

目 录

第1章 关于 Director	1	5.3 帧和回放头	67
1.1 Director 的历史	1	5.4 精灵	69
1.2 Director 8.0 的新增功能及其特点	2	5.5 颜料类型	74
1.3 安装 Director 8.0	4	5.6 Director 8.0 中对精灵的新增控制	79
1.5 卸载 Director 8.0	8	5.7 本章小结	81
1.6 本章小结	10	第6章 位图演员	83
第2章 Director 8.0 创作基础	11	6.1 设置美工窗口的参数	83
2.1 Director 8.0 中的常用术语	11	6.2 使用铅垂工具栏	84
2.2 启动 Director 8.0	13	6.3 使用水平工具栏	100
2.3 Director 8.0 的工作原理	14	6.4 使用标尺	103
2.4 Director 8.0 的菜单以及工具栏	15	6.5 使用颜料	103
2.5 用 Director 8.0 创作第一个动画	23	6.6 洋葱皮工具栏	104
2.6 本章小结	25	6.7 使用 PhotoShop 滤镜	106
第3章 演员和演员表	26	6.8 本章小结	108
3.1 演员表窗口	27	第7章 文本和域	109
3.2 设置演员表窗口	31	7.1 使用文本窗口	109
3.3 创建新的演员表	32	7.2 文本检查器	112
3.4 向演员表导入演员	33	7.3 使用域窗口	113
3.5 为演员设置外部编辑器	35	7.4 使用字体演员	115
3.6 设置演员的属性	37	7.5 本章小结	116
3.7 查找演员	43	第8章 声音和数字视频	117
3.8 排列演员	44	8.1 声音文件的格式	117
3.9 属性检查器	44	8.2 声音的频率和位深	117
3.10 本章小结	46	8.3 外部声音和内部声音	119
第4章 舞台的设置	47	8.4 Shockwave 音频	119
4.1 Director 8.0 中的舞台	47	8.5 在剧本中控制声音	123
4.2 初步设置舞台属性	48	8.6 数字视频	124
4.3 设置舞台的格线	50	8.7 本章小结	127
4.4 进一步设置舞台属性	51	第9章 图形和矢量图形	128
4.5 内存检查器	52	9.1 工具箱	128
4.6 在舞台上创建精灵的基本方法	53	9.2 矢量图形的应用	133
4.7 本章小结	54	9.3 本章小结	139
第5章 剧本窗口	55	第10章 创建动画技术	140
5.1 设置剧本窗口	55	10.1 动画技术概述	140
5.2 通道	56	10.2 控制面板	141

10.3 帧连帧动画创作	143	13.3 设置行为	225
10.4 帧连帧方法的改进	145	13.4 Director 8.0 中新增加的行为库	227
10.5 录制动画法	149	13.5 本章小结	228
10.6 关键帧动画	154	第 14 章 发布电影	229
10.7 使用胶片环创建动画	166	14.1 在浏览器中浏览电影	229
10.8 本章小结	167	14.2 发布电影的格式	229
第 11 章 Lingo 基础	168	14.3 创建 Shockwave 电影	231
11.1 关于 Lingo	168	14.4 创建放映机	232
11.2 设置脚本编写窗口	171	14.5 更新电影	234
11.3 一个 Lingo 的简单实例	172	14.6 输出数字视频或位图系列	236
11.4 Lingo 的常用术语	173	14.7 设置 QuickTime 选项	238
11.5 使用变量	175	14.8 组织电影文件	240
11.6 控制语句	179	14.9 创建 Java 电影	240
11.7 使用列表	184	14.10 使用 Publish 命令实现电影的 快速发布	241
11.8 使用浏览命令	187	14.11 本章小结	248
11.9 Director 8.0 中的事件	188	第 15 章 网上电影	249
11.10 命令和函数	191	15.1 概述	249
11.11 Lingo 程序的调试	193	15.2 设置网络参数	250
11.12 Director 8.0 中新增加的 Lingo	200	15.3 设置电影的播放属性	251
11.13 本章小结	201	15.4 用剧本和动作设置流式传输	252
第 12 章 Director 8.0 中的 Xtras	202	15.5 使用 Aftershock	253
12.1 关于 Xtras	202	15.6 使用 MultiuserServer	263
12.2 安装和管理 Xtras	204	15.7 本章小结	267
12.3 导入动画 GIF	207	第 16 章 多媒体制作实例	268
12.4 导入 Flash 电影	208	16.1 音乐世界之一	268
12.5 导入 PowerPoint 文档	211	16.2 音乐世界之二	270
12.6 动画光标	212	16.3 创建菜单	273
12.7 使用 Auto Distort	214	16.4 控制菜单	275
12.8 导入 Photoshop 文件	215	16.5 使用光标	277
12.9 使用 ActiveX 控件	217	16.6 自动图片浏览器	280
12.10 本章小结	219	16.7 创建滚动条	282
第 13 章 使用行为	220	16.8 本章小结	284
13.1 关于类库调色板	220	附录 常用快捷键	285
13.2 行为检查器	221		

第1章 关于 Director

1.1 Director 的历史

随着计算机技术的不断发展和完善，多媒体技术日益深入我们生活中的每个角落。与此同时，计算机软件市场上也涌现出了不少的多媒体制作软件，例如 Authorware、方正奥思、Director 等，在这些功能类似的软件中，Director 以其简单易用、功能强大的特点脱颖而出，赢得了广大多媒体爱好者的喜爱，被誉为“多媒体导演巨匠”。那么，Director 到底是怎样的一个软件呢？

Director 是美国 Macromedia 公司在国际市场上的主打产品之一，其全名为 Macromedia Director，迄今为止，其最新版本为 8.0 版本，即 Macromedia Director 8.0，我们通常称之为 Director 8.0。

