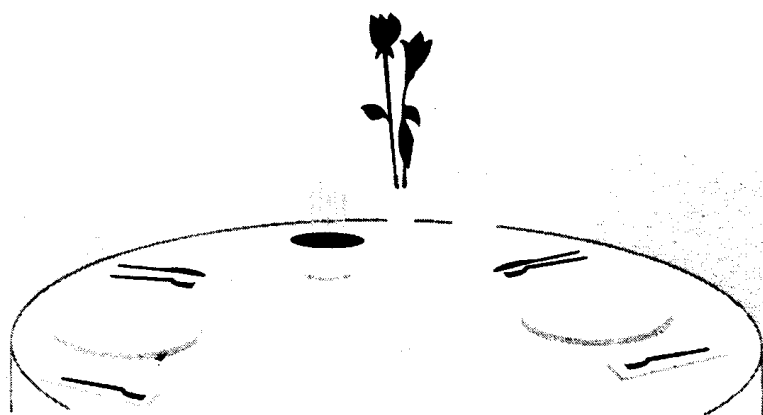


智慧快餐

第一篇

本篇将详细讲解 Director6.5 的基础入门知识，包括角色的选取、精灵的操作以及简单的脚本的编写、多媒体编辑、影片的拍摄新手帮助的获得等内容。



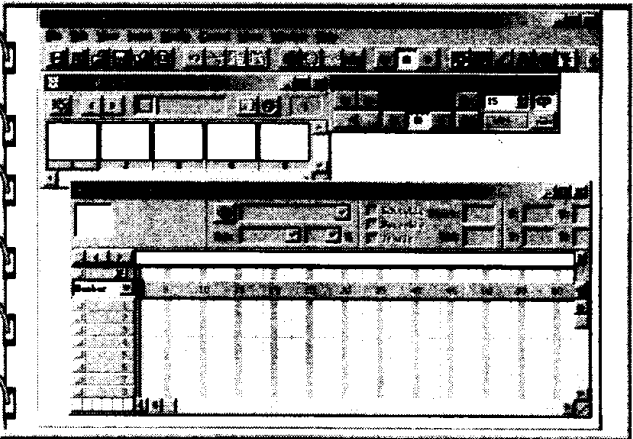
第一章 挑选演员

本章导读

本章从创建一部 Director 影片的最开始讲起。正如真正拍摄一部影片，首先导演要根据剧本来挑选合适的演员，由于编写剧本比起挑选演员来说，稍微有一些难度，所以就放在稍后一点的位置。

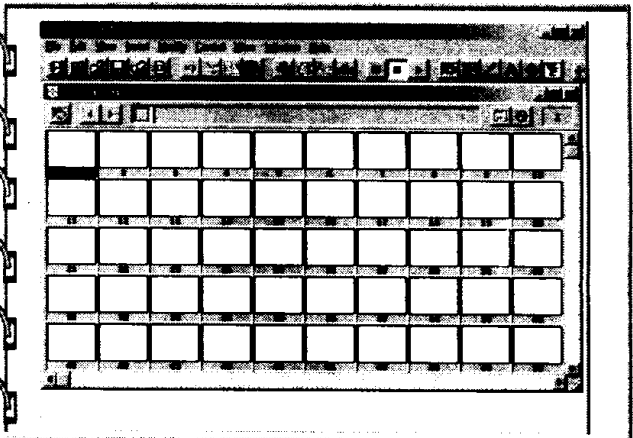
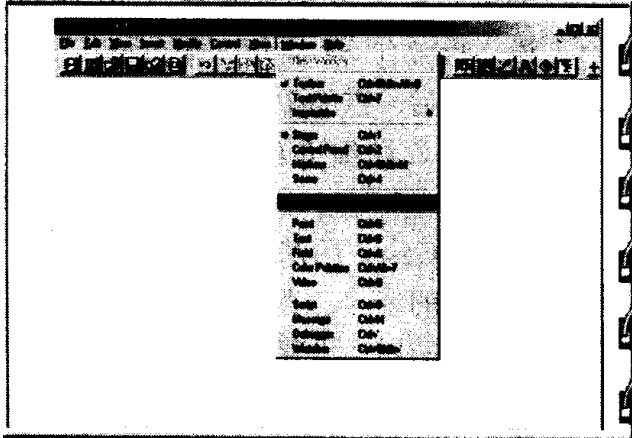
本章详细介绍了关于演员，即 Director 6.5 中所说的角色（Cast）的基本操作，包括角色的创建，查找，分类以及角色的属性设置等等。对于初学者来说，这是很重要的一部分，只有掌握好这一部分，才能为将来的学习打下了一个坚实的基础。

1. 角色存放的地方



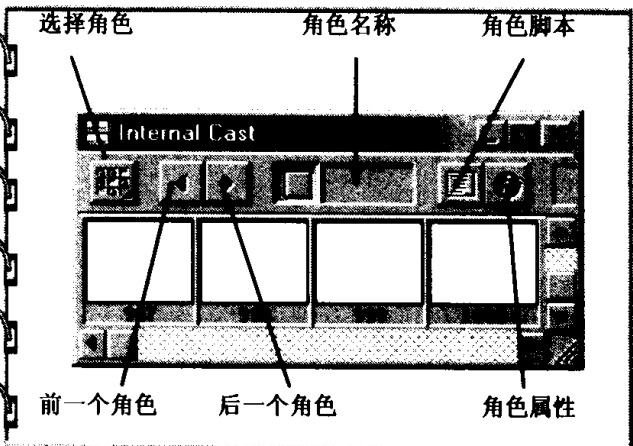
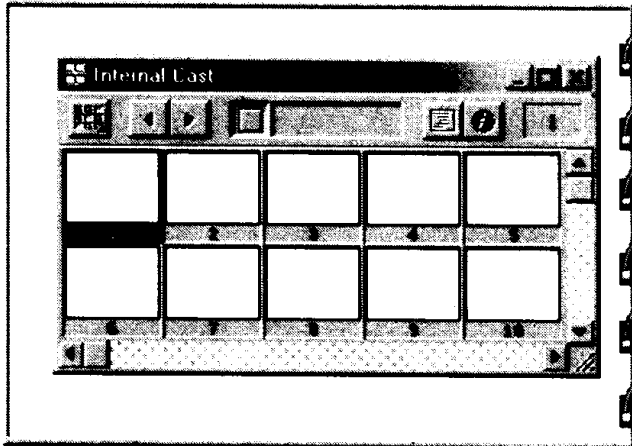
①在开始菜单中，单击 Director 6.5 应用程序图标，将出现如上图所示的起始界面。

②在缺省的情况下，Director 6.5 主窗口中显示三个窗口，分别是：Internal Cast，Untitled Score,Control Panel。如上图所示。



③关闭所有子窗口。单击 Windows 菜单，选择 Cast 选项，这样就可以打开 Cast 窗口。或者按 Ctrl+3 键也可以达到相同的目的。

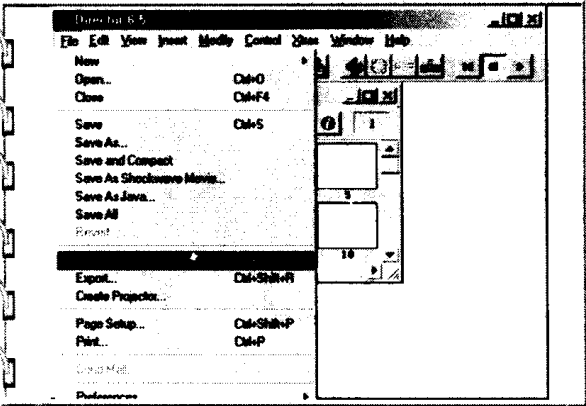
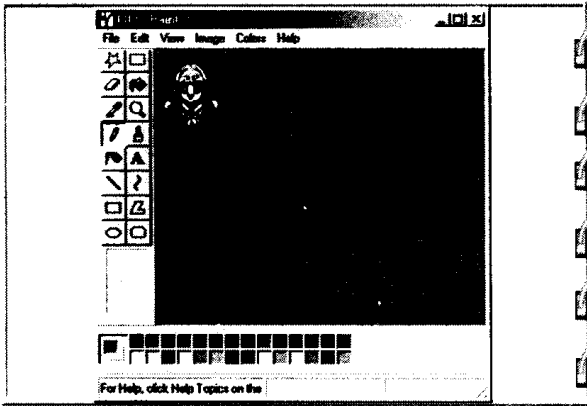
④弹出的 Cast 窗口如上图所示。可以看到该窗口由许多方格组成，每一个方格为一个角色提供了位置。



