

跨越

北京希望电脑公司 总策划
希望多媒体开发中心雪威工作室 编 著

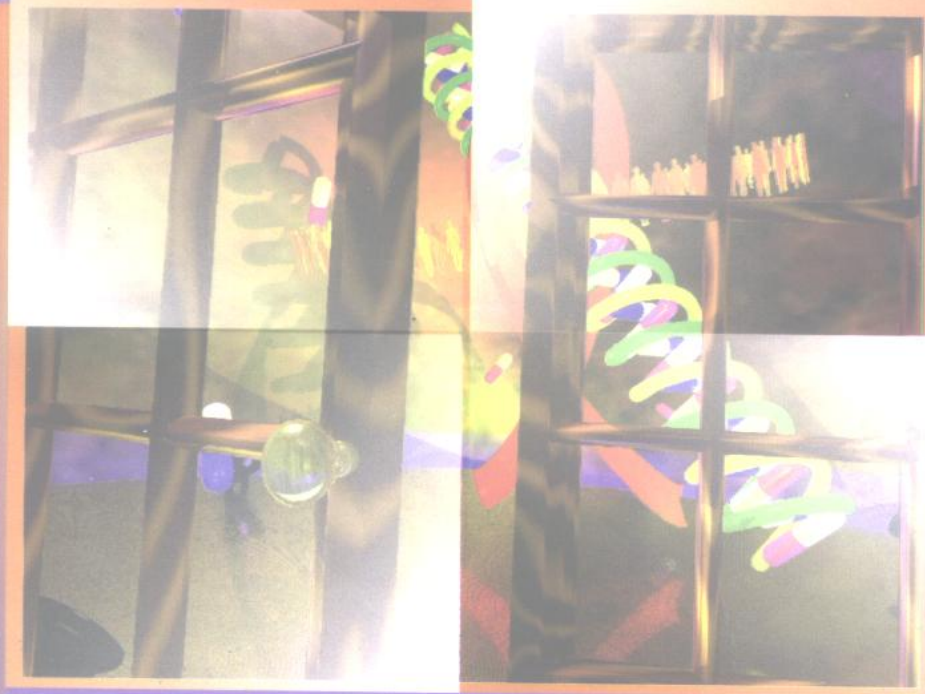
Director

6.5/7.0



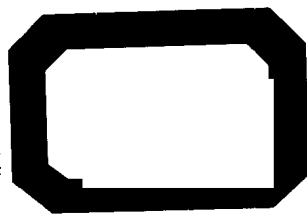
本书配套光盘内容:

1. 书中实例的源程序
2. 《跨越 Director 5.0》多媒体教学光盘内容
3. 《跨越 Photoshop 5.0 超级使用手册》多媒体教学光盘的部分 Director 6.0 源程序与部分内容
4. 《跨越 Photoshop 5.0 综合实例大演练》多媒体教学光盘的部分 Director 6.0 源程序与部分内容



北京希望电脑公司
www.hope.com.cn
北京希望电子出版社
www.bhp.com.cn

“九五”国家重点电子出版物规划项目 · 希望计



跨越 Director 6.5/7.0

北京希望电脑公司 总策划
希望多媒体开发中心雪威工作室 编著
希望图书创作室 审校

本书配套光盘内容:

1. 书中实例的源程序
2. 《跨越 Director 5.0》多媒体教学光盘内容
3. 《跨越 Photoshop 5.0 超级使用手册》多媒体教学光盘的部分 Director 6.0 源程序与部分内容
4. 《跨越 Photoshop 5.0 综合实例大演练》多媒体教学光盘的部分 Director 6.0 源程序与部分内容

北京希望电脑公司

www.hope.com.cn

北京希望电子出版社

www.bhp.com.cn

内 容 简 介

JS240/16

本书是为初学者和有一定 Director 制作经验的人员编写的。编写中力争将 Director 的精华写出来,让广大读者在最短的时间内最佳地掌握 Director,并用 Director 创作出优秀的作品。全书共分为 12 章,其中前五章讲解了 Director 的基础知识。第六章总结了 Director 制作动画的十种手法,这十种手法是作者使用 Director 的经验总结,非常具有代表性。第七章讲解了一些经验问题,重点在于如何调整电影,使其运行更流畅。第八章和第九章讲解的是 Director 的编程技术,针对一些用户没有丝毫的编程经验,我们将常用的多媒体命令加以总结,力争讲解得清楚了,再配合多媒体制作内容,使读者真正能够学以致用。第十章共讲解了七个经典实例,这些实例在多媒体设计中起到至关重要的作用,如控制按钮变化、控制音量大小、多视窗电影的播放,以及如何查找路径、如何更有效的控制电影跳转等。第十一章讲解了有关 FileIO 的技术,该项技术是解决存盘问题的关键。第十二章讲解了 Director 在因特网上的应用。在本书的编写的过程中,Director 7.0 又推出了,因此本书增加了一个附录,讲解了 Director 7.0 的新增功能。