Director 诞生于 Macromedia 公司的前身 Macromind 公司的时代，即大约在 1985 年。Macromedia 公司最初叫做 Macromind 公司，之所以被称之为 Macromedia 公司，是由于 Macromedia 公司后来收购了开发 Authorware 软件的公司而正式更名为 Macromedia 公司。最初，Director 这个软件并不是被称作 Director，而是被称作 Video Works。不仅如此，当时该软件还没有 Windows 版本，只有 Macintosh 版本，直到 1989 年，该软件才正式更名为 Director，即 1.0 版本的 Director。自此之后，Director 的各种升级版本便陆续推出，功能也不断地增强。

两年后，Macromedia 公司推出了 Director 1.0 的升级版本 Director 2.0，2.0 版本的推出使 Director 的功能更加完善，利用 2.0 版本的 Director，用户可以制作交互式的动画，所有这一切，主要是因为 Director 2.0 版本中增加了两个非常重要的控制功能，即 Lingo 程序控制语言和 XObject 外围设备控制手段。同年，Macromedia 公司推出了 3.0 版本，该版本使 Lingo 语言的功能比 2.0 版本更加强大。

1992 年，3.1 版本的 Director 面世，在 3.0 版本的基础上，3.1 版本提供了对 QuickTime 动画视频文件的支持。

1994 年，是 Director 这一软件发生划时代变革的年份。在这一年中，Macromedia 公司推出了 Director 的 Windows 版本，使之突破了只能运行于苹果机系统的限制，实现了对 Windows 平台的支持。自此之后，Director 便以 Macintosh 版本和 Windows 版本呈现在世人的面前。

1995 年，Macromedia 公司又推出了 ShockWave For Director，这一重大举措使 Director 的网上应用成为可能。1997 年，6.0 版本的 Director 面世，使 Director 的网络功能更加完善。

1998 年，Director 7.0 推出，同时 Shockwave 的 7.0 版本也同时推出。推出的 Director 7.0 更加侧重与因特网结合的功能，例如浏览器预览、HTML 改进支持等。

2000 年，Macromedia 公司推出了最新版本的 Director 8.0，使用 Macromedia Director 8.0，用户可以在因特网上使用因特网浏览器、使用一个独立的浏览器或使用在 LAN 上的一个独立的放映机浏览整部 Director 电影，同时，用户还可以通过 CD-ROM 或 DVD-ROM 来发布电影。

多媒体技术的发展必将使我们的生活更加丰富多采,同时也必将推动 Director 技术的不断发展,从而使之具有更加完善的功能、拥有更加广泛的应用范围。无庸讳言,运用 Director 这一功能强大的软件进行创作,已经成为我们的产品在市场上取得成功的重要保障。

1.2 Director 8.0 的新增功能及其特点

1.2.1 Director 8.0 的新增功能

Director 8.0 最重要的一个变化就是新增加了一个属性检查器。用户如果在演员表中选中某一个演员,该演员的所有属性便会自动显示在属性检查器中,以便用户可以非常快捷地修改 Director 中大部分元素的属性。除此之外,Director 8.0 其他加强的功能分别如下:

可以缩放的舞台

在 Director 8.0 中可以自由缩放的舞台使得用户在创作多媒体作品的时候自由缩小或放大舞台的大小,而这些改变绝对不会影响精灵在舞台上原来的位置和大小。

更加先进的演员表

更加先进的演员表是 Director 8.0 中的重要组成部分,它不仅提供了一种显示演员表成员的更加先进的方法,即以列表的形式来显示演员表成员,而且还提供了一种对演员进行排序和改变演员表成员属性的新方法。

链接的外部脚本

在 Director 8.0 中可以使用外部脚本。用户可以将脚本存放在外部的文本文件中或者将内部的脚本输出到外部的文件中,并且还可以在 Director 电影的外部独立修改这些脚本。

位图压缩功能

位图压缩功能使得用户可以在 DCR 内部用 JPEG 图像压缩方法来压缩电影中的位图演员。用户可以在自己的 DCR 中对单独的一个位图进行压缩,还可以对 DCR 中所有的位图同时进行压缩。Director 8.0 中对位图演员的优化使得用户可以同时查看位图演员在不同设置下的不同效果。同时,Director 8.0 还提供了对带有 alpha 通道数据的 32 位位图演员的压缩算法。

锁定 Sprites

用户可以选择 Modify 菜单下的 Lock Sprite 命令,将精灵锁定在舞台上,以防在创作电影的过程中误操作修改了精灵的位置和大小。如果要修改已经锁定的精灵,选择 Modify 菜单下的 UnLock Sprite 命令即可解除精灵的锁定。

自定义的辅助线

在 Director 8.0 中,用户可以在舞台上自由地添加并且修改辅助线,以精确地在舞台上放置元素。

Publish 命令

选择 File 菜单下面的 Publish 命令，弹出的 Publish Settings 对话框使得用户可以对电影在浏览器中出现的方式进行设定，以快速地将自己的作品制作成 Shockwave 电影，并且生成相应的 HTML 文件。

增强的 Shockwave 功能

Director 8.0 中增强的 Shockwave 功能使得用户可以在保持电影原有外观的基础上，使得 Shockwave 电影在浏览器中的显示方式与浏览器窗口相匹配。

多段式矢量图形的编辑

多段式的矢量图形编辑功能使得可以对矢量图形中的多段矢量曲线进行编辑。

Inline IME 功能

使用在日文操作系统中 Inline IME 功能，可以在 Shockwave 和放映机中支持双字节的日文文本。

更加强大的 Lingo

包括父子脚本、声音控制和图像控制。图像控制 Lingo 可以在整部电影的 Lingo 中对图像进行控制。

1.2.2 Director 8.0 的特点

Director 8.0 之所以能从众多的多媒体制作软件当中脱颖而出，主要就是因为它具有许多其他多媒体制作软件所没有的优点。

功能强大

多达 1000 个的影片通道是 Director 8.0 功能强大的重要原因。正是因为这么多的通道数，使得 Director 8.0 可以实现多线程同时进行，从而使制作出来的多媒体作品也更加丰富多采，由此使其他的多媒体制作软件相形见绌。

