



Special Edition Using
Macromedia Director 8

特 版 精 品 系 列



Director 8

开发使用手册



附 赠
CD-ROM

(美) Gary Rosenzweig 著

网 路 工 作 室 译



机械工业出版社
China Machine Press

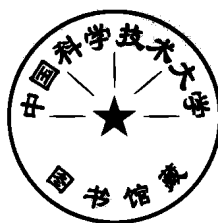
que

特版精品系列

Director 8开发使用手册

(美) Gary Rosenzweig 著

网路工作室 译



机械工业出版社
China Machine Press

Macromedia Director 8是创作多媒体作品的完整环境。本书由浅入深地讲授Director 8的知识和操作、Lingo 语言编程以及网络应用。本书内容全面, 结构合理, 适合Director初学者和中级开发者学习、参考。附录中含有完整的Lingo字典和其他实用内容。附带光盘包含书中实例文件、可应用于Director中的Xtra、自由软件和共享软件等内容。

Gary Rosenzweig: Special Edition Using Macromedia Director 8.

Authorized translation from the English language edition published by Que , an imprint of Macmillan Computer Publishing U.S.A.

Copyright © 2000 by Que. All rights reserved.

Chinese simplified language edition published by China Machine Press.

Copyright © 2001 by China Machine Press.

本书中文简体字版由美国麦克米兰公司授权机械工业出版社独家出版。未经出版者书面许可, 不得以任何方式复制或抄袭本书内容。

版权所有, 侵权必究。

本书版权登记号: 图字: 01-2000-2806

图书在版编目(CIP)数据

Director 8开发使用手册 / (美) 洛森斯威格 (Rosenzweig, G.) 著; 网路工作室译. -北京: 机械工业出版社, 2001.7

(特版精品系列)

书名原文: Special Edition Using Macromedia Director 8

ISBN 7-111-08939-1

I. D… II. ①洛…②网… III. 多媒体-软件工具, Director 8 IV. TP311.56

中国版本图书馆CIP数据核字 (2001) 第038023号

机械工业出版社 (北京市西城区百万庄大街22号 邮政编码 100037)

责任编辑: 张鸿斌 周宜今

北京市密云县印刷厂印刷 · 新华书店北京发行所发行

2001年7月第1版第1次印刷

787mm × 1092mm 1/16 · 50.5印张

印数: 0 001~5 000册

定价: 85.00元 (附光盘)

凡购本书, 如有倒页、脱页、缺页, 由本社发行部调换

Macromedia Director 8的Lingo参考

油墨编号	光标编号	行为属性描述格式	演员的类型
0 Copy	-1 (光标复位)	#integer	#animgif
1 Transparent	0 箭头	#float	#bitmap
2 Reverse	1 I形光标	#string	#button
3 Ghost	2 十字线	#symbol	#cursor
4 Not Copy	3 十字条	#member	#digitalVideo
5 Not Transparent	4 表/沙漏	#bitmap	#empty
6 Not Reverse	200 空白	#filmloop	#field
7 Not Ghost	254 帮助	#field	#filmLoop
8 Matte	280 手指	#palette	#flash
9 Mask	260 手	#picture	#font
32 Blend	290 拳头	#sound	#movie
33 Add Pin	291 “禁止放下”手	#button	#ole
34 Add	形光标	#shape	#palette
35 Subtract Pin	292 “拷贝”拳头	#movie	#picture
36 Background	256 铅笔	#digitalvideo	#QuickTimeMedia
Transparent	257 橡皮擦	#script	#script
37 Lightest	258 选择	#richtext	#shape
38 Subtract	259 颜料桶	#ole	#sound
39 Darkest	272 套索	#transition	#swa
40 Lighten	281 吸管	#xtra	#text
41 Darken	301 喷枪	#frame	#transition
	302 放大观察	#marker	#vectorShape
	303 缩小观察	#ink	
	284 纵向尺寸	#boolean	
	285 横向尺寸		
	286 对角尺寸		

帧过渡的类型

1 Wipe right (向右擦除)	10 Edges in, square (从四周向中心收缩, 方形)	19 Reveal down (向下揭起)
2 Wipe left (向左擦除)	11 Push left (向左推入)	20 Reveal down, left (向左下方揭起)
3 Wipe down (向下擦除)	12 Push right (向右推入)	21 Reveal left (向左揭起)
4 Wipe up (向上擦除)	13 Push down (向下推入)	22 Reveal up, left (向左上方揭起)
5 Center out, horizontal (横向地从中心向外展开)	14 Push up (向上推入)	23 Dissolve, pixels fast* (按像素溶解, 快速)
6 Edges in, horizontal (横向地从四周向中心收缩)	15 Reveal up (向上揭起)	24 Dissolve, boxy rectangles (按矩形框溶解)
7 Center out, vertical (纵向地从中心向外展开)	16 Reveal up, right (向右上方揭起)	25 Dissolve, boxy squares (按方框溶解)
8 Edges in, vertical (纵向地从四周向中心收缩)	17 Reveal right (向右揭起)	26 Dissolve, patterns (按图案溶解)
9 Center out, square (从中心向外展开, 方形)	18 Reveal down, right (向右下方揭起)	27 Random rows (随机水平线条)

