. 选择 Text 中的 size 选项来调整字体, 系统默认的字号为 12, 调整后效果如图 1.1.13 所示。

技巧: 如要进行精确调整可选择 size 中的 other 选项在 Font size 对话框中键入你要的字号, 并可预览。如图 1.1.12 和 1.1.13 所示。



图 1.1.12 字号的精确调整

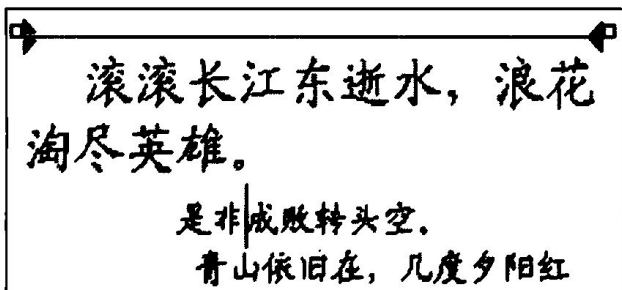


图 1.1.13 调整后的字号对比

14. 选择 Text 菜单中的 style 选项, 并选中斜体 (Italic), 使文字有一个倾斜角度。如图 1.1.14 所示。

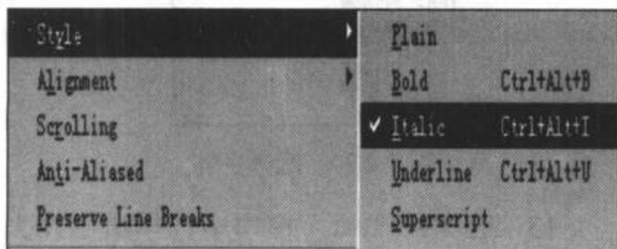


图 1.1.14 文字微倾效果的实现

技巧: 上图中的 Italic 旁的 Ctrl+Alt+I 是快捷

在这里, 你可以对已导入的文件进行编辑, 也可以新建一文本文件。

8. 下面我们将演员放入排练室中。首先选中角色表中要排练的演员, 双击鼠标, 演员即进入排练室中, 如图 1.2.15 所示。

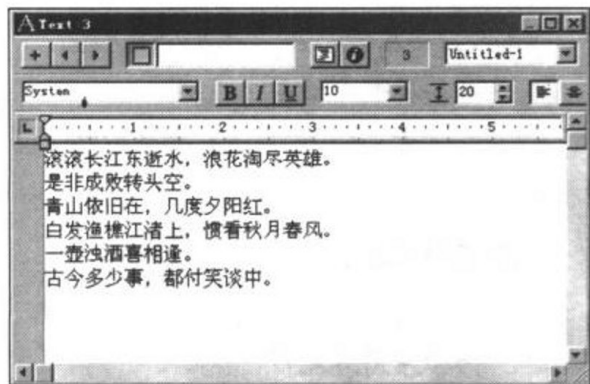


图 1.2.15 Text 窗口

在排练之前, 必须选择我们想要编辑的区域, 比如我们要处理整个文档, 用鼠标选中整篇文字, 或按下快捷键 Ctrl+A, 如图 1.2.16 所示。

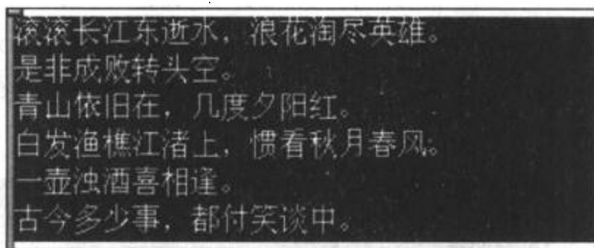


图 1.2.16 被选中的部分

9. 在 Text 窗口上方有一排水平按钮 (□□□□), 它们对应的功能分别是左对齐、居中、右对齐、默认状态, 我们选居中效果, 如图 1.2.17 所示。

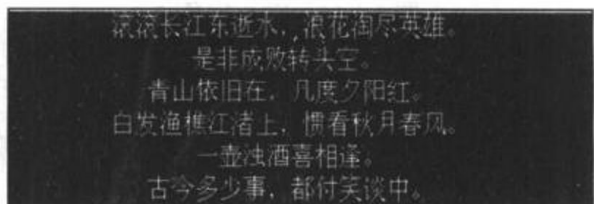


图 1.2.17 排好队的演员

10. 在 Text 窗口中, 用鼠标在编排线上的左缩进符号上按下, 并向右拖动, 就可以将所选文字左缩进, 如图 1.2.18 所示。

键通过按下这三键的组合可以产生与选中 Italic 相同的效果, 其实许多功能键都可以有对应的快捷键, 熟练使用快捷键不仅能提高编程效率, 也是老鸟和菜鸟的区别之一哟!