制作简单

Director 8.0 向用户展示了一个形象直观的创作界面，使用它，我们可以像运用 Windows 系统中的画笔工具一样在几分钟之内制作出一件非常出色的作品。

网络优势

Director 8.0 向用户提供了丰富的网络支持能力，而这些其他的多媒体制作软件是做不到的。同时，虚拟现实技术的加盟使 Director 8.0 的特点更是其他软件所不可能拥有。

兼容性强

Director 8.0 有非常好的兼容性，它可以与其他多媒体制作软件配合起来使用，例如 Authorware、Photoshop 等。

多平台工作

Director 8.0 可以被装到四个平台上：68K Macintosh、Power Macintosh、Windows 95 和 Windows NT。这一强大的跨平台操作的特点，使得无论在哪一个平台上创作出来的 Director 8.0 作品，都可以在其他平台上进行播放，即“创作一次，随处播放”。

当然，Director 8.0 的特点不只这些，它还有其他特点，就是这些突出的特点造就了 Director 8.0 在多媒体行业中的突出业绩。相信在不久的将来，Director 一定可以将多媒体行业“一统天下”。

1.3 安装 Director 8.0

无论作任何事情，都要有一定的物质基础。用 Director 8.0 进行多媒体作品的创作也不例外，首先要安装 Director 8.0。同时，因为无论在哪一个操作平台上安装过程都是相似的，故在这里我们以 Windows 98 中的安装过程为例讲述如何安装 Director 8.0。

启动 Windows 98 操作系统，找到 Director 8.0 的安装文件，双击 Setup.exe，几秒钟之后跳出如图 1-1 所示的窗口。在该窗口中输入用户的名字、组织和软件的序列号，单击 OK。

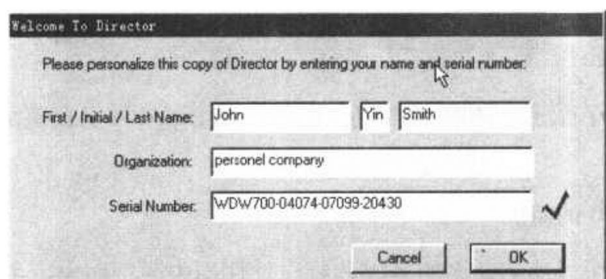


图 1-1 用户信息及序列号输入窗口

在之后如图 1-2 所示的“Welcome”窗口中选择 Next，出现协议窗口如图 1-3 所示。

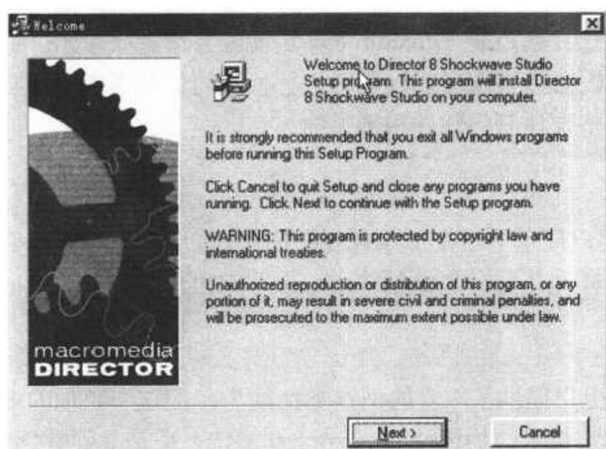


图 1-2 “Welcome”窗口

单击 Yes 接受协议后，用户便可以在如图 1-4 所示的窗口中选择安装方式。在该窗口中用户可以选择软件的安装方式，其中 Director 为用户提供了两种安装方式：典型安装方式（Typical）和一般安装方式（Custom）。一般说来，用户系统默认的安装方式为典型安装方

式，在这里如果用户是初学者的话，建议用户选择这种安装方式；另外，如果用户对 Director 8.0 比较熟悉的话，可以选择一般安装方式。

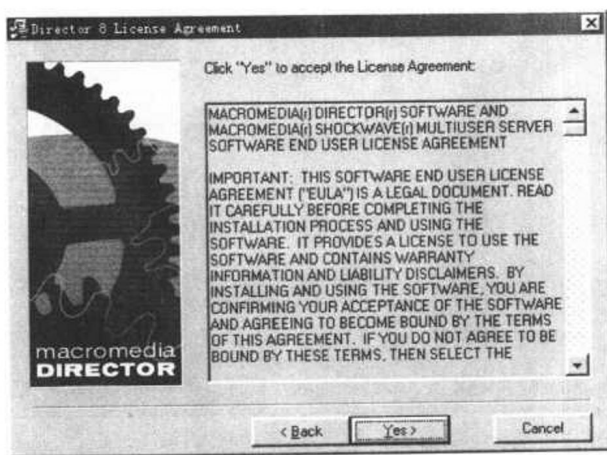


图 1-3 协议窗口

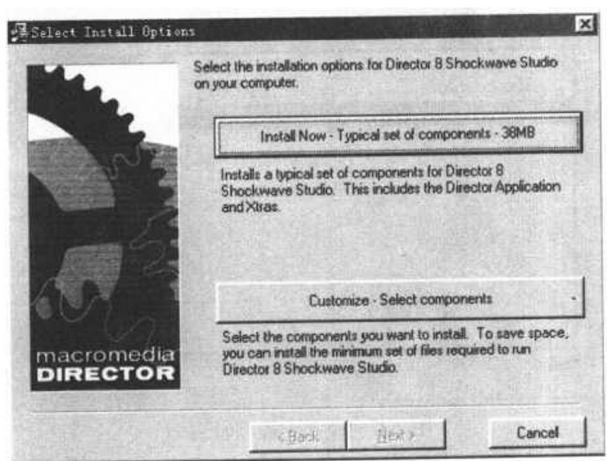


图 1-4 安装方式选择窗口

如果用户选择的是典型安装方式，将会弹出如图 1-5 所示的窗口，在这里用户单击 **Browser** 在如图 1-6 窗口的反白区域可以选择软件的安装路径，在此我们选择 `C:/Program Files/Macromedia/Director 8`，单击 **OK** 完成设置并回到图 1-5 所示的窗口。