⑤单击 Internal Cast 窗口右上角的按钮，可以使 Cast 窗口缩小，这样可以节省屏幕空间以摆放其它的窗口。

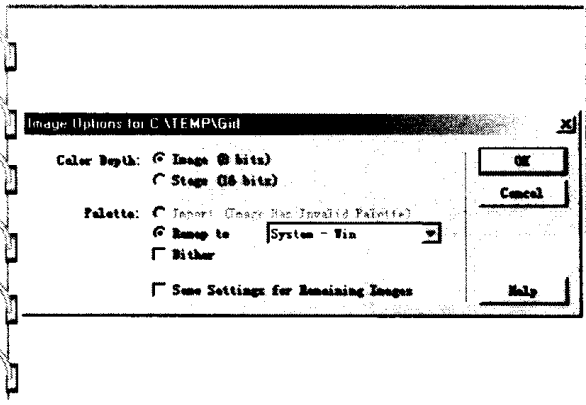
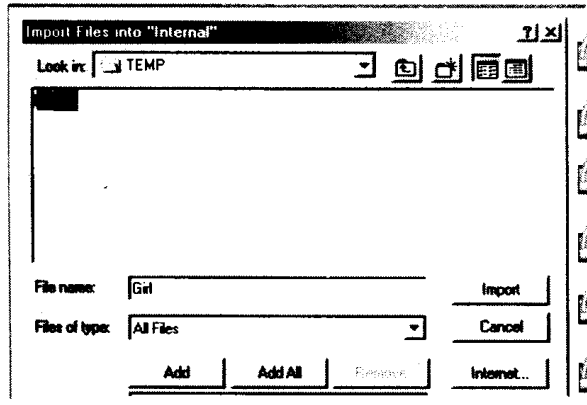
⑥Cast 窗口中最多可以容纳 1000 个角色。角色窗口顶端的一排工具按钮的具体涵义如上图所示。

2. 请进“小女孩”角色



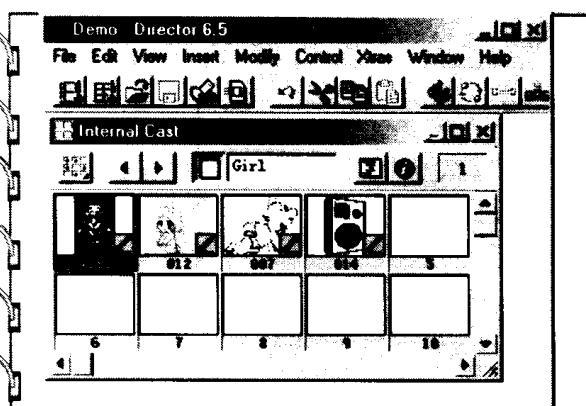
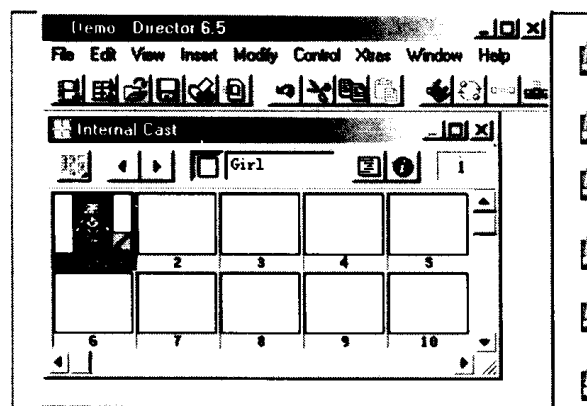
①使用其他的图象处理软件创建一幅优美的 BMP 图象。例如使用系统附件中的 Paint Brush 先修饰 Girl.bmp，然后存盘。

②在 Director 6.5 中，打开 Cast 窗口，然后单击 File（文件）菜单，选择 Import（载入）选项，如上图所示。



③弹出 Import Files to “Internal”对话框，如上图所示。在该对话框中选择要载入的图象文件 Girl.bmp，然后单击 Import 命令按钮。

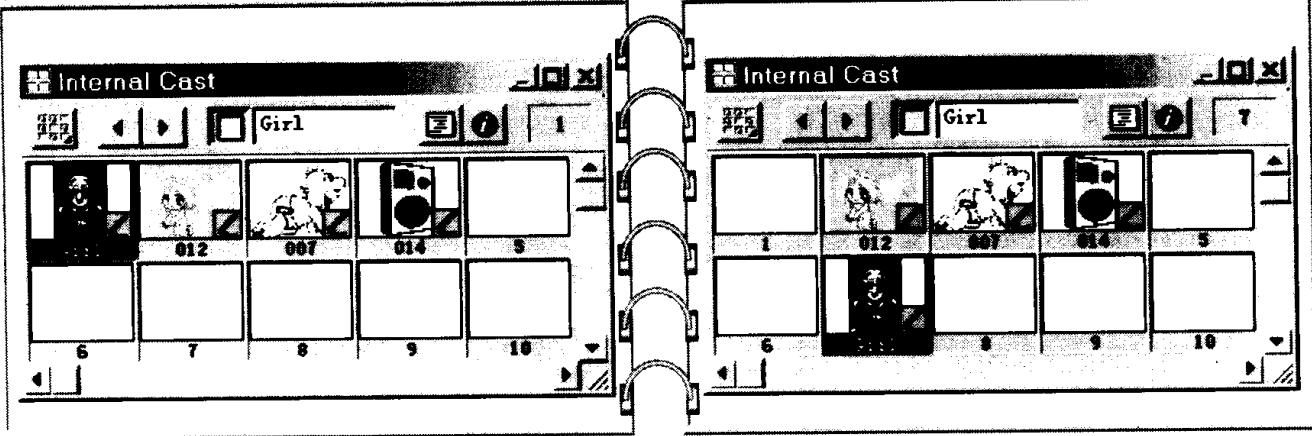
④弹出 Girl.bmp 选项对话框，可以设置颜色深度及调色板。选择 Image（8bit）和 Remap to System-Win 两个单选框按钮。单击 Ok 命令按钮。



⑤这样就将 Girl.bmp 添加到 Cast 窗口中,如上图所示。由于该图象采用系统软件编辑并设置为系统调色板，所以不需额外的调色板。

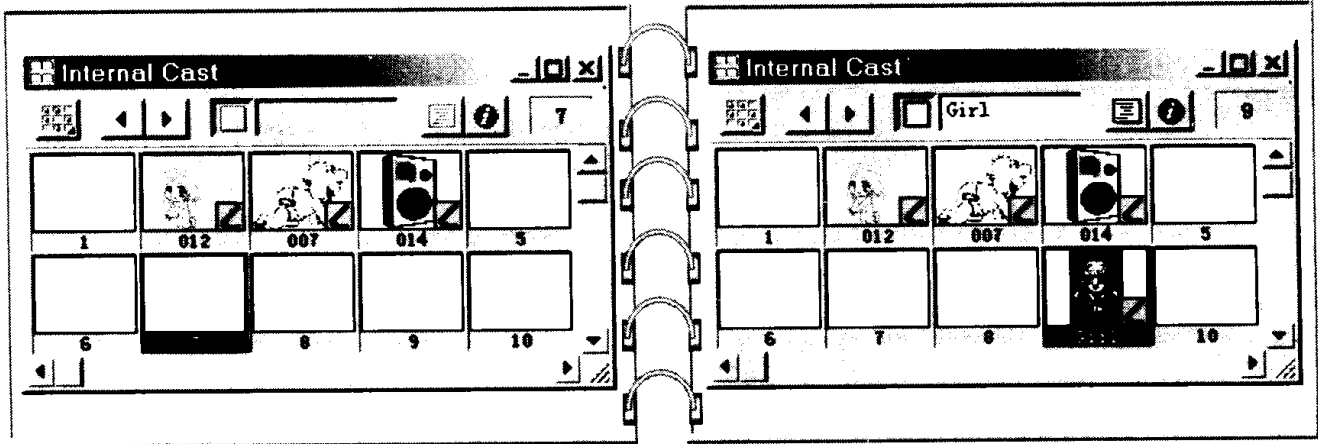
⑥利用相同的方法，可以添加多个图象角色。每个角色下面的编号变为该角色文件的文件名。

3. 把角色换个位置



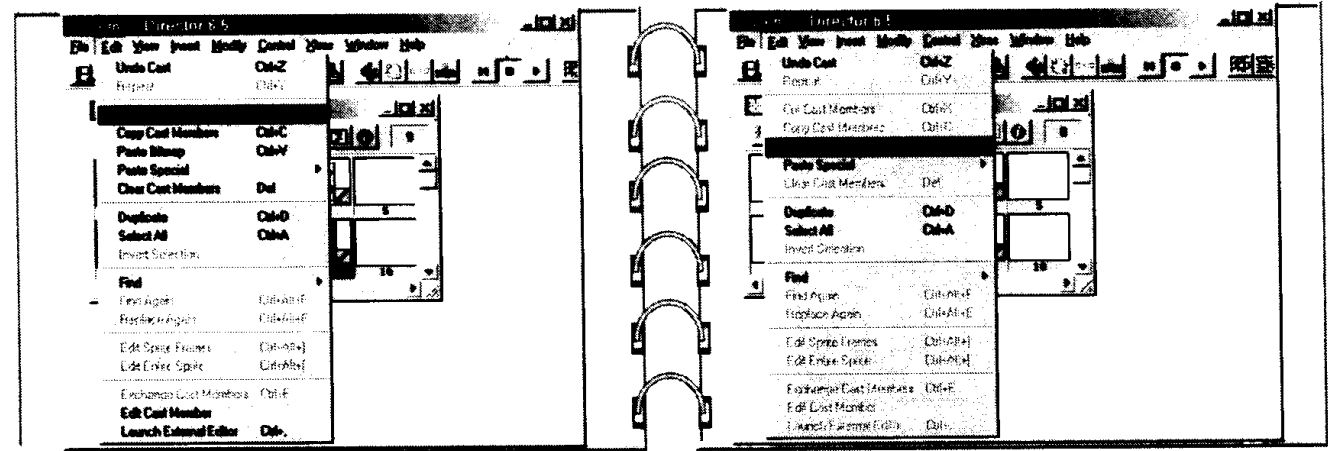
①当创建了一个图象角色后,它在角色窗口中所在的位置不是固定不变的。下面以角色 Girl.bmp 为例说明如何移动一个图象角色。

