

快速充电丛书

Visual QuickStart



Director 7~8

快速充电

[美] Andre Persidsky 著
康创 译

北京大学出版社
<http://cbs.pku.edu.cn>

快速充电丛书

Director 7~8 快速充电

[美] Andre Persidsky 著

康 创 译

北 京 大 学 出 版 社

内 容 简 介

本书从 Director 7~8 的基本知识出发, 通过大量实例, 由浅入深地介绍了 Director 7~8 制作多媒体节目的全部过程, 内容详实, 条理清楚。

本书的两个最大特点是: 第一、大量地使用图片, 使冗长枯燥的文字讲解变得生动有趣; 第二、本书在从基础知识到高级技巧的讲解过程中, 并不是简单陈述 Director 7~8 的功能, 而是特别注意原理的阐述, 并通过实例引导读者循序渐进地深入到使用 Director 7~8 开发多媒体作品的过程中。

本书适合学习多媒体节目制作的不同层次的读者。

著作权登记号: 图字 01-2000-2006

图书在版编目(CIP)数据

快速充电——图形图像篇/ () 阿尔帕斯 (Alspach, T.), () 戴维斯 (Davis, p.) 著. ——北京: 北京大学出版社, 2000.7

(快速充电系列丛书)

ISBN 7-301-01980-7

I. 快... II. ①阿... ②戴... III. ①图形软件, FreeHand ②图像软件, photoshop
IV.TP391.41

中国版本图书馆 CIP 数据核字 (2000) 第 64175 号

书 名: Director 7~8 快速充电

原 著 者: [美] Andre Persidsky

译 者: 康创

责 任 编 辑: 宋如华

标 准 书 号: ISBN 7-301-01980-7 TP·162

出 版 者: 北京大学出版社

地 址: 北京市海淀区中关村北京大学校内 1000871

网 址: <http://cbs.pku.edu.cn>

电 话: 出版部 62752015 发行部 62754140 62765126 编辑室 62765127

电 子 信 箱: zpup@pup.pku.edu.cn

排 版 者: 北京东方人华科技有限公司

印 刷 者: 北京大学印刷厂印刷

发 行 者: 北京大学出版社

经 销 者: 新华书店

787 毫米×1092 毫米 16 开本 24 印张 568 千字

2000 年 11 月第 1 版 2000 年 11 月第 1 次印刷

定 价: 32.00 元

引 言

本书介绍 Macromedia Director 的基本使用方法。对于为 CD-ROM、局域网或 Web 创建动画和多媒体产品，Director 是个令人激动而又富有挑战性的软件。

使用本书，可以学会创建 Director 节目(大多数人称之为电影)的所有步骤。本书涵盖以下内容：

- ◆ 在 Cast 窗口中创建和组织演员表成员。
- ◆ 在舞台上制作演员表成员动画。
- ◆ 在剧本中一帧帧地创建电影。
- ◆ 在 Paint 窗口或新增的 Vector Shape 窗口中创建和编辑演员表成员。
- ◆ 控制电影播放，设置场景过渡，修改调色板，以及使用拖放式行为为电影添加交互控制。
- ◆ 创建用于 Internet 发布的 Shockwave 格式文件。
- ◆ 使用 Xtras 这种提供扩展功能的附加模块。
- ◆ 介绍 Lingo，Director 的脚本语言。

关于本书

由于是本快速入门指导书，本书提供了许多插图，力求使内容清晰。在必要的地方提供了简明扼要的解释，并且不会分散注意力。这样通过实例就能尽快熟悉与掌握 Director。

如何使用本书

本书与其它快速入门指导书类似，每章都提供了详尽的操作步骤，最后可以完成实际的任务。在完成任务的过程中，就可以理解 Director 的特性，以及如何利用它们进行开发。本书还不时提供一些提示，以使操作更为有效，通过插图也使得讲解明晰。

本书按章节有序展开。前几章假定读者为初学者，并不知道本书后面章节介绍的内容。本书后面部分涉及的内容比较深，许多 Director 用户用不着，读者只须简单了解就可以了。建议按章节顺序学习前五章，这五章内容相互关联，可以使读者快速学会制作和播放简单 Director 电影的方法。

