

第一篇

初试身手

本篇总览

在这里，你可初次感受到 Director 迷人的魅力。

本篇中介绍了打开和欣赏制作好的电影文件的方法，内容包括：打开电影文件，观看影片，生成电影画面放映程序，生成电影动画以及演员窗口的基本操作。

通过本篇中实例的学习，您就可轻松地登堂入室，使您对 Director 的主要界面有一个清晰的认识并学会简单的操作。对于初学者，这一篇是不可跳过的，也是非常适用的。如果您初步练习过 Director，则可以跳过去开始本书中的任何一个单元的实例。

效果一 电影上演

【实例说明】

图 1.1 是一个打开的 Director 电影文件。演示过程中，您可以看到跳动的文字和物体，交互式的功能按钮，有趣的画面并且可以听到影片里鼠标单击的“答答”声、键盘敲击的声音和闹钟指针走动的声音。

该文件是安装 Director 的 Show Me 时安装的演示影片，如果您找不到它，请重新安装 Director 并在【Custom】项中选中【Show Me】。

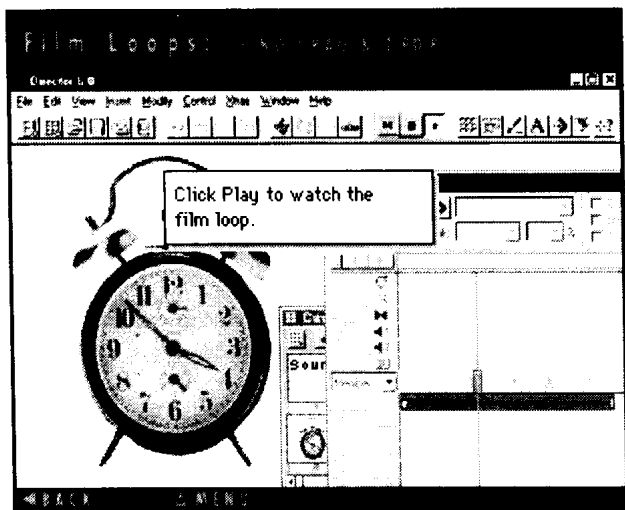


图 1.1 美妙的动画演示效果

【操作步骤】

1. 单击【File】菜单的【Open】命令，打开如图 1.2 所示的对话框。

2. 找到 Director 的安装目录，在其中找到【Show Me】文件夹，单击打开文件夹，单击电影文件【Film Loop.dir】，单击【打开】，于是舞台中就出现一个影片屏幕（舞台是 Director 窗口内用细线框围起来的部分）。这里屏幕是黑色的，并且舞台的大小缩小成为与屏幕同样大小。

3. 单击【Window】，查看【Control Panel】选项前面有无选中标志，如图 1.3。如果没有，单击【Control Panel】菜单。这时屏幕上

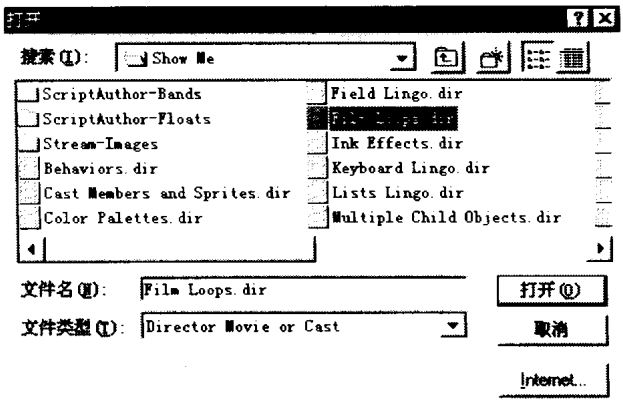


图 1.2 打开文件对话框

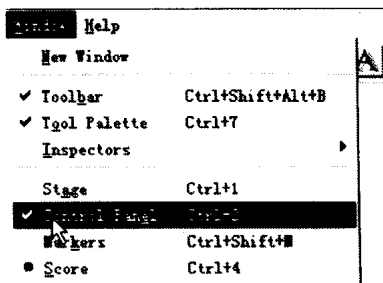


图 1.3 通过菜单打开控制面板

可以找到【Control Panel】窗口，如图 1.4 所示。窗口上的按钮符号与家用 VCD 的控制面板意义是相同的。

4. 点击播放键，影片就正式开始了（中间可以点击停止键停止），播放的影片如图 1.5。你可以看到画面上有一只手在动。

5. 单击画面右下角的【NEXT】或者它旁边的小三角，可以变换到一个新的画面，如图 1.6 所示。画面上多出了几个按钮，分别点击可以进入后面的影片。

下面，你不妨试试分别点击这些按钮和文字，看一看会有什么新的发现。怎么样，观赏一番后，觉得 Director 制作的影片效果如何？是不是有一种赏心悦目的感觉？

如果您想从影片的最开始重新播放，只须单击控制面板的回退键回到开头，再重新点击播放键就可以从第一帧开始重新播放（即从黑色画面的那一帧开始）。回退键是紧靠停止键左边的第一个键。

【Show Me】中的电影文件是用来演示一些常用操作的。如果英文较好的话，不妨都打开看看，里面介绍了一些制作方法和小技巧。图 1.8 为另外一部演示影片的画面。本书中有些实例就来自这些影片。