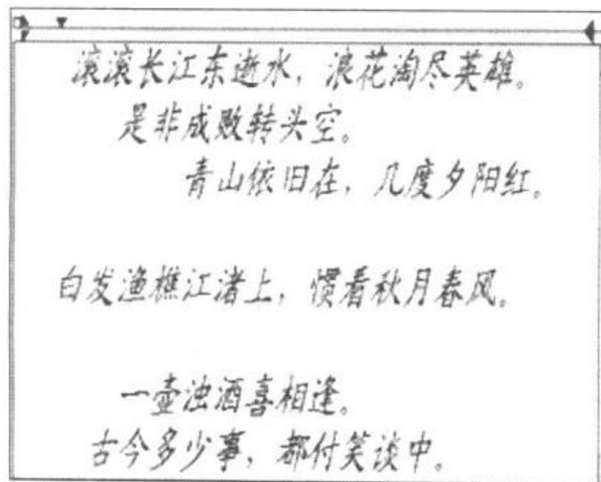


图 1.1.15 文字的微倾效果图

15. 字体颜色的调整, 为了让你的文字活泼起来这是必要的, 用鼠标单击 Authorware 的菜单栏中的 window, 并将鼠标移至 inspector 处, 在出现选项中双击 color 选项, 或通过快捷键 Ctrl+K 来实现。如图 1.1.16 所示。

