

Director 4 for Macintosh

Macintosh 版

Director 4

快速指南

[美] Andre Persidsky, Helmut Kobler 著

谢军秀 译

姜迪 校

• Macintosh 高级动画创作系统，平面设计
和形象创意者的理想伴侣
• 图文并茂，直观简明，通俗易懂
• 最适合于 Director 的初、中级用户

91.41

2/1



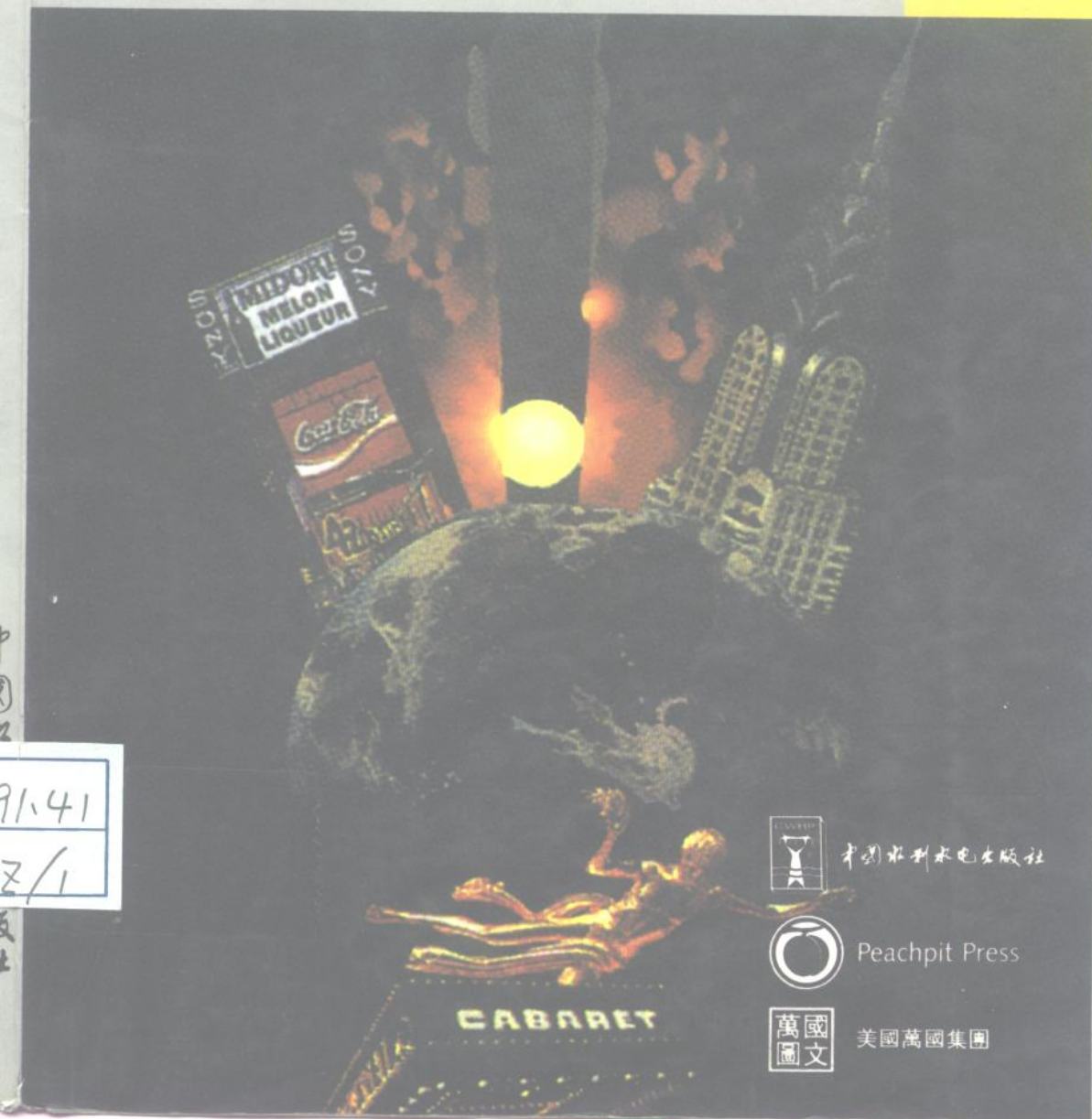
中国水利水电出版社



Peachpit Press



美國萬國集團



391.41
K8/1

Director 4 快速指南

Director 4 for Macintosh
Visual QuickStart Guide

A. 391.41
[美] Andre Persidsky, Helmut Kobler 著

谢军秀 译

姜迪 校

中国水利水电出版社

1995

1631362

内 容 提 要

Director是一个功能强大、运用广泛的多媒体开发工具,使用它可以制做动画、交互电影、市场营销展示、技术模拟以及各式各样的商业产品。

本书讲授了Director使用方法的基础知识,包括最新版4.0的主要功能。在此您将学习有关生成动画的所有制作步骤,了解Director中生成动画的工具和技巧。在需要的地方,都给出精确的解释,重点在于通过实际范例让读者迅速掌握其基本技巧。

对于从事多媒体开发、动画制作、广告制作等人员都有较高的参考价值。

本书英文版由Peachpit出版社于1995年出版。原出版者的版权声明为:

Copyright © 1995 by Andre Persidsky and Helmut Kobler.

First published in the United States by Peachpit Press, Berkeley, CA 94710, U.S.A.

Copyright © 1995 美国Peachpit出版社于1995年7月授权美国万国集团和中国水利水电出版社在中华人民共和国翻译、出版和发行该书的简体中文版。本书简体中文版的版权属于中国水利水电出版社和美国万国集团;未经出版者事前书面许可,不得以任何方式或任何手段,包括电子的、机械的、照相拷贝、录音录像或其它手段,复制或传播本书的任何部分。