如果用户选择的是一般安装方式，在弹出的如图 1-7 所示的窗口中用户可以选择安装哪些组件。单击 **Next** 完成选择后，同样可以像典型安装方式一样用户可以选择安装路径并设置好安装路径后回到图 1-5 所示的窗口。

无论是哪一种安装方式，在设置好安装路径并回到图 1-5 所示的窗口之后，以后的安装过程都是相同的。即回到图 1-5 所示的窗口之后，单击 **Next** 在如图 1-8 所示的窗口中的反白区域用户可以选择软件在“开始/程序”菜单中的程序组名称。选择好之后单击 **Next**，这时安装程序将会提醒用户确认是否开始软件的复制，如图 1-9 所示，如果用户不想开始软件的复制并退出安装程序，可以选择 **Cancel**；如果用户想重新设置上一步，可以选择 **Back**；否则，选择 **Next** 即可开始文件的复制，如图 1-10 所示。文件复制完成之后，在图 1-11 所

示的窗口中选择 Finish 即可结束软件的安装。

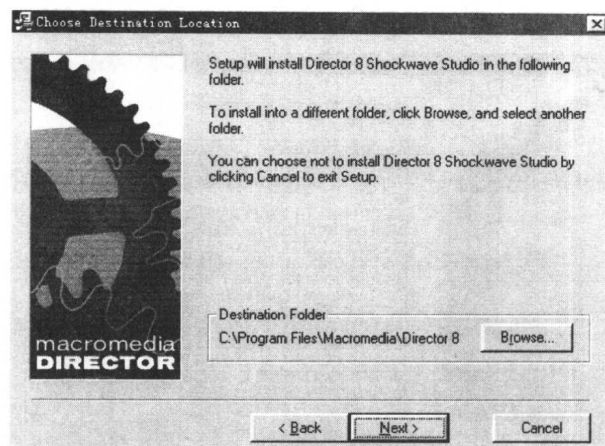


图 1-5 安装路径选择窗口

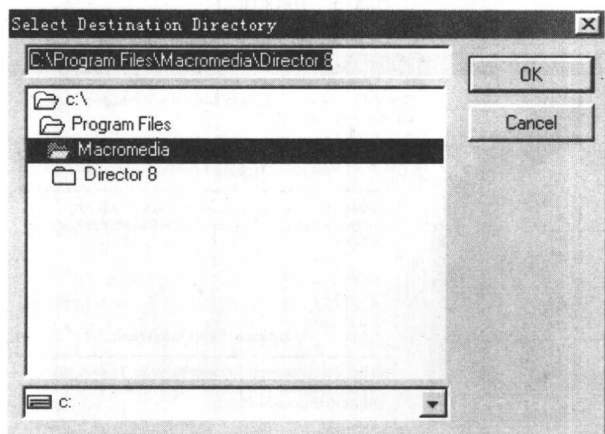


图 1-6 设置安装路径窗口

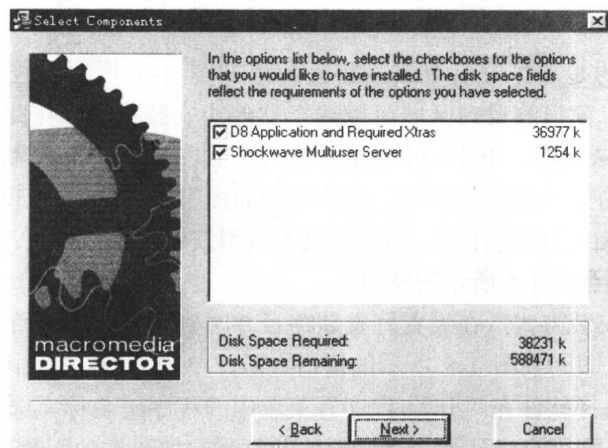


图 1-7 安装组件选择窗口

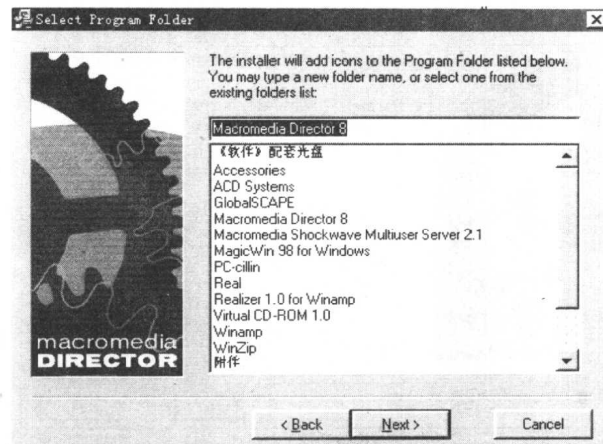


图 1-8 程序名称选择窗口

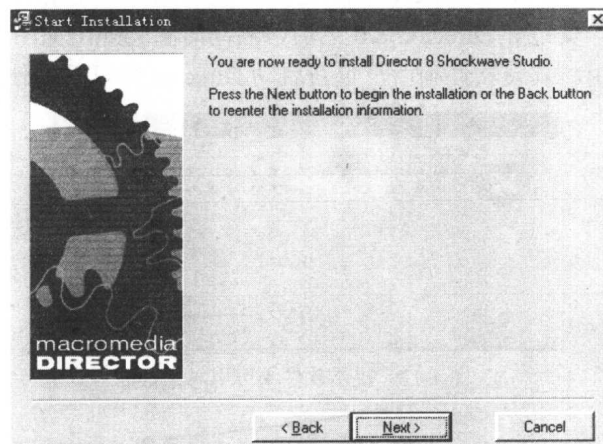


图 1-9 安装开始提示窗口

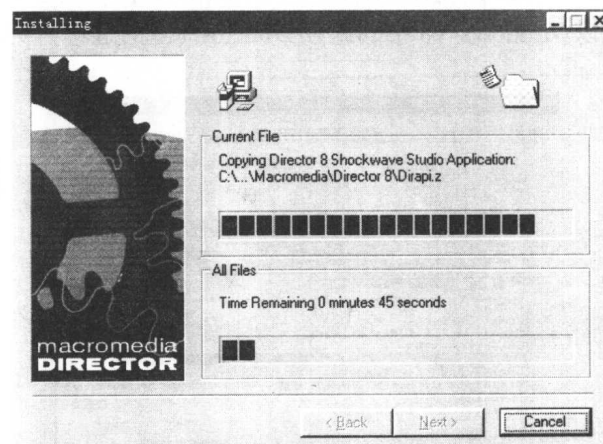


图 1-10 安装过程信息窗口

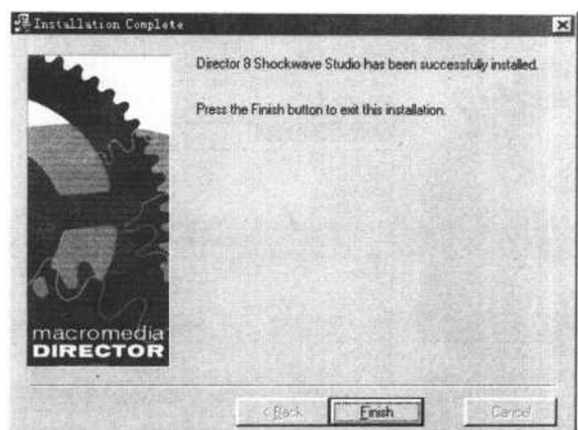


