



一步一步指导你进入Web Site



本书有配套
学习光盘

精美Web设计指南

Shockwave for Director

Perry Board,
Rick Luna, and
Derek O'Dell 著



宇航出版社



西蒙与舒斯特国际出版公司

3.092

2/1

TP393.092
BD.Y1

精美 WEB 设计指南

—— SHOCKWAVE for Director

(美) P. 博德 等 著

王 栩 王伟民 译

李伟忠 许苏琴 审校



学地出版社

西蒙与舒斯特国际出版公司

Perry Board, Rick Lun, Derek O'Dell
Creating Shockwave for Director Web Pages
Authorized translation from the English language
edition published by Que.
Copyright 1997 by Que.

All rights reserved. For sale in Mainland China only.

本书中文简体字版由宇航出版社和美国西蒙与舒斯特国际出版公司合作出版。未经出版者书面许可,本书的任何部分不得以任何方式复制或抄袭。

本书封面贴有 Prentice Hall 防伪标志,无标签者不得销售。

版权所有,翻印必究。

图书在版编目(CIP)数据

精美 Web 设计指南/(美)P. 博德等著;王栩,王伟民译。-北京:宇航出版社,1997.8

书名原文:Creating Shockwave for Director Web Pages

ISBN 7-80034-795-8

I. 精… II. ①博… ②王… ③王… III. 全球网络:互连网络-计算机图形学-应用软件,
Shockwave IV. TP393.4

中国版本图书馆 CIP 数据核字(97)第 11791 号

JS312/26

宇航出版社出版发行

北京市和平里滨河路 1 号(100013)

发行部地址:北京阜成路 8 号(100830)

北京广益印刷厂印刷

新华书店经销

1997 年 8 月第 1 版 1997 年 8 月第 1 次印刷

开本:787×1092 1/16 印张:22.25 字数:508 千字

印数:1-5000 册

定价:38.00 元

导 言

购买本书之前，你一定希望从导言中知道你能从本书中得到什么。我本人也总是选一些软件指导书，却发现内容与封面所告诉我的大相径庭。而诸如“快速入门”或“某某大全”之类的书，结果也常常令人失望。因为“快速入门”已经假定我是个专家了，而“大全”之类的书，也只涉及了一些最基本的内容。当然，这不全是作者的错，有时仅仅是因为在写作时头脑里已有了固定的读者。为便于你的阅读，本篇导言将明确本书的对象及主要内容。

使用本书的对象

如果你已经熟知 Internet 并拥有 Web 页，你将是本书的最大受益者，可通过 Shockwave 改进你的 Web 页。本书还解释了用 Shockwave 制作 Web 页所需的 HTML 命令，对于其它有关 Web 页的制作技术，这里不予以讨论。

所使用的程序

Shockwave 仅仅适用于 Macromedia 公司开发的多媒体制作软件（如 Director, Authorware, Freehand）。因此，本书假设你具有其中至少一种软件的基本知识，并会使用它。书中的一些实例可被用作 Shockwave“艺术剪辑”而直接用于 Web 页，但你如果要开发新的 Shockwave 产品，你必须拥有 Director, Authorware 或者 Freehand。

书中所涉及的内容

本书的侧重点是怎样利用 Shockwave for Director 软件将多媒体节目放到 Internet 上。在展示多种实例之前,将向你介绍开发 Director 节目的大致情况。重点介绍如何将多媒体节目嵌入 Web 页中及其它有关 Internet 的背景知识。如果你想知道更多关于制作图像及更先进的 Director 节目,另外一些书会给你更加全面的介绍。

制作 Shockwave Web 页您应作如下准备工作:

- ☐ 确定开发 Shockwave Web 页所需的工具;
- ☐ 确定你和你的观众想在 Shockwave 动画中看到什么;
- ☐ 用 Director 开发基本的动画作品;
- ☐ 把 Shockwave 动画嵌入到 Web 页;
- ☐ 为缩短下载时间,将 Shockwave 动画压缩;
- ☐ 为动画节目添加交互功能;
- ☐ 使 Shockwave 动画和你的 Web 页背景相协调;
- ☐ 用 Lingo 语言实现更高级的 Shockwave 功能;
- ☐ 用新的网络 Lingo 语言实现 Internet 导航及其他 Internet 功能;
- ☐ 确定何时使用 Shockwave 的替代图像。