图书在版编目(CIP)数据

Director 4 快速指南 / [美] 珀西兹基 (Persidsky, A.), [美] 科布勒 (Kobler, H.) 著; 谢军秀 译 - 北京: 中国水利水电出版社, 1995

书名原文: Director 4 for Macintosh Visual QuickStart Guide

ISBN 7-80124-091-X

I. D...

II. ①珀... ②科...

III. 动画-图像处理-计算机应用-应用软件, Director 4-指南

IV. ①TP391.4-62 ②J218.7-62

中国版本图书馆CIP数据核字 (95) 第16125号

15280/20

书 作 译 校 出 发	名 者 者 版 行	Director 4 快速指南 [美] Andre Persidsky, Helmut Kobler 著 谢军秀 译 姜迪 校 中国水利水电出版社 (北京市三里河路6号 100044)
排 印 规 版 印 定	版 刷 格 次 数 价	北京万国电脑图文有限公司 中国水利水电出版社对外合作部 北京市朝阳区小红门印刷厂 787×1092 毫米 16 开本 11.75印张 245千字 1995年11月第一版 1995年11月北京第一次印刷 0001—1000 册 80.00 元

出版者的话

哲人说得好，书籍是人类进步的阶梯。古往今来，书籍作为最基本、最重要的知识载体之一，在人类文明的发展过程中一直起着举足轻重、不可替代的作用。在当今这个瞬息万变的信息时代，书籍的作用非但没有因为其它传播手段的出现而减轻，反而由于人们对知识与信息的空前重视而加强。众所周知，我国正在进行四个现代化建设，迫切需要大力引进国外的先进科学技术、优秀文化艺术和现代管理经验。以传播科技知识为己任的中国水利水电出版社同致力于中美文化交流与版权贸易的美国万国集团经过友好协商，在出版和信息服务的国际合作方面达成共识。双方决定联手购买美国等发达国家反映先进科技文化的图书的中文版版权，并组织力量进行翻译、出版，为加快我国的科技进步、文化发展和四个现代化建设提供服务。

