

计 算 机 图 解 丛 书

Director 7.0

快 易 通

水木清华电脑图书创作室 编著



中 国 标 准 出 版 社

56

/1

3002
100/1

Director 7.0 快易通

张弘义 孙江涛 主编

中国标准出版社

北京

内 容 简 介

Director 7.0 是由 Macromedia 公司推出的功能十分强大的多媒体制作软件的最新版本。和其他多媒体制作工具相比,它显得更为灵活,编程效率也更高,在今天的世界上,已经有成千上万利用 Director 编制的娱乐和教育光盘产品,交互演示盘以及其他多媒体程序,而随着该产品用户的不断增长,这个数字还在不断地增加。

欢迎你进入 Director 7.0 的世界,学习并掌握这个多媒体魔术精灵。本书将通过通俗易懂的形式使你在很短的时间内成为一个多媒体作品的编制高手。

计 算 机 图 解 丛 书

Director 7.0 快易通

张弘义 孙江涛 主编

中 国 标 准 出 版 社 出 版

北京复兴门外三里河北街 16 号

邮政编码: 100045 电话: 68522112

北京万发印刷装订厂印刷

新华书店北京发行所发行 各地新华书店经售

版权所有 不得翻印

*

开本 787×1092 1/16 印张 17.25 字数 410 千字

1999 年 9 月第一版 1999 年 9 月第一次印刷

*

ISBN 7-5066-1993-8/TP·057

印数 1—6 000 定价 29.00 元

计算机图解丛书

水木清华电脑图书创作室 编著

丛 书 序

听着 21 世纪渐渐到来的脚步，您是欣喜、焦虑还是彷徨？它被称为信息时代，也是一个信息爆炸的时代：IT、电子商务等新技术、新事物不断涌现，信息时代、知识经济等新词汇层出不穷，每周的《计算机世界》已经高达 200 多版，因特网的触角也越伸越长……。实际上我们已被信息的海洋所淹没，除了不得不呼吸越来越浑浊的空气之外，还不得不“呼吸”越来越无序的信息，因此学会如何在信息海洋中游泳，直接关系到您能否成为一名 21 世纪的合格公民。

电脑，也许是迄今为止信息处理的最好解决方案，堪称是信息社会的通行证和进入 21 世纪的钥匙，在 21 世纪，不会使用电脑的人，只能是个时代的落伍者。“工欲善其事，必先利其器”，要在“信息海洋”中畅游，无疑我们必须首先学会使用电脑。但是，电脑不同于其他工具，一个“脑”字，生动地体现了人们对其能力的认同和期望，以及对其复杂性的敬畏。众多的新名词、一层层的菜单、各种复杂的功能，怎能不让初学者们望洋兴叹，虽然有大量各种各样的辅导书籍，但仍使许多人（可能是大多数）读后晕头转向、无从下手，于是就有了太多的电脑被安安静静地闲置在桌上，或者虽不甘寂寞却屈尊做着远没有发挥其能力之万一的简单工作。这不仅是社会资源的巨大浪费，也是人生机遇的可怕丧失。

于是有了这样一群人，他们是中国计算机教学最发达的学府——清华大学的博士生、硕士生，已经在电脑专业浸润了许多年，开发过一个又一个软件，也编写和翻译了一本又一本电脑图书，尝试着用一种全新的思路来帮助人们真正领会电脑的奥妙所在，于是就有了您手上的“快易通”丛书。只要翻阅一下，您就能体会到这套丛书的特点：

快——内容全部针对各种常用软件正式推出的最新标准版（不是各种测试版），使读者以最快的速度获得最新的学习和操作指南；

易——采用图解形式编写，以真实的屏幕图形指导读者学习各种常用软件的从安装、菜单识别、各种功能的实现到卸载的全过程，并附有大量的操作实例，使读者能够摆脱繁琐的文字叙述，真正轻轻松松、一目了然地掌握软件的使用；

通——内容系统全面，深入浅出地概括了软件的主要功能和应用技巧，使您一书在手，触类旁通，一通百通地全面掌握软件的操作。

另外，“快易通”丛书赏心悦目的排版、精美的印刷和装帧都绝不会使您失望。

“快易通”丛书对您的唯一要求是对计算机知识的渴求。我们相信，这套丛书一定会从浩瀚的计算机图书海洋中脱颖而出，成为面向 21 世纪的优秀电脑学习指导书，让您看着“连环画”掌握“高技术”！

面对知识经济的大潮，您一定不甘心只是个喝彩者。那么，让我们一起翻开“快易通”丛书——站在专家们的肩头，做一个勇敢的时代弄潮儿吧。

“快易通”丛书期待您的认同和推荐！

水木清华电脑图书创作室

1999 年 8 月 1 日

前 言

你好，欢迎你进入 Director 7.0 的世界，学习并掌握这个多媒体魔术精灵，将使你在很短的时间内成为一个多媒体作品的编制高手。

Director 7.0 是由 Macromedia 公司推出的功能十分强大的多媒体制作软件的最新版本。和其他多媒体制作工具相比，它显得更为灵活，编程效率也更高，在今天的世界上，已经有成千上万利用 Director 编制的娱乐和教育光盘产品，交互演示盘以及其他多媒体程序，而随着该产品用户的不断增长，这个数字还在不断的增加。

由于 Director 7.0 的功能比较强大，所以相对来说也比较复杂，打开 Director 7.0，你会发现几十个窗口和对话框，包含很多的菜单和命令。为了帮助读者较快地学习和掌握这个软件，我们将不再逐条地介绍全部这些命令和参数，而是按照以下七章的顺序来进行学习：

Director 7.0 的工作环境；

Director7.0 和图像的使用；

文本和域的使用；

声音文件的使用；

视频文件的使用；

编程核心——Lingo 语言；

Director7.0 的其他技术。

上述章节包含了 Director 7.0 所有重要的内容，而所有的章节都包含大量的相关实例，通过这些学习，你将可以基本掌握 Director 7.0 的使用，从而创建自己的多媒体作品。