本书内容全面,语言精练,实例丰富,图文并茂,适合于广大多媒体开发人员自学参考,也可作为高等院校相关专业教材及社会相关培训班教学使用。

本书配套光盘内容:1.书中实例的源程序;2.《跨越 Director 5.0》多媒体教学光盘内容;3.《跨越 Photoshop 5.0 超级使用手册》多媒体教学光盘的部分 Director 6.0 源程序与部分内容;4.《跨越 Photoshop 5.0 综合实例大演练》多媒体教学光盘的部分 Director 6.0 源程序与部分内容。

系 列 书: 希望计算机动画教室系列

书 名: **跨越 Director 6.5/7.0**

总 策 划: 北京希望电脑公司

文本著作者: 希望多媒体开发中心雪威工作室

文本审校者: 柴文强

CD 制 作 者: 希望多媒体开发中心雪威工作室

CD 测 试 者: 希望多媒体测试部

责 任 编 辑: 战晓雷

出版、发行者: 北京希望电脑公司 北京希望电子出版社

地 址: 北京海淀路 82 号, 100080

网 址: www.bhp.com.cn

E-mail: lwm.hope.com.cn

电 话: 010-62562329, 62541992, 62637101, 62637102 (图书发行, 技术支持)

010-62633308, 62633309 (多媒体发行, 技术支持)

010-62613322-215 (门市)

010-62531267 (编辑部)

经 销: 各地新华书店、软件连锁店

排 版: 希望图书输出中心

CD 生 产 者: 文录激光科技有限公司

文本印刷者: 北京媛明印刷厂

开 本 / 规 格: 787×1092 毫米 16 开本 14.25 印张 309 千字

版 次 / 印 次: 1999 年 6 月第 1 版 1999 年 6 月第 1 次印刷

印 数: 0001—5000 册

本 版 号: 新出音管[1998]109 号 ISBN 7-980019-68-7/TP·34

定 价: 30.00 元 (1CD, 含配套书)

说明: 凡我社光盘配套图书若有缺页、倒页、脱页、自然破损者,本社发行部负责调换

前 言

目前世面上有许多的多媒体制作软件，为什么要选择 Director，而不去选择其他的多媒体制作软件呢？

原因主要有以下几点：

一、Director 功能强大。在众多的多媒体制作软件中，Director 可以说是功能最强大的。目前国内的多媒体制作软件，例如方正的奥思、摩天等还不能算是成熟的多媒体制作软件，它们实现的功能也比较简单，适合家庭做娱乐使用，在专业制作方面就相形见绌了。Authorware 的功能比较强大，但是它有一个致命的弱点，就是执行的时候只能沿一条流程线执行，这样就大大限制了它的功能。Director 就不同了，它有 120 个通道，也就是说它有 120 条线可以同时执行，如果再配合上 Lingo 语言的控制，就远不止 120 条线了。现在 Director 7.0 已经增至 1000 个通道了。

二、Director 制作简单。许多非专业人员都认为方正奥思、摩天、Authorware 制作简单，而 Director 有点繁琐。其实这种观点只能是非专业人员比较浅显的认识。真正的制作简单是建立在强大功能的基础上，而不是片面的操作简单。就如同 Windows 系统中的画笔软件，使用起来确实简单，可有几个人使用它做出了优秀的图像作品了。在 Authorware 等软件中，你可以通过拖拽就能够做出多媒体作品来；在 Director 中，同样可以通过拖拽做出多媒体作品来，如果稍加 Lingo 语言，那么 Director 的多媒体作品就会有一个质的飞跃！

三、在方正奥思、Authorware 这样的单线程软件中，实现动画是非常的困难的，必须有其他的软件来辅助制作，它们只是起到一个整合的作用。Director 就不同了，它有 120 个演员通道，你可以利用这 120 个演员通道，在加上它本身的绘画模块，很容易的就可以制作出不错的动画作品来，这些是方正奥思等多媒体制作软件绝对办不到的。

四、Director 的网上优势。目前能够在网上播放的多媒体作品只有 Director 和 Authorware 的作品，方正奥思和摩天都做不到这一点。相比较而言，Director 作品要比 Authorware 作品更具有优势，不论是动画的效果，执行的速度和交互的设置。Director 越来越成为一种行业标准。

五、虚拟现实技术的加盟使 Director 的功能更加强大，而虚拟现实这样的技术目前在 Authorware 等软件中是绝对做不到的。Director 这样的优势绝对是得天独厚的。