②一种最具 Windows 风格的方法就是拖动角色到指定的位置。例如将 girl.bmp 移动到第七个位置。



③第二中方法是利用 Windows 剪切板的功能。首先选中角色 Gril.bmp, 按 Ctrl+X 组合键。将 Gril.bmp 从位置 7 清除, 存入剪切板。

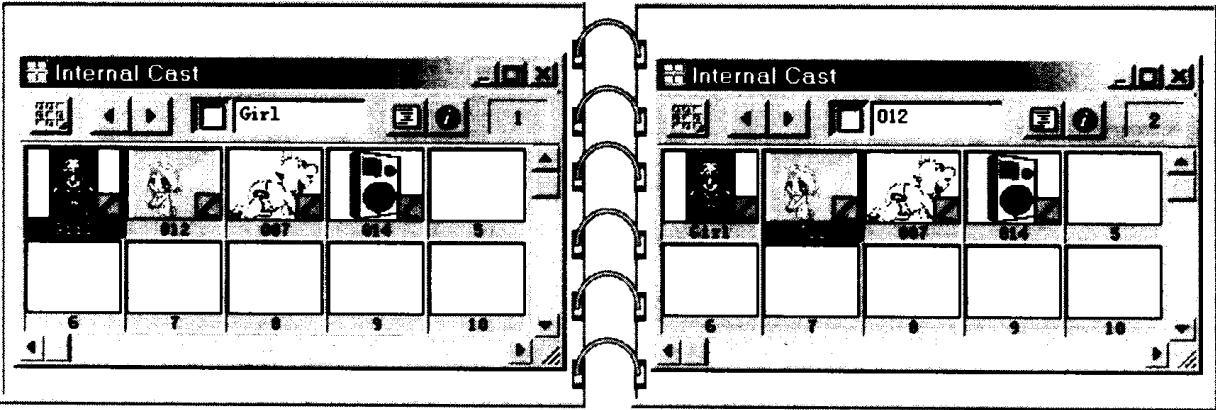
④要将角色 Girl.bmp 移到第九个位置, 在该位置单击, 然后按 Ctrl+V 组合键。Girl.bmp 就被移动到第九个位置, 如上图所示。



⑤上面提到的组合键 Ctrl+X 对应 Edit (编辑) 菜单中的 Cut Cast members (剪切角色成员)。

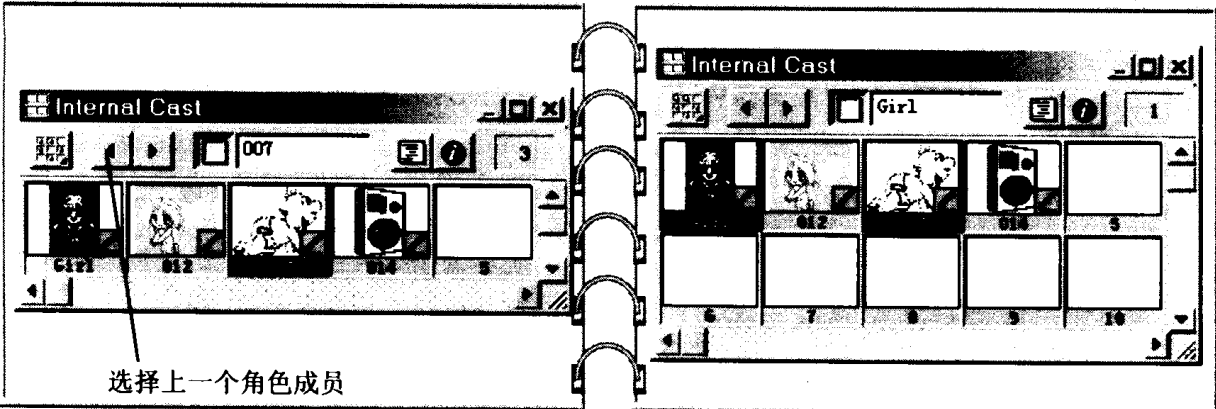
⑥上面提到的组合键 Ctrl+V 对应 Edit (编辑) 菜单中的 Paste Bitmap (粘贴位图)。

4. 选择一个角色



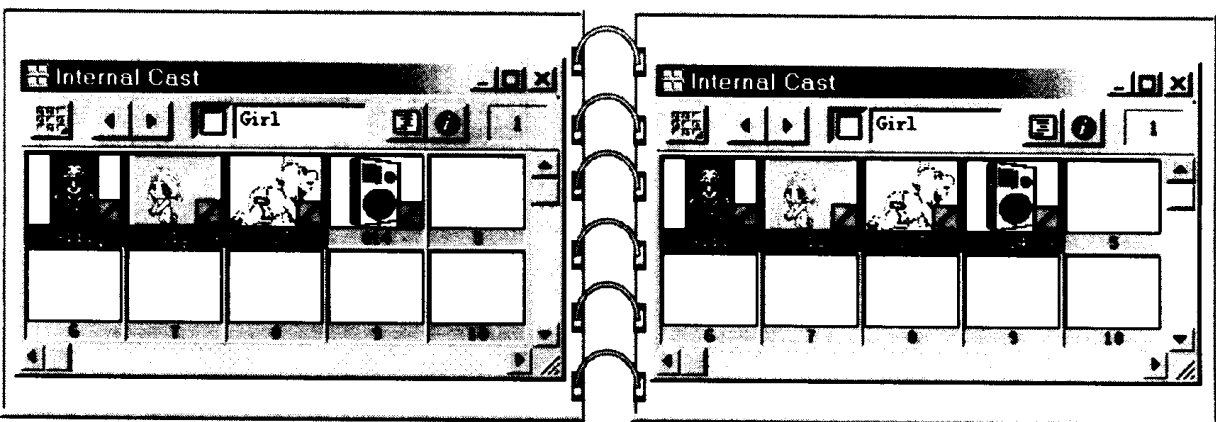
① 选择一个角色最简单的方法就是在它上面单击一下。还有哪些选择角色的方法呢？先把 Girl.bmp 仍然移动到第一个位置。

② 单击 Cast 窗口上端的  按钮，会发现 Girl.bmp 后面的 012 角色被高亮选中，如上图所示。再按一下  按钮，007 角色被高亮选中。



③ 同理，Cast 上端的按钮的功能是选择上一个角色。

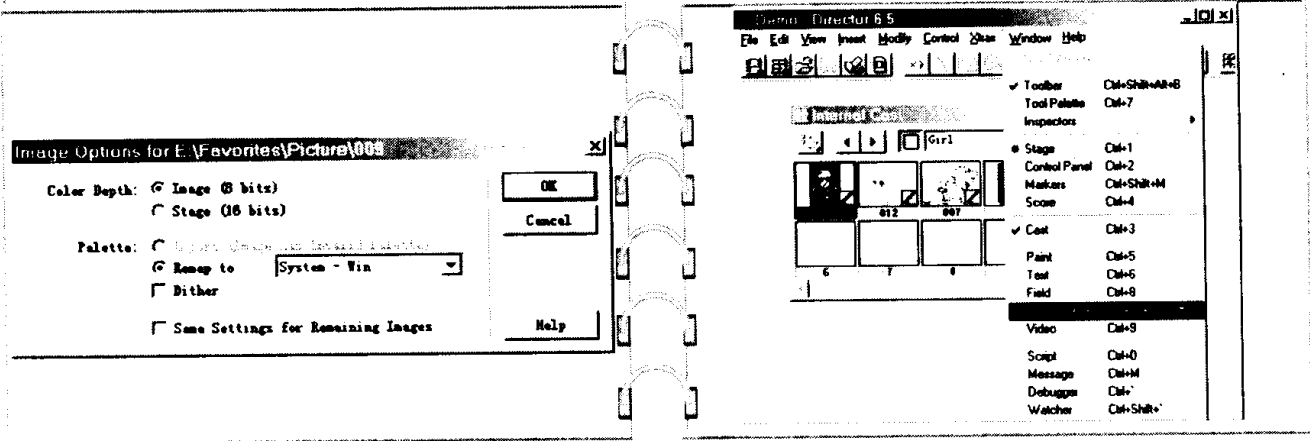
④ 如果要选择 Girl.bmp 及 007 这两个分离的角色，先选中 Girl，然后按下 Ctrl 键，再单击 007。如上图所示。