本书适合于初级和中级 Director 7.0 用户、广大计算机爱好者和大专院校师生使用和阅读。同时，对于高级用户和专业编程人员来说，也是一本较好的参考书目。

本书由张弘义、孙江涛主编，另外，张敬华、王海滨、邱金鹏、赵峰、杨平湖、胡艳龙、李子孝、赵岩、张京、贾兆坤、魏铎、潘一文、肖萧、薛芑、李怡、李伟书、薛秋艳、高旻、焦晓萌、伍洋、郑肃、汪先刚、李那、李伟东、冯述、孙小东、石磊、范作鹏等，也参加了本书部分章节的编写工作。

由于成书时间和编者能力有限，缺点和错误一定难免，敬请广大读者批评指教。

编 者

1999 年 9 月

目 录

第 1 章 Director7.0 的工作环境	
1.1 Director 7.0 的基本窗口.....	3
1.2 Director 舞台窗口的使用.....	8
1.3 Director 7.0 的 Cast 窗口的使用.....	19
1.4 Director 总脚本 Score 窗口的使用 1.....	25
1.5 Director 总脚本 Score 窗口的使用 2.....	33
1.6 Director 总脚本 Score 窗口的使用 3.....	41
1.7 Director 其他工作窗口的使用.....	48
第 2 章 Director7.0 和图像的使用	
2.1 Director 外部图像的调用和编辑.....	57
2.2 Director 中 Paint 绘图窗口的使用 1.....	63
2.3 Director 中 Paint 绘图窗口的使用 2.....	80
2.4 Director 7.0 与图像相关的命令.....	86
第 3 章 文本和域的使用	
3.1 Director 7.0 中普通文本的使用.....	99
3.2 Director 7.0 中文本域的使用.....	106
第 4 章 声音文件的使用	
4.1 Director 7.0 与声音的使用.....	119
第 5 章 视频文件的使用	
5.1 Director 7.0 的视频和动画技术 1.....	135
5.2 Director 7.0 的视频和动画技术 2.....	149
第 6 章 编程核心——Lingo 语言	
6.1 Director 7.0 与 Lingo 语言 1.....	161
6.2 Director 7.0 与 Lingo 语言 2.....	172
6.3 Director 7.0 与 Lingo 语言 3.....	186
6.4 Director 7.0 与 Lingo 语言 4.....	200
6.5 Director 7.0 与 Lingo 语言 5.....	213
6.6 Director 7.0 与 Lingo 语言 6.....	225
第 7 章 Director7.0 的其他技术	
7.1 Director 7.0 中的投影机技术.....	235
7.2 Director 7.0 与 Xtras.....	253
7.3 Director 7.0 与 Shockwave 技术.....	261

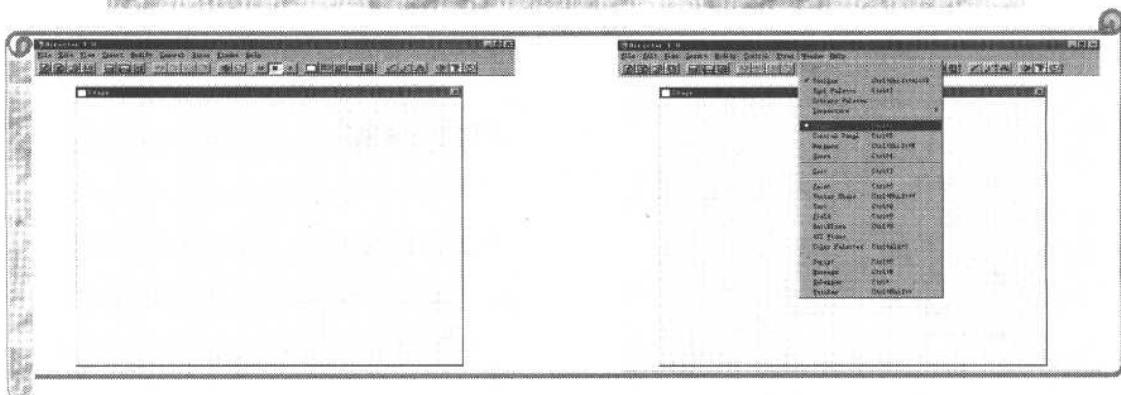
第 1 章

Director 7.0 的工作环境

The page features a large, dark, textured rectangular frame. Inside this frame, two dark wooden double doors are open, swinging outwards. Each door has a small, arched window and a silver doorknob. In the center of the frame, between the two doors, is a white rectangular box containing a paragraph of text.

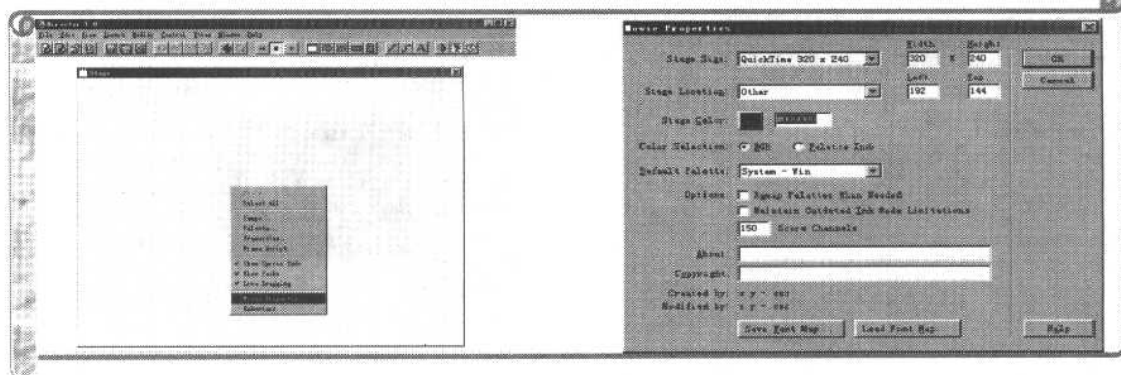
作为一个强大的多媒体制作和编辑软件，Director 7.0 拥有比较复杂的工作环境，包括菜单项、快捷工具栏以及十几个工作窗口。在本章里，我们将简要地介绍一下 Director 7.0 的工作环境，重点介绍舞台窗口、剧组窗口以及总脚本窗口的概念和使用。另外，我们还将附带地简单介绍工具面板窗口，控制面板窗口以及 Inspector 窗口的相关知识，结合各个窗口的主要功能和使用，我们也将附带地介绍一些菜单项命令的意义。通过本章的学习，你可以对如何使用 Director 7.0 以及各个工作窗口的主要含义有一个大致的了解。