六、其他的优点

Director 具有非常好的外联特性，它可以和 Authorware 联合使用，也可以加载 C 语言编写的插件，而且还可以连接一些编译好的执行文件。另外，目前相当流行的 Photoshop 的滤镜也可以非常好的在 Director 中应用，这样在处理图形图像时，就不用再来回切换软件了。还有比较重要的一点就是 Director 是一个跨平台的软件，它所制作的作品不但在 PC 平台上运行，而且在 Macintosh 平台也可以运行，是目前真正的跨平台多媒体制作软件。

总之，Director 凭着它的强大功能，简单操作和 Internet 上的卓越表现，一定会在多媒体制作行业中常兴不衰的。

正因为 Director 有着如此强大的功能，所以我们工作室在多年使用的基础上编写了本书。虽然本书不是很厚，但所讲解的都是 Director 在制作多媒体方面的精华。例如：双声

道的控制、按钮的切换变化、音量的调整和 MIAW 技术的应用。这些问题都是多媒体制作中关键的问题，我们把这些技术整理后奉献给广大的读者，相信广大的读者在学习后会受益匪浅的。书不在厚，有内容则灵！

如果你在学习中有问题，可以通过电话或 E-mail 与我们联系，我们的电话是：010 62549365，E-mail 是：fvstxhw@263.net。

雪威工作室

1999 年 4 月

作者的话

很久以前就想写一本关于 Director 的书，这个念头产生于 95 年，那时国内还没有几个人了解多媒体的制作，更不用说了解多媒体创作软件了。那时我在一家韩国公司任职，主要的工作就是配合韩国技术员制作多媒体教学光盘，当时我们使用的软件是 Toolbook 1.5 和 Authorware 2.0。后来韩国社长给我们带来了 Director 4.0，并且告诉我们韩国很多的公司现在都在使用 Director 开发多媒体教学光盘。记得当时我们看了大约 10 张的韩国 Windows 95 教学光盘，当时国内还没有这样的教学光盘。

当我第一次运行 Director，我就感到这个软件将伴我走很长的路。它的功能太强大了，在制作多媒体方面简直就是手到擒来，尽管当时只是 4.0 的版本。由于当时国内还没有 Director 的参考书，所以我托朋友从台湾购买了两本 Director 的图书，一本是 Director 的使用手册，另一本是 Director 的编程手册。经过半年多的研究，我深深地被 Director 吸引，以前学过的 Toolbook 和 Authorware 也随之放弃了。随着认识的加深，我越来越感到这样好的一个软件不能独自享有，应尽快的推荐给广大的多媒体制作人员。

正是报着这种念头，我找到了北京希望电脑公司，结识了书刊部的秦人华老师，陆为民老师和汪亚文老师。我当时只是想在希望公司出本书和一张多媒体的计算机教学光盘，并没有想到加盟希望公司。秦老师一再劝说我加入希望，并给我提供开发环境。于是我就在 96 年 10 月 23 日来到了希望公司，从此诞生了雪威多媒体工作室。

来到希望公司后，我就投入了紧张的开发工作，在一年的时间内完成了十几张教学光盘。由于工作繁忙，写 Director 参考书的想法也就暂时放下了。一晃两年过去了，Director 也升级到了 6.5 版本。现在工作室的人员壮大了，我终于有时间编写一本关于 Director 的图书了，可是市面上已经有了很多的 Director 图书。在翻阅了这些图书后，我决定还是写出这本 Director 图书。我感觉市面上 Director 的图书要么是简单的教学图书，没有什么经验介绍给读者，而翻译的图书又太过复杂，没有什么具体的应用价值。我把这本书定位在入门到中级这个档次，适合初学者和有一定制作经验的用户使用。写完本书后并没有急于推向市场，而是先在工作室内部做教材测试了一段时间，让没有多媒体制作经验的职员进行学习，反馈的效果还是不错的。

尽管这本书只有 220 页，不是很厚，但是我认为已经将当前较流行的一些多媒体制作手法向读者解释清楚了。俗话说“浓缩的就是精华”，这本书讲的就是 Director 的精华，所着重讲解的是多媒体设计中一些重要的应用技巧，读者在学习后一定会有所认识，在以后的工作中也会受益匪浅的。同时我在光盘中提供了我们工作室两年来制作的一些多媒体软件的源程序，这对读者学习 Director 会有所帮助的，另外我们还开辟了热线（010-62549365）和 E-mail(Fvstxhw@263.net)服务，不久我们将在北京希望电子出版社的网址上开辟有关的讨论专栏，希望各位读者积极参与讨论。