本书结构明晰,可助你快速查阅所需信息。根据 Shockwave 的各个不同的组成部分,各个章节排列逻辑性强,你可按顺序阅读,也可略过某些章节,按照需要查找有关的 Shockwave 信息。

第一部分:Shockwave 和 Web 页概况

这部分描述了何为 Shockwave 及有关的一些概念。你可了解到所需要的或建议使用的各种开发工具。其中包括建立引人注目的

Web 节点的一些必要步骤,从配置 Web 服务器到用插件(Plug - In)来设置你的 Internet 浏览器。第 1 章还讲到了 Shockwave 的一些局限性,其中主要是关于动画文件的大小。考虑到用户下载动画文件所需的时间,本书建议动画文件应尽可能小一些。还有某些局限是出于安全考虑或其它原因。这些也将在本章提及。

第二部分:制作简单动画

这一部分将示范制作一个动画节目的全过程,包括将其压缩并上载到 Web 服务器,以及将该文件嵌入 HTML 文档中。

你可先通过制作一些简单的动画节目来活跃你的 Web 页面,使它充满生气。但是 Shockwave 具有多种用途,包括说明某些观点或阐述某些概念等特殊用途。

本单元还介绍如何在 Web 页上集成动画节目,以及怎样调整背景颜色及图案,使之与整个 Web 页相协调。

第三部分:使动画具有交互性

本单元介绍在 Shockwave 动画中加入交互功能的过程,Shockwave 的功能并不仅仅是简单的向你的 Web 页加入动画及声音,它还有对用户的输入作出反应的能力。

你还可学会用 Rollover 功能及用鼠标简单地在按钮上按一下来转换不同的动画节目。在第四部分,你可以通过使用 Lingo 语言,实现更为高级的交互功能。

第四部分:Lingo 语言简介

第四部分介绍使用 Lingo 语言,一种 Director 的编程语言,你可实现更先进的功能并使你的动画节目具有更强的交互性。

从关于 Lingo 语言的基本介绍开始,你将逐步深入 Lingo 语言

更为高级的功能。第 13 章、第 14 章“使用 Internet Lingo 语言”及“Internet Lingo 的进一步使用”，分别阐述了 Shockwave 的 Lingo 语言与 Internet 实现交互：转换 Web 页和多媒体节目、获取文本信息及预载相关的项目等等。

第五部分：创建完整的 Web 节点

在本单元中，你将学习用几个 Shockwave 动画建立多媒体 Web 节点的完整过程。这一示范节点只是一个基本的框架，可加入更深层的内容。事实上，它使用了适合你的节点的一般性技术。

你会发现还有别的方法可以用来改进你的 Web 页，如收缩的图形、可编辑的动画及声音、可剪切的内容。还有使用 GIF 文件制作“动画”等等一些可达到与 Shockwave 同等效果的技术。

第六部分：其它 Shockwave 产品简介

本单元向你介绍 Shockwave for Authorware 和 Shockwave for Freehand 这两种软件。与 Shockwave for Director 不同，Shockwave for Freehand 支持矢量图像，可用图形中的某个链接对它进行尺寸变换及旋转；Shockwave for Authorware 则是为大型 Intranet 多媒体节目而设计的。

第七部分：附录

有几则附录提供了一些有用的信息和可能对你有用的软件。实例作品集包含一些 Shockwave 动画并附有简单说明及小技巧。还给出每一个实例的原始代码，便于你仔细检查。

附录 A：实例画廊

这一附录包括对不同 Shockwave 动画的描述及图像。大多数实

例作品是从书中选出,还有一些书中并未提及。每个实例作品的代码都在 CD-ROM 上,便于你分析与查阅。

附录 B: Shockwave 工具软件包一览

包括对开发 Shockwave 动画及 Web 页很有用的多种软件。其中一些软件在 CD-ROM 中可以找到。

在 CD-ROM 上

本书中用到一些 Director 动画实例、经过压缩的 Shockwave 动画、HTML 页及其它文件。这些内容都在所附 CD-ROM 的相应目录中(以章节为序),通过这些原始文件,你很容易就会看懂所提供的范例。