本版的新内容

本书介绍了 Director 7~8 的最新特性。与 Director 软件类似，本书也做了全面更新，与前期版本相比，更易使用。另外，由于首次在一本书中同时覆盖软件 Macintosh 和 Windows 版本，如果要制做两种平台的电影，必须购买两个版本的软件。

书中约定

不同的计算机书使用不同的术语，因此，了解本书的常用术语是非常必要的。

“单击”表示按下再释放 Macintosh 鼠标键，或按下再释放 Windows 鼠标左键。

“拖动”表示按住鼠标键不放，移动鼠标，拖动结束后释放鼠标键。

菜单命令

本书按下列格式书写菜单和命令选项：菜单名|命令|子命令。例如，如果需要讲述从 Insert 菜单中选择 Media Element 选项，再在其弹出的子菜单中选择 Bitmap 选项，则可以简单地写成“选择 Insert|Media Element|Bitmap”。

键盘快捷方式

本书在全书范围内都介绍有命令的键盘快捷方式。在按步骤讲解的过程中，很少介绍键盘快捷方式，这主要是出于以下两原因：

- 学习操作的过程中，如果多了一种选择，反而会分散注意力。
- 我们要记的 PIN(Personal Identification Number，即个人身份证号码)和密码实在太多，因此要有选择地记忆新事物。使用软件的过程中就会知道哪些命令使用频繁，应该学会它们的快捷方式。附录中详细介绍了菜单及其键盘快捷方式。

平台交叉的问题

Director 7~8 for Windows 和 Director 7~8 for Macintosh 的区别非常小，因此在本书中覆盖软件的两个版本是合理的。

插图

本书中解释任务的插图来自 Director 7~8 的 Mac 和 Windows 版本，两个版本中只有极少部分有不同选项，图中的其它差别并没有本质区别。

命令和修饰键

在 Mac 和 Windows 系统中，键盘命令的修饰键是不同的，书中使用命令和修饰键时(如 Shift, Alt 和 Option)，会写清要使用哪一个。下面是一个例子：“拖动 Lasso 时按住 Alt 键(Windows 系统)或 Option 键(Mac 系统)”。

Shift 键在两种计算机上是相同的。

Mac 系统的 Command 键上面有苹果及苜蓿的符号。

在 Mac 和 Windows 系统中不同的特性

有些操作在 Windows 和 Mac 系统中是不同的。因此，有些地方某一步会为 Mac 和 Windows 各写一种方法。这种步骤都清楚地标识出来，并且也不是很多。

还有极少数任务，在两种计算机中完全不同。这种情况下会写两种不同的解释，并且在任务开始处就已讲明。例如，只有 Macintosh 系统能在 Director 中录制声音，因此有一项任务叫“在 Director 中录制声音(Mac 系统)”。

目 录

第 1 章 Director 基础	1
1.1 关于舞台(Stage).....	2
1.2 关于演员表(Cast)、剧本(Score)和舞台交互(Stage Interaction).....	3
1.3 关于精灵(Sprites)和演员表成员(Cast Members).....	4
1.4 关于 Director 窗口	5
1.5 关于 Director 检查器(Inspectors).....	6
1.6 现在开始	8
1.7 设置 Director 工作环境	11
1.8 创建电影	14
1.9 更新电影	18
1.10 更快的工作方式	19
第 2 章 组建演员表	21
2.1 创建演员表	22
2.2 导入演员表成员	28
2.3 管理演员表	35
第 3 章 创建剧本	49
3.1 使用帧和通道	50
3.2 使用精灵工作	53
3.3 修改精灵属性	65
3.4 修改 Score 视窗	79
3.5 设置标签	84
第 4 章 动画精灵	87
4.1 生成中间帧法(Tweening).....	88
4.2 逐步记录法	103
4.3 实时录制法	104
4.4 创建动画序列	106
4.5 制作胶片环	111
4.6 动态光标	114
4.7 导入 Flash 电影.....	116
第 5 章 播放及精炼电影	121
5.1 使用控制面板(Control Panel).....	122
5.2 设置电影的播放速度	126