⑤ 如果要选择一段区间的角色，比如 girl，012 和 007 这三个相邻的角色，先选中 Girl，然后按下 Shift 键，再单击 007。如上图所示。

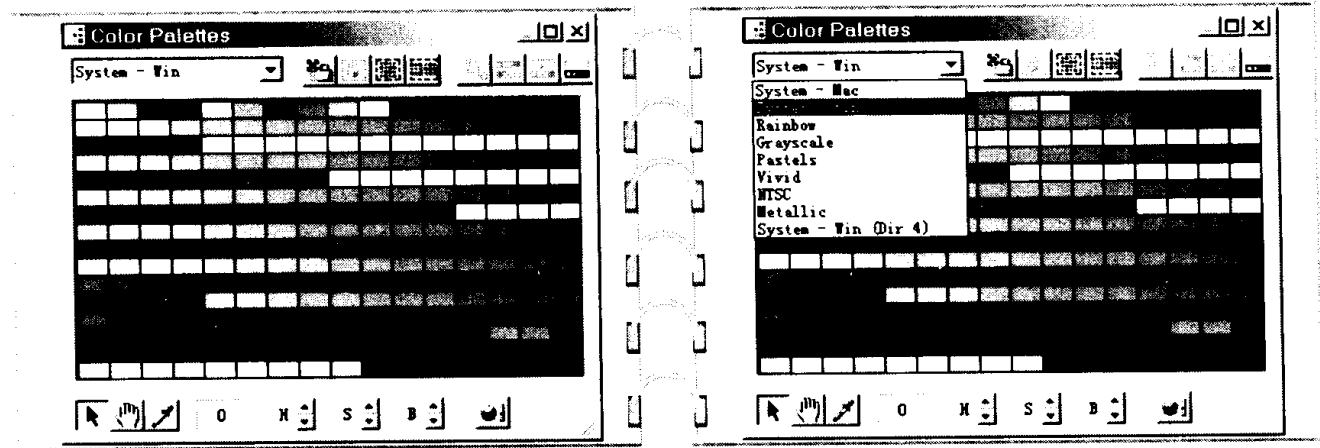
⑥ 如要选择 Cast 窗口中的所有角色，按 Ctrl+A 组合键即可，如上图所示。这是一个 Windows 的标准组合键，适用于绝大多数 Windows 程序。

5. 使角色能在 Windows 下好好显示



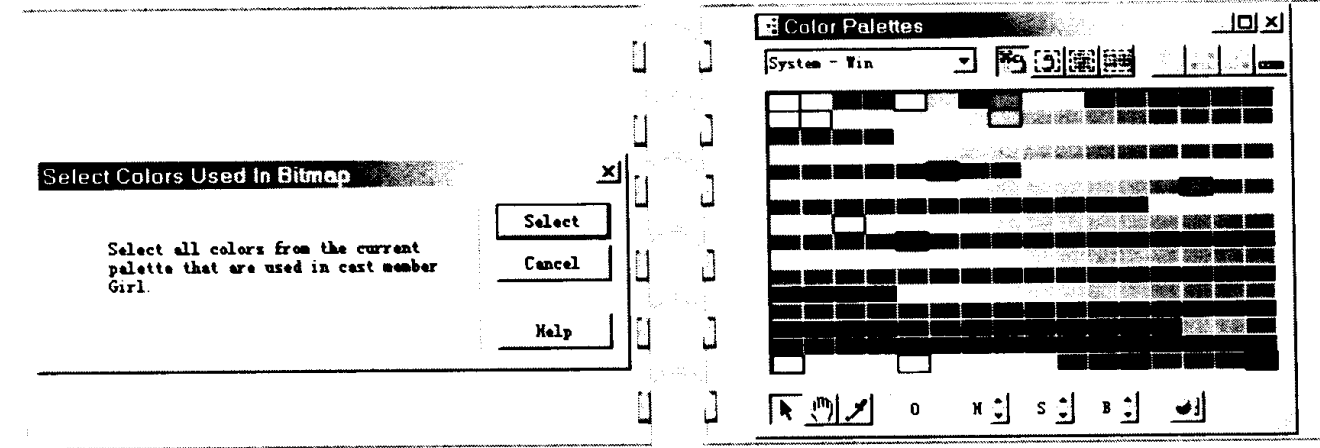
①在前面载入一个图象角色成员的时候，将其调色板设为 System_Win。这是 Windows 系统调色板。

②对于已经载入的图象角色，如 Girl,可以对其调色板进行修改。先选中 Girl，然后选择 Window 菜单，单击 Color Palettes 选项。



③弹出如上图所示的调色板对话框。此时面板中所显示的颜色为 girl 当前的颜色设置。

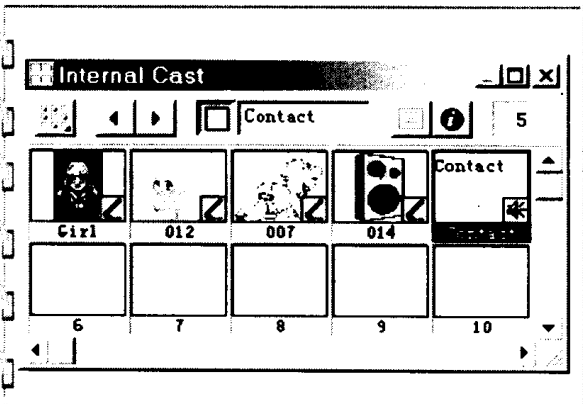
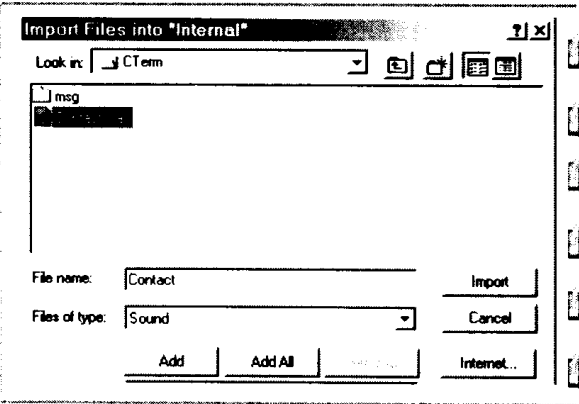
④如果一个图象角色成员的调色板不是 System_Win，可以从对话框上端的调色板类型下拉列表框中选择 System_Win。



⑤当然，并不是所有的 System_Win 中的颜色都会被 Girl 所使用。单击调色板上端的按钮，对用到的颜色进行选择。如上图所示。

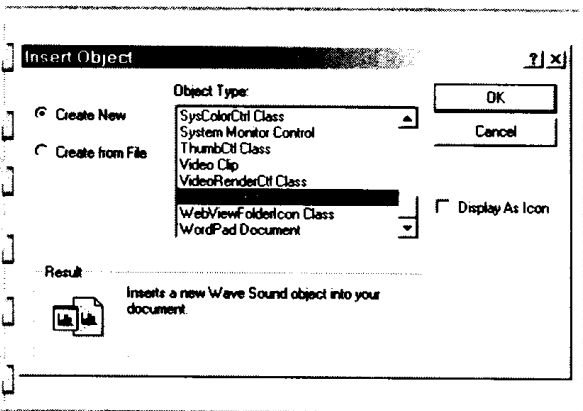
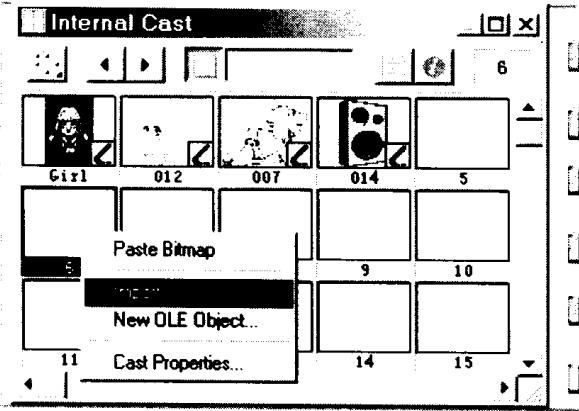
⑥单击 Select 按钮，Girl 所使用的颜色在颜色面板中被选中。可以根据这些信息对相应的颜色进行修改。