1.1 Director 7.0 的基本窗口(一)



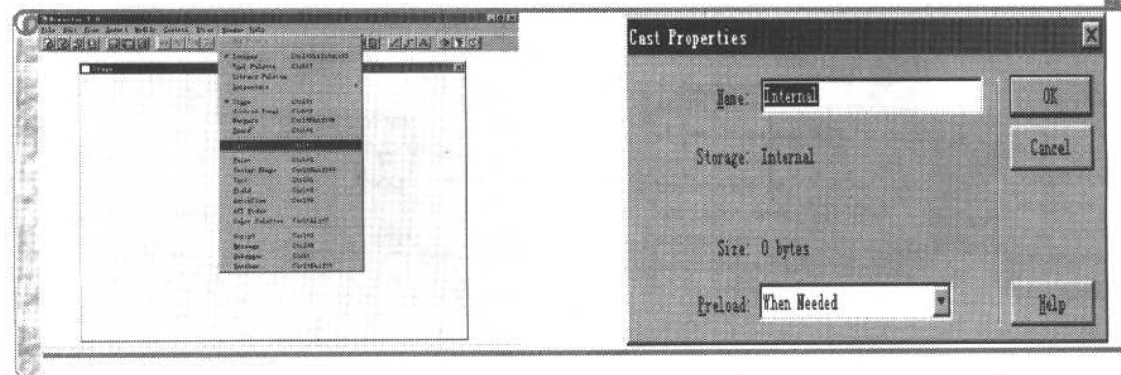
1 单击 Windows 窗口中的为 Director 创建的快捷方式，经过一定的程序初始化，我们就可以看到 Director 为我们提供的多媒体创作环境。

2 关闭所有窗口，从菜单中选择 Windows 下面的 Stage 命令，可以切换打开或关闭 Stage 窗口，我们所做的所有工作都将体现在这个窗口中。



3 在 Stage 窗口单击鼠标右键，从弹出的浮动命令面板中选择 Movie Properties 命令，我们可以打开电影属性窗口调整 Stage 窗口的属性。

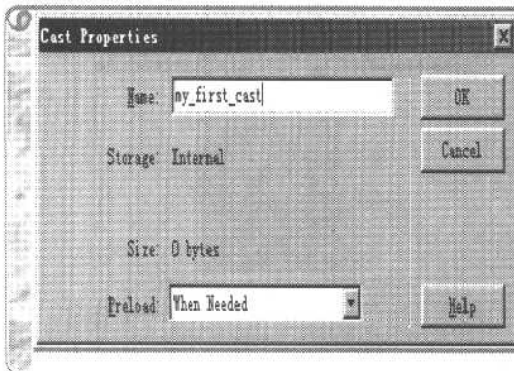
4 将 Stage 窗口的 Width 宽设置为 320, Height 高设置为 240, 背景颜色 Stage Color 设置为黑色, 单击 OK, 整个 Stage 窗口变小, 背景为黑色。



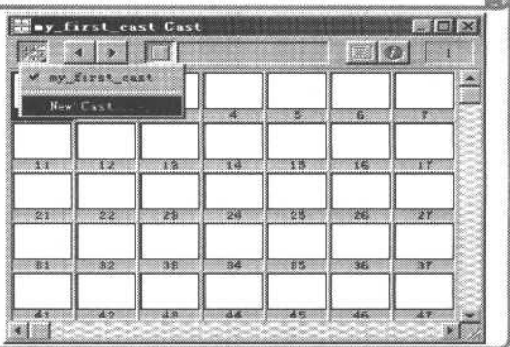
5 从菜单中选择 Windows 下面的 Cast 命令或者使用 Ctrl+3 快捷键，可以打开 Cast 窗口，在这个窗口中我们存储将要用的各种多媒体元素。

6 在 Cast 窗口单击鼠标右键，从弹出的浮动命令面板中选择 Cast Properties 命令，我们可以设置剧组名称和载入时间。

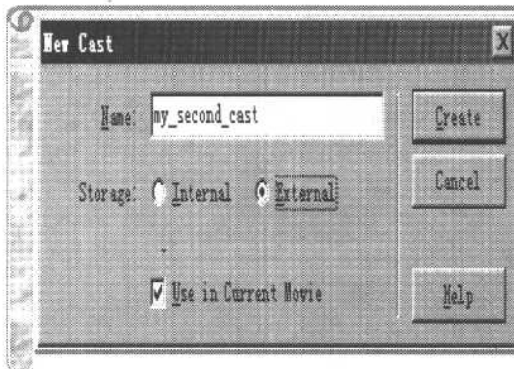
1.1 Director 7.0 的基本窗口(二)



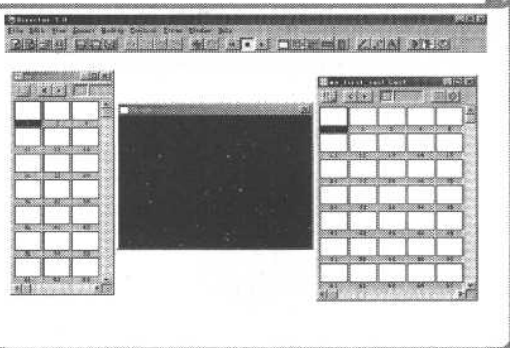
7 在 Cast Properties 剧组属性对话框中将 Name 文本框内输入 my_first_cast，单击 OK 命令，该 Cast 窗口的名称变为 my_first_cast。



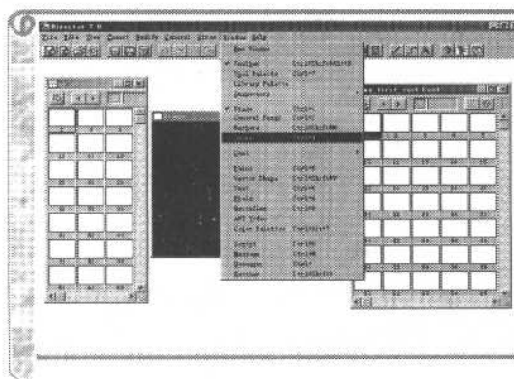
8 按下 Cast 窗口左上角的按钮，弹出菜单显示当前 Cast 的名称和命令 New Cast，选择 New Cast 命令，弹出创建窗口创建新的 Cast 窗口。