Shockwave 插件(Plug-In)也在 CD-ROM 上,你可以马上安装并运行 Shockwave。最新版本的 Shockwave 插件(Plug-In)可以在 Macromedia 公司的 Internet 节点上找到,该节点地址是: <http://www.Macromedia.com>。

CD-ROM 上还包括其它一些工具,可能对你建立一个 Shockwave Web 页有所帮助,比如 HTML 编辑器,多媒体浏览器,用于压缩多媒体节目的 Afterburner 软件,以及其它有用的软件。

使用本书的便利之处

当一个实例文件或程序可在 CD-ROM 上找到时,如图所示的图像就将出现在页边。实例可在以章节名命名的目录下找到。

注意

注意是从属于当前标题的一些附加的信息或有关的意见。因为有时你想知道一些书中并未直接提到的背景信息或另外的概念。

技巧

有时当可以通过某种捷径或窍门时，便需使用技巧，它们也可以是与本章节有关的一个思路或窍门的特殊用途。

警告

警告用来提醒你一些可能是不可逆的或可引起问题的操作。在阅读本章之前，你肯定想先阅读所有的警告，当你需要谨慎处理一些事情——诸如一些不成熟的想法或是一些要冒风险的操作时，警告就会出现。

目 录

导 言

第一部分 Shockwave 和 Web 页概况

第 1 章	Web 页上的多媒体	3
	感官刺激	3
	Internet 上的多媒体	5
第 2 章	建议使用的工具软件	13
	浏览 Shockwave 动画文件	14
	建立 Shockwave 文件	17
第 3 章	在 Web 页中嵌入动画	29
	安装并运行 Afterburner	29
	使用支持 Shockwave 的 Web 页开发软件	33
	在 Web 浏览器上装入 Shockwave 插件	45
	MIME 协议——配置服务器	46
	将文件装入 Web 服务器	48
	使 Web 页背景色与动画相匹配	51
第 4 章	在 Internet 上需要注意的事项	55
	为你可能的观众着想	55
	图形	56
	Director 工具	59
	声音	62
	测试你的动画	63
第 5 章	Shockwave 和 Web 页的局限性	65
	外部文件	65
	节奏控制	67
	不可用的 Director 特性	69

第二部分 制作简单动画

第 6 章	制作活跃 Web 页的趣味动画	75
	制作 Shockwave 动画的过程	75
	范例 1: 闪烁的单词“NEW”	76
	范例 2: “Home Page”标题动画	82
	范例 3: 将“Under Construction”做成动画	87
第 7 章	制作起示范或说明作用的动画	93
	形式与功能	93
	将街区地图制成动画	94
	轮胎剥落动画	98
	广告标识	103
第 8 章	Shockwave 特殊效果及技术	107
	不要使用矩形	107
	演员混合	112

第三部分 使动画具有交互性

第 9 章	实现 Rollover 功能及点击按钮	119
	Rollover	119
	点击按钮	125
第 10 章	用 Puppet 控制动画元素	129
	在 Shockwave 动画中使用 Puppet	129
	PuppetSprite 命令	130
	PuppetSound 命令	136
	其它 Puppet 效果	137
第 11 章	Shockwave 在数据处理上的应用	139
	线性列表和属性列表	139
	信息图形化	142
	其它命令	151
	进一步的建议	152

第四部分 Lingo 语言简介

第 12 章 Lingo 语言速成	159
Script 程序	159
变量	165
编写自己的处理程序	167
简单的 Lingo 结构	170
第 13 章 使用 Internet Lingo 语言	175
新的 Lingo 函数简介	175
第 14 章 Internet Lingo 的进一步使用	193
多项操作	193
用 GoToNetPage 函数实现分帧技术	197
外部参数	199
存储用户属性	203
在状态栏输入信息	205
有关网络操作的更多信息	206

第五部分 创建完整的 Web 节点

第 15 章 创建一个完整的 Web 节点	213
当前节点范例	214
故事板	218
建立基本结构	220
创建 Shockwave 动画	223
背景	227
内容	228
使 Web 节点适应所有的访问者	229
第 16 章 使用现有素材	231
使用已有的图形	231
使 CD-ROM 或 Kiosk 节目上 Internet	237
第 17 章 Shockwave 的变通方法	245
GIF 动画	246