 帧过渡的类型

28 Random columns (随机垂直线条)	37 Venetian blinds (百叶窗)	46 Strips on top, build right (从顶部剥除, 向右边重建)
29 Cover down (向下覆盖)	38 Checkerboard (棋盘)	47 Zoom open (变焦式打开)
30 Cover down, left (向左下方覆盖)	39 Strips on bottom, build left (从底部剥除, 向左边重建)	48 Zoom close (变焦式关闭)
31 Cover down, right (向右下方覆盖)	40 Strips on bottom, build right (从底部剥除, 向右边重建)	49 Vertical blinds (垂直百叶窗)
32 Cover left (向左覆盖)	41 Strips on left, build down (从左边剥除, 向下边重建)	50 Dissolve, bits fast*
33 Cover right (向右覆盖)	42 Strips on left, build up (从左边剥除, 向上边重建)	51 Dissolve, pixels*
34 Cover up (向上覆盖)	43 Strips on right, build down (从右边剥除, 向下边重建)	52 Dissolve, bits*
35 Cover up, left (向左上方覆盖)	44 Strips on right, build up (从右边剥除, 向上边重建)	(按位溶解)
36 Cover up, right (向右上方覆盖)	45 Strips on top, build left (从顶部剥除, 向左边重建)	

注: 标有*的过渡对设置为32-bit的显示器不起作用。

Windows的MIAW类型

编 号	描 述	可 移 动	关闭按钮	最大化按钮	最小化按钮
-1	缺省	是	有	无	无
0	标准	是	有	无	无
1	警告框	否	无	无	无
2	矩形	否	无	无	无
3	矩形	否	无	无	无
4	文件	是	有	无	无
5	文件	是	有	无	无
8	文件	是	有	有	无
12	文件	是	有	有	无
16	文件	是	有	无	无
49	面板	是	有	无	无

苹果的MIAW类型

编 号	描 述	可 移 动	关闭按钮	拉伸按钮	重调尺寸按钮
-1	缺省	是	有	有	无
0	标准	是	有	有	无
1	警告框	否	无	无	无
2	矩形	否	无	无	无
3	带阴影的矩形	否	无	无	无
4	文件	是	有	无	无
5	文件	是	无	无	无
8	文件	是	有	有	有
12	文件	是	有	无	有
16	曲线边框	是	有	无	无
49	面板	是	有	无	无