5.3	目标播放速度同实际播放速度的比较	128
5.4	锁定播放速度	130
5.5	播放电影时设置暂停	131
5.6	使用场景过渡	132
第 6 章	使用绘图工具	135
6.1	开始	137
6.2	选择和移动图片	139
6.3	绘制各种形状和线条	144
6.4	绘图	149
6.5	应用颜料效果	155
6.6	使用颜色和图案	157
6.7	用渐变颜料绘图	163
6.8	添加文本	169
6.9	应用效果	171
6.10	使用颜料遮罩	176
6.11	洋葱皮技术	178
6.12	应用图片过滤器	180
第 7 章	绘制矢量形状	181
7.1	创建矢量形状	182
7.2	编辑矢量形状	187
第 8 章	在舞台上画图	193
8.1	画线和形状	194
8.2	制作按钮	196
8.3	创建文本	197
8.4	设置颜色	198
第 9 章	管理颜色	201
9.1	色深	202
9.2	色彩模式	207
9.3	色彩选择	209
9.4	调色板	212
9.5	定制调色板	214
9.6	显示有限颜色的方法	221
第 10 章	添加数字视频	237
10.1	导入电影	238
10.2	导入动态 GIF 图像	240
10.3	使用视频	242
10.4	播放选项	244
10.5	编辑视频	247

10.6 修改播放区域	249
第 11 章 添加文本	251
11.1 创建及编辑常规文本	254
11.2 导入文本	265
11.3 嵌入字体	267
11.4 创建字段文本	269
11.5 设置用户可以修改的文本	271
11.6 设置超级链接文本	273
第 12 章 添加声音	275
12.1 导入声音	276
12.2 将声音放入剧本	278
12.3 使声音与动作同步	281
12.4 压缩声音	282
12.5 使用 Shockwave 音频流	285
12.6 在 Director 中录制声音(Mac 系统)	287
第 13 章 创建放映机	289
13.1 设置放映机选项	290
13.2 制作放映机	293
13.3 创建灵活的放映机	295
13.4 保护电影文件	297
第 14 章 制作 Web 电影	301
14.1 设置	303
14.2 创建 Shockwave 电影	306
14.3 制作 Shockwave 电影流	309
14.4 播放 Shockwave 电影	312
14.5 转化多个电影	313
第 15 章 使用 Xtras	315
15.1 安装 Xtras	316
15.2 使用 Xtras	318
15.3 添加演员表成员 Xtras	319
15.4 在发布的电影中包含 Xtras	321
15.5 使用 ActiveX 控件(Widows 系统)	325
第 16 章 添加交互行为	327
16.1 指定行为	328
16.2 使用 Behavior Inspector(行为检查器)	331
16.3 添进行为	333
16.4 修改行为	337

第 17 章 编写 Lingo 脚本.....	341
17.1 理解句柄、消息和事件	342
17.2 编写脚本	345
17.3 指定脚本	353
17.4 使精灵和演员表成员具有交互性	357
17.5 编写漫游脚本	360
附录 A 术语表	367
附录 B 快捷键	371

第 1 章 Director 基础

Director 软件是 Macromedia 公司推出的一个功能强大的多媒体开发工具。使用它可以创建动画、交互式电影、营销展示、技术模拟，甚至全面性的商业产品，比如 CD-ROM 和 Web 的娱乐片头。

熟悉 Director 的强大工具需要一定的时间，因为它们不同于以往使用过的任何工具。(不过如果你以前做过声音序列或数字视频方面的编辑工作，就会发现它还是很熟悉的。)

让我们现在整体地浏览一下这个软件，看看它的各个部分是如何协调工作的。如果是头一次使用 Director，即使你非常渴望马上使用它，但会发现花几分钟仔细阅读一下本章还是非常值得的。在本章结束时，你就会迫不及待地要使用这个软件了。

