

未来设计师丛书

# 趣味多媒体作品设计

房爱莲编著

上海大学出版社

· 上海 ·

## 内 容 提 要

本书通过对精彩有趣的多媒体作品的讲解,介绍了创作多媒体作品的一般方法,展现了创作多媒体作品的过程,也介绍了创作多媒体开发工具。方法、过程和工具是软件开发的三要素,也是多媒体作品创作的三要素。本书就是按照这样的理念来组织体例的,渗透软件工程思想,培养信息素养。同时也以学习理论为指导,书中的作品都以趣味为特色引发学习动机,作品由简单到复杂,分多个层次,但关联性不强,不必依序学习,而是按个人的兴趣选择某一个作品开始,实现非线性学习。本书还提供了全部作品的源程序和素材,配备了大量的练习程序和素材供学习时举一反三,方便教学。本书可作为中小学趣味、研究和探索课程的使用教材,也可供中专、职校等相关专业、师资培训和各类多媒体项目开发培训的参考教材。

摇图书在版编目(CIP)数据

摇趣味多媒体作品设计 房爱莲编著 上海:上海大学出版社, 2002.12

摇 ISBN 7-313-03111-9

摇 I 趣—房摇 II 房—摇 III 多媒体技术摇 IV 摇—摇

摇中国版本图书馆 CIP 数据核字(2002)第 11914 号

责任编辑摇江振新摇王摇刚

筹摇划摇曹摇杨摇王承德

封面设计摇谷夫平面设计工作室

趣味多媒体作品设计

房爱莲编著

上海大学出版社出版发行

(上海市上大路 200 号 摇邮政编码 200072)

(联系电话 021-55088888 摇发行热线 021-55088888)

出版人:姚铁军

\*

印刷摇各地新华书店经销

开本:850mm×1168mm 1/32 摇印张:5.5 摇字数:110千字

2002年 12月第 1 版摇2002年 12月第 1 次印刷

房爱莲 房爱莲 房爱莲 摇 ISBN 7-313-03111-9 摇定价:12.00元



# 目摇摇录

导言 .....	员
认识多媒体创作工具 粤国课例集 .....	缘

## 上篇摇演示型多媒体作品

作品 员摇 我的小屋 .....	员
作品 圆摇 板报标题 .....	圆
作品 猿摇 拍皮球 .....	猿
作品 源摇 百发百中 .....	源
作品 缘摇 地球与月亮 .....	缘
作品 远摇 猫头鹰钟 .....	远

## 中篇摇交互型多媒体作品

作品 苑摇 调色板 .....	苑
作品 愿摇 看图识字 .....	愿
作品 怨摇 拼图游戏 .....	愿
作品 员园摇 走棋子 .....	怨
作品 员员摇 做算术 .....	员园

## 下篇摇综合型多媒体作品

作品 员圆摇 我的相册 .....	员圆
作品 员猿摇 音画欣赏 .....	员猿





作品 员瑶控制播放器 .....	员苑
作品 员瑶屏幕保护程序 .....	员园
附录 员瑶 发布多媒体作品 .....	员愿
附录 圆瑶 配书光盘使用说明 .....	员愿
参考文献 .....	员怨
后记 .....	员园



## 摇摇摇导摇摇言

在生活中,从影视作品到课堂上的教学软件,从公共汽车上的车身广告到教室的板报和墙报,从公共绿地中的电子屏幕到网络上丰富多彩的网页,我们处处都能看到妙趣横生的多媒体作品。

那么,什么是多媒体?什么又是多媒体作品?多媒体作品到底是怎样创作出来的呢?

语言、文字、电影、音乐、动作、手势等都是信息的表现方式。在计算机中,多媒体是对文本、图形图像、动画、声音和数字化电影等计算机能处理的信息的总称。

多媒体作品就是用多媒体形式完整地表示事物的状态和特征。这种表示方式使人们能清晰、直观和准确地了解作品所要表达的事物状态和特征,它也包含了作品的创作者对事物的认识、理解和情感。

要创作一件多媒体作品,一般要经历以下阶段。

(员) 创意:确定作品所要表达的主题和构思作品的主题框架。

(圆) 设计:把作品分解为若干个部分或阶段,以便实现。

(猿) 准备:收集和制作作品所需要的各种素材,了解和掌握作品中用到的知识。

(源) 实现:选择合适的开发工具,把设计变成作品。

(缘) 测试和评价:试运行作品,保证作品满足创意要求;并对作品做出评价,提出改进的意见和建议。

(远) 改进:根据测试结果和评价建议,对作品进一步改进,直到满意。

(苑) 发布:使作品能脱开发展环境,直接运行在操作系统上,或使用特定的播放器播放作品,或发布到网页上,与他人分享创作劳动成果。

本书就是按照这样阶段展开的。希望读者通过学习,能掌握这些方法。

书中有 员缘 个多媒体作品,它们个个都很有趣。

作品 员中,利用多媒体开发平台所提供的图形处理功能,绘制了鲜明多彩的小屋。当然,你可以充分发挥想像力,创作更加漂亮美观的图画。

作品 圆中,利用多媒体开发平台所提供的文字处理功能,设计了多种板报标题









## 摇摇摇摇摇摇认识多媒体创作工具 粤国操制管制莫



粤国操制管制莫采用流程图式的可视化设计方法,它以图标为基本构件,能方便地将文字、图形图像、动画、声音、数字化电影等媒体形式集成为一体。



### 启动 粤国操制管制莫

如果你的计算机中已经安装了 粤国操制管制莫,那么通过执行【开始】跃【程序】跃【粤国操制管制莫】跃【粤国操制管制莫】一组命令,就能进入 粤国操制管制莫的应用程序窗口。