中国水利水电出版社与美国万国集团首批购买的是美国Peachpit出版公司新近出版的7本计算机方面（以Macintosh版软硬件专著为主）的图书的简体中文版权。双方在中美两国同时组织有关专业人员对这7本书进行翻译、校订、排版、制作，并充分利用英文版的电子文件（包括排版文件和图形文件），在Macintosh计算机上进行图文处理和胶片输出。因此，出版速度较快，排印质量较高。

本书《Director 4 快速指南》是其中的一本。其英文版（原名为Director 4 for Macintosh Visual QuickStart Guide）是美国出版的有关Director软件的畅销书之一。中文版的翻译者是谢军秀，校订人是姜迪，责任编辑是张玉峰。校订人和责任编辑对翻译质量的提高起了重要作用。由于时间等因素的限制，我们没有把原书的索引翻译、整理出来。我们寄希望于再版时增补。

合作翻译出版国外图书的中文版对我们来说尚属首次，这批书的翻译、出版又相当仓促，因此书中错漏或失当之处在所难免。我们诚恳地欢迎您提出批评指正，或就有关问题来函来电赐教（函电请致：北京市三里河路6号，中国水利水电出版社对外合作部，邮政编码：100044，电话总机：010-835.8031，传真：010-831.6845）。对于您的意见或建议，我们预先表示衷心的感谢。

中国水利水电出版社

1995年9月

目 录

第一章 基础知识	1
引言	1
有关Director演示屏和窗口的主要词汇	1
Director屏幕及主要窗口	2
Apple (苹果) 菜单	3
菜单	3
File (文件) 菜单	4
Window (窗口) 菜单	4
Edit (编辑) 菜单	4
Cast (演员组) 菜单	4
Score菜单	5
Text (文本) 菜单	5
Palette (颜色盘) 菜单	6
Effects (效果) 菜单	6
Paint (绘图) 菜单	6
Lingo (语言) 菜单	6
快速键	7
要执行“Open (打开)”命令	7
Director开始	7
简要技巧说明	7
生成一个新动画	7
打开一个已经存在的动画	7
存储一个动画	8
压缩存储一个动画	8
恢复上一次存储的内容	8
Help (帮助) 窗口	9
简要技巧说明	9
动画信息	10
用户信息 (User Info)	10
去阶梯文本及图像 (Anti-Alias Text and Graphics)	10
在需要时重新绘制颜色盘 (Remap Palettes)	10
兼容旧版本的Lingo语言	10

Load Cast (调入演员组)	10
When Needed (当需要时)	10
After Frame One (在1幅画帧之后)	10
Before Frame One (在1幅画帧之前)	10
Default Palette (缺省颜色盘)	11
Preferences (优先设置)	11

第二章 Director是怎样工作的 12

生成动画	12
Cast窗口	12
打开演员组窗	12
简要技巧说明	12
生成演员物件	12
利用Paint (绘图) 窗生成演员	13
舞台	13
把演员物件放置到演示屏上	13
动画	14
画帧	14
Score窗	14
向Score中放置演员	15
控制板	16
简单动画范例	16

第三章 Cast窗口 18

Cast窗口	18
演员组窗口	19
放置按钮	19
前一个和下一个箭头	19
Info Button (信息键)	19
Script (语言键)	19
Cast member number (演员编号)	20
Cast member name (演员名字)	20
Scroll bars (滚动条)	20
Window Sizer (窗口缩放器)	20
向Cast窗输入演员	20
输入一个演员物件	20

使用Link to File（链接文件）	21
用单一的颜色盘输入演员	22
在Cast窗中获得（或设置）演员信息	22
从动画中获得演员物件信息	22
清除优先级	23
在Cast演员组窗中复制演员	23
从Cast窗中删除演员	24
删除所有不用的物件	24
简要技巧说明	25
在Cast窗重新置放演员	25
在Cast窗中给演员取名	26
用演员的名字查找演员	26
通过自身颜色盘查找演员	27
Cast窗中演员分类	27
简要技巧说明	27