图 1-11 安装结束窗口

遵循上面的安装过程安装好 Director 8.0 之后，便可以开始使用 Director 8.0 来制作动画了。但是，有的时候，安装好 Director 8.0 之后，启动时将会弹出如图 1-12 所示的对话框，告诉用户该软件不可用。安装软件后，重新启动 Director 即可开始使用了。

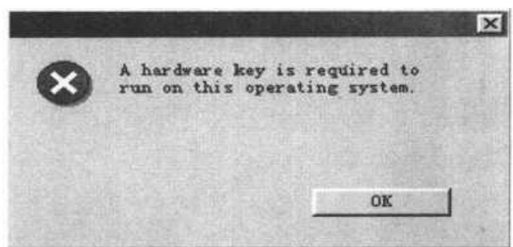


图 1-12 提示软件不可用对话框

1.5 卸载 Director 8.0

Director 8.0 的卸载方法与一般应用程序的方法相同，但是为了让用户能够更加熟练地使用 Director 8.0，现以 Windows 98 中的卸载 Director 8.0 的过程为例，对卸载 Director 8.0 的步骤介绍如下：



图 1-13 添加/删除程序对话框

1. 启动 Windows 98 操作系统, 选择“开始/设置/控制面板”命令, 打开操作系统中的控制面板, 然后双击控制面板中的“添加/删除程序”图标, 在弹出的对话框中选择“Director 8 Shockwave Studio”, 如图 1-13 所示。

2. 单击对话框中的“添加/删除”按钮, 弹出如图 1-14 所示的表示卸载开始的提示窗口, 几秒钟后弹出如图 1-15 所示的卸载方式选择窗口。

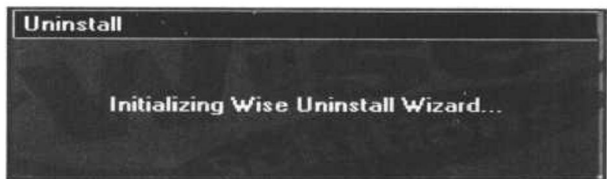


图 1-14 卸载开始的提示窗口

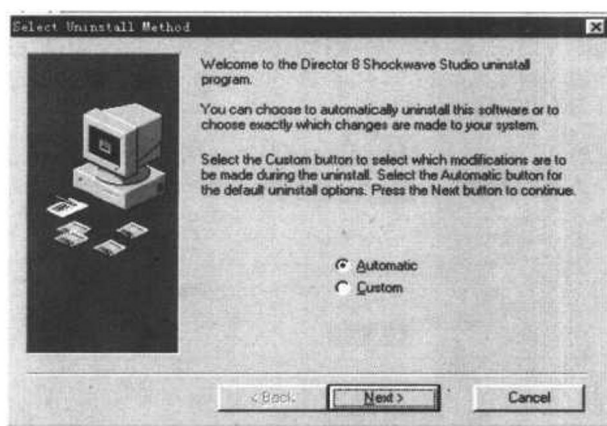


图 1-15 卸载方式选择窗口

3. 如果选择的卸载方式是 Custom, 则用户可以对要卸载的组件进行选择, 如图 1-16 所示。如果选择的卸载方式是 Automatic, 则删除掉系统中与 Director 有关的所有组件。在此选择 Automatic 卸载方式。