6. 按 Ctrl+4 打开编排

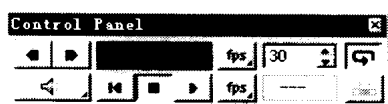


图 1.4 【Control Panel】窗口

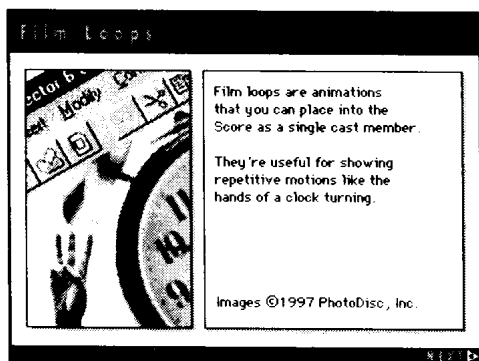


图 1.5 出现的影片屏幕

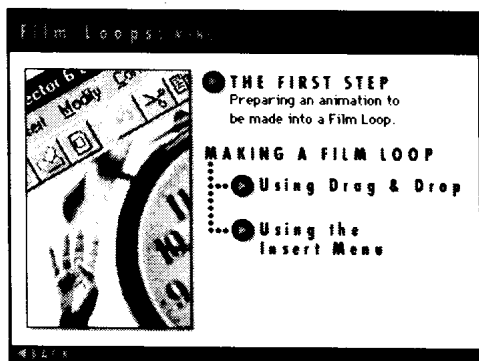


图 1.6 带有按钮的画面

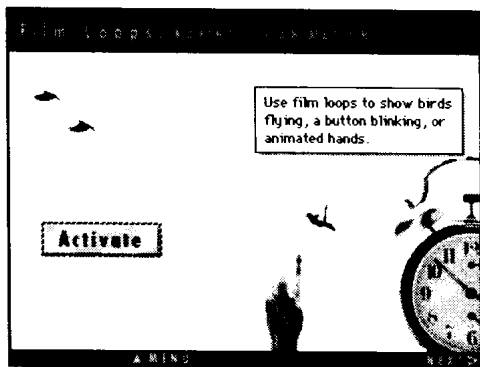


图 1.7 运行中的动画

窗口 (Score)，你可以看见很多方格上填入了一些带颜色的格子，这是影片的成员——精灵被组织在编排窗口的情形，如图 1.9。

窗口中，左边为各个频道，方格上方一栏为标记栏，其中倒三角记号为帧的标记。中间的表格里填入的方块为组成影片的精灵，其中，每两个点之间为一个独立的精灵。

7. 两块表格中间为标尺条，以帧数为单位。在上部表格右上角的按钮上单击一下可以关闭上方的表格，再单击可以打开。上方的表格里是节奏频道、调色板频道、转场频道、声音频道和脚本频道。

8. 标尺条左边的下拉框可以选择以何种方式在表格区显示精灵。其中最后一项【Extended】可以同时显示多项信息，但是就要多占用一些空间。如果要改变在【Extended】具体显示的项目，您可以单击【File】>【Preferences】>【Score】，在【Extended Display】后的复选框中选择。

至此，本实例演示完毕。通过本实例的学习，您应当掌握影片文件的打开方法、普通影片的播放并熟悉编排窗口的外观。

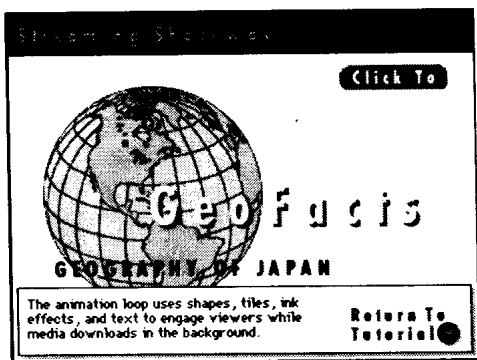


图 1.8 另外一部影片中的画面

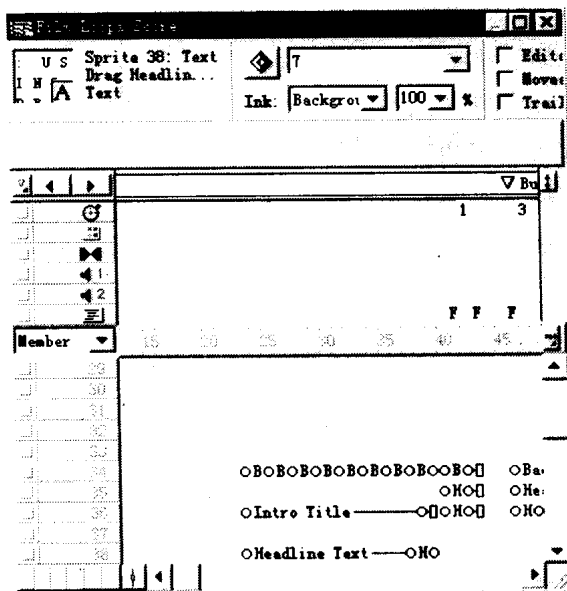


图 1.9 记录了演员信息的编排窗口

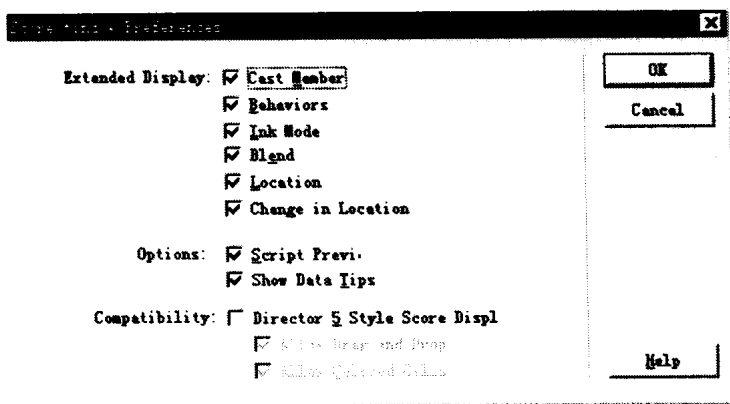


图 1.10 记录窗口选项

效果二 发行影片

【实例说明】

本实例介绍将 Director 电影文件转化成为外部可执行的 电影放映程序的过程。电影放映程序与影片的不同在于它可以独立于 Director 执行，并通过可执行文件的方式来组织自己的资源。

将影片制成电影放映程序是使用 Director 制作多媒体产品的主要用途。以这种方式形成的最终产品作为导游系统、广告宣传、产品介绍等的比比皆是。Director 可以制作具备目前所有多媒体功能的产品。

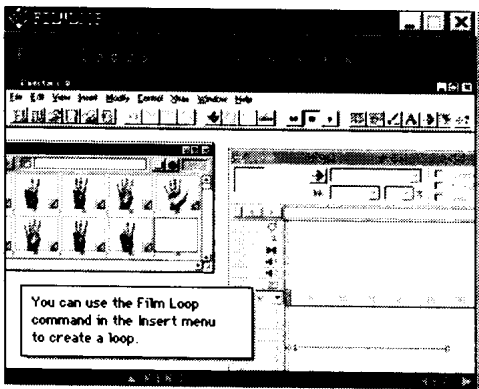


图 2.1 制作的影片播放程序

【操作步骤】

1. 单击【File】>【Create Project】，将弹出如图 2.2 所示的对话框。如果在此之前您还有一个正在编辑尚未保存的文件的话，会先弹出一个对话框提示您是否保存文件。

2. 在文件窗口选择转化为影片放映程序所需的 Director 文件资源。这里选择了上例中的【Film Loops.dir】。如果原来的影片还调用了其它的资源文件的话，需要将被调用的资源文件通过选中后单击【Add】加入下面的列表中。影片调用其它资源的情况将在以后的实例中遇到，本例中只使用了单独的影片文件。