第四章 编排窗口	29
画帧	29
重播磁头	30
Score Channels（编排通道）	30
其他术语	31
在编排窗中放置演员	31
在Director演示屏上放置演员	31
简要技巧说明	32
直接拖拽演员到编排窗	33
简要技巧说明	34
直接分配Lingo语言到编排窗中	34
编排注释	34
演员组注释	35
混合注释	35
墨水注释	35
动态注释	36
Script语言注释	36
扩展注释	36
管理和组织编排窗	37
在编排窗中设置Sprite前景和背景优先权	37

在编排窗内移动单元	38
简要技巧说明	38
向编排窗中插入新画帧	38
简要技巧说明	39
从编排窗里剪切单元	39
在编排窗中移动	40
向编排窗中添加标记	40
在编排窗中查找或注释标记	41
着色于编排窗里的单元	42
简要技巧说明	42
设置Sprite属性	42
在编排窗中为一个Sprite设置墨水效果	42
简要技巧说明	45
在编排窗Sprite上应用反锯齿效果	45
简要技巧说明	45
在Sprite（语言）上应用尾迹功能	45
在动画重播期间使Sprite活动起来	46
在动画重播期间使文本Sprite能修改	46
在Director编排窗上伸长或挤压	46

第五章 控制板	48
控制板按钮	48
Rewind（反绕）	48
步退（Step Back Ward）	48
Stop（停止）键	48
Step Forward（步快键）	48
Play（演播）	49
Diasble Sounds（停止声音）	49
Loop（循环）	49
只放所选画帧	49
控制板指示器	49
画帧计数器	49
节奏显示	50
实际节奏	50
比较设置节奏和实际节奏	50
Actual Mode（实际模式）键	51

简要技巧说明	51
锁定或解锁动画重播速度	51
Stage Background (演示屏背景)	51

第六章 绘图窗口 (Paint Window).....53

绘图窗口	53
绘图窗和演员组窗的联接	53
在绘图窗中增加一个新的演员物件	54
从绘图窗向演示屏上置放图像	54
在绘图窗中同时绘制多个演员物件	54
绘图工具盘	55
套马索和长方形区域选择工具	55
用“长方形区域选择”选择作品	55
简要技巧说明	56
选择长方形区域选择选项	56
用套马索工具选择作品	57
简要技巧说明	57
选取套马索选项	57
Hand Tool (移图手)	58
Text Tool (文本工具)	58
Paint Bueket (颜料桶)	58
Air Bush (喷枪)	58
Paint Brush (笔刷)	58
Pencil (铅笔)	59
Rectangle tool (长方形工具)	59
Eraser (橡皮擦)	59
Ellipse tool (椭圆形工具)	59
Polygon tool (多边形工具)	60
Line tool (线条工具)	60
Arc tool (弧线工具)	60
Registration Points (定位点)	60
设置一个新的定位点	61
简要技巧说明	61
对齐演员物件定位点	61
Eyedropper (吸管)	62
选择油墨效果	62

设置线和边界宽度	64
简要技巧说明	64
颜色、图案及过渡	65
颜色基础	65
选择前景色	65
简要技巧说明	65
选择背景色	66
简要技巧说明	66
选择过渡目的色	66
为演员物件转换特定的颜色	66
设置演员物件颜色深度	67
简要技巧说明	67
选择一个图案	68
简要技巧说明	68
编辑或生成图案	68
把自定义图案库拷贝到剪贴册上	69
把剪贴册上存储的图案重新放到图案盘上	70
简要技巧说明	70
生成渐变	70
简要技巧说明	71
指定附加渐变设置	71
Direction (方向)	71
Cycles (循环)	72
Method (方式)	72
绘图菜单命令	74
在绘图窗中显示/隐藏标尺	74
简要技巧说明	74
在绘图窗中放大作品	74
简要技巧说明	75
利用演员物件生成拼接块	75
图案	76
选择绘图形状	76
选项	76
简要技巧说明	77
编辑绘图笔形状	77
简要技巧说明	78