十六进制的颜色值

F0F8FF	Alice blue	00CED1	Dark turquoise	D3D3D3	Light gray	FFC0CB	Pink
FAEBD7	Antique white	9400D3	Dark violet	FFB6C1	Light pink	DDA0DD	Plum
00FFFF	Aqua	FF1493	Deep pink	FFA07A	Light salmon	B0E0E6	Powder blue
7FFFD4	Aquamarine	00BFFF	Deep sky blue	20B2AA	Light sea green	800080	Purple
F0FFFF	Azure	696969	Dim gray	87CEFA	Light sky blue	FF0000	Red
F5F5DC	Bisque	1E90FF	Dodger blue	B0C4DE	Light steel blue	BC8F8F	Rosy brown
FFE4C4	Bisque	B22222	Firebrick	FFFE00	Light yellow	41690	Royal blue
000000	Black	FFFAF0	Floral white	00FF00	Lime	8B4513	Saddle brown
0000FF	Blue	228B22	Forest green	32CD32	Lime green	FA8072	Salmon
8A2BE2	Blue violet	FF00FF	Fuchsia	FAF0E6	Linen	F4A460	Sandy brown
A52A2A	Brown	DCDCDC	Gainsboro	FF00FF	Magenta	2E8B57	Sea green
5F9EA0	Cadet blue	F8F8FF	Ghost white	800000	Maroon	FFF5EE	Seashell
7FFFD0	Chartreuse	FFD700	Gold	0000CD	Medium blue	A0522D	Sienna
D2691E	Chocolate	DAA520	Goldenrod	BA55D3	Medium orchid	CDC0C0	Silver
FF7F50	Coral	808080	Gray	9370DB	Medium purple	87CEEB	Sky blue
6495ED	Cornflower blue	008000	Green	191970	Midnight blue	6A5ACD	Slate blue
FFBDCD	Cornsilk	ADFF2F	Green yellow	FFE4E1	Misty rose	708090	Slate gray
DC143C	Crimson	F0FF00	Honeydew	FFE4B5	Moccasin	FFFAFA	Snow
00FFFF	Cyan	FF69B4	Hot pink	FFDEAD	Navajo white	00FF7F	Spring green
00008B	Dark blue	CD5C5C	Indian red	000080	Navy	4682B4	Steel blue
008B8B	Dark cyan	4B0082	Indigo	FDF5E6	Old lace	D2B48C	Tan
B8860B	Dark goldenrod	FFFFFF	Ivory	808000	Olive	008080	Teal
A9A9A9	Dark gray	F0E68C	Khaki	6B8E23	Olive drab	D8BFD8	Thistle
006400	Dark green	E6E6FA	Lavender	FFA500	Orange	FF6347	Tomato
8B4513	Dark khaki	FFF0F5	Lavender blush	FF4500	Orange red	40E0D0	Turquoise
8B008B	Dark magenta	7CFC00	Lawn green	DA70D6	Orchid	EE82EE	Violet
FF8C00	Dark orange	FFFACD	Lemon chiffon	EEEEAA	Pale goldenrod	F5DEB3	Wheat
9370DB	Dark orchid	ADD8E6	Light blue	98FB98	Pale green	FFFFFF	White
8B0000	Dark red	F08080	Light coral	FFEDF5	Papaya whip	F5F5F5	White smoke
E9967A	Dark salmon	E0FFFF	Light cyan	FFDAB9	Peach puff	FFFF00	Yellow
8FBC8F	Dark sea green	90EE90	Light green	CD853F	Peru	9ACD32	Yellow green

键的编码

123	左
124	右
125	上
126	下

ASCII码

3	回车(Enter)
8	删除>Delete)
9	制表符(Tab)
10	换行
13	回车(Return)
32	空格
33	!
34	"
35	#
36	\$
37	%
38	&
39	'
40	(
41	)
42	*
43	+
44	,
45	-
46	.
47	/
48..57	0..9
58	:
59	;
60	<
61	=
62	>
63	?
64	@
65..90	A..Z
91	[
92	\
93	]
94	^
95	_
96	`
97..122	a..z
123	{
124	
125	}
126	~
127	DEL

前 言

我钟爱Director。我所学的专业是计算机科学和新闻媒介。我善于解决难题，既喜欢逻辑思维，又喜欢幻想。Director恰好能够帮助我发挥上述特长。

如果你的工作需要每天都使用Director，你也是一个幸运的人。而且，你可能还曾这样对自己说：“真难以置信，我用Director就能挣钱。”

Director是一种很出色的、能够制作软件的工具。一方面，它可以很快地把你的创意付诸实践；另一方面，它又能提供良好的创作环境，令你的新创意层出不穷。

即使不进行任何编程工作，我们也能够制作出各种巧夺天工的作品。Director还提供了一些名为“行为”的程序，为交互作品的制作提供了比原来多百倍、千倍的可行方案。

如果愿意学习Director的编程语言——Lingo，你的创造力将插上翅膀。Lingo包含800多个关键词，具有完整的标准编程语言结构。这使得Lingo与C++、Pascal和Java等其他功能强大的编程语言不相上下，而且在某些情况下，Lingo的功能更强些。

用Director发行作品是非常容易的。可以把作品制作成独立的程序，通过因特网传给他人，或者刻在光盘上来传播。也可以把它们嵌入HTML页面中，以便在网上观看。甚至可以把它们转换成Java短程序。

计算机行业中的很多人对Director的理解还停留在Director 3的水平，认为Director只不过是“带有简单的编程语言的动画制作工具”。事实上，在那个版本之后，每个新版本都添加了大量的功能。目前，Director已经有史以来最高级的动画创作工具了，并且还提供了一种最先进的编程语言。

如果有人会说：“这件事用Director无法完成”，那么他就没有真正了解Director 8的能力。

本书的用途

本书的第1章针对Director的初学者，相应地介绍了一些动画创作的基本知识。

第1章和第2章以较快的速度讲述了一些基本概念。与本书的其他章节一样，这两章十分清晰地讲解了许多概念和技巧，并假定你在阅读本书之前并不了解Director。

本书没有详细地分步讲解基本概念和简单任务，而是带领读者积极地学习、吸收、理解和不断探寻新的知识。

如果你只制作简单的影片，或者只想用Director制作讲课用的演示文稿，可以只阅读第1章~第11章。这些章详细地讲解了制作简单影片和演示文稿的方法，但不涉及Lingo语言。