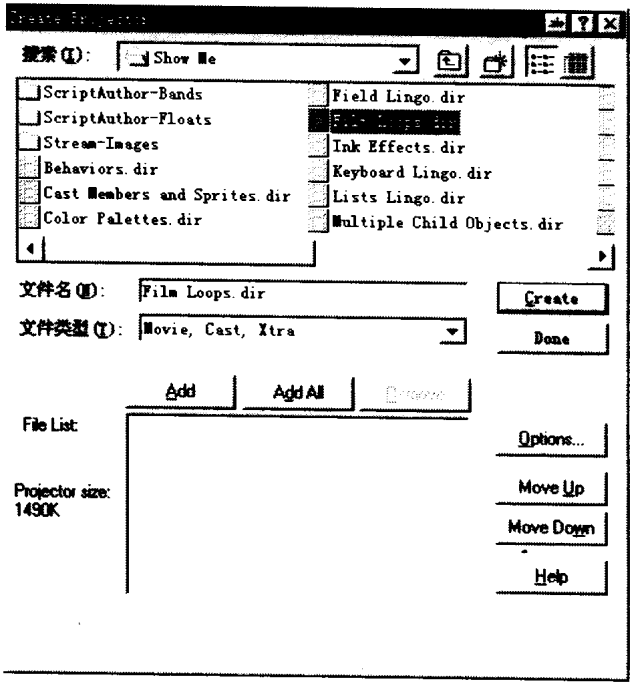


图 2.2 【Create Project】对话框

注意：主文件（即调用其资源的文件）必须放在列表的第一个位置上，可以通过在列表中单击文件名后单击【Move Up】和【Move Down】来改变文件的顺序。

3. 单击【Options】按钮，弹出如图 2.3 所示的参数选择框。选中【In a Window】，【Show Title Bar】，【Use Movie Settings】和【Check Movies for Xtras】。如果您选中【Animate in Background】，放映时就不会因为鼠标在其它的应用程序区点击而暂停，另外，不妨试试【Full Screen】的效果。

4. 选项选择完毕，单击【OK】，退回到【Create Project】对话框。

5. 单击【Create】，出现图 2.4 所示保存文件的对话框。单击 ，新建一个文件夹，并起名为【FilmLoop】，双击该文件夹（因为放映程序可能包含很多的文件，因此最好养成用单独的文件夹存放项目文件的习惯）。

6. 在新的对话框中（如图 2.5 所示）键入程序文件名。单击【保存】。

7. 由于文件信息不完整，在本例中会出现一个对话框提示，只须单击【OK】即可。随后会有一个进度条显示转化的进度。当色条移动到最右端后，放映程序就生成完成了。

不过，这个对话框也不是一定会出现的。如果在选择选项的时候没有选中【Check

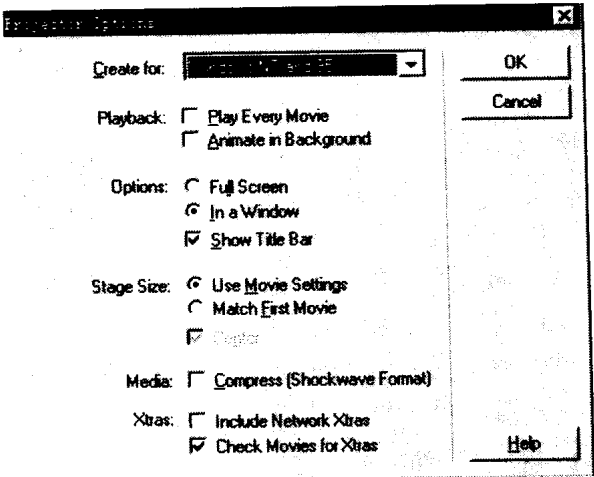


图 2.3 生成放映程序的参数选择

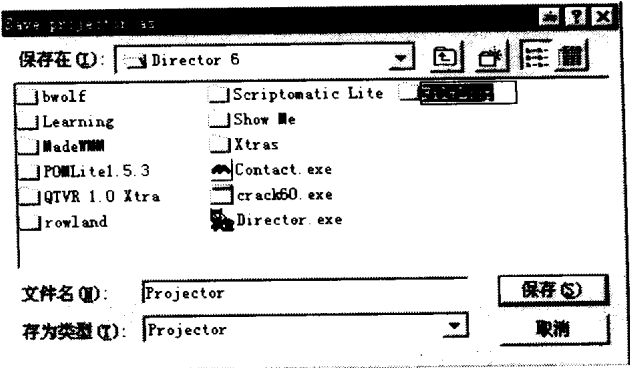


图 2.4 新建一个文件夹用于保存程序

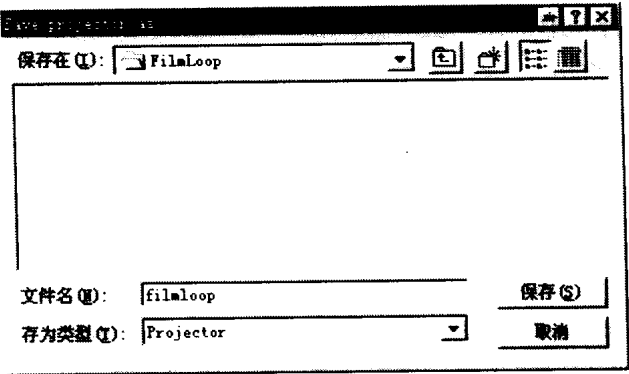


图 2.5 起名并保存放映程序

Movies for Xtras】，在转换时就不会出现上述对话框。但是，电影放映程序运行前会产生一个缺少组件的警告，并且实际运行时没有声音。

8. 现在，您就可以运行影片放映程序了。不妨先关闭 Director，然后找到刚才的 FilmLoop 文件夹，双击运行 filmloop.exe。现在，除了不能暂停和回退以外，播放程序与原先在 Director 下播放的影片效果是一样的。程序运行如图 2.6 所示。您可以看到通过在设置选项时选中的**【Show Title Bar】**而给放映程序加上的标题栏。单击右上角可以关闭程序。