本章将学习如何打开程序、创建新电影、更新本软件低版本创建的电影、使用帮助系统、设置选项以及查找快捷方式。还可以看到完成一个项目所需的全部工作过程。

如果你想通过浏览全部菜单来学习本软件的使用，请先浏览附录 B，那里有 Director 菜单的详细介绍。

1.1 关于舞台(Stage)

Director 的舞台(图 1.2)是装载 Director 电影各个可视元素的窗口。通常首次打开程序时,舞台是空的,等待如何处理电影。

在使用 Director 过程中,工具栏(图 1.1)基本上一直可见,它可以使你快速地使用 Director 最重要的命令。

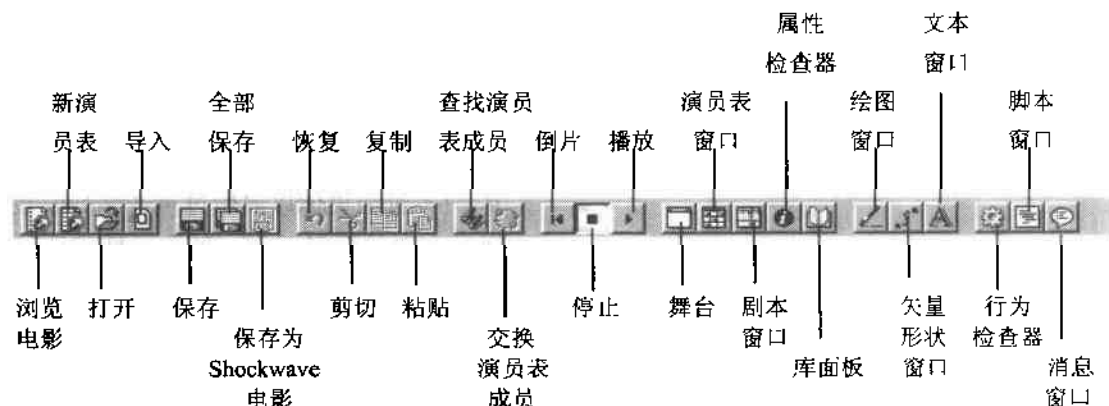


图 1.1 工具栏提供的按钮就是执行 Director 命令的快捷方式



图 1.2 首次启动程序时,舞台是空的。这里可以组织电影元素或播放电影,在舞台上可以控制播放区域内任何可见元素的位置

1.2 关于演员表(Cast)、剧本(Score)和舞台交互(Stage Interaction)

通过在剧本(图 1.4)中组织演员表成员(图 1.3)可以创建 Director 电影。这是控制舞台(图 1.5)上不可见元素的唯一方法。使用剧本还可以设置元素在电影中处于活动状态的时间长短。