在此我要对有关的人员进行感谢，他们是：

秦人华老师，陆为民老师，汪亚文老师，在你们的大力帮助下，雪威多媒体工作室才得以取得长足的进步。

朱玉虎先生，为本书撰写了重要的篇章，在工作室中一直勤勤恳恳工作，为我分担了

许多的工作。

韩波先生，本书的第一位读者，提出了不少宝贵的意见。现在已经能够独立使用 Director 进行多媒体创作了。

尤其要感谢的是我的爸爸、妈妈，他们在我辞职后给了我巨大的支持，在我来北京两年以来，爸爸妈妈的头发白了不少。

还要感谢我的妻子，在我辞职时她还只是我的女朋友，是她给了我 600 元钱，并毅然嫁给了当时一无所有的我。就是靠着这 600 元钱我才起家的，所以我的工作室名称中她是占据首位的——雪。再过十几天我们的小宝宝就要出生了，这本书是我给“她”或“他”的最好见面礼。谢谢你，我的妻子！

最后要感谢的是我们工作室的全体职员，他们是：黄永生、李绍勇、朱玉虎、韩波、张谊、路朝龙和马存伟等，是你们的辛勤工作使得工作室长盛不衰！

黄 威

1999 年 4 月 4 日

目 录

第一章 初识 Director 6.5	1
1.1 Director 的发展简史	1
1.2 Director 6.5 的应用范围	2
1.3 Director 6.5 新增功能简介	5
1.3.1 舞台角色显示的改进	5
1.3.2 角色的其他改进	5
1.3.3 Score 视窗的改进	6
1.3.4 Score 视窗的其他改进	7
1.4 Director 6.5 运行环境	7
1.4.1 PC 版本的运行环境	8
1.4.2 Mac 版本的运行环境	8
第二章 Director 6.5 知识讲解	9
2.1 Director 常用术语	9
2.2 Director 6.5 的外观	13
2.3 视窗讲解	15
2.3.1 卡司演员视窗组成	16
2.3.2 场镜排程视窗组成	18
2.3.3 创建一个标记	20
2.3.4 为影格指定颜色	21
2.3.5 Paint 视窗组成	21
2.4 菜单讲解	23
第三章 多媒体制作基础——演员的使用	30
3.1 演员的基本概念	30
3.1.1 Shape 形状演员	30
3.1.2 Button 按钮演员	31
3.1.3 Text 文字演员	31
3.1.4 Sound 声音演员	31
3.1.5 Bitmap 图形图像演员	31
3.1.6 Digital Video 数字视频演员	32
3.1.7 Palette 调色板演员	32
3.1.8 Movie 电影演员	32
3.1.9 Script 脚本演员	33
3.1.10 Film Loop 回圈演员	33

3.2 如何创建演员	33
3.2.1 形状演员的创建.....	33
3.2.2 按钮演员的创建.....	34
3.3.3 文字演员的创建.....	34
3.3.4 声音演员的创建.....	35
3.3.5 图形图像演员常用的创建软件.....	37
3.3.6 数字视频演员的创建.....	37
3.3.7 调色板演员的创建.....	38
3.3 演员属性的设置	39
3.4 有关演员的操作	42
3.5 外部演员的使用	44
3.5.1 外部卡司演员文件的应用方式.....	44
3.5.3 打开和存储外部的卡司演员文件.....	45
第四章 演员的深造	45
4.1 色彩的应用	45
4.1.1 了解色彩的深度.....	45
4.1.2 色彩调色板.....	46
4.1.3 调色板的使用.....	47
4.2 应用 Paint 视窗	50
4.2.1 设定背景图像演员.....	55
4.2.2 利用 Onion Skin 视窗绘制动画.....	56
4.2.3 使用自动扭曲功能制作动画.....	56
4.3 应用 Text 视窗	58
4.3.1 Text 视窗使用方法	59
4.4 Field 演员的使用	60
4.5 数字视频电影的使用	63
4.6 Tool 视窗的使用	67
4.7 关于 OLE 的应用	70
4.8 电影的再利用	71
第五章 角色的创建与使用	76
5.1 创建角色	76
5.2 如何修改角色	80
5.2.1 改变角色在舞台上的显示大小.....	80
5.2.2 改变角色在舞台上的位置.....	81
5.2.3 改变角色在舞台上出现的时间.....	82
5.2.4 改变角色在舞台上停留的时间.....	82
5.2.5 改变角色在舞台上出现的顺序.....	83
5.2.6 修改角色的墨水类型.....	84
5.2.7 改变角色在舞台上的不透明度.....	85