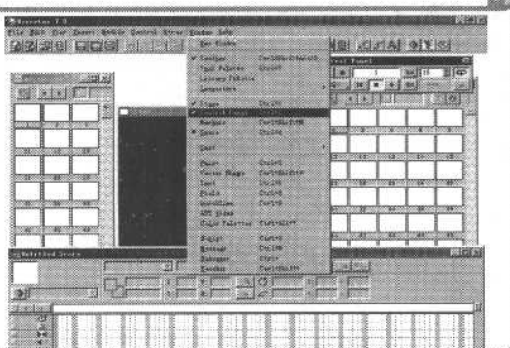
9 在 New Cast 对话框中将 Name 设置为 my_second_cast，选择 External 创建外部剧组，单击 OK，我们创建了一个新的 Cast 窗口。



10 调整 Stage 窗口和两个 Cast 窗口之间的大小和相对位置，使它们相互不遮拦，在 Director 中只有一个舞台，但可以有多个 Cast 窗口。

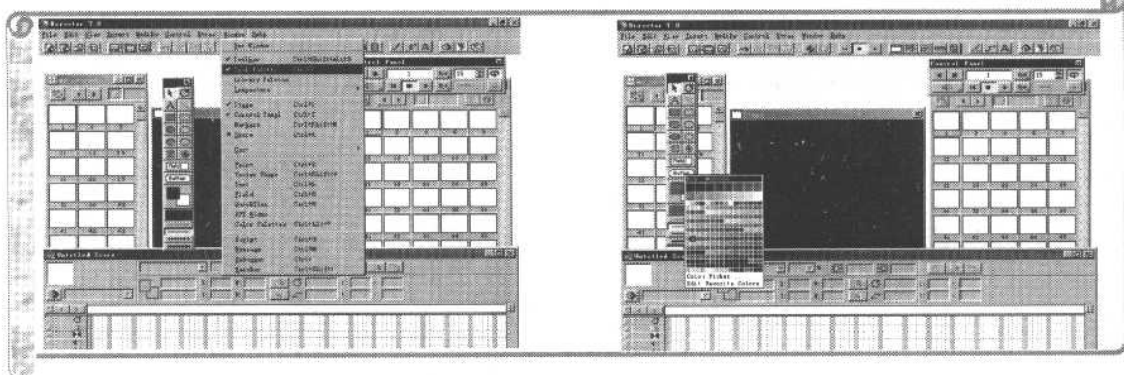


11 从菜单中选择 Windows 下面的 Score 命令，可以打开脚本窗口，在这个窗口中我们来设置在作品中如何使用已有的多媒体元素。



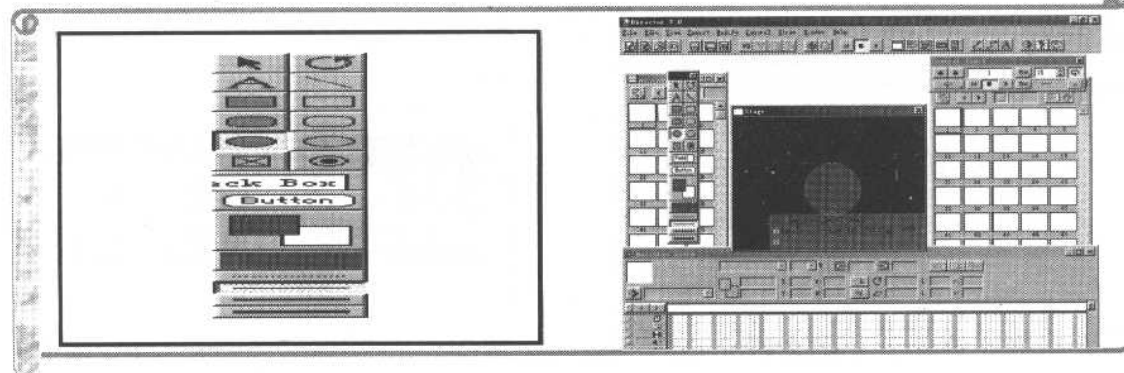
12 从菜单中选择 Windows 下面的 Control Panel 命令，我们可以打开 Control Panel 控制面板，在这个面板中可以控制多媒体作品的播放。

1.1 Director 7.0 的基本窗口(三)



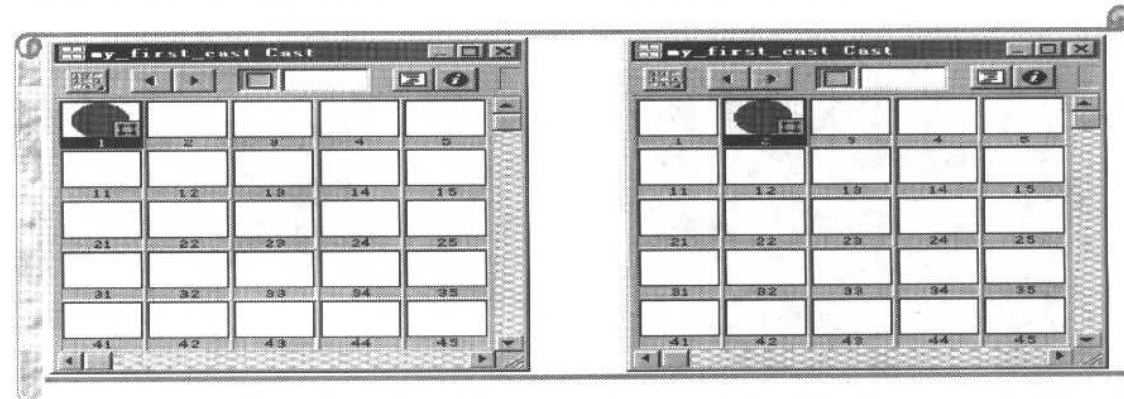
13 从菜单中选择 Windows 下面的 Tool Palette 命令，可以打开工具面板，在这个面板中提供了最基本的 Director 常用工具。