说明：创建影片播放程序时

【Option】里的其他参数的意义：

【Play Every Movie】依次播放被选在列表中的所有影片。

【Match First Movie】按照第一个影片的位置和大小来播放其他的影片。

【Center】将舞台设置在屏幕正中。

【Compress】将文件进行压缩，不过载入就会慢一些。

【Include Network Xtras】使用网络 Xtras 组件。有关 Xtras 将再以后介绍。

本效果演示完毕。通过本效果的学习，您应当掌握将 Director 中的影片制作成为可执行的影片播放程序的过程。

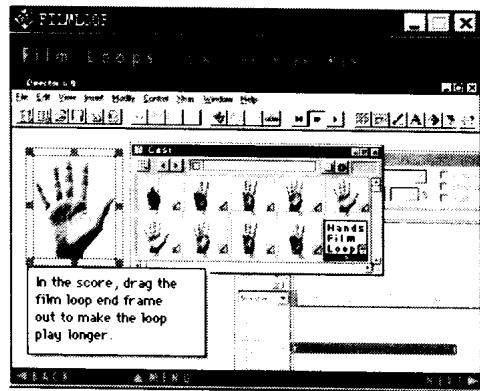


图 2.6 影片播放程序正在运行

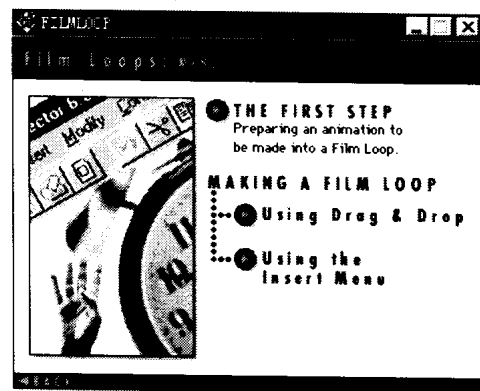


图 2.7 影片播放程序中的按钮仍然可以使用

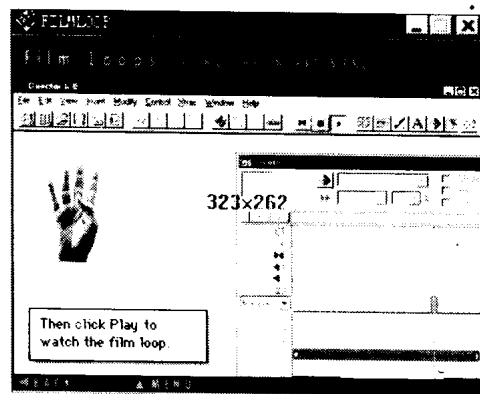


图 2.8 影片播放程序中的动画速度是与原影片一致的

效果三 输出动画和图片

【实例说明】

本实例介绍将影片文件转化为数字视频格式的电影的过程，转化而成的格式可以通过通用的数字视频播放程序进行播放。此外，您还可以看到将影片中的图片输出的过程。

图 3.1 为用 ActiveMovie 播放制作的 AVI 视频文件的情况。如果你安装的是 Windows95 的早期版本并且还没有安装 ActiveMovie 组件的话，你还可以用媒体播放器来进行播放。

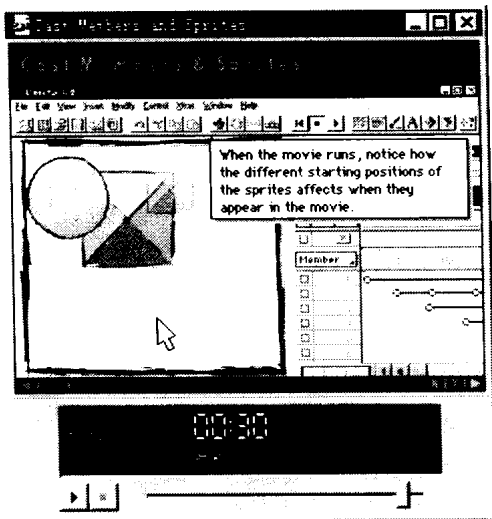


图 3.1 正在用 Windows 的 ActiveMovie 播放转化成的视频文件

【操作步骤】

1. 打开一个制作好的电影文件。这里，我们选用了【Show Me】中一个新的影片【Cast Members and Sprits】。

2. 单击【File】>【Export】选项弹出图 3.2 所示的【Export】对话框。

3. 单击【Format】下拉框，选择【Video For Windows (.AVI)】。

4. 选中【All Frames】任选项。

5. 单击【Options】按钮，弹出如图 3.3 所示的对话框，提示输入影片的速度（帧/秒），这里键入 30。

6. 单击【OK】，回到上一个对话框。

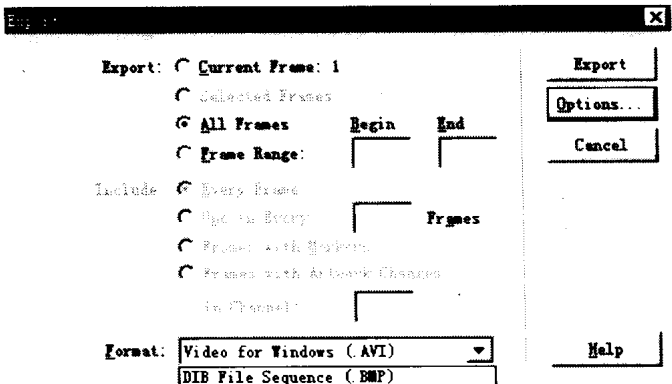


图 3.2 【Export】对话框

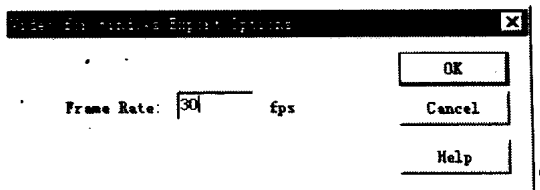


图 3.3 AVI 的输出选项

7. 在输出对话框内点击【Export】按钮，弹出如图 3.4 的文件选择框。

8. 如果想更改文件名，可以在文字框中输入自己的文件名，否则，将以原文件名作为新生成的 AVI 文件的名字。

9. 单击【保存】，弹出如图 3.5 所示的视频压缩选项，在【压缩程序】下拉框中选择【Microsoft Video 1】，其余可以不变。单击【确定】，影片就开始输出了。

影片输出时是一帧一帧地进行压缩的，因此比较慢，请耐心等待。趁此机会，我们来看看其他一些选项：

在图 3.2 的【Export】对话框中，如果选中【Frame Range】，可以在后面【Begin】【End】栏中分别输入开始输出和结束输出的帧的编号，这样就可以将指定的一段影片输出成为动画。如图 3.6。

在视频压缩选项中，【压缩质量】的滚动条可以用鼠标拖动，表示压缩时保留的质量。由于视频压缩的算法是牺牲画面质量来换取更高的压缩比，因此，压缩质量越低，文件的长度就越小。对于【Microsoft Video 1】，【配置】钮是可用的，单击弹出图 3.7 所示配置框，可以拖动选择临时品质比率。另外，视频的效果还与关键帧