如果你愿意学习Lingo，第12章“学用Lingo”及其后的各章将由浅至深地教你如何使用它。同第1章和第2章一样，这些章节也假设你原先并不了解Lingo或编程。不过，书中的叙述简洁明了，勤奋的读者可以在几个小时内就学会使用Lingo。

如果你愿意学习高级Lingo技巧，后续的章节介绍的正是高级Lingo编程。这些内容是在我已

经出版的有关书籍的基础之上编写的，其内容比市场上现有的书籍的内容更深一些。

最后，本书还是一本极好的Director参考手册。它覆盖了所有内容，其中包括其他一些书籍未曾涉及的内容。此外，我还努力使本书的附录部分方便使用。其中包含有完整的Lingo语言资料，还有其他实用的内容。

本书介绍的是Director 8

要注意，本书介绍的是Director 8，而不是Director的其他版本。过去，许多读者曾经购买了写的Director 7，但却用它去学习使用Director 6，这样当然会出问题。

由于Director 7与Director 8有所不同，本书的许多内容都不适用于Director 7。此外，本书所附光盘里的所有例子也都是Director 8格式的，用Director 7是无法打开的。

Macromedia决不会像某些公司那样，只改正了几个程序陷阱就美其名曰“升级”。而Director 8增添了许多新功能，使升级版物有所值。

如果你是一个认真的创作者，读到这里就应该决定一定要使用Director 8了。Director 7已经很不错了，但Director 8是一个更杰出的软件，它能让你制作出更优秀的作品。

本书的由来

本书是《Special Edition Using Director 7》(该书的中文版《Macromedia Director 7开发使用手册》由机械工业出版社出版。——编者注)一书的升级版，作者和出版商都没有变。

从发行Director 8的测试版时起，我就着手升级这本书了。在编写本书的最后一个月，我已开始使用Director 8的正式版了。希望这本书的内容是全面的、正确的。

在本书的升级工作中，我做了以下几件事情。首先，我用一个新的环节——Director 8
的新增功能介绍了Director 8的所有新添功能。在本书中，随处可见这种标注。此外，任何与Director 8的升级相关的部分也都经过了改动。

另外，我还对整本书进行了仔细的润色，添加了许多新的信息和例子。大多数章节都有所改动。许多章节甚至有重大变化。

同时，我还添加了一个新的章节，介绍的是关于Shockwave多用户服务器的内容(第38章“多用户应用程序的制作”)。此外，我还试着改进了本书的附录部分。

本书的使用方法

你可以直接通读本书，也可以把它当作参考手册，根据需要查阅特定的内容。如果你的目的是学习Director，或者为自己充电，可以从与你的现有水平相当的章节开始读起。

每一章基本上都假设你已经掌握了该章之前的内容。当然，从每一章内的上下文环境中，你仍旧可以理解原来未曾理解的概念。书中还有“参见”环节，可以参阅前、后的相关内容。

第1章和第2章的目的是讲述一些基本知识，内容包括把Director用作动画制作工具，和把Director用作演示文稿的制作工具等。第3章~第11章介绍了每一种素材类型以及一些高级操作技巧。这些章节没有涉及Lingo语言。

第12章~第14章讲述了Lingo语言的基本内容。第15章~第20章讲述了用Lingo控制各类素材的方法。第21章~第26章讨论了更高级的Lingo编程技巧。

第27章~第32章的内容与本书其余部分的内容大不相同,与其他书籍的取材也大不相同。这几章提供的是Director影片的实例。其中解释了每个影片所实现的任务,以及实现这些任务的方法,并提供了每个影片的源程序代码。通过这些实例,你可以学会根据具体的情况灵活地运用Lingo。这些章还提出了一些建议,以便你能够根据具体的需要,对现有的程序加以修改,制作出理想的影片。

本书其余几章为你最终能够完成作品的创作提供了有用的信息,其中包括调试程序、提高程序的运行性能、制作放映机和Shockwave网页等。

为了使本书成为一本更完整的参考书,我还以附录的形式提供了各种内容,其中包括有许多表格和参考信息。

下面介绍不同的读者使用本书的不同方法:

- 作为初学者学习Director——从第1章开始,一直读到第11章。试着做其中的例子。当你认为自己掌握了第1~11章的内容后,就继续学习第12章的编程方法。
- 学习用Director创作简单的影片——阅读第1~10章。
- 学习在影片里添加一些交互内容——阅读第2章,然后阅读第9~11章。
- 学习制作演示文稿——阅读第1~11章。
- 学习在不用Lingo的情况下建立行为——阅读第11章。
- 学习基本的Lingo编程——阅读第12~15章。
- 学习用Lingo编写行为——阅读第14章。
- 提高用Lingo编程的水平——先复习第12~15章,再继续阅读第16~26章。
- 学习高级的Lingo编程技巧——阅读第16~26章。
- 寻找可以重复使用的程序代码——略读第14~26章,然后参考第27~30章里的较复杂的例子。
- 学习优化和完成作品——阅读第33~36章。
- 利用制作光盘作品的知识来制作Shockwave影片——阅读第9、22、31、35和36章。
- 在现有的Director知识基础上更深入地了解演员及创作技巧——阅读第3~8章,了解有关演员内容;阅读第16~20章,学习与演员相关的Lingo命令;再阅读第21~26章,学习高级技巧。
- 把本书用作Director 8的参考手册——细读本书的目录,了解各种内容在本书中的位置,同时浏览附录里的内容。

很多章的结尾处会有这样两部分内容:“故障排除”和“你知道吗”。其中,前者讨论创作者们经常会遇到的问题,以及解决这些问题的方法。本书通篇还经常有各种排除故障的建议。

“你知道吗”部分稍有些难度。它提供的是关于当前话题的附加信息。这些信息有时比这一章技术水平要高一些,有时用来强调一些鲜为人知的事实或“非正式”的Lingo命令,有时只提出某功能的其他有趣的用途。此外,书中随处可见的“提示”提到了你可能未曾想到过的创意和方法。

这里我提出本书的几种使用方法。第一个建议是给初次使用Director的读者的。先用一用Director软件——启动Director，然后漫无目的地操作一会儿。就这么简单！试用所有的菜单命令，再看看Director所附带的Tutorial（练习影片）。

初学者应该做的另一件事是尽可能多地观看Web上的Shockwave影片，这样可以接触到各种各样的影片。可以试着访问<http://clevermedia.com>，这是由我的公司Clevermedia和我共同创建的网站。

随意操作Director以及访问Web网站可以为你读这本书做一些良好的准备。

如果你是Director的老用户，如今已经升级到了Director 8，则应该先看一看紧接着本说明后面的“Director 8的新增功能”。其中列出了Director 8的大部分新功能。

由于Director 8有太多的新功能，我真诚地希望，即使是非常有经验的Director 7用户也应该从第1章开始读起。当然，这类读者很快就可以读完前几章。

使用这本书的另一个方法是把它放在计算机旁边，当作一本参考书。想要知道如何使用行为监察窗（Behavior Inspector）吗？请阅读第11章“高级技巧”；想要复习建立行为的基本方法吗？请阅读第14章“行为的建立”；想要建立或修改矢量图形吗？请阅读第20章“矢量图形的控制”；想要制作游戏吗？请阅读第32章“游戏”。非常方便。

总而言之，各种水平的读者都能从这本书里发现很多有用的东西。希望你能像我一样喜欢本书。

参加本书翻译工作的有王子美、傅钢、闫智勋、周文华、祁媛、王海新、卫小红、张春秀、梁炯、丁延玲、赵先锋、赵东伟、祁军、黎敏、张宏燕、张菁、邵晓华、倪伟和李佳云等。

Director 8的新增功能

Macromedia为Director 8添加了一系列新的功能。其中，绝大多数都是根据用户的反馈意见而设置的。此外，从各个角度来讲，该软件的运行性能也大有提高。下面就简要地介绍这些新内容。

创作环境的改善

Director 8引进了一些新功能，使得多媒体的创作工作变得更简单，其中包括：

- 属性监察窗（Property Inspector）——Director用“属性监察窗”这个窗口代替了原来的多个“属性”窗口。该窗口的内容会根据所选定元素的类型的不同而不同，该窗口能够显示演员、角色、界面元素、甚至舞台的相关信息。
- 可变焦缩放的舞台——可以放大观察或缩小观察舞台窗口，以便看到较多或较少的细节。另外，舞台窗口所显示的范围能够超出实际舞台的范围，因此还能够处理落在舞台的矩形范围之外的一些元素。
- 演员表的“清单”显示方式——现在，我们可以让演员表显示为“单元格”方式或显示为“清单”方式。后者能够把演员分别按不同的属性排序。
- 可锁定角色——Director现在可以把角色的位置锁定。当然，解锁也很容易。该功能可以防止创作者在无意间挪动不应挪动的角色。
- 参考线——像使用排版软件一样，我们现在可以在舞台上设置水平和垂直的参考线，从而轻易地让多个元素对齐。
- “资产管理”区——现在，每个演员都带有“建立者”、“建立日期”、“修改日期”及“注释信息”等附加信息，可以利用这些信息来组织和维护演员表。