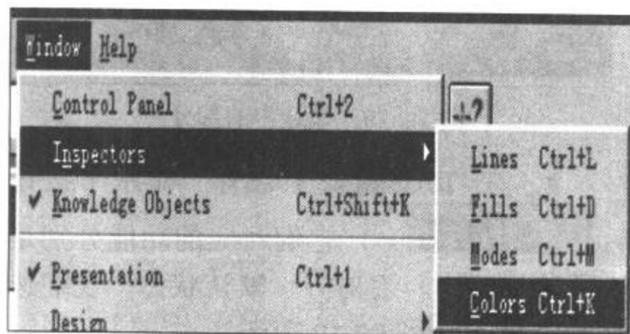


图 1.1.16 调整字色

选中后, 会弹出调色对话框, 选中对话框的底栏右部, 即大写字母 A 处即可进行字色调整。

将鼠标在调色板中点击你需要的颜色即可 (千万不要忘了将你的文字选中)。选中调色对话框底栏的右部后, 可选择你中意的背景色。如图 1.1.17 所示。

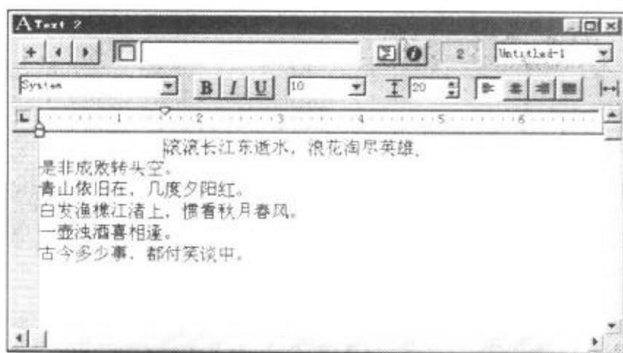


图 1.2.18 段落左缩进

11. 在 Text 窗口中, 用鼠标拖动下编排符号, 从而可调整段落左对齐, 如图 1.2.19 所示。

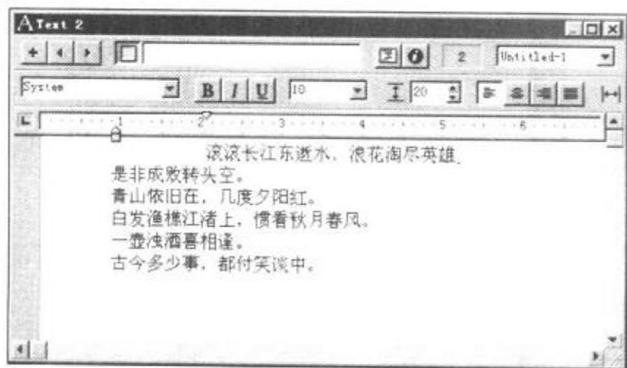


图 1.2.19 段落左对齐

12. 选中您所修改的段落, 打开字体选择列表, 即可调整文本对象字体, 如图 1.2.20 所示。这里为你提供了近五十种中文字体, 您可以根据需要进行选择。



图 1.2.20 选择字体

13. 在“A Text”窗口中, 单击字体大小下拉列表选项中右侧的向下箭头, 在打开的选项中即可选择字体大小, 如图 1.2.21 所示。

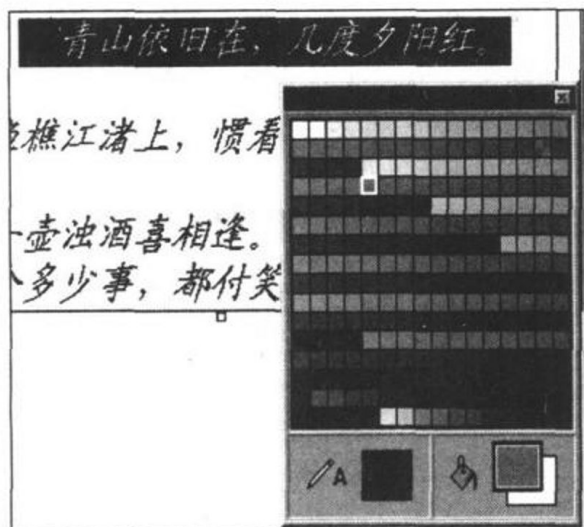


图 1.1.17 调色对话框

这里选择红色为字色，灰色为背景色，效果如图 1.1.18 所示。

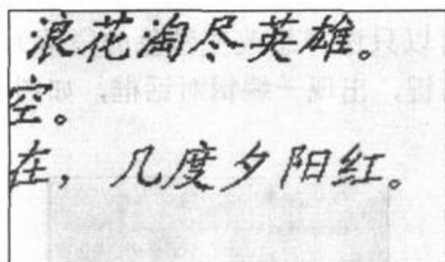


图 1.1.18 调色效果图

16. 到这里是否就都做得差不多了呢？否也，我们将字体放大一些。如图 1.1.11 所示。

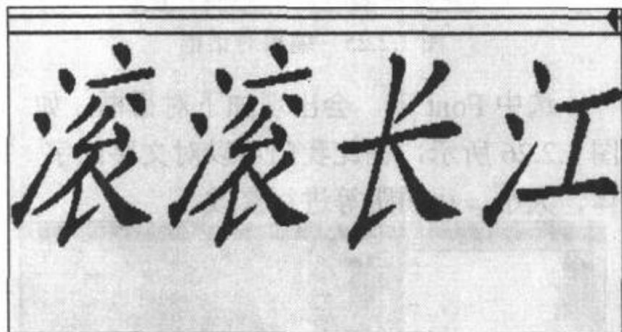


图 1.1.19 字边的锯齿纹

怎么样，发现问题了吧！将字放大后，发现字有不美观的锯齿纹。这不要着急，跟着我做，选择 Text 中的消除锯齿纹（Anti-Aliased）选项。如图 1.1.20 所示。

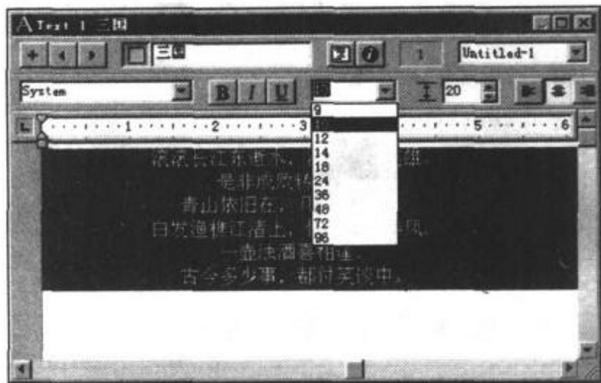
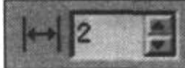


图 1.2.21 调整字体大小

14. 在“A Text”窗口中，() 和 () 分别用于调整行间距与字间距，现在选择行间距 1，字间距 30，如图 1.2.22 所示。

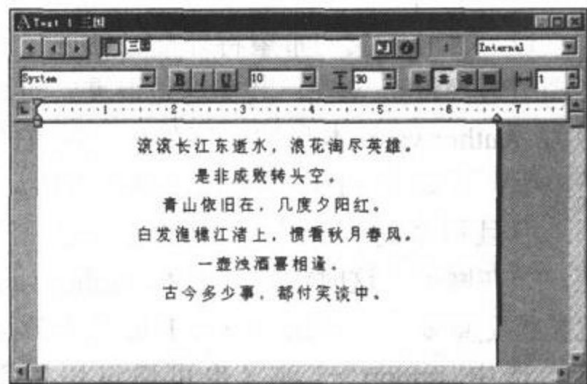


图 1.2.22 调整后的演员

注意：我们选择一行文字调整行间距时，改变的是它与上一行之间的距离。比如现在只调整第二行行间距为 60，如图 1.2.23 所示。

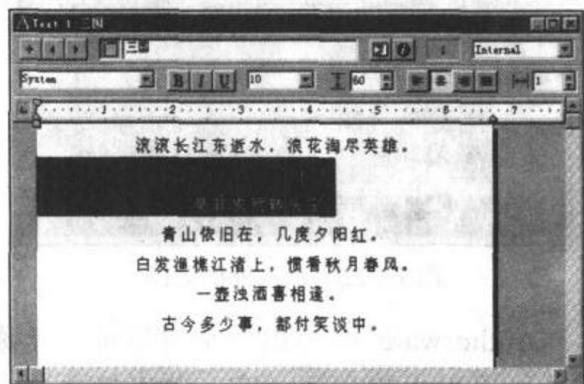


图 1.2.23 改变行间距