5.3 角色属性的设置	87
5.4 Score 视窗的操作	88
5.4.1 在 Score 视窗中选取影格	89
5.4.2 在 Score 视窗中添加影格	91
5.4.3 在 Score 视窗中删除影格	92
5.4.4 改变 Score 视窗的显示模式	93
5.4.5 与 Director 5.0 进行沟通	95
第六章 多媒体制作提高——动画的制作	97
6.1 逐格录制法	97
6.2 卡司交换法	101
6.3 Cast To Time 动画法	103
6.4 Space To Time 动画法	103
6.5 Relative 动画法	105
6.6 直线动画法	107
6.7 曲线动画法	109
6.8 Film Loop 动画法	110
6.9 实时录制动画法	111
6.10 自动动画的制作	112
第七章 后台的处理	114
7.1 速度的设定	114
7.2 声音的使用	116
7.3 场景过渡的使用	121
7.4 调色板的使用	123
7.5 电影的输出	126
第八章 多媒体的灵魂——Lingo 语言	130
8.1 Director 编程模式	130
8.1.1 演员脚本 Cast Script	130
8.1.1 角色脚本 Sprite Script	134
8.1.2 影格脚本 Frame Script	136
8.1.3 电影脚本 Movie Script	137
8.2 Director 事件讲解	139
8.2.1 Director 中重要的事件	139
8.2.2 Director 内定的其他事件	141
8.2.3 Director 中用户自定义的事件	142
8.3 Director 命令讲解	143
8.4 Director 函数讲解	150
第九章 Behavior 的知识	154
9.1 何谓 Behavior	154
9.2 附带 Behavior	155

9.3 使用内含的 Behavior.....	159
9.3.1 获取关于 Behavior 的资料.....	159
9.2.2 以内含的 Behavior 来建立基本的浏览控制.....	160
9.2.3 实现简单交互功能的 Behavior.....	160
9.2.4 控制媒体所用的 Behavior.....	161
9.2.5 鼠标指针、拖曳及鼠标移入时的 Behavior.....	161
9.4 创建和修改 Behavior.....	161
9.4.1 建立和修改 Behavior 的方法.....	162
9.4.2 如何完成 Behavior 程序.....	162
9.4.3 内含的事件.....	163
9.4.4 内含的操作.....	163
第十章 多媒体创作实例篇.....	165
10.1 如何控制角色的变化.....	165
10.2 如何实现双声道的控制.....	168
10.3 如何控制音量大小.....	170
10.4 如何查找路径.....	173
10.5 如何控制镜头的跳转.....	176
10.6 在不同的电影间相互跳转.....	179
10.7 实现多视窗程序.....	182
10.7.1 创建并打开视窗.....	183
10.7.2 定位视窗.....	183
10.7.3 设定播放的电影文件.....	184
10.7.4 视窗类型.....	184
10.7.5 关闭视窗.....	185
10.7.6 多视窗之间的交互操作.....	185
10.8 如何取得光驱的驱动器符号.....	188
第十一章 FileIO 详解.....	190
11.1 FileIO 介绍.....	190
11.1.1 利用 Message 视窗查询帮助.....	190
11.1.2 利用 mMessageList 函数来查看所有的 Xtra Lingo.....	191
11.1.3 FileIO 的 Lingo 函数详解.....	191
11.2 FileIO 程序编写.....	193
11.3 FileIO 的实际应用.....	195
11.3.1 创建文本.....	195
11.3.2 读入文本.....	196
11.3.3 写出文本.....	197
第十二章 Director 在因特网上的应用.....	200
12.1 关于 Shockwave.....	200
12.2 Shockwave 的使用.....	200

12.2.1 Shockwave 程序介绍	202
12.2.3 在 Shockwave 电影中设定浏览器属性.....	203
12.2.4 如何使 Shockwave 电影取得外部参数.....	203
12.3 如何制作动态网页	204
附录 Director 7.0 新增功能	206

第一章 初识Director 6.5

1.1 Director的发展简史

Macromedia Director 可以说是目前世界上最好的多媒体开发工具之一，不论你是多媒体设计专家，还是教育家、工程师以及艺术工作者，你都会发现 Director 是一套非常理想的创作工具。使用 Director 不但可以创作多媒体教学光盘，而且可以创建活灵活现的网页、多媒体的互动式简报以及制作模拟视觉化的软件。

Director 是美国 Marcomedia 公司的产品，最初 Marcomedia 公司叫做 Marcomind 公司，后来在收购了大名鼎鼎的 Authorware 软件后更名为 Marcomedia 公司。Director 是 Marcomind 时代的产品，它大约诞生于 1985 年，最初该软件并不叫做 Director，而是被称为 VidoeWorks。当时该软件只有 Macintosh 版本，而且应用的方向也不是在多媒体软件的制作上，主要应用在二维动画的创作上。到了 1987 年，Macromind 公司推出了 VidoeWorks II 版本，功能有了较大的提高，但是主要的应用方向仍然是在动画的制作上。正因为 VidoeWorks 的看家本领是动画的制作，因此后来的 Director 同样具有强大的动画制作功能，可谓“继承和发扬了祖先的优良传统”，这也正是其他的多媒体制作软件所难以具备的。两年后，VidoeWorks II 再次升级，并且更名为 Director 1.0，从此就正式定名为 Director。