调整喷枪喷涂图案	78
选择喷枪形状	79
选项	79
渐变	80
效果	80
左右旋转作品90°	80
以度增量自由旋转作品	81
水平或垂直翻转作品	81
变形作品	81
简要技巧说明	82
在作品中应用其它特殊效果	82
生成所选作品的系列中间图像	83
墨水遮盖	84
生成遮盖	84
 第七章 工具窗口	 86
文本工具	86
线条工具	86
形状工具	86
简要技巧说明	87
按键工具	87
前景和背景色块	87
设置QuickDraw线条或形状的颜色	87
设置QuickDraw文本颜色	88
设置文本窗及Script语言窗的文本颜色	88
设置动态演员物件的颜色	88
图案块	88
线宽选择器	88
 第八章 Director中的颜色	 89
颜色盘	89
给演员物件和画帧分配颜色盘	89
设置缺省颜色盘	89
在编排窗设置当前颜色盘	90
简要技巧说明	91
在单个画帧上设置颜色盘过渡	91

在画帧中设置颜色盘过渡	92
向Director中输入颜色盘	93
在不同的颜色盘中重绘演员物件	94
简要技巧说明	94
简要技巧说明	94
重绘整个演员组到新调色盘中	95
为所有的演员物件生成一个理想的颜色盘	95
简要技巧说明	99
直接从作品中取颜色样	99
HSB和RGB	100
自定义颜色盘	100
在颜色盘窗中编辑颜色	100
简要技巧说明	102
在颜色盘中拷贝和粘贴颜色	102
在颜色盘内混合颜色	102
简要技巧说明	104
反转颜色盘内颜色的顺序	104
简要技巧说明	105
在颜色盘中为颜色排序	105
简要技巧说明	106
颜色循环	106
在颜色盘中循环颜色	106
简要技巧说明	108

第九章 自动动画	109
自动动画	109
简要技巧说明	109
动画大标题	110
设置文本风格	110
设置动画速度、延迟及重复	111
绘制条型图动画	111
为条型图设置文本格式	112
为条型图设定动画速度和延迟	113
项目符号图动画	113
设置项目符号图的文本格式	114
设置项目符号图的动画速度和延迟	115

预览和定位动画	115
演员表动画	115
简要技巧说明	116
设置演员表动画文本格式	116
为演员表设置动画速度、延迟和重复	117
缩放文本	117
设置缩放文本格式	117
为缩放文本设置动画速度、延迟和重复	118
绘制文本效果动画	118
设置文本风格	119
设置文本效果的动画速度、延迟和重复	119
预视自动动画	120
放置自动绘制动画	120

第十章 动画技术	121
按步记录	121
按步记录动画	121
简要技巧说明	122
使用Cast to Time把演员物件放到系列画帧中	123
简要技巧说明	124
Space to Time	124
简要技巧说明	125
粘贴动画系列使之与另一个相邻	125
位于两者间动画	126
沿着笔直路径生成位于两者间动画	126
加入加速及减速	127
使用In-betweening来抻长或挤短Sprites	128
简要技巧说明	129
生成曲线位于两者间动画	129
使用位于两者间生成一个环形动画路径	131
简要技巧说明	132
实时记录	132
简要技巧说明	133
生成胶片循环	133
生成胶片循环	134
生成多通道胶片循环	135

胶片循环的实时记录	136
位于两者间胶片循环	136
QuickTime动画	137
第十一章 在Director中生成文本	138
简要技巧说明	138
位图文本	138
生成位图文本	138
简要技巧说明	139
QuickDraw文本	140
在演示屏上直接生成QuickDraw文本	140
简要技巧说明	141
在Director演示屏上编辑QuickDraw文本	141
简要技巧说明	142
用Text文本窗生成QuickDraw文本	142
用Text文本窗编辑QuickDraw文本	143
第十二章 声音	144
输入及生成声音	144
输入一个声音到演员组窗	144
简要技巧说明	145
关于乐器数字化接口 (MIDI)	145
简要技巧说明	145
在Director中录制声音	146
在Director外的声音录制	146
放置声音	147
在编排窗中放置声音	147
延长声音以使完整地演播	147
简要技巧说明	147
在同一通道中重复声音	148
简要技巧说明	148
第十三章 设置场景过渡	149
设置过渡	149
简要技巧说明	150