14 工具面板的前景色设置缺省为黑色，将鼠标移到上面，按住鼠标左键不放，将出现一个颜色选择窗口。



15 在颜色选择窗口中选择红色，单击工具面板中的创建圆形命令按钮，准备创建我们的第一个多媒体元素，也就是第一个演员。

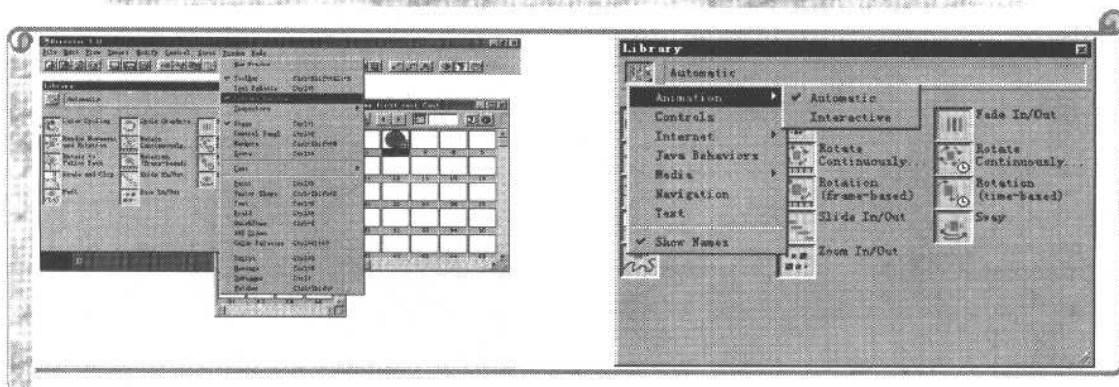
16 将鼠标移动到 Stage 窗口的中央，按下鼠标左键，拖曳鼠标将出现一个红色圆形，当大小合适后松开鼠标左键，圆形创建成功。



17 观察 Cast 窗口 my_first_cast，你会发现在这个剧组中已经包含了一个演员——红色圆形。

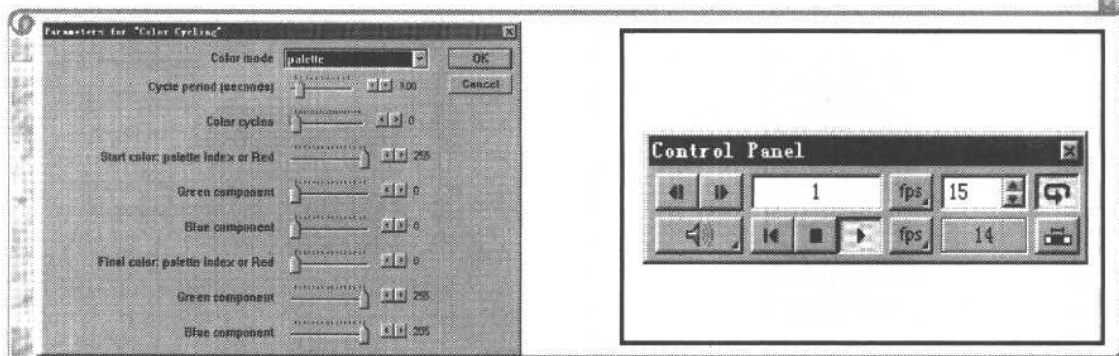
18 将鼠标移动到 Cast 窗口中的这个演员上面，按下鼠标左键，拖曳鼠标，我们可以把这个演员移动到剧组的任何位置，或移动到其他剧组中。

1.1 Director 7.0 的基本窗口(四)



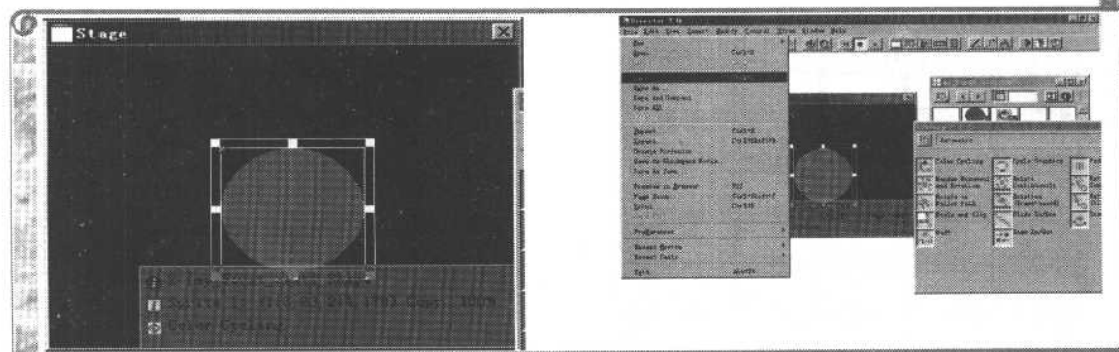
19 从菜单中选择 Windows 下面的 Library Palette, 打开动作库, 它提供了大量现成的控制演员的 Behavior 动作。

20 单击动作库窗口左上角的按钮, 从中选择 Animation 中的 Automatic 自动动画动作库。



21 从自动动画动作库中选择 Color Cycling 动作, 按下鼠标左键, 拖曳该动作到 Stage 窗口中的红色圆形上面, 松开鼠标, 出现控制对话框。

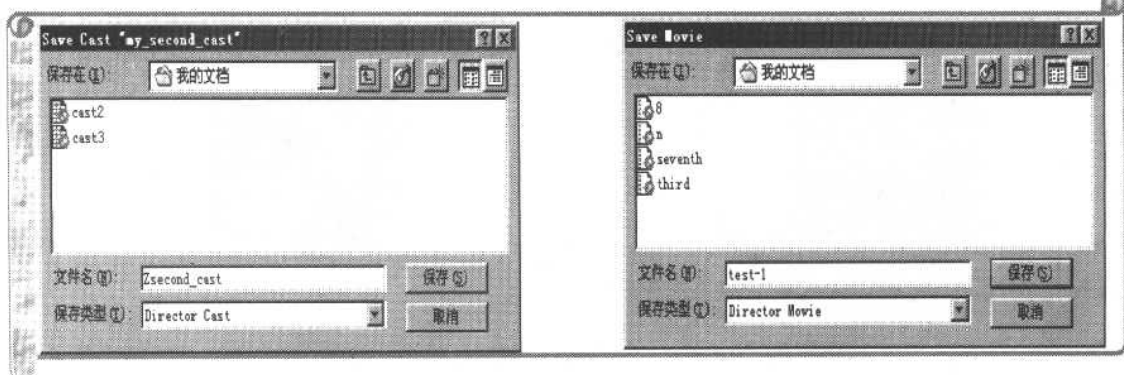
22 保持对话框的缺省设置, 单击 OK 按钮, 单击我们前面打开的 Control Panel 控制面板中的播放按钮。