链接的程序

现在，我们可以把一些Lingo程序存储为外部的文本文件，其他影片能够共享这样的文件，且能够很方便地用文字处理软件编辑该文本文件。

Lingo语言的性能改善

总的来说，Lingo语言的性能已被进一步优化。此外，还增加了如下这些新功能：

- 超时设置——这种新的对象类型使我们能够设置一些定时器，以便定时调用处理程序。
- flushInputEvents——用户在等待影片调入或等待过渡完成的过程中，可能会点击鼠标或按一些按键。现在我们可以清除这些操作。
- isOKToAttach——现在，我们可以让行为只附属于特定类型的角色。

- scriptList——可以用Lingo检查和设置一个角色所附带的所有程序，且任何改动都会在剪辑室里反映出来。
- 位运算——用bitAnd、bitNot、bitOr和bitXOr等函数能够对变量进行位运算。
- 对软件状态的了解——用activateApplication和deactivateApplication事件处理程序能够测试放映机是属于前台还是后台操作。
- 处理器的检查——handler和handlers函数能够检测一段程序里是否有某个或某些处理程序。
- the markerList——与the labelList相似，能够返回由标记构成的Lingo列表。

与图像相关的新Lingo命令

用Director进行创作的人们现在终于能直接控制位图演员的每一个像素了。copyPixels、getPixels、setPixels、draw和fill等新命令能够帮助我们建立和修改位图。

与声音相关的新Lingo命令

Lingo声音引擎已经针对Director 8彻底重写了一遍。不仅其性能有了重大改善，而且还增添了新的命令。如queue命令能够在声音通道里设置声音队列。此外，还有循环定义、全景设置和音调升降等功能。

Publishing命令

Director 8为我们引进了一种全新的保存作品的方法。位于File菜单项里的Publishing命令能够按照我们已设置好的一整套选项把影片保存为经压缩的Shockwave影片。我们现在可以选择多种类型的样本HTML文件，还可以选择多种loader影片（供用户在等待影片下载的一段时间里把玩的小影片）和选项。

可缩放的Shockwave影片

Shockwave所经历的最重要的变化是，Shockwave影片能够像Flash影片那样更改显示比例。这意味着无论用户的窗口尺寸是什么，我们都可以让Shockwave充满它。

由多条曲线构成的矢量图形

现在，一个矢量图形里可以包含有多条曲线。

与Flash的合作

Flash影片可以输入或作为链接的演员，现在我们可以读取和设置其中的变量，还可以调用其中的过程。

输入可编辑文本

内置的IME（Input Method Editor，输入法编辑器）允许把多字节字符（如中文文字）输入到可编辑的文本演员里。复制、剪切和粘贴等标准的编辑命令也可以用于可编辑的文本演员。

新的库行为

Director 8的行为库里包含有Director 7的众多优秀行为，又增添了许多新的行为。有一组行为利用新添的与图像相关的Lingo来为每个演员制作过渡效果；有一组行为能够制作画布；还有一组行为能够建立多用户的聊天室。

图像的压缩方案

现在，在把影片保存为Shockwave影片时，可以对位图采用JPEG压缩方案。可以为各个位图选择不同的压缩方案，并为整个影片使用缺省的压缩方案。

目 录

前言

Director 8 的新增功能

第一部分 Director 基础篇

第1章 用Director创作影片	1
1.1 Director简介	1
1.1.1 用剧院做比喻	1
1.1.2 播放选项	3
1.1.3 影片实例	4
1.2 演员表	8
1.2.1 演员的类型	8
1.2.2 演员表窗口的属性和设置	10
1.2.3 多个演员表库	11
1.2.4 外部演员表库	12
1.3 舞台	13
1.4 剪辑室	15
1.4.1 剪辑室窗口中的元素	15
1.4.2 剪辑室窗口的自定义	17
1.4.3 剪辑室的窗口预置	18
1.4.4 Sprite Preferences对话框	19
1.4.5 剪辑室和角色的其他设置	20
1.5 其他控制手段	20
1.5.1 控制面板	20
1.5.2 工具面板	21
1.5.3 属性监察窗	23
1.5.4 角色覆盖层	23
1.5.5 工具条	24
1.6 用演员表、舞台和剪辑室创作动画	24
1.6.1 单步录制	24
1.6.2 实时录制	26
1.6.3 空间至时间录制	26