嵌入 Java Applet	253
Real Audio	265
动画文件格式:MOV,AVI,MPEG	267

第六部分 其他 Shockwave 产品简介

第 18 章 Shockwave for Audio 简介	271
什么是流式声音	271
为 Shockwave 压缩声音文件	272
在 Director 里控制流式文件	277
一个流式声音例子	284
第 19 章 Shockwave for Authorware 简介	293
Shockwave for Authorware 的独特性	293
Shockwave for Authorware 的使用对象	295
如何使用 Shockwave for Authorware	296
Software Artistry——一个引人注目的例子	299
存在的问题及不足之处	305
第 20 章 Shockwave for Freehand 简介	307
重要事项	308
使用 URLs Xtra	311
使用 Afterburner Xtra	314
嵌入 Freehand 文件	315
局限性	318
为 Freehand 文件设置 MIME 协议	318

第七部分 附录

附录 A 实例画廊	323
附录 B Shockwave 工具软件包一览	341



第一部分

SHOCKWAVE 和 Web 页 概 况

- 第1章 Web页上的多媒体
- 第2章 建议使用的工具软件
- 第3章 在Web页中嵌入动画
- 第4章 在Internet上需要注意的事项
- 第5章 Shockwave和Web页的局限性



第 1 章

Web 页上的多媒体

在介绍 Shockwave 的细节之前，你需要掌握一些多媒体和 Internet 方面的知识。以下是本章所介绍的内容：

- ☐ 学习有关多媒体这一概念的来源与定义。
- ☐ 多媒体相对 Internet 是较新的事物。介绍 Shockwave 是怎样一种软件以及它是如何在 Web 页上实现多媒体功能（交互式动画与声音）的。
- ☐ 探讨在 Web 页上实现多媒体功能方面的发展和局限性。

感官刺激

我们都知道，游乐场中一个高级的滑行铁道开得又快又高，还会遇到许多意想不到的急转弯和爬坡。而一段时间以后，所有的运行方式又一成不变了，因为出于安全考虑，不可能爬得再高、开得再快或转更急的弯了。那么，滑行铁道的设计者是怎样使最新、最高级的“嗜血的大卫三世”这一游戏设计得比乏味的旧式“射击轰炸机”更引人入胜呢？在运行方面已没有文章好做了，于是他们加进了闪光灯及黑暗的隧道，并加入音乐及尖叫的音响效果，还加上水枪向

游客喷射。很快,一团团蓝色的粘状物从扶手中渗出。这一滑行铁道游戏不仅通过其运行,还通过视觉、听觉及触觉刺激了游客的感官。

而游乐场并不仅仅是这一现象发生的唯一场所。学生考试不必再做试卷,而是现场回答。虽然笔试仍在教育中占主要地位,但对某些人来说是有局限性的。加入一些画面对那些善于观察却不善于阅读的人来说,就相当于加入了一个新的领域。而口头提供这一信息,又方便了那些练习听力的人,加入了可触物体、声音、电视、图形、相互作用及其它一些因素都可确保这一现场问答被每位听众接受,并产生最好的效果。

商业方面也是如此。会场顶部会装配有放映机、幻灯片、电视、电脑、有形物体等等。发言人可以通过多种手段调动与会者的感官(视、听、触觉等),这样可提高听众的注意力,取得极佳的收听效果。

当然,这些进步的驱动力离不开技术进步——更多的人花更少的钱便可获得更多的选择。关键在于高科技使我们扩大了交流范围并增加经历,可同时满足多种感官。现在,我们可以选择同时做读、听、看三件事情,而不是像以前那样不能同时做几件事。“多媒体”这一事物于是应运而生。

对计算机而言,多媒体更多是指 CD-ROM 的发展,“多媒体计算机”通常指带有 CD-ROM 驱动器、声霸卡、扬声器及一个彩色显示器的计算机。而 CD-ROM 盘片常包括音频、视频、图片、文本及其它可感受到的东西。

但是,电脑对多媒体的运用远多于电视及其它显示设备,因为计算机可以使人机具有交互性。通过交互性软件,用户不必再被动地等待一系列图像、图片或文本,而可以直接选择自己感兴趣的内容。用户自己可以决定信息以何种方式显示。因此多媒体用户可进