23 观察 Stage 窗口中的红色圆形, 它已经随着动画的播放而不停的变换颜色了, 使用 Director 创建动画就是如此的简单。

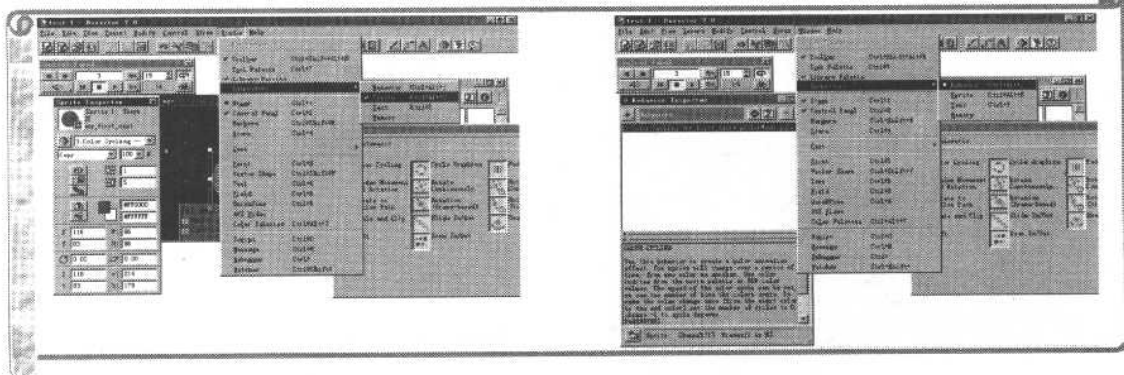
24 现在让我们来保存并关闭第一个例子, 从菜单的 File 下面选择 Save 命令。

1.1 Director 7.0 的基本窗口(五)



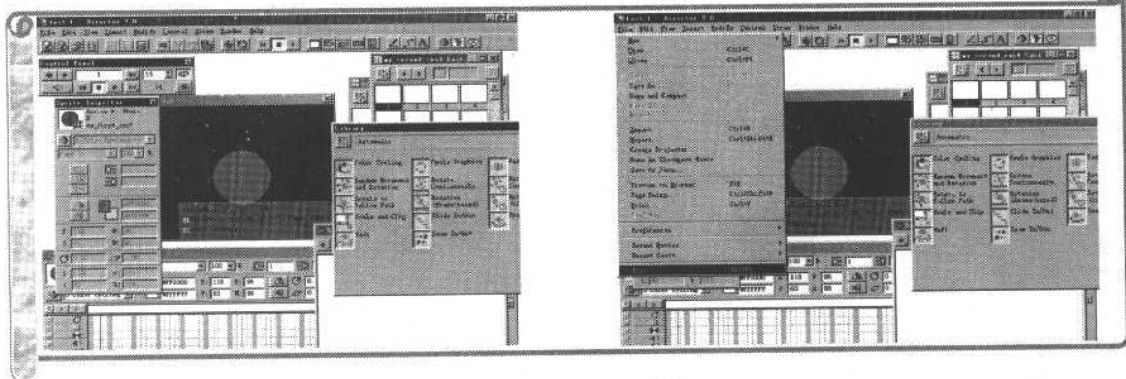
25 由于我们在前面创建了一个外部剧组 my_second_cast，系统会要求保存这个剧组，剧组名设为 second-cast，单击 OK 保存，其后缀名为 .cst。

26 接下来保存 Director 文件，出现文件保存对话框，将我们的 Director 文件起名为 test-1，单击 OK 保存，其后缀名为 .dir。



27 选择舞台上的圆形，然后选择菜单 Windows 下面的 Inspector 命令，再选择其中的 Sprite 命令，可以打开 Sprite Inspector 窗口。

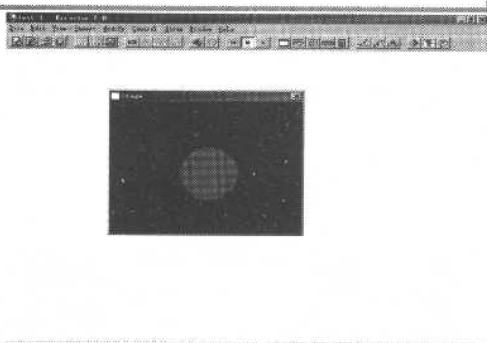
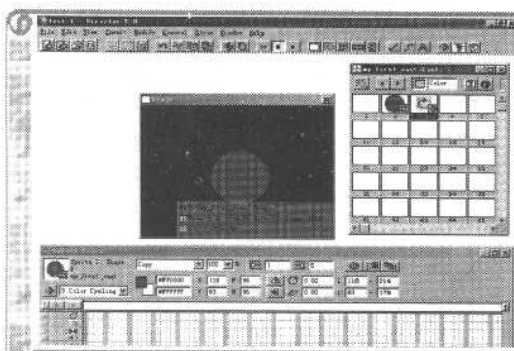
28 选择菜单 Windows 下面的 Inspector 命令，再选择其中的 Behavior 命令，可以打开 Sprite Behavior 窗口。



29 观察所有窗口，再次播放动画，我们已经了解了 Director 进行工作的最重要的几个窗口，使用它们我们基本可以创建所有要求的作品。

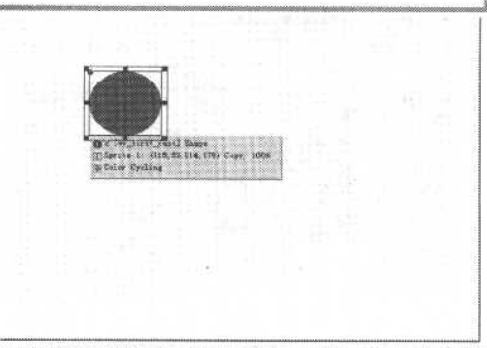
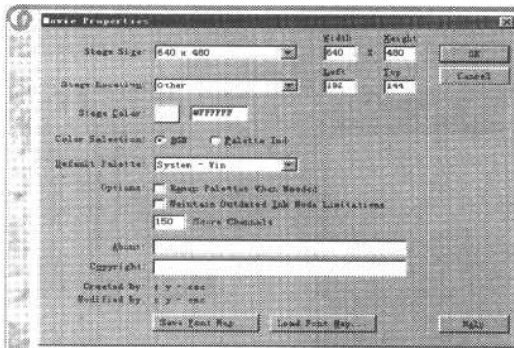
30 选择菜单中 File 下面的 Exit 命令，完成本节学习，在后面几节里我们将继续分别介绍 Director 各个最重要窗口的使用。