虽然 Director 诞生的年代很早，但最初只是应用在动画的制作上。直到 1991 年，Director 升级到了 2.0 版本。这是一次比较大的升级，主要是添加了 Lingo 编程语言，该语言的诞生为编制交互式的动画提供了有利的保障。从此以后 Director 才开始被逐渐用在多媒体的创作上，这一切显然要归功于 Lingo 语言的加盟。

1992 年 Director 3.0 版本推出，并且开始支持 QuickTime 功能。此时 Director 已经可以很好地将各种媒体结合在一起了，同时 Lingo 语言的功能也大大的提高了。Director 开始在多媒体制作行业中崭露头角。

1994 年可以说是一个划时代的年份，Director 4.0 版本同时推出了 Macintosh 版和 Windows 版，Director 成为一个真正跨平台的多媒体制作软件。此时 PC 机的多媒体创作好手才一睹 Director 的强大功能。Director 自移植到 PC 平台上后果然不负重望，在很短的时间内就在多媒体制作行业中独领风骚。具有权威刊物报道，在国外每十张优秀的多媒体光盘中就有八张是用 Director 开发的。

现在 Director 已经发展到了 6.5 版本，功能比以前更加强大了，使用起来也更加方便了。Director 不但在多媒体的制作上独领风骚，而且在 Internet 的动画网页创作上也有“一统天下”的势头，在虚拟现实创作方面，Director 也有它的独到之处，许多的外国公司已经开始利用 Director 中的虚拟现实技术在 Internet 网上做广告了。

Director 的中文意思就是导演的意思，它的代表图标是非常有趣的。读者请看：

，一把蓝色的小椅子再加上一个红色的小喇叭，典型的导演基本工具。那么这个导演是谁呢？这个导演就是你，这个椅子在等着你去坐，这个喇叭在等着你去使用，掌握好 Director，你就是一个非凡的多媒体大导演。

1.2 Director 6.5的应用范围

上一节中讲述了 Director 的发展简史，同时也简要地提到了 Director 的应用范围。Director 既然有着“独领风骚”的强大功能，那么它到底可以胜任哪些工作呢？

Director 胜任的第一项工作当然是**多媒体交互式光盘**的制作。

目前国内外比较优秀的多媒体光盘基本上都是用 Director 制作的。现在市面上最为流行的三维制作软件——3D Studio Max，它的演示光盘就是使用 Director 制作的，图 1-1 所示为 3DS Max 教学光盘界面；Adobe 公司的 Photoshop 软件可以说是大名鼎鼎，它的教学光盘同样是用 Director 开发的。这样的实例是举不胜举的。读者可以到市面上看一看，很容易的就会发现目前市面上的优秀多媒体光盘基本上都是用 Director 开发的，如《开天辟地》、《万事无忧》等。我们工作室所制作的教学光盘都是使用 Director 制作的。