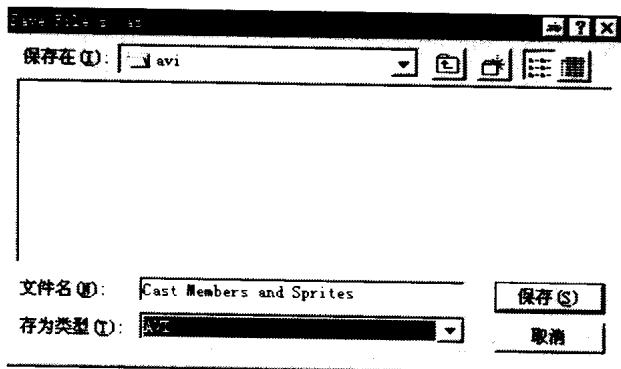


图 3.4 选择文件对话框

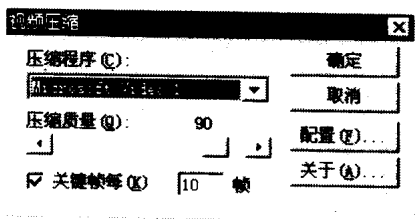


图 3.5 视频压缩选项

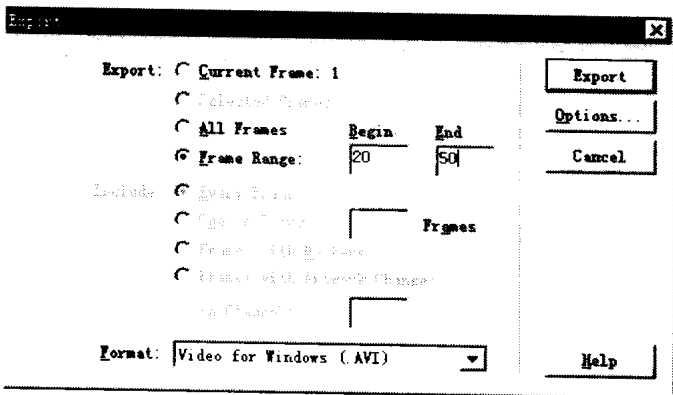


图 3.6 输出指定的一段影片

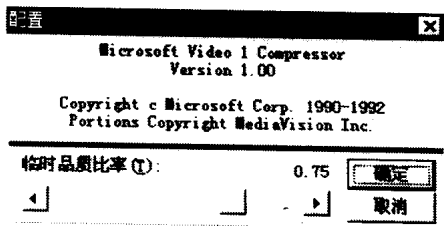


图 3.7 【Microsoft Video 1】的品质比率

的设置有关，通过选中【关键帧…】并键入每 K 多少帧来指定。

现在，影片应该输出完成了。我们用 ActiveMovie 或媒体播放器来打开刚才制作的 AVI 文件欣赏一下效果。

也许你会注意到，播放的视频文件没有声音，而且，画面里的按钮也不能像正常时那样使用。实际上，输出成数字视频只是将影片中的画面按排列的顺序连接成为一个连续的动画，因此自然就没有交互的功能。至于没有声音的问题，你必须使用其他的视频编辑软件另外给制作的 AVI 文件加上音轨。Director 目前还不能把影片中的声音变成视频文件中的音轨。

除了将画面输出成为动画外，Director 还可以将影片中的画面按帧输出成为静态图片。下面将演示其过程。

10. 单击【File】>【Export】选项，弹出【Export】对话框，首先在下拉框中选择【DIB File Sequence (.BMP)】。在【Export】选项中选择【All Frames】，这时，【Include】选项也变得可用了。选择【One in Every】，并且在其后的文字框中输入 50。如图 3.10 所示。

11. 单击【Export】，输入文件名，这里只须输入一

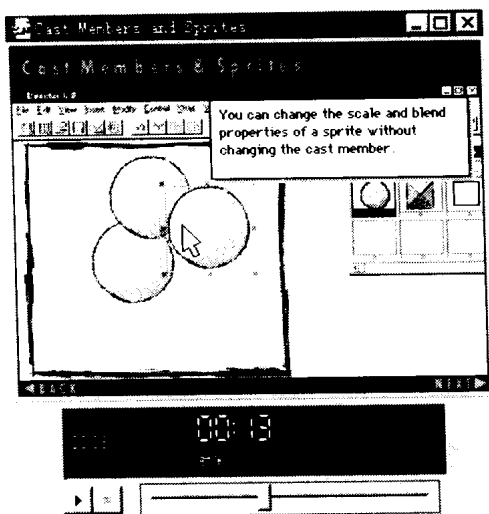


图 3.8 AVI 文件的播放效果

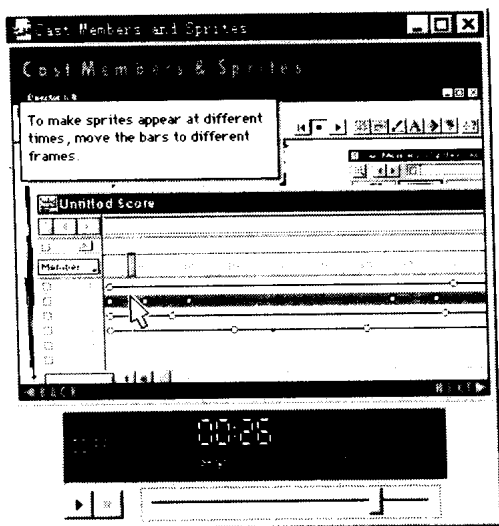


图 3.9 动画文件只能单向播放

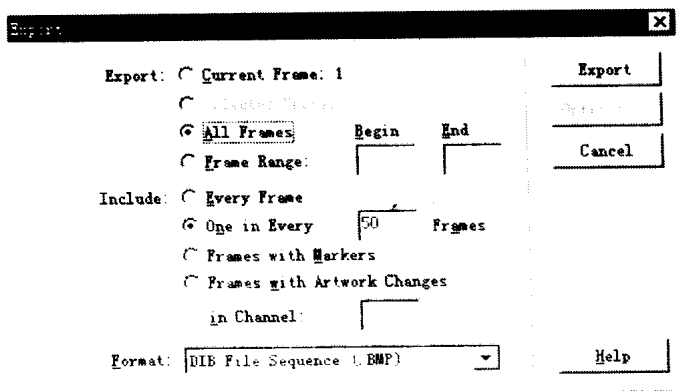


图 3.10 输出图片的选项

次即可，例如图 3.11 所示输入 output，保存的图片将被存为 outputxxxx.bmp 的形式，output 后的数字 xxxx 是图片在影片中的帧的编号，从 0001 开始。