1.2 Director 舞台窗口的使用(一)



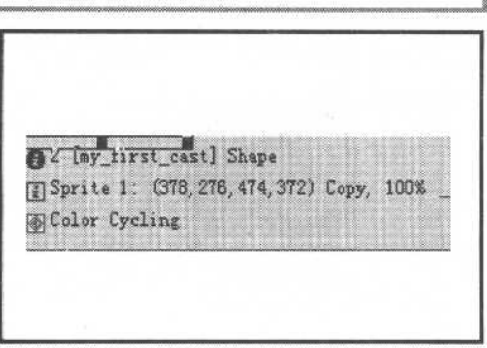
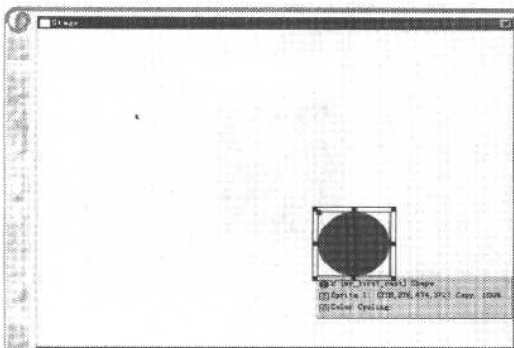
1 首先启动 Director, 选择菜单 File 下面的 Recent Movies 命令, 选择我们在上一节已经创建了的文件 Test-1.Dir。

2 关闭除 Stage 窗口以外所有的窗口, 在 Stage 窗口上面单击鼠标右键, 重新打开 Movie Properties 舞台属性窗口。



3 将舞台的 Width 宽度设置为 640, 舞台的 Height 高度设置为 480, Stage Color 舞台颜色设置为白色, 单击 OK 命令, 舞台恢复为缺省状态。

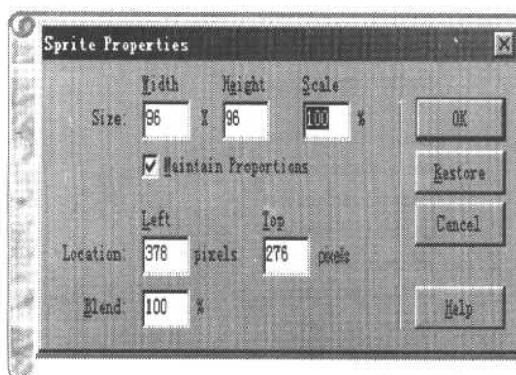
4 也选择舞台上面的红色圆形演员, 演员被黑色线框包围, 在线框下侧分别有三行文字表示演员的不同状态。



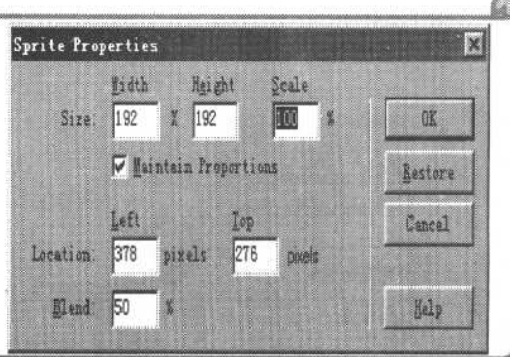
5 选择红色圆形, 按下鼠标左键并拖曳鼠标, 圆形在舞台范围内随鼠标的运动而运动。

6 演员下面的第二行文字用坐标表示演员的当前位置, 当演员对象移动的时候, 第二行的坐标位置也不断变化。

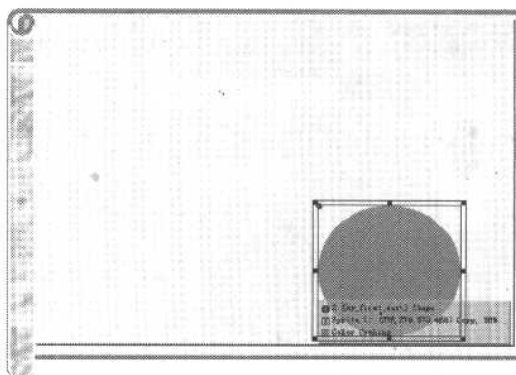
1.2 Director 舞台窗口的使用(二)



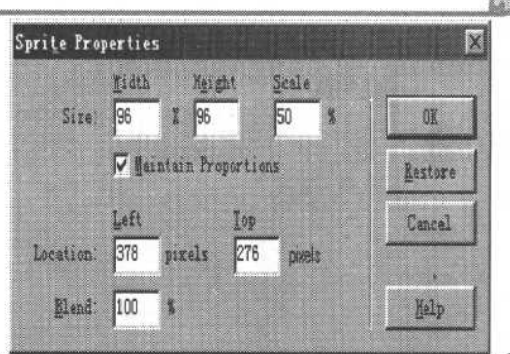
7 单击第二行文字左侧的粉红色的小 i 字按钮, 打开精灵属性对话框, 所谓精灵就是指存在于 Cast 窗口中的而又已经用在舞台上的多媒体元素。



8 我们尝试修改这个红色圆形精灵的属性, 将他的 Scale 放缩设置为 200, Blend 深浅度设置为 50, 单击 OK 命令按钮。



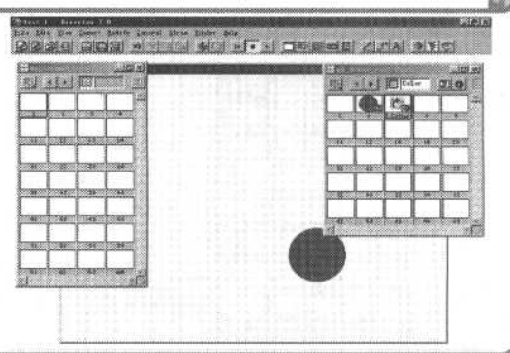
9 从 Stage 窗口可以看到, 圆形的大小变为原来的百分之二百, 而颜色透明度变为原来的 50%。