### 认识 粤国操制管制莫的界面

摇摇在图 园- 员所示的 粤国操制管制莫应用程序窗口中,可见其主要组成部分有:标题栏、菜单栏、常用工具栏、图标工具栏和程序设计窗口等。

其中标题栏、菜单栏是 宰圣世管制莫应用程序的基本要素。常用工具栏中包含了一些常用的菜单命令,其中的许多按钮与 宰圣世管制莫应用程序中的含义相同。如剪切、复制、粘贴等。

这里,重点介绍图标工具栏和程序设计窗口。



图 园- 员 粤国操制管制莫应用程序窗口

### 摇摇员 图标工具栏

图标是 粤国操制管制莫的基本构件,正是通过对图标的设置来完成对多媒体作品中各个媒体的逻辑组织或制作的。



常用图标的功能如下：

(可读性显示图标)：用于设置文本和图片等可以看见的媒体对象。

(动画移动图标)：用于移动显示对象以生成动画效果。

(擦除图标)：类似橡皮擦，擦除在屏幕上显示的对象。

(等待图标)：用于设置程序暂停，通过单击鼠标，或按任意键，或超过预先设置的等待时间使程序继续执行。

(分支交互图标)：用于设计具有交互功能的分支结构。

(计算图标)：用于程序说明、使用 **变量** 和函数设计程序。

(组图标)：用于将流程线上的一部分图标组合起来，形成一个组。

(数字化电影图标)：用于导入和播放一个数字化电影文件。

(声音图标)：用于导入和播放一个声音文件。

(导航框架图标)：用于建立导航功能的程序结构。

(导航图标)：用于控制程序从一个图标跳转到另一个图标。

(开始旗)：用于调试程序，标识程序运行的开始位置。

(停止旗)：用于调试程序，标识程序运行的停止位置。



(图标调色板)：用于对流程线上的图标设置颜色，以便于识别其重要程度。

说明：每一个图标都要给它起一个名字，以便区分和引用。

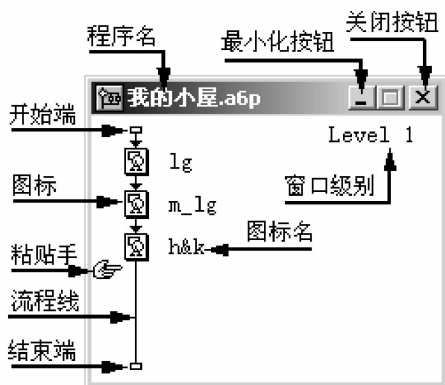
### 圆 程序设计窗口

摇摇程序设计窗口是 **粤** 程序设计的工作区，其直观的设计风格能方便地实现对作品的设计，其组成如图园-圆所示。

(员) 标题栏：用于显示正在编辑的程序文件名。

(圆) 流程线：用于放置图标，构成程序设计的主线。运行程序时，沿主流程线依次执行各个图标。

(猿) 粘贴手 ：用于标识下一个





图园-圆 粤 程序设计窗口



图标在流程线上的位置。单击流程线上的空白处, 粘贴手指向相应的位置。

#### 猿援两点说明

(员) 拖动图标工具栏上的图标到程序设计窗口的主流程线上, 再根据多媒体作品的创意设计图标的内容和属性。这样, 就能实现对多媒体作品的设计。

(圆) 单击常用工具栏中的  (运行程序) 按钮, 运行程序设计窗口中的程序, 就进入了  的展示窗口, 观看多媒体作品的效果。



上篇

## 演示型多媒体作品

演示型多媒体作品的特点如下：

- (1) 作品播放过程不需要观众参与，整个过程都是由计算机控制执行。
- (2) 播放的方式是连续、自动地展示作品中的各个媒体。

设计这类多媒体作品就是要收集和选择好符合创意的各种媒体素材，设计好实现作品的各个阶段的工作步骤，有条不紊地安排好各个媒体的出现和退出，并在不断的改进中完善作品。

本篇包含 6 个作品。



## 摇摇摇摇摇摇作品员摇我的小屋



### 创意

绘制一个多彩的小屋。



### 设计

根据创意,作品分以下四个步骤:

员援布局界面

设置窗口的大小、位置和背景色。

圆援绘制屋的轮廓

绘制屋的前墙、山墙、屋顶及门窗。

猿援修饰和补充

设置填充效果,补绘烟筒。

源援绘制环境

绘制蓝天和太阳。



### 准备

(员) 在 阅盘上新建文件夹,命名为“作品员”。

(圆) 在草稿纸上,画一个草图。











### 实现

在 粤 粤 粤 粤 粤 应用程序窗口中,新建程序设计窗口,以“我的小屋”为名,保存在“作品员”文件夹中。







摇摇说明：在显示图标的编辑窗口中，使用（矩形）和（圆角矩形）工具的步骤如下。


（员）单击工具箱中的或工具，使它成高亮显示或。当鼠标移动到编辑窗口内时，光标形状从（箭头形状）变为（十字形状）。

（圆）在编辑窗口中，将十字光标放在要绘制矩形或圆角矩形的左上角位置，单击并按住鼠标左键向右下方向拖动时，可见随十字光标出现要绘制矩形或圆角矩形的框线，大小合适后，释放鼠标。





此时，矩形的四周被八个白色小方块包围，当十字光标移到小方块上时，光标变成箭头光标，按住鼠标左键拖动它就能调整矩形的长和宽。

圆角矩形的内部有一个白色小方块，当十字光标移到小方块上时，光标变成箭头光标，按住鼠标左键拖动它就能调整圆角矩形的四个角的弧度。单击工具箱中的（箭头）工具后，再单击圆角矩形，圆角矩形的四周被八个白色小方块包围，拖动白色小方块就能调整圆角矩形的长和宽。

（猿）如果需要绘制正方形时，要按住【】键不放再实施拖动操作。


单击工具箱上的（多边形与折线）工具，在前墙的右侧绘制五边形，作为山墙。在前墙的上面绘制平行四边形，作为屋顶。



说明：在显示图标的编辑窗口中，使用（多边形与折线）工具的步骤如下。

（员）单击工具箱中的工具，使它成高亮显示。当鼠标移动到编辑窗口内时，光标形状从（箭头形状）变为（十字形状）。

（圆）在编辑窗口中，将十字光标放在要绘制多边形的一个顶点上单击鼠标左键，再按住鼠标左键并拖动它时，可见一直线随十字光标移动，将十字光标定位在多边形下一个顶点上，单击鼠标左键就完成了多边形一条边的绘制。

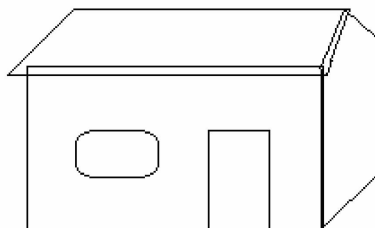
（猿）重复以上操作绘制多边形的其他边，当绘制到最后一条边时，将十字光标移到起始点处双击。

此时，多边形的每个顶点都有一个白色小方块，当十字光标移到小方块上时，光标变成箭头光标，按住鼠标左键拖动它就能调整多边形各顶点的位置。单击工具箱中的（箭头）工具后，再单击多边形，多边形的四周被八个白色小方块包围，拖动白色小方块就能调整多边形所在矩形区域的长和宽。

（源）如果需要绘制水平线、垂直线和的对角线时，要按住【】键不放再实施拖动操作。



摇摇各部分及其位置关系如图员-源所示。



图员-源 摇摇小屋的轮廓

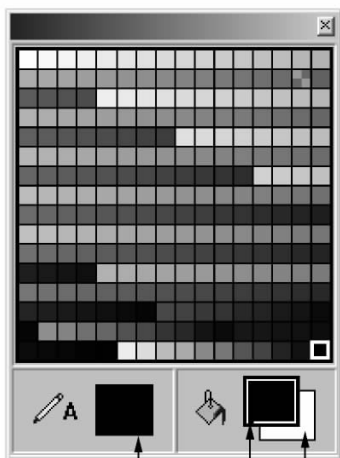
### 猿援修饰和补充

单击 显示图标,选中它。同时按住【悦】和【悦】键(记作【悦垣悦】),复制 显示图标到剪贴板上。

单击 显示图标下方的流程线,出现粘贴手。同时按【悦垣悦】键,把复制的 显示图标粘贴在粘贴手所指的位置上。

重新命名图标为“皂”。双击它,进入其编辑窗口。

双击工具箱中的 (椭圆) 工具,出现图员-缘所示的 面板。



图员-缘 面板

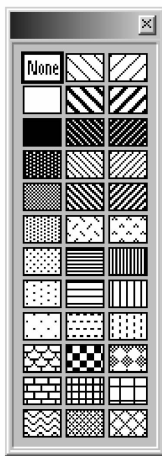
双击画 (多边形与折线) 工具,出现图员-远所示的 面板。

单击 (箭头) 工具,回到选择状态。

(员) 设置前墙为砖形填充图案。

单击前墙矩形线(而不是矩形的内部),就选中了前墙(四周有白色小方块包围)。

单击 面板中前景色块,从上方颜色区域中选择白色(第 行,第 列);再单击 面板中背景色块,从上方颜色区域中选择红色(第 行



图员-远 面板