6. 加入一段美妙的音乐



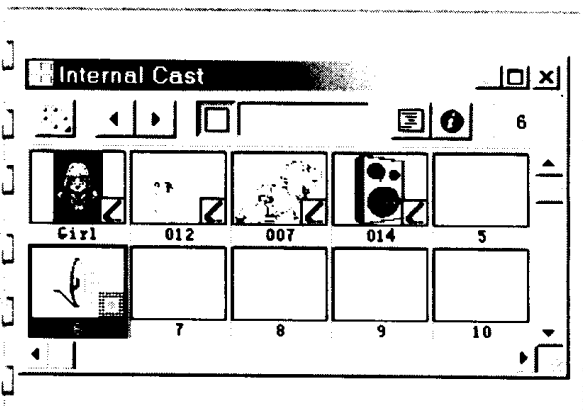
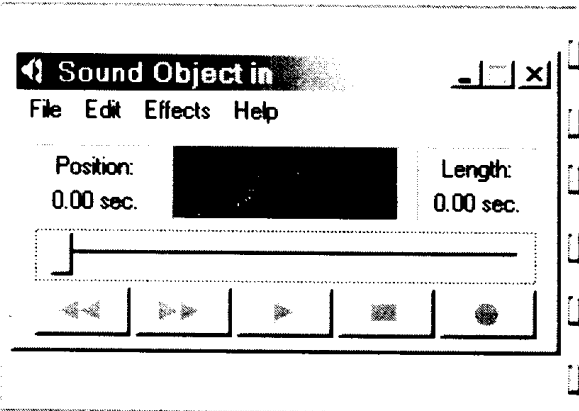
① 载入声音角色同载入图象角色的方法基本相同。单击 File 菜单，选择 Import 选项，弹出如上图所示的对话框。选择 Contact.wav，单击 Import。

② 在 Cast 窗口中，会发现增添了一个声音角色成员。缺省的名称即为文件名。



③ 还有一种方法可实现本操作。在一个空角色位置单击右键，弹出如上图所示的下拉菜单。选择 Import 项。

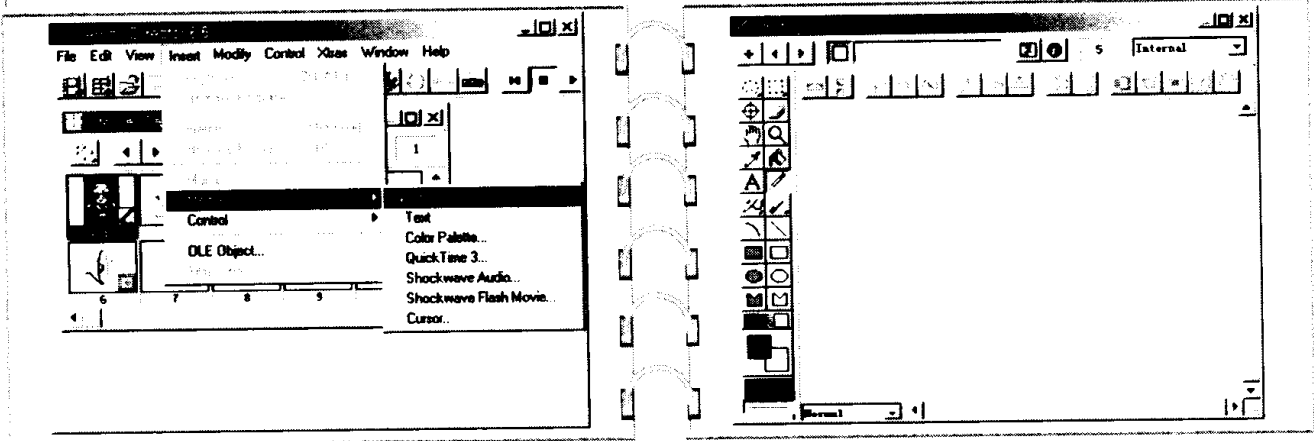
④ 插入一个 OLE 声音对象，选择上一个图中的 New OLE Object 选项，弹出如上图所示的 Insert Object 对话框。选择 Wave Sound，单击 OK。



⑤ Director 将自动启动 Windows 的录音机应用程序。这是一个插入式的声音对象。

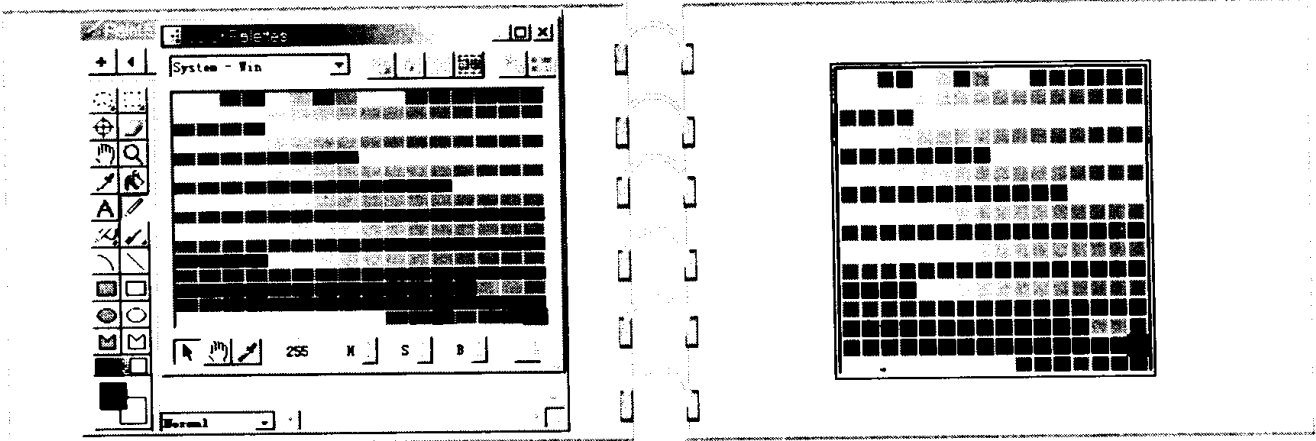
⑥ 同时在 Cast 窗口中新增加了一个小喇叭图标，代表新插入的 OLE 声音对象。

7. 加入一个好看的图形



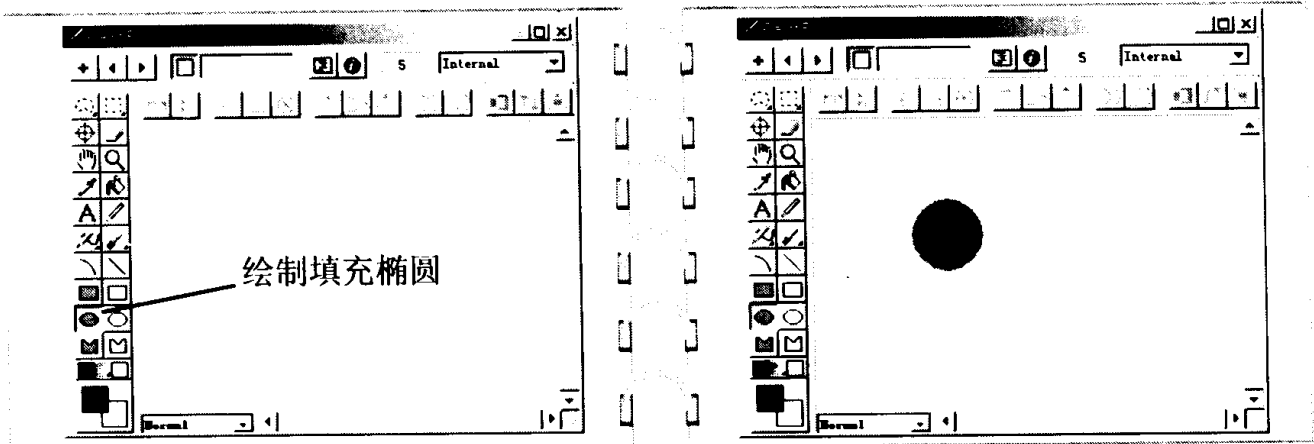
①前面创建过一个图象角色 Girl.bmp,那么如何插入一个位图角色呢?单击 Insert 菜单,选择 Media Element=>Bitmap 选项,如上图所示。

②弹出如上图所示的 Paint 对话框。这是 Director 自带的画图工具,可以使用它来绘制美妙的图形。



③双击对话框左下角的色框,弹出如上图所示的调色板对话框,在其中选择所绘制的图形所需的调色板。

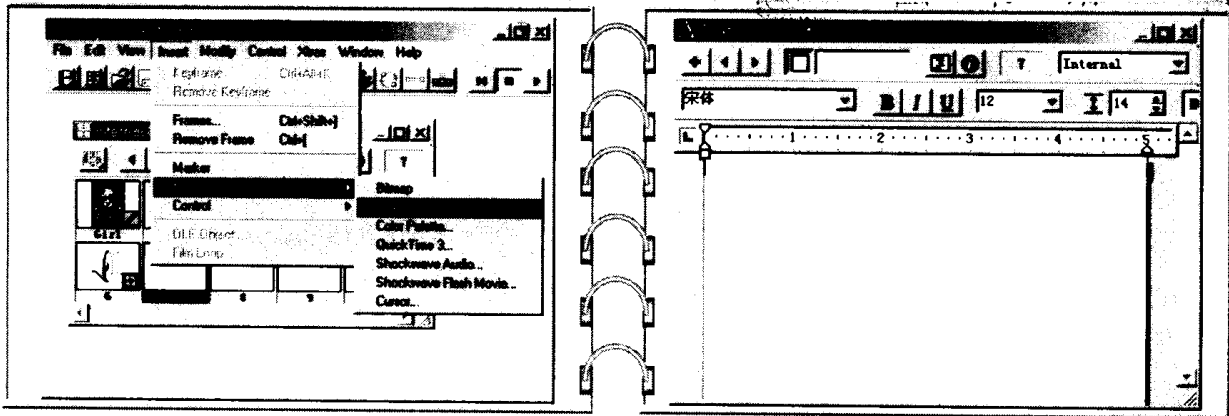
④选择 System_Win 调色板,单击调色板对话框右上角的 X 按钮,关闭调色板窗口。再单击前景色色框,出现如上图所示的颜色选择框。