第十四章 节奏	151
在编排窗中设置一个新节奏	151
简要技巧说明	152
在动画节奏中设置暂停	152
比较实际重播速度与设置节奏	153
锁定重播速度	153
锁定整个动画的重播速度	153
锁定一系列画帧的重播速度	154
 第十五章 交互作用及Lingo语言	155
生成按键	155
简要技巧说明	156
Scripts语言	156
打开演员物件Script窗	157
简要技巧说明	157
打开一个新的编排Script窗	157
编辑一个已经存在的Score编排Script	157
简要技巧说明	157
向Sprites中分配Scripts语言	158
分配Scripts到画帧中	158
导航	158
生成一个交互演员物件点按时移动重播磁头到一个新画帧	159
画帧Scripts	159
用画帧Script在某一画帧上暂停动画	160
简要技巧说明	160
Sprite动态演员物件Scripts	161
生成一个交互动态演员物件时重播磁头移到一幅新画帧中	161
简要技巧说明	162
GOTO语句的广泛使用	162
写一个Script和移动重播磁头到一个指定的标记上	162
跳到与当前画帧相关的画帧上	162
跳到与当前画帧有关的记号上	163
分支	163
写一个Script以转移到某个标记或画帧	163
写一个退出动画的Script	164
使用Lingo菜单	164

第十六章 生成放映机	165
生成一个放映机	165
放映机的选项	165
演播每部动画	166
在背景上绘制动画	166
重新设置演示屏大小	166
转换监视器颜色深度与动画相匹配	166
定位演示屏于屏幕中心	166
简要技巧说明	166
 附 录 术语汇编	 167

第一章 基础知识

引言

Macromedia的Director是一个功能强大、运用广泛的多媒体开发工具。使用它可以制作动画、交互电影、市场营销展示、技术模拟，甚至各式各样的商业产品，如：CD-ROM的娱乐节目。利用Director强大功能合成的多媒体将会层出不穷。

这本书讲授了Director使用方法的基础知识，包括最新版本4.0的主要功能。你将学习有关生成动画的所有制作步骤——这里的动画是指在Director中生成的任何一个多媒体作品。你将学习怎样生成和“组装”演员组窗的演员物件；怎样使用编排板窗协调动画中的演员；怎样运用绘图窗和工具窗生成及编辑演员。你将学习怎样控制动画重放、设置场景过渡、转换颜色盘及向动画中增加交互控制。你还将了解Director中生成动画的工具和技巧。

本书为您提供了按部就班的指导、大量屏幕镜头及简要技巧说明。在您需要的地方，给出精确的解释，重点在于通过实际范例让读者迅速掌握，欲速则“达”。

第二章是对生成简单的Director动画的全部制作步骤的完整概述。一旦你精通了这些基本技巧，你就能制作出无限的多媒体节目。

有关Director演示屏和窗口的主要词汇

1. 菜单条

在Director的菜单条上有7个标准菜单选项——Apple（苹果）、File（文件）、Edit（编辑）、Window（窗口）、Cast（演员组）、Score（编排）和Text（文本）菜单。当某些窗口激活后，还有四种附加菜单可供使用，它们是Palette（颜色盘）、Paint（绘图）、Effects（效果）和Lingo（语言）菜单。

2. 编排窗

编排窗口是Director的核心。在这里组成动画的所有物件都被组织起来，并一帧一帧地记录下来。包括信息，如每幅画帧中动态演员物件的位置、声音效果、颜色盘过渡、速度变化、场景过渡——简洁地说，即与动画有关的所有细节。

3. 单元

编排窗是由单元构成的，它是包含动画所有信息的存储单位。一列单元构成画帧，一行单元组成了编排通道。

4. 演员组窗

演员组窗是存储的地方，它包括在动画中计划出现的所有演员物件，允许你组织演员物件，并按演员物件类型编成组，甚至可以删除动画中不再使用的演员物件。