1.6.4 演员表至时间录制	27
1.6.5 推算	27
1.6.6 角色的处理	30
1.6.7 网格线和参考线	30
1.7 动画的输出	32
1.8 制作影片过程中的故障排除	34
1.9 你知道吗	34
第2章 用Director制作演示文稿	36
2.1 版面设计	36
2.1.1 统一的设计风格	36
2.1.2 版面设计的工具	38
2.2 线性演示文稿	38
2.2.1 演示文稿的制作	39
2.2.2 节奏的调整	39
2.3 非线性演示文稿	41
2.3.1 “后退”按钮和“Home”按钮的 添加	41
2.3.2 添加菜单屏	43
2.4 高级演示文稿	44
2.4.1 播放和返回	44
2.4.2 按钮的突出显示	44
2.4.3 光标的改变	45
2.4.4 过渡	45
2.4.5 声音的添加	46
2.4.6 演示文稿中动画的添加	48
2.5 演示文稿的播放	48
2.5.1 用Director播放演示文稿	49
2.5.2 独立的放映机的制作	49
2.5.3 Shockwave影片的制作	51
2.6 “Director”的故障排除	52
2.7 你知道吗	52

第二部分 演员技巧

第3章 位图演员	53
3.1 位图的类型	53
3.1.1 调色板的使用	54
3.1.2 位深的选择	55
3.2 位图的输入	55
3.3 Paint窗口的使用	57
3.3.1 套索工具和矩形选取工具	57
3.3.2 套准点工具	58
3.3.3 橡皮擦工具	58
3.3.4 徒手工具	59
3.3.5 变焦缩放工具	59
3.3.6 吸管工具	60
3.3.7 颜料杯工具	60
3.3.8 文本工具	60
3.3.9 铅笔工具	60
3.3.10 喷枪工具	60
3.3.11 画笔工具	61
3.3.12 弧线工具	62
3.3.13 直线工具	62
3.3.14 图形工具	62
3.3.15 色块	62
3.3.16 渐变	63
3.3.17 图案	63
3.3.18 线条宽度的设置	63
3.3.19 Paint窗口里的油墨设置	63
3.3.20 Paint窗口的预置	64
3.3.21 “效果”工具条	65
3.4 位图演员的属性	66
3.5 葱皮纸法	67
3.6 Photoshop滤镜	68
3.7 “位图演员”的故障排除	69
3.8 你知道吗	70
第4章 文本演员和域演员	71
4.1 文本演员的使用	71
4.1.1 文本的编辑	72

4.1.2 文本的输入	73
4.1.3 文本演员的选项	74
4.1.4 文本监察窗	76
4.1.5 Font对话框	76
4.1.6 Paragraph对话框	77
4.2 域演员的使用	77
4.3 根据需要使用文本和域	78
4.4 字体演员的使用	79
4.5 “文本演员和域演员”的故障排除	80
4.6 你知道吗	80
第5章 声音演员	82
5.1 声音文件的格式	82
5.2 频率和位深	82
5.3 内部声音演员	84
5.4 外部声音	84
5.5 Shockwave声音文件	84
5.6 声音文件在Director中的使用	86
5.6.1 用剪辑室播放声音	86
5.6.2 利用库行为播放声音	86
5.7 等待声音和线索点	87
5.8 “声音”的故障排除	87
5.9 你知道吗	88
第6章 数字电影	89
6.1 数字电影格式的使用	89
6.1.1 文件格式	89
6.1.2 压缩	89
6.1.3 数据的传输速率	90
6.2 数字电影的输入	90
6.3 数字电影的设置	91
6.4 数字电影的使用	92
6.5 数字电影的自定义控制	92
6.6 “数字电影”的故障排除	93
6.7 你知道吗	93
第7章 矢量图形演员	95
7.1 图形演员的使用	95
7.2 矢量图形演员的使用	97
7.2.1 矢量图形编辑窗口	97

7.2.2 矢量图形的属性	99
7.2.3 矢量图形的处理技巧	100
7.3 Flash演员的使用	102
7.4 “矢量图形演员”的故障排除	103
7.5 你知道吗	103
第8章 其他演员类型	105
8.1 按钮的制作	105
8.2 复选框的制作	106
8.3 单选按钮的制作	107
8.4 调色板演员的使用	108
8.5 光标的添加	110
8.5.1 内置光标	110
8.5.2 自定义位图光标	110
8.5.3 动态光标	111
8.6 动画GIF的使用	111
8.7 QuickTime VR的使用	112
8.8 用Xtra添加新的演员类型	112
8.9 “其他演员类型”的故障排除	113
8.10 你知道吗	113