4. 选择好卸载方式之后, 单击 Next, 出现如图 1-17 所示卸载开始提示对话框, 单击 Finish 后即可开始程序的卸载, 如图 1-18 所示为卸载进程显示对话框。

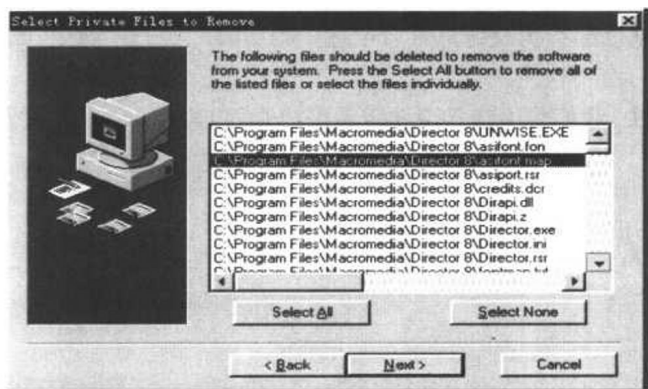


图 1-16 卸载组件选择对话框

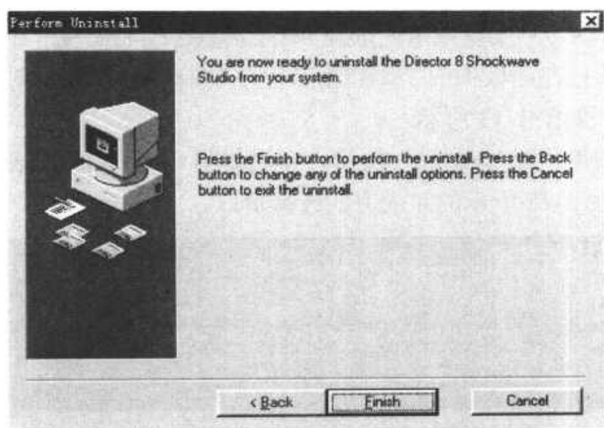


图 1-17 卸载开始提示对话框

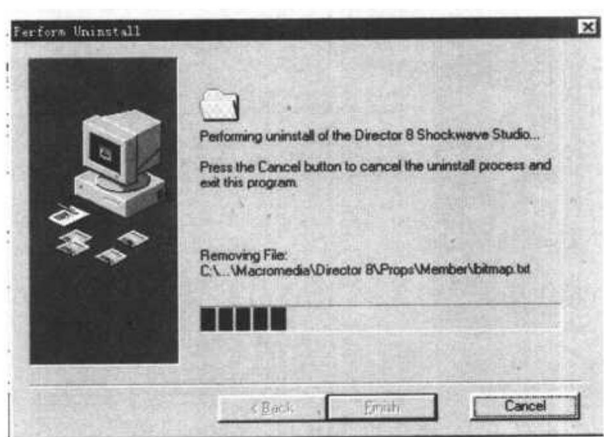


图 1-18 卸载进程显示对话框

5. 卸载完成之后，图 1-18 中的对话框自动消失，由此即完成了 Director 8.0 的卸载。

1.6 本章小结

本章主要讲述了 Director 的发展简史及 8.0 版本的新增功能及主要特点，同时还讲述了 Director 8.0 的整个安装过程，对于初学者来说，了解这些内容是非常必要的，因为只有我们对我们要使用的软件的历史及特点有一个总体的了解，我们才能更好地去学习这一软件，才能有兴趣地去学习这一软件。

在后面的几章中，我们将由浅入深地带领用户进入 Director 8.0 的世界，去领略用 Director 8.0 制作动画的风采。

第2章 Director 8.0 创作基础

同任何软件一样，在用 Director 8.0 进行创作之前，首先要有一定的基础知识。在本章，我们将向用户系统地介绍用 Director 8.0 进行创作的基本术语、Director 8.0 的工作原理及 Director 8.0 中的各个菜单，同时引导用户用 Director 8.0 创作第一个动画。

2.1 Director 8.0 中的常用术语

诚然，理解 Director 8.0 中的常用术语是用 Director 8.0 进行多媒体创作的第一步，因为只有理解了常用术语的基础上，才能更深一步地学习和使用 Director 8.0，本节主要目的是使用户对 Director 8.0 中的常用术语有一个整体的了解。

➤ 演员 (cast member)

演员是 Director 电影的基本元素，并且是一个个独立的元素，类似于戏剧中的演员。在用 Director 8.0 进行电影创作的过程中，可以说所有可用的元素都可以被称作演员，例如一幅位图、一个文本、一个按钮、一种声音、一个矢量图形及一段数字视频等。

➤ 演员表 (cast)

演员表即一个电影影片中所有演员聚集在一起而形成的一个表，就是电影影片中使用的演员的清单。

如图 2-1 即为 Director 8.0 中以传统方式显示的一个“人走路”的动画演员表，在该表中汇集了“人走路”动画的所有演员，图中最左面被选中的一个图标即是一个演员。如图 2-2 为 Director 8.0 中新增的以列表形式显示的“人走路”动画的演员表，列表顶部被选中的小图标也是一个演员。关于演员和演员表在后面的章节中还会陆续进行介绍，故在此不作详细介绍。

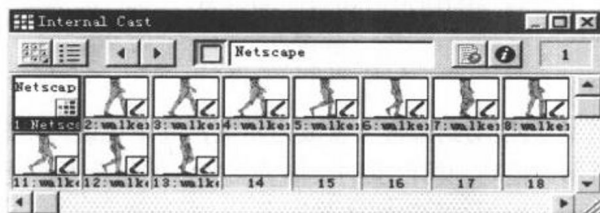


图 2-1 Director 8.0 中的演员表

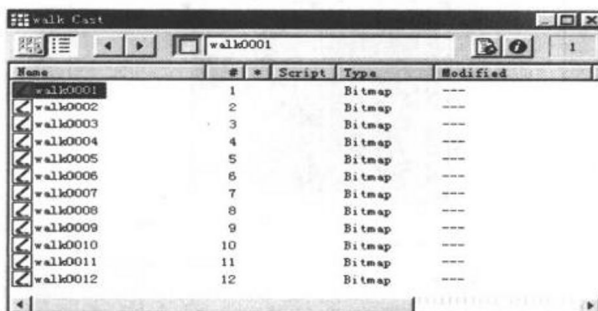


图 2-2 Director 8.0 中的演员表

➤ 舞台 (stage)