12. 单击【保存】，就开始输出图片。在 Director 中，被输出的图片会依次出现在舞台上。

13. 您可以使用绘图软件（例如 Photoshop）或是图片浏览软件（例如 ACDsee）观看生成的图片的效果。

说明：输出时的选项：

【Current Frame】输出当前帧。这时，【Include】不可用。

【Selected Frames】输出选中的帧。

【All Frames】输出所有帧。

【Every Frame】输出包含每一帧。

【One in Every】输出包含 N 帧中的一帧。N 为输入数字。

【Frames with Markers】输出标记画面。

【Frames with Artwork Changes in Channel】输出特效改变的帧。

本实例演示完毕。通过本实例的学习，您应当掌握将影片输出成为动画和图片的过程。

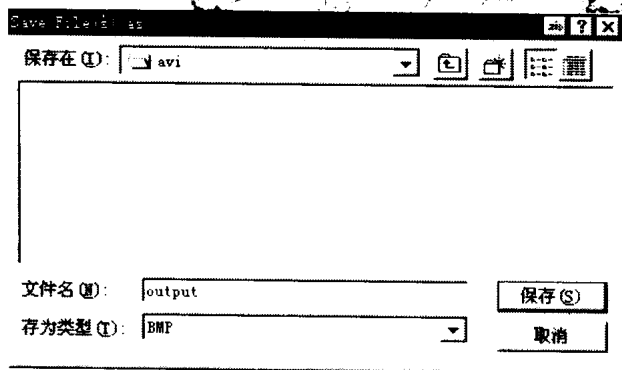


图 3.11 输出图片的文件选择框

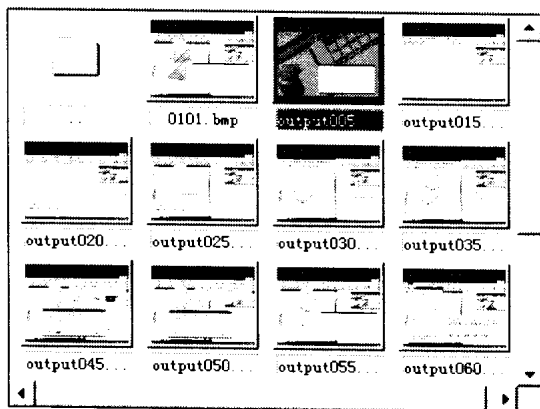


图 3.12 输出的图片的浏览情况

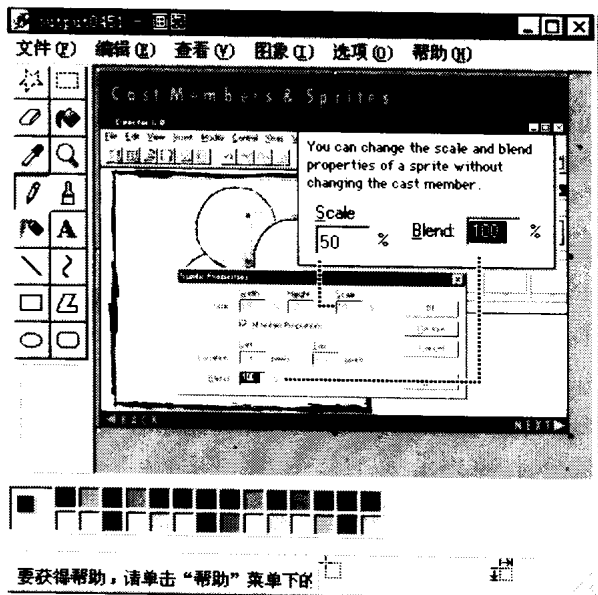


图 3.13 使用绘图软件打开生成的图片

效果四 忠实的演员

【实例说明】

图 4.1 为载入演员窗口的 Director 图片演员。本实例将介绍演员的基本操作，包括导入、复制、剪切、移动等。请先在【Windows】菜单中打开【Toolbar】选项使工具条可见。



图 4.1 图片演员

【操作步骤】

1. 新建一个影片。
2. 单击【Windows】，查看【Cast】菜单项前面有无选中标记，如果没有，在【Cast】上单击。这时，屏幕上将出现演员窗口，如图 4.2 所示。

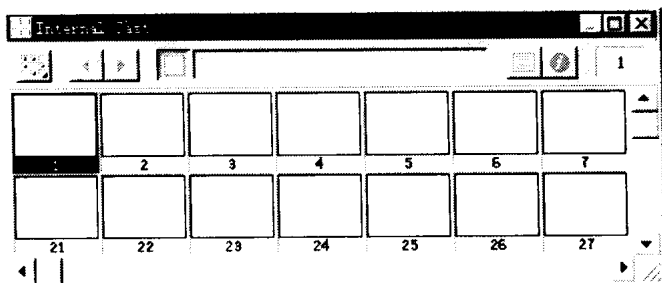


图 4.2 空的演员窗口

3. 在演员窗口的第一个空间单击选中，单击菜单【File】>【Import】，弹出图 4.3 的对话框。在文件框中选择需要导入的文件。选择一个或多个文件，单击【Add】，被选择的文件就被加入到【File List】列表中，可以分别加入多个文件。选中文件名单击【Move Up】按钮使文件位置上移，【Move Down】按钮使文件位置下移。

4. 单击【Import】按钮，列表中的文件就会按照列表中的顺序导入到演员窗口中。

技巧：在演员空间处单击鼠标右键，在弹出的菜单中选择

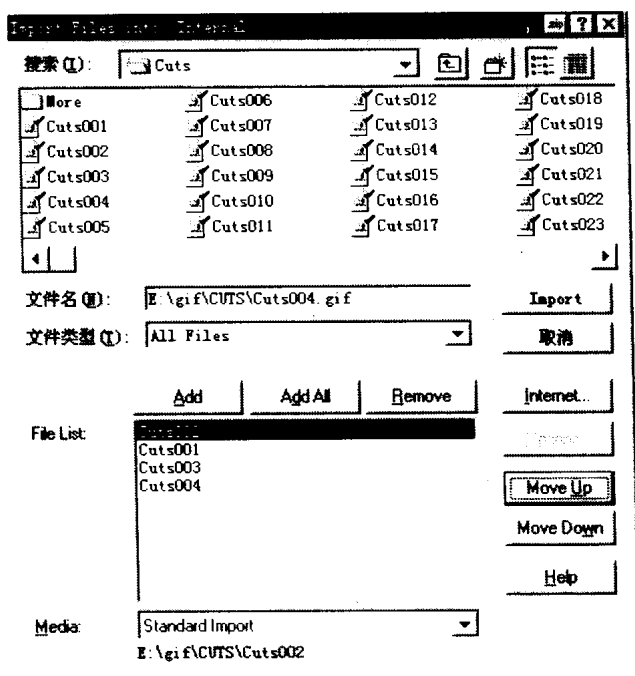


图 4.3 导入演员对话框

【Import】项，或者单击工具条上的按钮都可以打开图 4.3 的对话框。

说明：Director 可以导入的演员类型包括声音、图象、动画、影片等。它可以打开的图片格式有 BMP、DIB、WMF、PCX、TIF、GIF、PNT、EPS、PCD、PCT、PIC。在导入图片时，Director 将其转化成为 BMP 的形式。

8. 这里，我们选中了一些图片作为导入的资源。因此，将弹出图 4.4 所示的对话框。【Color Depth】项选择颜色的位数。一般来说，选择第一项【Image】的位数就足够了。如果你希望效果更完美一些，可以选择【Image】和【Stage】中位数更高的一个。

9. 单击【OK】，导入图片。如果选中了很多图片进行导入的话，一般每一幅图片都会弹出对话框。为了方便，可以选中【Same Settings for Remaining Images】，这样，所有的图片将采用同样的调色板来处理。不过，最好所选的图片的颜色位数是相同的。

10. 如果要剪切一个演员，单击菜单【Edit】>【Cut Cast Members】，演员就从演员窗口被剪切下来，其效果与普通文档的剪切操作是一致的。更方便的做法是在演员上单击鼠标右键选【Cut Cast Members】。另外，还可以使