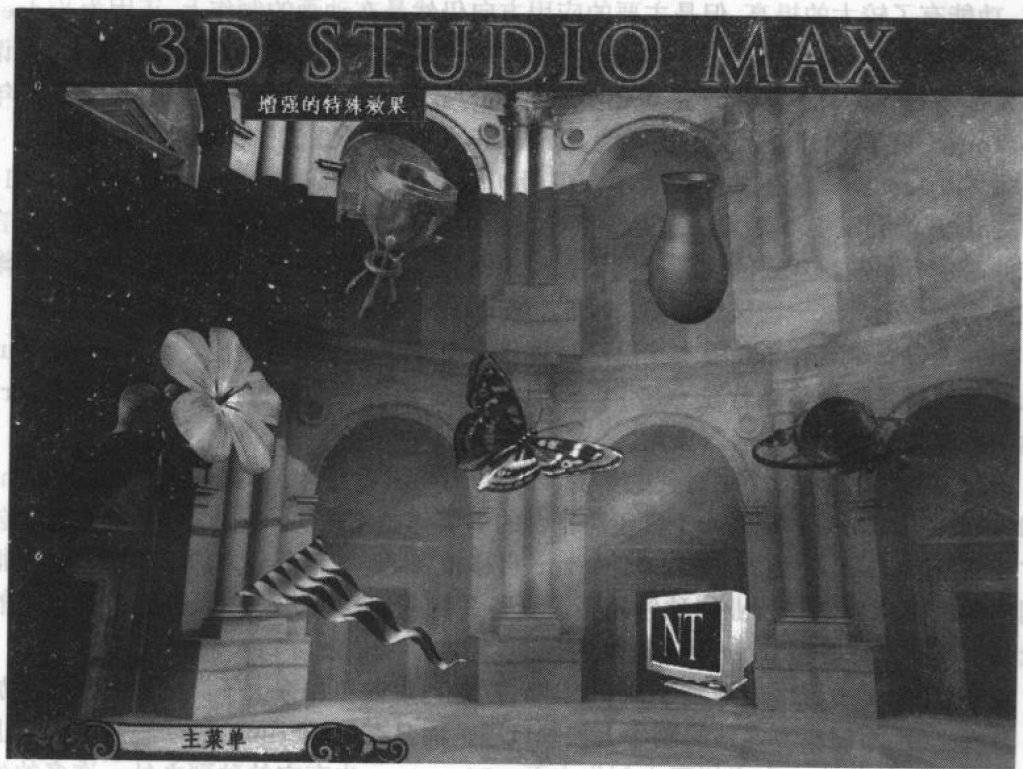


图 1-1 3DS Max 教学光盘界面

Director 胜任的第二项工作是**网页制作**。

Director 具有很强的动画制作功能，读者不要忘了它的祖先就是做动画的软件。这是

一般的网页制作软件所不具备的。一般的网页制作工具只适合于制作平面的静止的网页，而 Director 可以制作三维的动画的网页。这可以说是 Director 独有的强大功能。而且 Director 中一项独特压缩功能，它可以将文件压缩 50% 以上，这样将大大减小文件的字节数，不但有利于提高网上的播放速度，而且下载的时间也会大大减少。

Director 胜任的第三项工作是**动画制作**。

Director 最初就是用来制做动画的，这可以说是它的看家本领，因此用 Director 制作动画会非常地轻松上手的。至于为什么会如此轻松上手，相信读者学习了后面的章节就一定会明白的，在此就不做详细解释了。



图 1-2 动画制作示意图

不过可以先提示你一下，Director 的动画制作手法有些像导演拍摄电影，电影中的演员承担不同的剧情角色，由导演来控制所有的演员和角色。而且 Director 中的演员可以是非常的多，当然是不用支付“薪水”的。如此强大的演员阵容，何愁拍不出像《天地大冲撞》这样的优秀“电影”。在 Director 制作的电影中担任导演的就是你，只要你的想象力足够的丰富，再加上 Director 强大的“演员阵容”和强大的动画编辑功能，一定能够编拍出优秀的动画来。

Director 胜任的第四项工作就是**虚拟现实**的制作。

虚拟现实是一项非常先进的技术，目前国内研究的人员还比较少，使用 Director 进行虚拟现实开发工作的就更少了。其实 Director 中的虚拟现实技术已经比较成熟了，全国八运会的多媒体演示光盘中，展示比赛场馆就是采用 Director 的虚拟现实技术开发的。

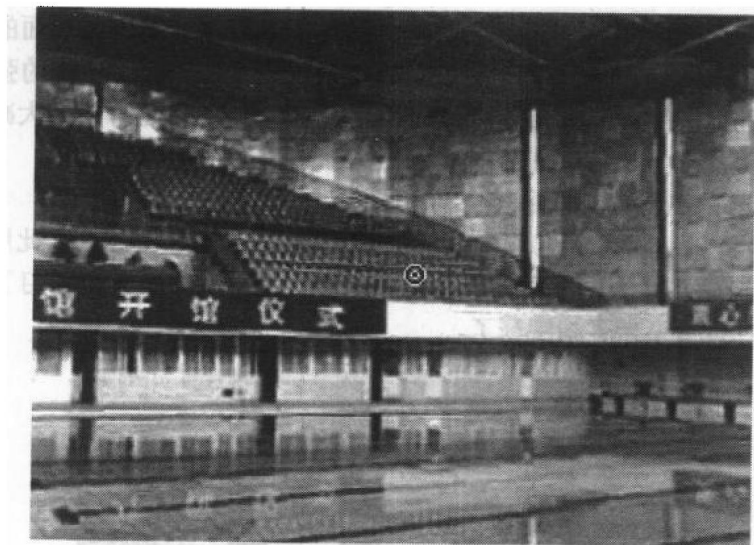


图 1-3 制作虚拟现实示意图

用户可以通过光标键来控制镜头的移动，从多方位、多角度观看比赛场馆。

目前国外有许多这样的广告，主要是应用在房地产宣传和产品介绍上。使用虚拟现实技术制作房地产的广告，客户在观看房间结构时，不仅可以观看到平面效果，还可以通过光标键控制镜头的移动，从多个角度去立体地观看房间的布局，甚至可以控制镜头进入到房间里面去，从多个角度观看房间内部的结构。设计者还可以在房间内的物体上设置激活区域，通过这些可激活的区域使客户了解到房间的更详细的信息，如澡盆的大小、产地以及装修用的材料等，这是平面效果图绝对做不到的。