10 重新打开精灵属性窗口, 将属性值恢复为初始值。大小放缩为 50%, 透明度设置为 100%, 单击 OK 命令关闭精灵属性窗口, 回到 Stage 窗口。

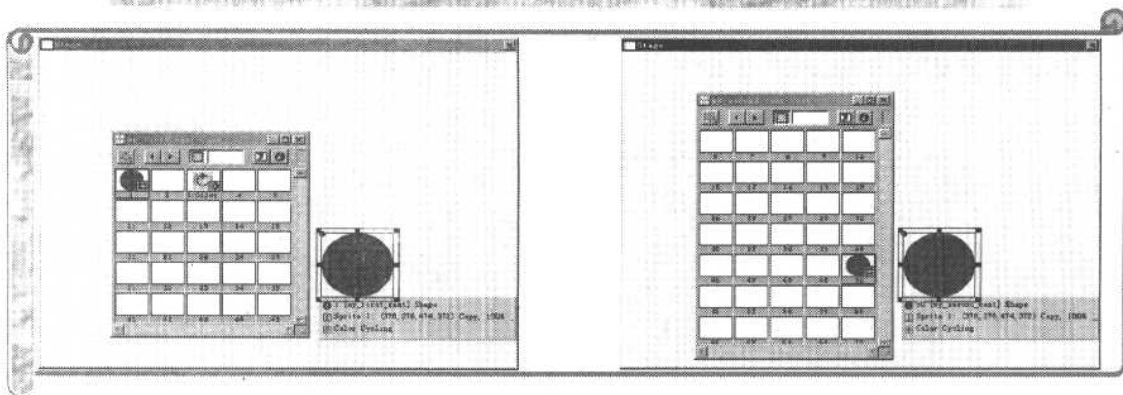


11 再选择红色圆形演员, 它下面的第一行文字表示当前精灵所在的剧组和在剧组的位置, 以及精灵的类型, 红色圆形的类型是 Shape 图形。



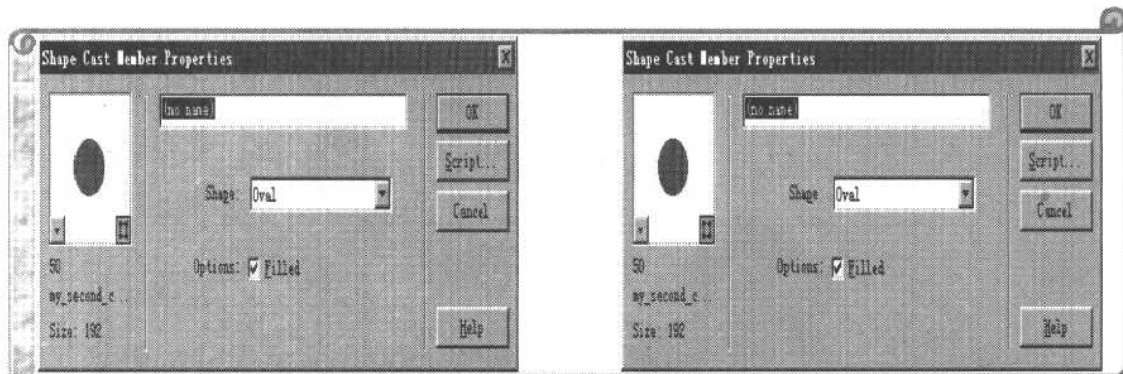
12 为验证该行文字的意义, 从菜单中选择 Windows 下面的 Cast, 并分别显示出两个剧组 my_first_cast 和 my_second_cast。

1.2 Director 舞台窗口的使用(三)



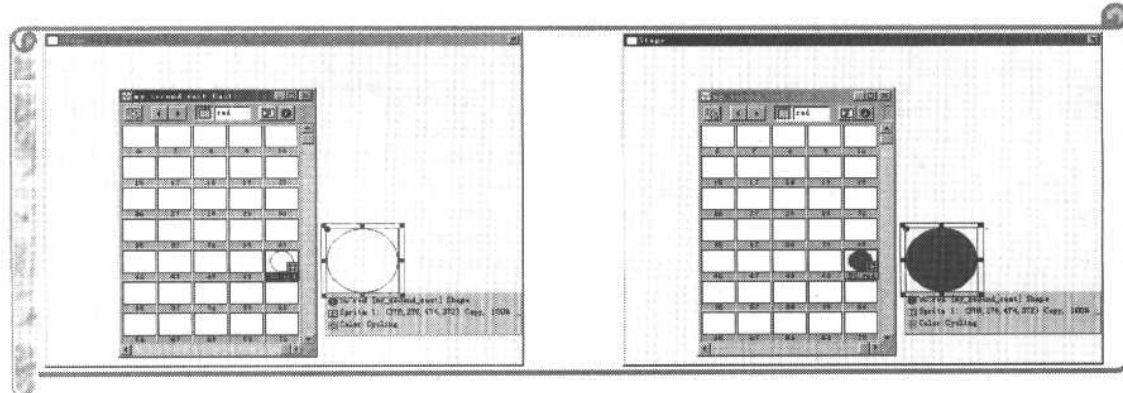
13 用鼠标拖曳 Cast 窗口中的红色圆形演员到剧组 my_first_cast 窗口中的第一个位置，第一行显示 1[my_first_cast] Shape。

14 再用鼠标拖曳 Cast 窗口中的红色圆形演员到剧组 my_second_cast 窗口中的第 50 个位置，第一行显示 50 [my_second_cast] Shape。



15 选择红色球体，单击第一行左侧的蓝色小 i 图标，打开 Shape Cast Member Properties 演员属性窗口。

16 在演员属性窗口的文本框内为红色圆形输入一个名称 red，取消对 Filled 填充的复选选择，单击 OK 命令关闭该窗口。



17 观察 Stage 窗口中的红色圆形演员，它变为非填充的，并且第一行信息变为 red [my_second_cast]Shape。

18 重新打开演员属性窗口，将 Filled 复选，红色圆形演员又恢复到被颜色填充的状态。