舞台是演员进行表演的地方，与戏剧中舞台的含义基本相同。Director 8.0 中的舞台即 Stage 窗口。

➤ 剧本 (score)

在 Director 8.0 中，剧本是指 score 窗口，如图 2-3 所示。剧本是记录演员在舞台上的所有信息的地方，包括演员何时出现在舞台上、在舞台上有什么动作以及何时从舞台上消失等。总之，剧本同传统的剧本一样，是进行电影创作的最重要的部分。

➤ 帧 (frame)

帧是 Director 电影中的某一瞬，表现在舞台上即是一幅画面。播放电影时，电影是一帧一帧进行播放的。如图 2-3 中鼠标所在位置并被选中的一个小方格即为一帧。

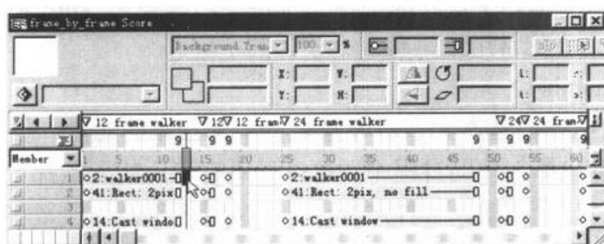


图 2-3 剧本

➤ 通道 (channel)

通道是 Director 8.0 中用来放置演员的位置，通道位于图 2-3 所示的剧本中，以前版本的 Director 只有为数很少的几个通道，在 7.0 版本后，通道数增加到 1000 个。图 2-4 为剧本窗口的一部分，其中标有数字的位置即为通道，数字范围为从 1 到 1000 的任意一个自然数。另外，剧本窗口中还有五个特殊的通道，在后面的章节中将陆续介绍。

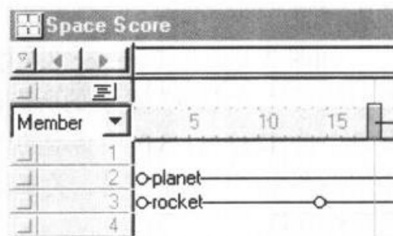


图 2-4 Director 8.0 中的通道示意图

➤ 精灵 (sprite)

将演员表中的各个演员拖动到舞台上就成为精灵，简单地说，拖动到舞台上的“演员”就是精灵。如图 2-5 所示，拖动到舞台上的一幅位图即可被称为“精灵”。



图 2-5 拖动到舞台上的“演员”—精灵

➤ 电影影片 (movie)

电影影片是基本的 Director 文件，它包含有一个或者多个演员表和一个剧本。大多数作品的最终产品就是电影影片。

➤ 脚本 (script)

脚本是 Director 电影中用来控制演员、精灵以及其它的一些元素的 Lingo 指令，所有的脚本都是在脚本窗口中进行编辑的，下面的一段程序就是用 Lingo 语言编辑的程序。

```
On mouseUp  
  Go to frame +1  
  Puppetsound 1, “无地自容”  
End
```

一般说来，对于初学者，了解上面的这些基本术语已经足够了。另外，Director 8.0 还有一些高级术语，如 Lingo 语言、Behavior 行为及 shockwave 等，用户在以后的学习中会陆续遇到。

2.2 启动 Director 8.0

在安装好 Director 8.0 这个软件并了解了一些常用的术语之后，下面就让我们启动 Director 8.0。选择“开始/程序/Macromedia director 8/Director 8”，桌面上出现如图 2-6 所示的启动画面。

几秒钟后，如图 2-7 所示的 Director 8.0 集成化窗口将会展现在用户的面前。

在其集成化的环境当中，包括四个主要窗口，分别是舞台 (Stage) 窗口、剧本 (Score) 窗口、控制面板 (Control Panel)、演员表 (Cast) 窗口以及属性检查器 (Property Inspector)，正是由于这几个窗口的共同协作，才使得 Director 8.0 比同类软件的功能更加强大、更加简单易用。那么，Director 8.0 到底是如何利用这几个窗口的协调运作来制作电影的呢？下面将介绍 Director 8.0 的工作原理。



图 2-6 Director 8.0 的启动画面

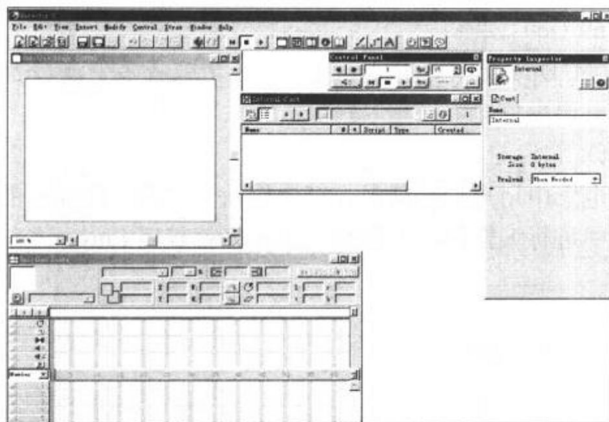


图 2-7 Director 8.0 的集成化工作环境

2.3 Director 8.0 的工作原理

传统的戏剧创作需要几个基本的要素：导演、演员、剧本等。其中，导演是一部戏剧中最重要的因素，导演的好坏是戏剧能否成功的关键。一部戏剧，是由导演选择合适的演员，然后演员根据导演的指示并依据剧本的情节在舞台上作出各种表演，从而呈现在观众的面前，由观众来评述戏剧创作的好坏。