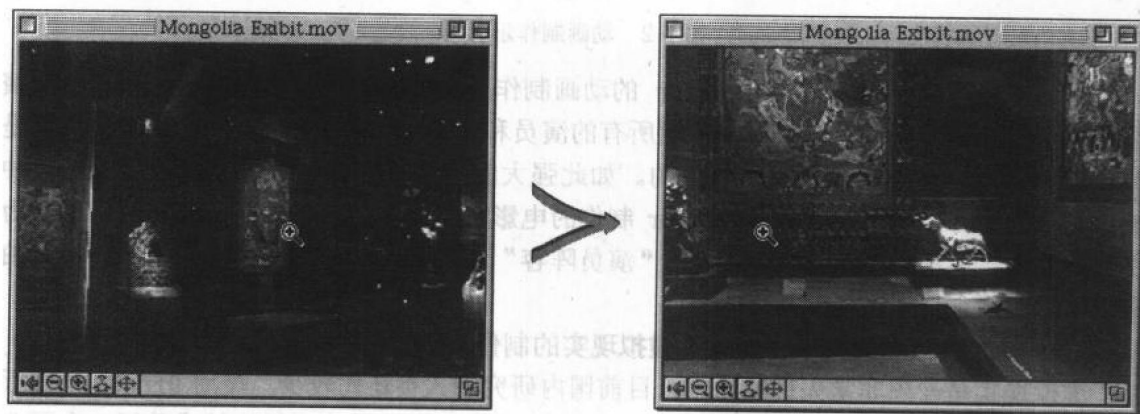


图 1-4 虚拟现实广告

在产品广告宣传上，如果使用以上虚拟现实技术，同样也能取得非常好的效果。比如在汽车的广告中，用户不但可以从多个角度去观看汽车外形，而且可以进入到汽车的里面进行观看，通过设定好的激活区域可以详细了解汽车的一些具体数据，这比让用户单纯看照片强多了。这样优秀的技术再加上 Director 强大的网页制作功能，在因特网发布这样的广告一定会起到非常好的广告效应，而且将省去一大笔广告费用，同时也就不必雇佣专业的导购人员了。

当然 Director 还有其他的强大功能，如制作多媒体简报、制作多媒体数据库等，在这

里就不详细介绍了。随着学习的深入,相信读者会被 Director 的强大功能所折服!

另外,由于 Macromedia 公司现在采用的是开放式开发,允许并且大量的吸收第三方开发的特殊功能插件,因此 Director 的功能将更加强大,可以胜任的工作还将增加。我们将拭目以待功能更强、版本更高的 Director 问世!

1.3 Director 6.5 新增功能简介

本节将简要介绍 Director 6.5 的新增功能,这些新增功能是相对于 Director 5.0 而言的,因为这些功能在 Director 6.0 就已经诞生了,只不过在 Director 6.5 中将这功能更加增强了。这些新增功能将在后面的章节中做详细讲解,因此读者在此简单了解就可以了。

1.3.1 舞台角色显示的改进

Director 6.5 第一项新增功能是在舞台角色的显示上。在 5.0 版本中,当选中舞台上的角色时,角色上将只出现一个处理框,而没有任何的提示信息。在 6.5 版本中就不同了,当选中一个角色后,不但会出现处理框,而且在处理框的下面还将出现一个信息提示面板,在该面板中将显示有关该角色的相关信息,如角色的类型、所在屏幕的位置等。请看图 1-5。

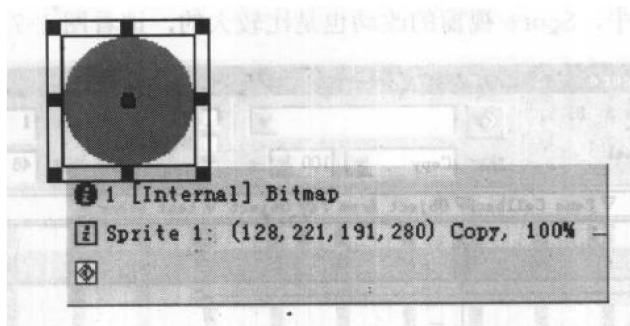


图 1-5 角色信息提示面板示意图

1.3.2 角色的其他改进

在 Director 6.5 中,如果选中的角色赋有动作,则在舞台上除了显示角色的信息提示面板外,还将同时显示出该角色动作的路径。经过这样的改进,不但角色的原有动作可以一目了然,而且更有利于进行精确的修改,请看图 1-6。