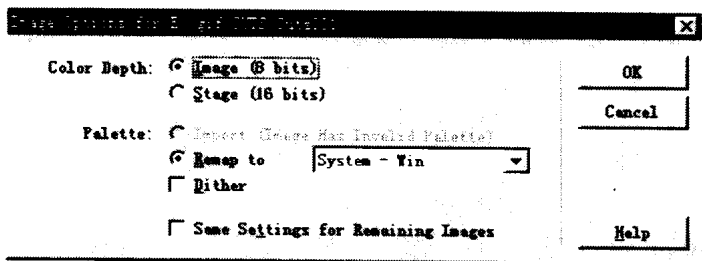


图 4.4 图片导入的颜色处理

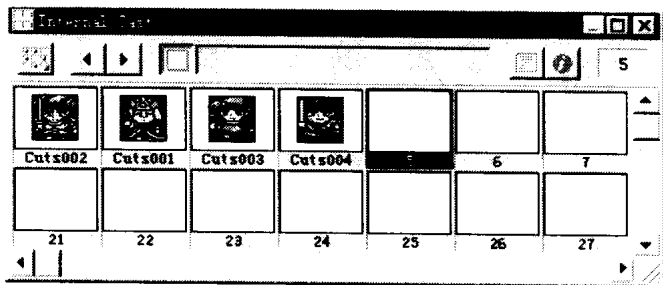


图 4.5 图片按顺序导入至 Cast 窗口

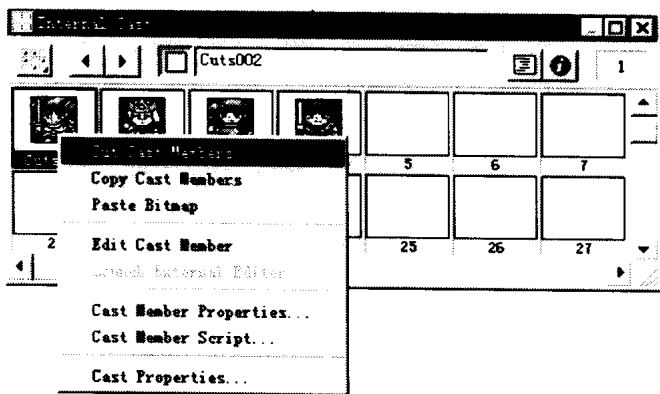


图 4.6 通过鼠标右键进行剪切操作

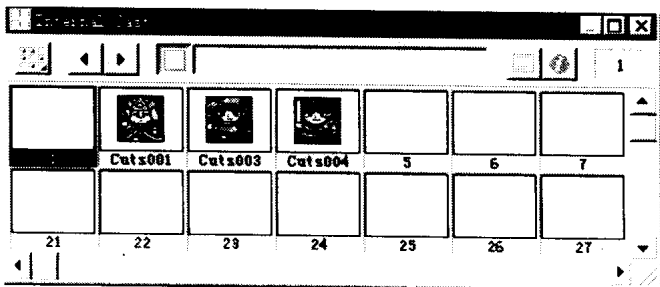


图 4.7 剪切后的演员窗口

用工具栏的  钮。

11. 如果拷贝一个演员，选中演员单击【Edit】>【Copy Cast Members】，或者在演员上单击鼠标右键选【Copy Cast Members】，还可以使用工具条按钮 。

12. 如果粘贴一个演员，先选中要粘贴的位置然后单击【Edit】>【Paste Bitmap】，同样支持鼠标右键（在菜单上选择【Paste Bitmap】）和工具条按钮 。

13. 如果想移动一个演员，可以选中演员后拖动到一个新的演员空间。如果这个新的空间上已经放置了一个演员，将在该演员前面插入所移动的演员。插入的位置前可以看到一个闪闪的线条。

14. 可以在演员窗口直接给演员起名字。首先选中演员，然后在上方的文本栏里输入新的名字。演员原先的名字与导入前的文件名相同。在空白的演员位置处显示的是该位置的编号。

15. 单击演员窗口的左右箭头可以在各个演员中切换。切换会自动跳过空的位置。窗口右上角显示编号。

本实例至此演示完毕，其中集合了许多关于演员窗口的基本操作。

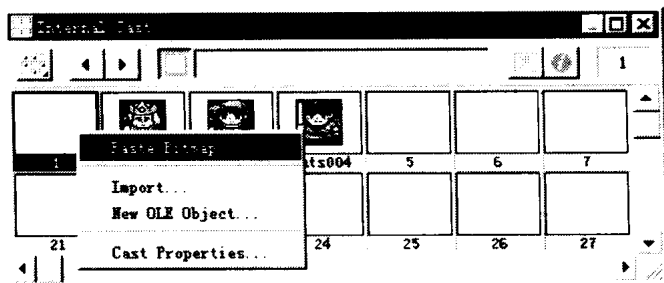


图 4.8 演员的粘贴操作

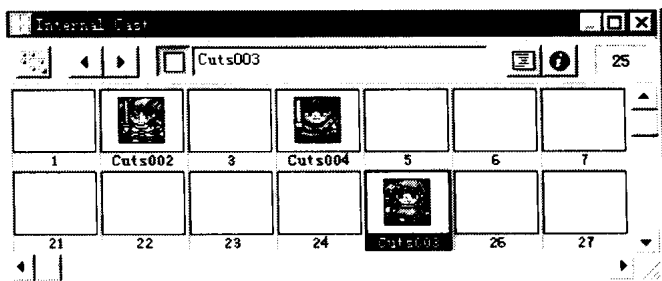


图 4.9 演员的移动效果

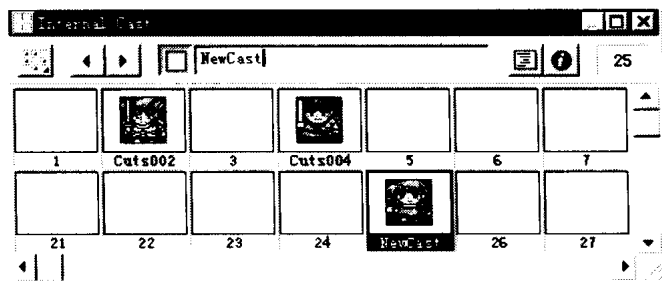


图 4.10 给演员重命名

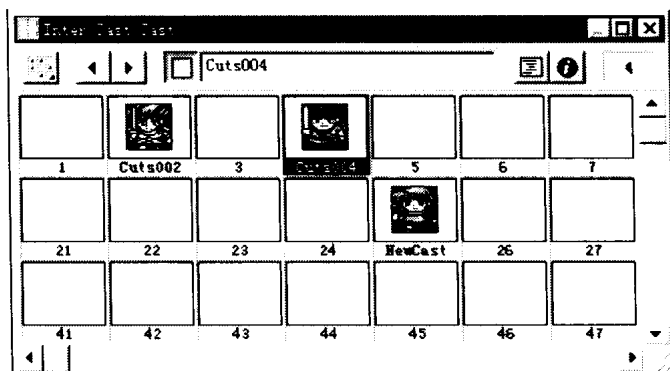


图 4.11 单击箭头按钮进行演员的切换

效果五 活泼的剧组

【实例说明】

本实例介绍演员窗口的一些高级用法，包括多个演员的操作、多演员窗口操作以及演员窗口的参数设置。

图 5.1 为在演员窗口内排列的图片演员。为了方便起见，您最好一次导入多个演员，它们将作为本例的操作对象。

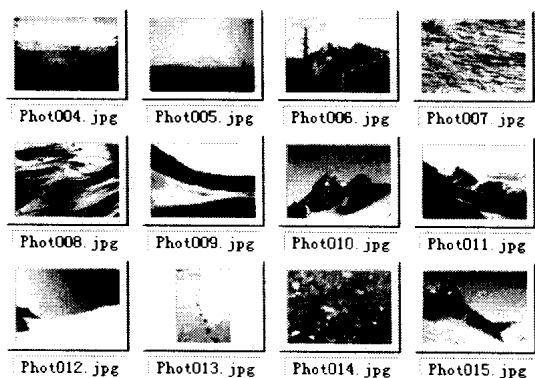


图 5.1 从图片浏览器导入剧组前的图片

【操作步骤】

1. 如果需要选中连续分布的多个演员，选中第一个演员，按住【Shift】键，然后在最后一个演员上单击，这样从第一个演员开始按照编号顺序一直到最后一个被选的演员就被全部选中了。