与传统的戏剧创作类似，Director 8.0 的任何一个用户都可以被称作导演。导演根据作品创作的需要导入各种演员，并把他们存放在演员表（Cast）窗口中，然后根据剧本的需要，在剧本（Score）窗口中设置并记录各个演员在舞台上的出场顺序及在舞台上的动作。完成上述步骤以后，利用控制面板（Control Panel）实现影片在舞台上的播放。

如图 2-8 即为导演根据剧本的需要引入的各个演员，图 2-9 即为导演根据剧本设置并记录好的演员记录，图 2-10 即为导演利用控制面板实现影片在舞台上的播放效果。

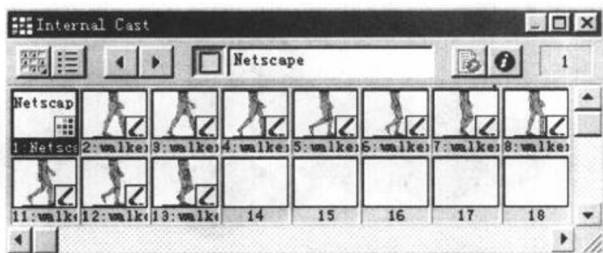


图 2-8 导演根据剧本需要引入的各个演员

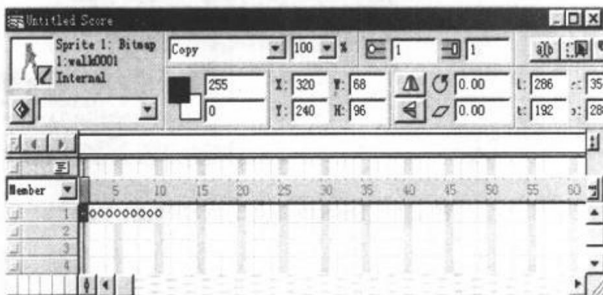


图 2-9 导演根据剧本设置并记录好的演员出场顺序

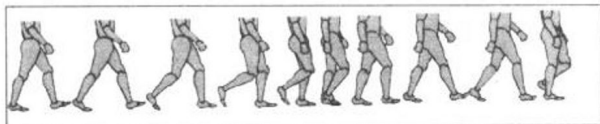


图 2-10 播放效果

2.4 Director 8.0 的菜单以及工具栏

在 Director 8.0 集成化环境的顶部是 Director 8.0 的菜单条，共有九项，从左到右依次是：File、Edit、View、Insert、Modify、Control、Xtras、Window、Help，如图 2-11 所示。在菜单条的下面是快捷工具栏，如图 2-12 所示。Director 8.0 中的快捷工具栏都有与之相对应的菜单命令，在本节中我们将详细介绍 Director 8.0 中的各个菜单以及快捷工具栏。

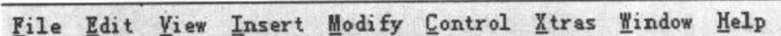


图 2-11 Director 8.0 的菜单条

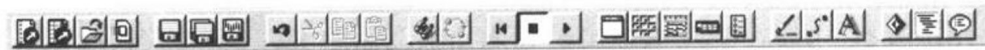


图 2-12 Director 8.0 中的快捷工具栏

2.4.1 File 菜单及与之对应的快捷工具

如图 2-13 所示为 Director 8.0 中的 File 菜单，该菜单主要进行与文件管理有关的一些操作。各项和各项对应的子菜单的含义以及对应的快捷工具分述如下：

➤ **New:** 该菜单项主要是用来创建新的电影影片和演员表，共包括两个子菜单，分别为 Movie 项和 Cast 项，如图 2-14 所示。其中 Movie 项主要用来创建新的电影文件，其快捷工具为 ，快捷键为 Ctrl+N；Cast 项主要用来创建新的演员表，其快捷工具为 ，快捷键为 Ctrl+Alt+N。

➤ **Open:** 该项主要用来打开一个文件，其快捷工具为 ，快捷键为 Ctrl+O。

➤ **Close:** 该项主要用来关闭一个文件，快捷键为 Ctrl+F4。

➤ **Save:** 该项主要用来保存当前文件，其快捷工具为 ，快捷键为 Ctrl+S。

➤ **Save As:** 改变当前文件的保存路径并保存。

➤ **Save And Compact:** 保存并压缩当前文件。

➤ **Save All:** 保存当前所有文件，其快捷工具为 。

➤ **Revert:** 将当前文件恢复到上次保存时的状态。

➤ **Import:** 导入演员文件，包括位图、按钮、矢量

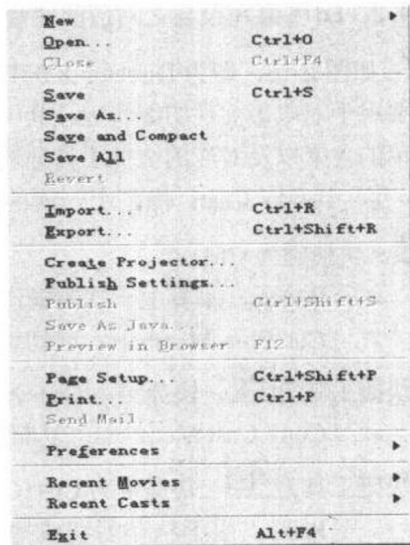


图 2-13 Director 8.0 中的 File 菜单

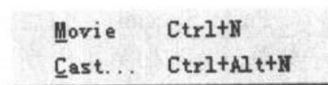


图 2-14 New 子菜单项