⑤我们首先要画一个太阳,所以选择红色为前景色。然后在 Paint 窗口左侧的工具栏中选择工具,该工具可绘制被前景色填充的椭圆。

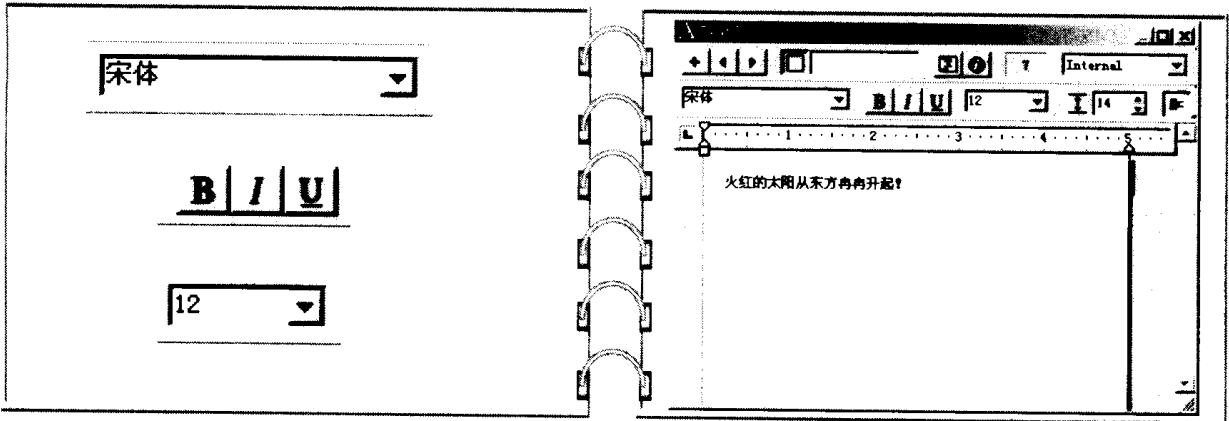
⑥鼠标变为十字型,按下鼠标左键及 Shift 键,拖动鼠标画一个大小适中的圆。这样一个自创的位图角色就被插入到 Cast 窗口中。

8. 加入一段话



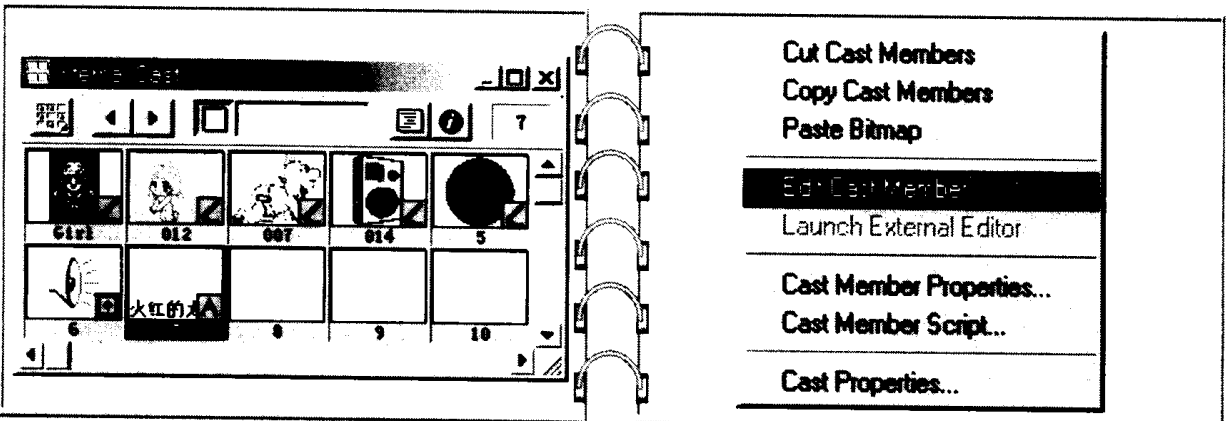
①现在，已经在 Cast 窗口插入了六个角色。接下来再插入一个文本角色。单击“Insert”菜单，选择“Media Element”选项。

②弹出如上图所示的文本编辑器。在该对话框中，可以任意输入文本。



③有三个字体选项可以设置，如上图所示。选择字体为“宋体”，字体大小为 12。不设置加粗，斜体以及下划线属性。

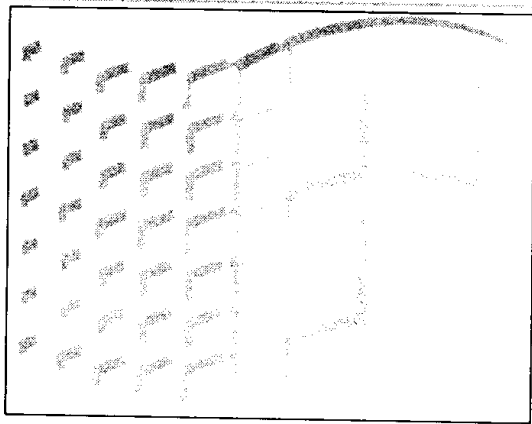
④设置好字体后，在 Text 窗口的文本区输入“火红的太阳从东方冉冉升起”十二个字。单击 Text 窗口右上角的 X 按钮，关闭它。



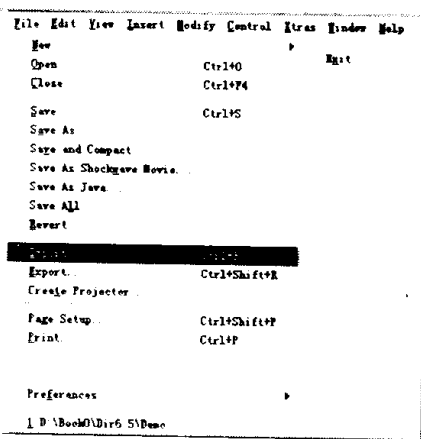
⑤如回到 Cast 窗口，发现角色成员家族中多了一个文本角色，该角色右下角有一个 A 标记。

⑥在该文本角色成员上单击右键，弹出如上图所示的下拉菜单。选择 Edit Cast Member 选项，即可打开 Text 窗口，对其进行编辑。

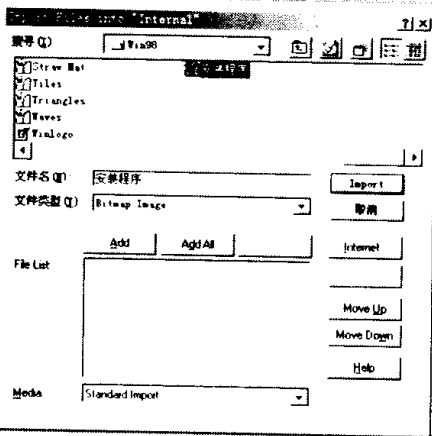
9. 加入一个调色板



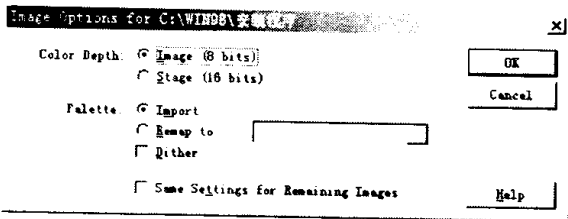
①在一般的情况下，每一个图象角色都对应一个调色板。如果一部影片中的调色板过多，在播放时就会出现色彩不稳定的问题。