图 1.3 保存在演员表窗口的演员表成员是组成电影的多媒体元素。演员表成员可以是图像、动画序列、文本、声音、GIF 动画、过渡，还可以更多

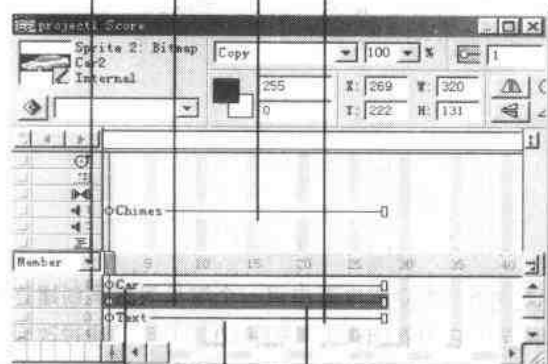


图 1.4 剧本显示了代表电影随时间变化全部细节的详细网格

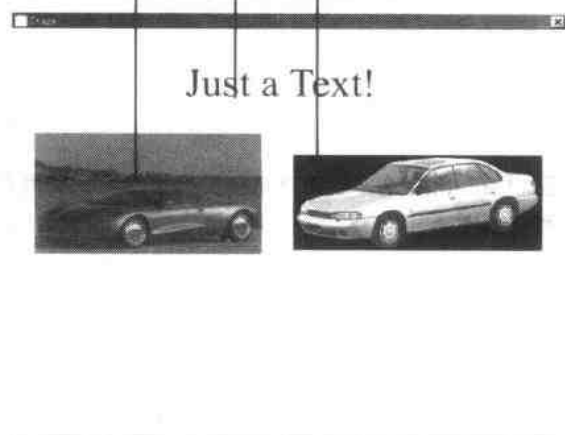


图 1.5 在 Director 的舞台上可以组织演员表成员的图像，并以此设置电影某一帧场景。这就像好莱坞电影中的一帧，或是胶片卷中的一张底片，然后可以手动或者使用 Director 命令重新组织演员表，并通过一系列有序帧使场景活动起来

1.3 关于精灵(Sprites)和演员表成员(Cast Members)

将演员表成员(图 1.6)添加到帧时,并没有将演员表成员整个复制过去,而是添加了一个叫精灵(图 1.7)的对象。精灵指向演员表成员,但只占用很少量的磁盘空间和计算机内存,这样可以用由很多精灵组成的帧来构成电影且不必占用很大的硬盘空间。

基于一个演员表成员可以指定很多精灵,每个演员表成员的各个精灵都有唯一的属性,用来定义演员表成员如何出现、何处出现、以及何时出现在电影中。可以认为演员表成员是一个模板,精灵是演员表成员的一个实例。这样,仅仅使用几个精灵就可建立一个场景(图 1.8)。

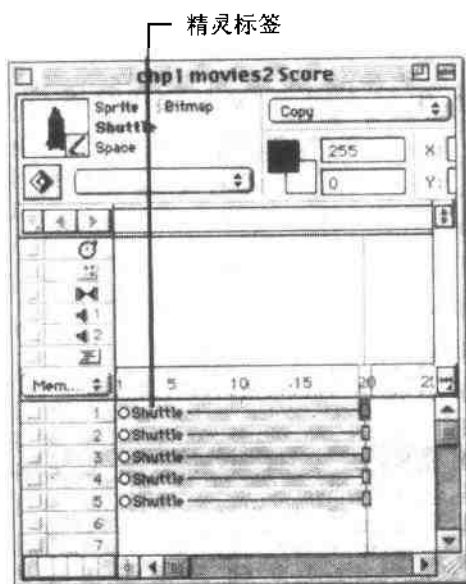


图 1.8 从剧本中的精灵标签中可以看出,这 5 个精灵都来自同一航天飞机演员表成员

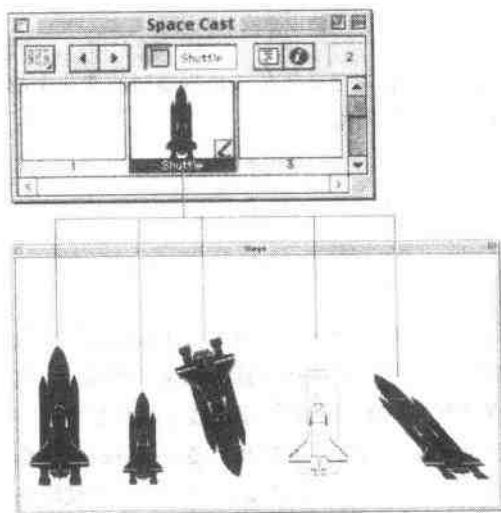


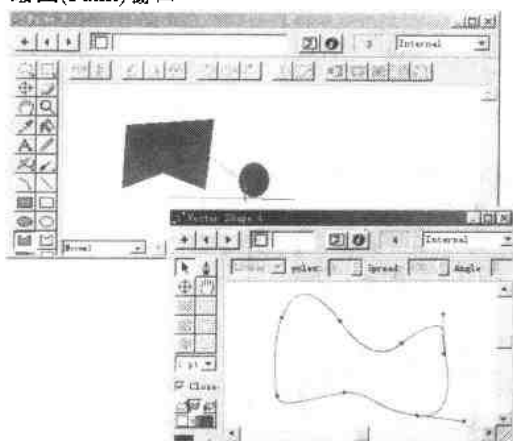
图 1.6 可以在电影中用一个演员表成员创建许多精灵,它们看起来可能很相像,但可以通过改变它们的外表或者添加某些效果,使它们变得截然不同