2. 如果想选中散布的多个演员，只要按住【Ctrl】键，然后单击所想选择的演员，就可以继续选中它们。

3. 如果需要选中全部演员，选择菜单【Edit】>【Select All】，如图 5.3 所示。由于空白位置是无意义的，因此没有被加深。

4. 下面新建一个演员窗口。单击演员窗口的左上角的  按钮，在弹出菜单上选择【New Cast】，将弹出一个对话框，如图 5.4 所示。

5. 在【Name】后的文字框中给新的演员窗口起名

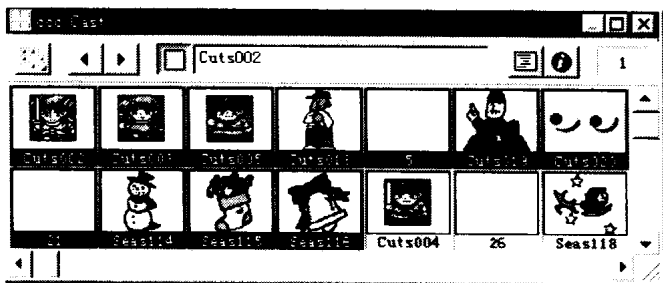


图 5.2 选中多个演员

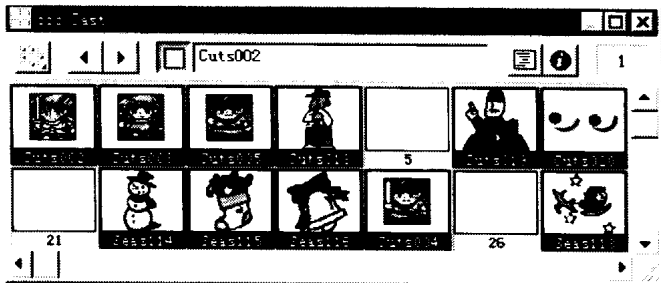


图 5.3 选中全部演员

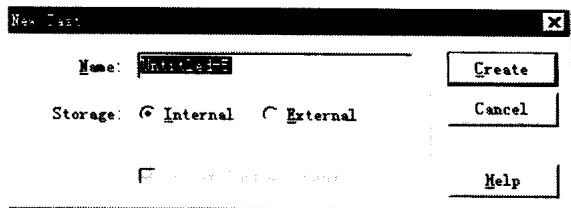


图 5.4 新建内部演员窗口

字。注意【Storage】后的选项，【Internal】表示新建的演员窗口是内部窗口，内部窗口是影片文件的一部分，是和当前影片一起保存的。

【External】表示新建的演员窗口是外部的，需要单独保存成为外部的演员表文件。并且，这时候【Use in Current Movie】选项是可以选中或取消的，选中表示该演员表为当前影片所用。否则该演员表就是一个独立的外部文件。单击【Create】建立窗口。

6. 我们来分别新建一个内部演员窗口、一个外部的为当前影片所用的窗口、一个外部独立的演员窗口，分别起名为【内部窗口】、【外部链接窗口】、【外部独立窗口】。

7. 现在我们来导入一些图片进入刚开始的【Internal】窗口。

8. 拖动一些【Internal】中的图片演员分别进入新建的几个窗口中。

您可能已经发现了，当把演员从当前影片使用的窗口（包括内部窗口和为影片使用的外部窗口）拖入其他的同为当前影片使用的窗口时，执行了移动操作。而当把演员从影片窗口拖入外部独立窗口时，执行了复制操作。反过来，从外部独立窗口向其他窗口的拖动也是拷贝操作。

9. 您可以试试在不同的

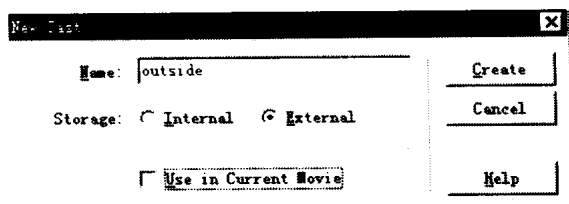


图 5.5 新建外部演员窗口

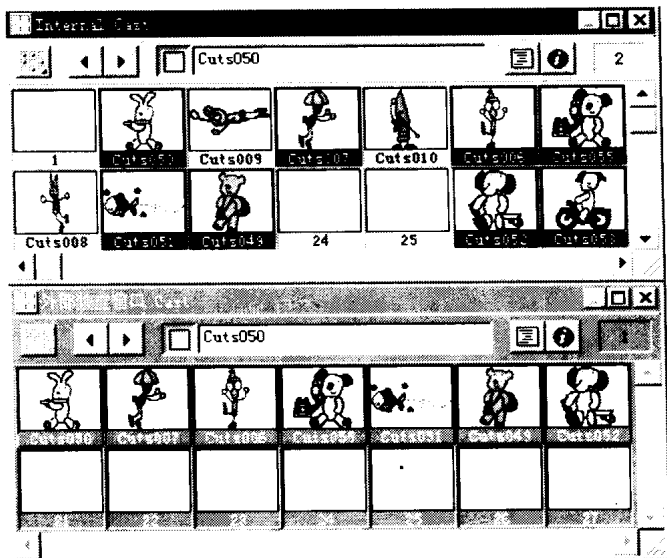


图 5.6 将影片中演员拖动到外部独立演员窗口

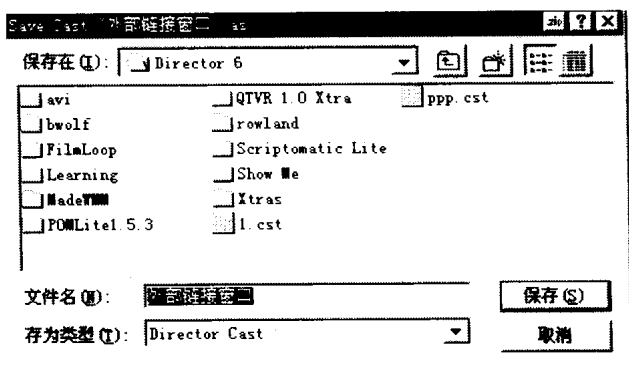


图 5.7 保存外部演员表