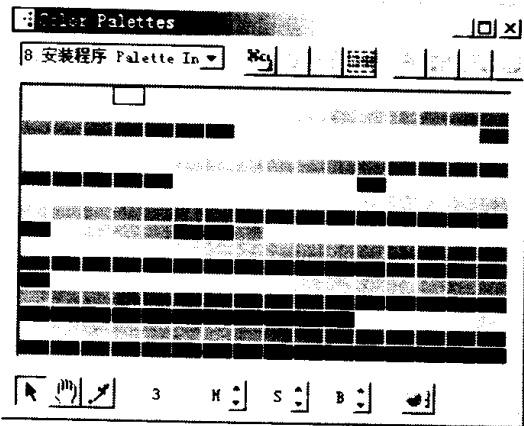
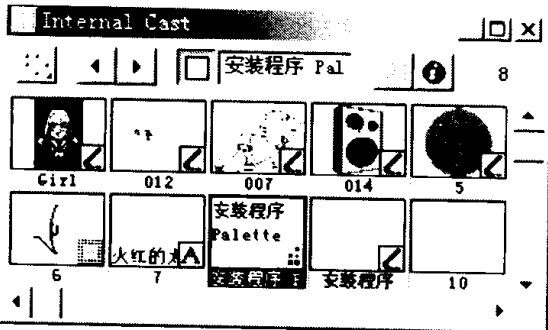
②所以要尽量统一调色板。单击“File”菜单，选择“Import”选项。



③弹出如上图所示的对话框。选择 Windows 系统目录中的安装程序.bmp，单击 Import 按钮。



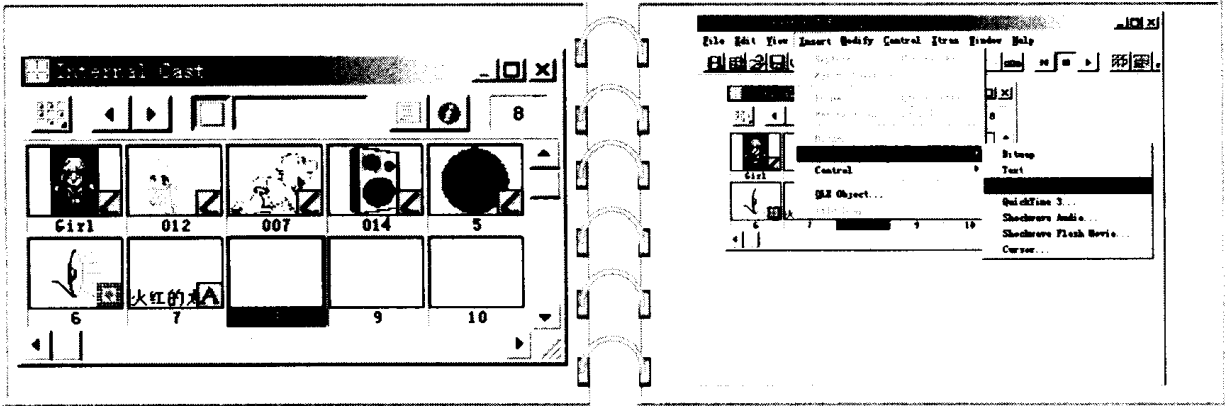
④选择“Image(8 bits)”单选框按钮，在 Palette 选项处选择 Import 单选框按钮，表示应用该图象本身的调色板。



⑤此时会发现 Cast 窗口中增加了两个角色：调色板角色和一个图象角色。

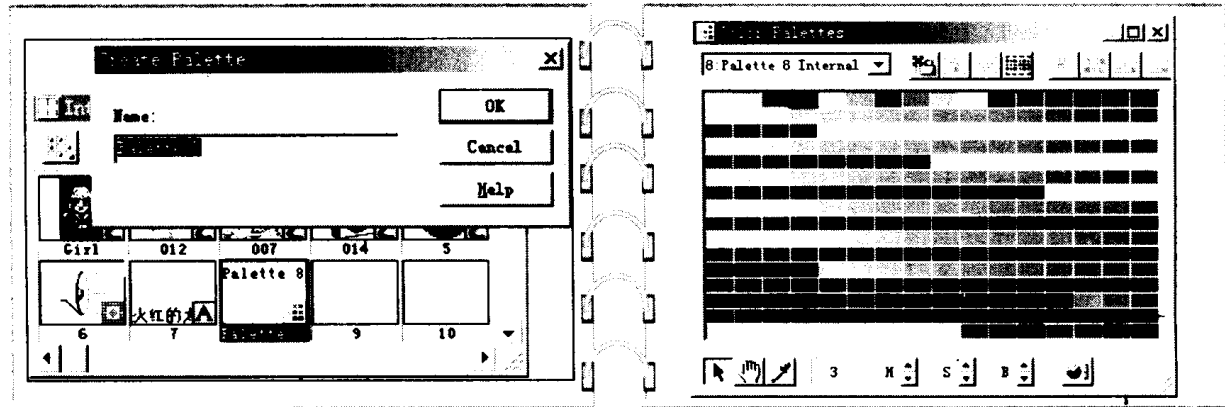
⑥双击调色板角色，弹出如上图所示的调色板对话框，其中列出了安装程序.bmp 角色所用到的所有颜色。

10. 插入一个调色板角色



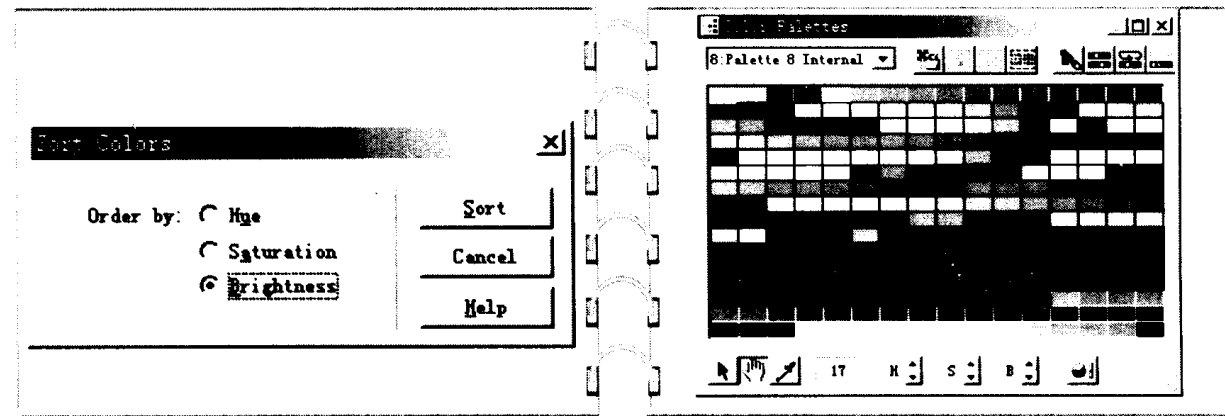
⑦下面介绍另一种插入调色板角色的方法。
先将刚刚载入的两个角色删掉。

⑧单击 Insert 菜单，选择 Media Element 选项，再选择子菜单中的 Color Palette 选项。



⑨在 Cast 窗口中增添了一个调色板角色。
并弹出一个如上图所示的对话框，取其默认的名称为 Palette 8。单击 OK 按钮。

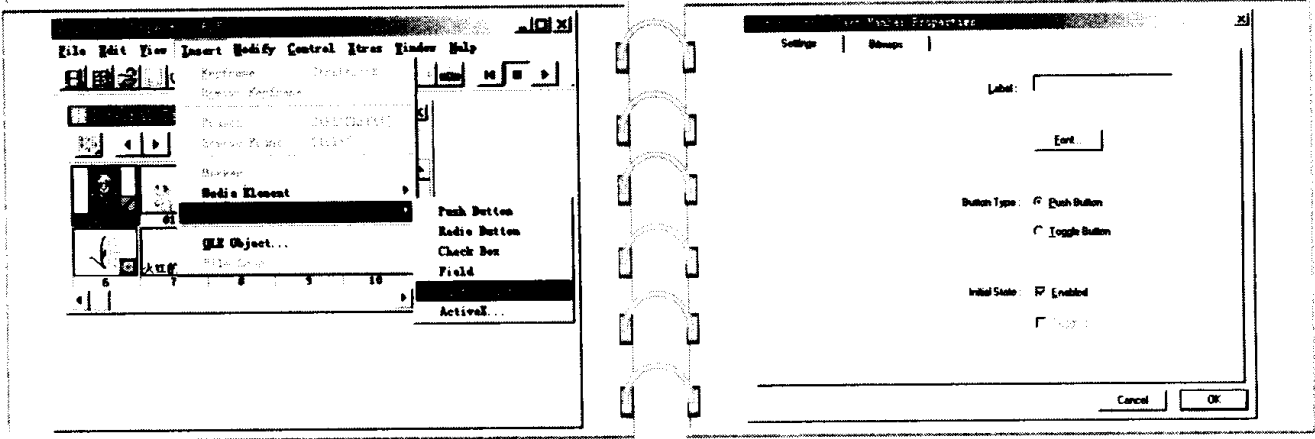
⑩可弹出如上图所示的调色板对话框。可以对这个调色板进行编辑修改，从而形成一个具有个人风格的调色板。