第三部分 在Director中创作

第9章 Director的创作环境	115
9.1 用Director进行创作的基本原则	115
9.1.1 未雨绸缪	115
9.1.2 书面文件	116
9.1.3 合理的分工	117
9.1.4 硬件和网络	117
9.1.5 团队合作精神	117
9.2 预置的设置	117
9.2.1 基本预置	117
9.2.2 网络的预置	119
9.2.3 编辑窗的预置	119
9.2.4 剧本窗口的预置	120
9.2.5 影片的属性	121
9.2.6 影片的播放属性	122
9.2.7 内存监察窗	122
9.3 与Publish命令相关的参数	123

9.3.1 Formats选项卡	123
9.3.2 General选项卡	124
9.3.3 Shockwave 选项卡	125
9.3.4 Compression选项卡	126
9.3.5 Shockwave Save选项卡	127
9.3.6 Publishing命令	127
9.4 Director的库面板的使用	128
9.5 Xtra的使用	128
9.6 寻求帮助	129
9.7 “Director的创作环境”的故障排除	129
9.8 你知道吗	129
第10章 角色与帧的属性	131
10.1 帧的节奏的控制	131
10.2 帧调色板的使用	132
10.3 帧的过渡的添加	133
10.4 角色油墨的设置	134
10.5 角色混色的使用	137
10.6 角色颜色的设置	138
10.7 角色形状的调节	138
10.8 角色的其他属性	140
10.8.1 可编辑属性	140
10.8.2 可移动属性	141
10.8.3 轨迹属性	141
10.8.4 锁定属性	142
10.9 “角色和帧的属性”的故障排除	142
10.10 你知道吗	143
第11章 高级技巧	144
11.1 行为库的使用	144
11.1.1 动画类行为	144
11.1.2 控制类行为	145
11.1.3 因特网类行为	145
11.1.4 素材类行为	145
11.1.5 浏览类行为	145
11.1.6 绘具箱类行为	146
11.1.7 文本类行为	146
11.2 自定义行为的建立	146
11.2.1 更加复杂的行为的建立	147

11.2.2 向行为里添加事件	148	13.4 处理程序的使用	176
11.2.3 向行为里添加行动	149	13.4.1 事件处理程序	176
11.3 影片片断和链接的影片的使用	150	13.4.2 自编的处理程序	177
11.4 颜色循环	151	13.4.3 函数	178
11.5 Shockwave流式传输	153	13.5 if...then语句的使用	180
11.6 “高级技巧”的故障排除	154	13.5.1 简单的if语句	180
11.7 你知道吗	154	13.5.2 case语句	180
		13.5.3 嵌套的if语句	181
		13.5.4 逻辑操作符	182
第四部分 基本Lingo命令的使用		13.6 重复循环的使用	182
第12章 学用Lingo	155	13.6.1 repeat with	182
12.1 Lingo简介	155	13.6.2 repeat while	183
12.2 初涉消息窗口	155	13.6.3 其他repeat命令	183
12.3 理解剧本的类型	157	13.6.4 永远循环	184
12.4 消息和处理程序的使用	159	13.7 Lingo的浏览命令的使用	185
12.4.1 消息的类型	159	13.7.1 go	185
12.4.2 消息的接收顺序	160	13.7.2 go的使用	186
12.4.3 处理程序的建立	160	13.7.3 play	187
12.5 变量的使用	161	13.7.4 离开当前影片	187
12.6 Lingo编程	163	13.8 角色属性的控制	188
12.6.1 Lingo程序员	163	13.8.1 角色的位置	188
12.6.2 编程就是解决问题	164	13.8.2 角色的演员	189
12.6.3 化整为零	164	13.8.3 角色的矩形	190
12.6.4 剧本演员的建立	165	13.8.4 角色的油墨	190
12.6.5 编程	165	13.8.5 角色的颜色	191
12.7 Lingo的故障排除	166	13.9 演员属性的控制	192
12.8 你知道吗	166	13.10 列表变量的使用	192
第13章 重要的Lingo句法	168	13.10.1 线性列表	192
13.1 数字变量的使用	168	13.10.2 属性列表	193
13.1.1 执行运算	168	13.10.3 帧剧本的使用	194
13.1.2 整数和浮点数	168	13.11 “Lingo句法”的故障排除	195
13.1.3 优先权	170	13.12 你知道吗	195
13.1.4 运算与变量	170		
13.1.5 函数	171	第五部分 行为的使用	
13.2 字符串变量的使用	171	第14章 行为的建立	197
13.2.1 子字符串表达式	172	14.1 对单个角色的控制	197
13.2.2 字符串的处理	173	14.1.1 角色的消息	197
13.3 变量的比较	175		