图 1.7 所有这些航天飞机精灵都是由同一演员表成员创建的

1.4 关于 Director 窗口

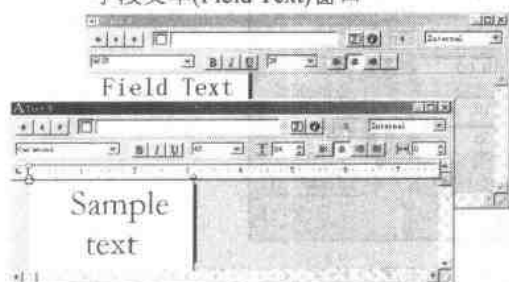
除了舞台、剧本和演员表窗口，Director 还为特殊任务提供了工作窗口，这些特殊任务可作为创建电影的一部分。通过 Window 菜单可以访问工作窗口和 Director 工具(图 1.9)，以后的章节会解释如何使用这些工具。

绘图(Paint)窗口



矢量形状(Vector Shape)窗口

字段文本(Field Text)窗口



文本(Text)窗口

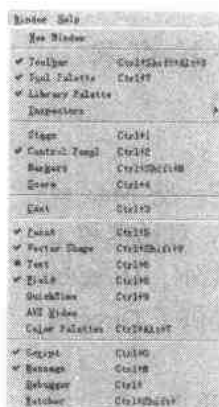


图 1.9 窗口菜单项前边的复选标志表示该窗口已打开，圆点标志表示该窗口为活动窗口



播放控制面板

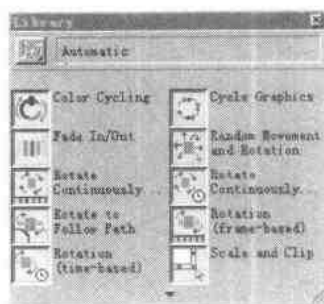
消息(Message)窗口



脚本(Script)窗口(使用 Lingo 编写和编辑控制代码的地方)



工具面板
(Tool Palette)



库面板
(Library Palette)

1.5 关于 Director 检查器 (Inspectors)

如果你曾经使用过其它一些 Mac 或 Windows 软件,除了菜单、对话框和工具栏这些或许熟悉的工具外,Director 还提供了检查器。检查器提供了 Director 电影成员的各项细节。

可以通过 Window 菜单进入检查器窗口(图 1.10)。

如何打开检查器窗口

- ◆ 选择 Window|Inspector|检查器名称。



图 1.10 通过 Window 菜单进入检查器窗口

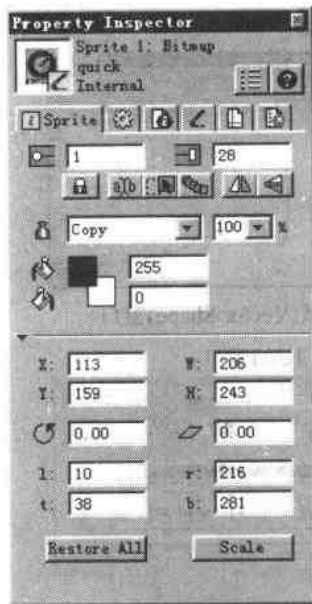


图 1.11 使用属性检查器可以确认精灵的设置,也可以控制用于使精灵产生动态效果的许多属性

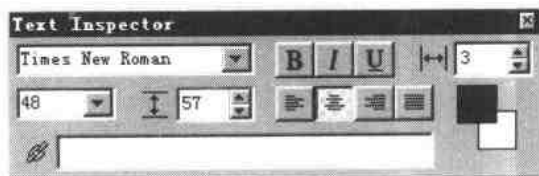


图 1.12 使用文本检查器可以检查文本设置,也可以修改一些文本格式属性,在这里还可以将文本设为超级链接(参见第 11 章,添加文本)