⑪例如拖动鼠标选择一系列颜色，然后单击对话框顶端的分类按钮 ，弹出如上图所示的对话框。

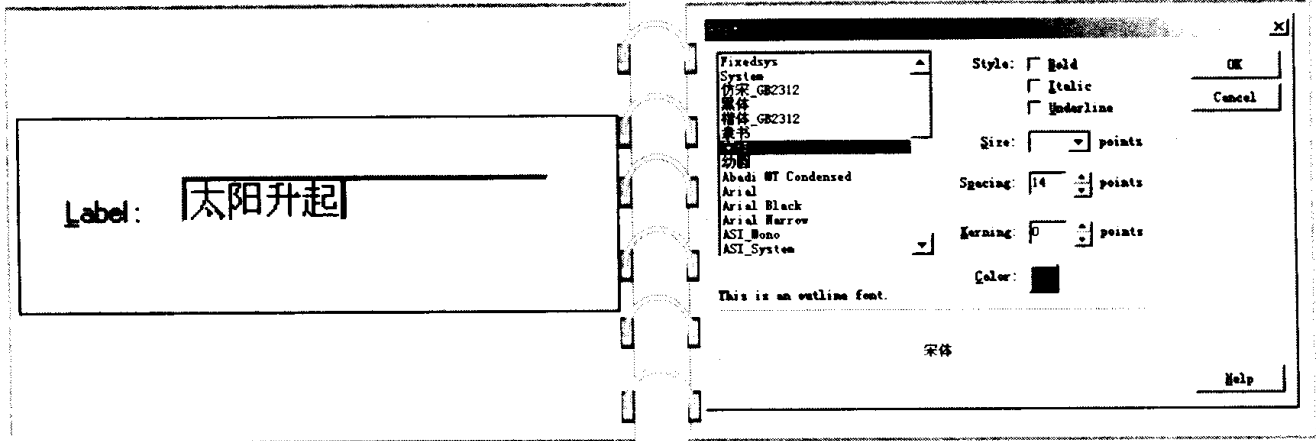
⑫选择 Brightness 单选框按钮，单击 Sort 按钮。将按照颜色的亮度重新排列调色板中所选中的颜色，如上图所示。

11. 自己定义一个按钮



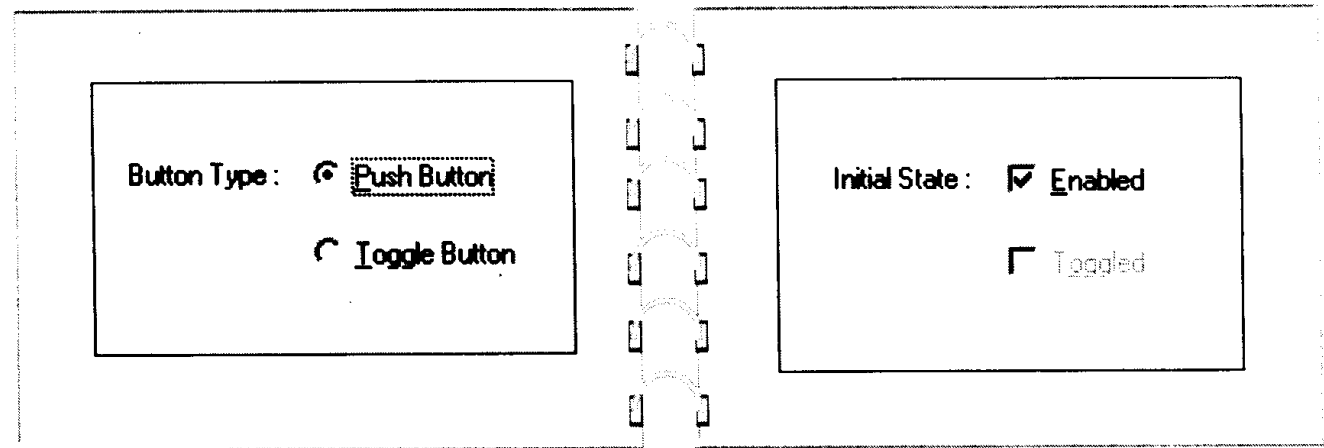
①按钮是交互的基本形式，在 Director 中创建自定义按钮是相当容易的。单击“Insert”菜单，选择“Control | Custom Button...”选项。

②这弹出如上图所示的自定义按钮属性对话框。在该对话框中包含两个选项卡：Settings 和 Bitmaps。



③在 Settings 选项卡中，可设置该按钮角色成员的基本属性。在 Label 文本框中输入按钮的标签“太阳升起”，即在按钮上显示的文字。

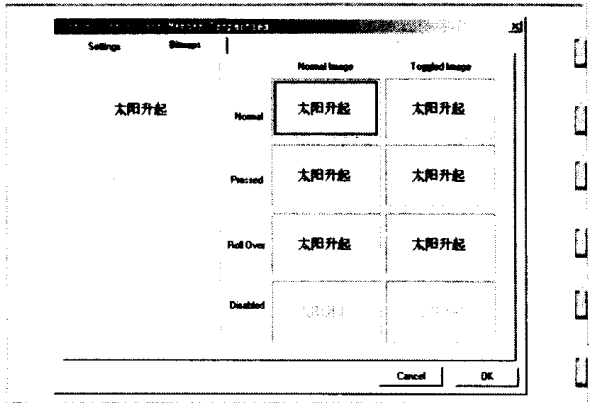
④可单击 Font 按钮，弹出如上图所示的字体属性对话框，选择宋体 14 号字，颜色为黑色。单击 OK 按钮确定。



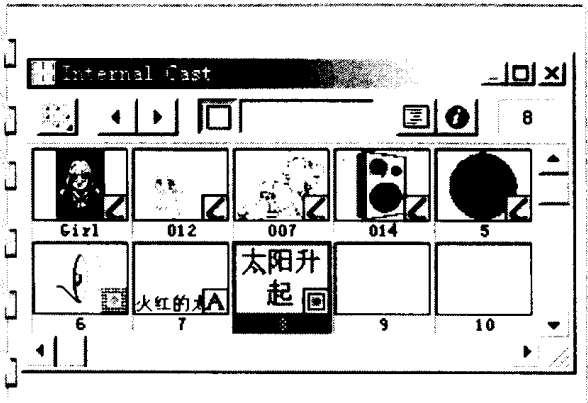
⑤设在 Button Type 项选择 Push button 单选框按钮，这是标准的 windows 按钮风格。

⑥在 Initial State 项选择 Enable 单选框按钮，表示该按钮的初始状态是激活的。

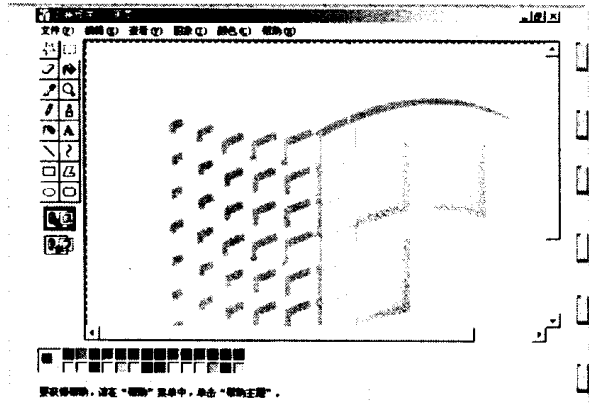
11. 自己定义一个按钮



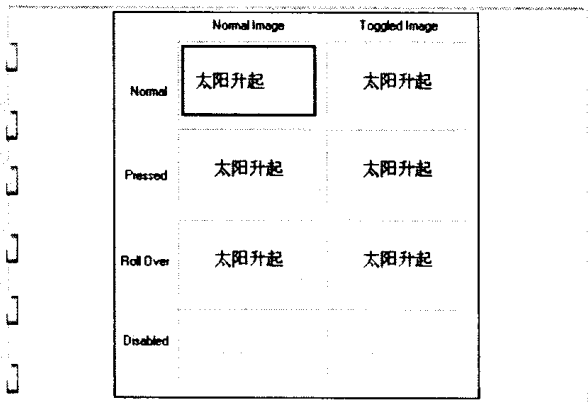
⑦ 再来看一下 Bitmaps 选项卡，如上图所示。再该选项卡右边的视图中显示出按钮角色在各种情况下的状态。



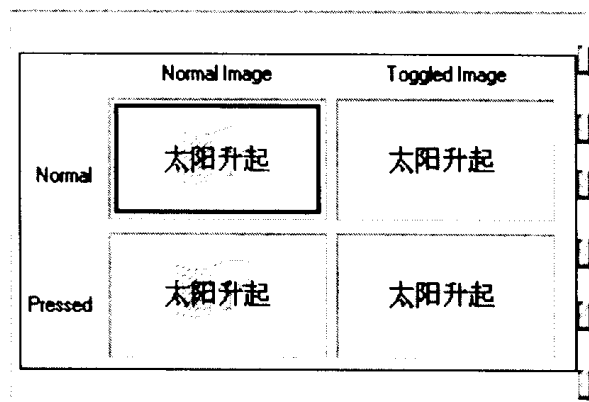
⑧ 单击 OK 按钮，创建这个按钮角色。发现 Cast 窗口中多了一个自定义按钮。



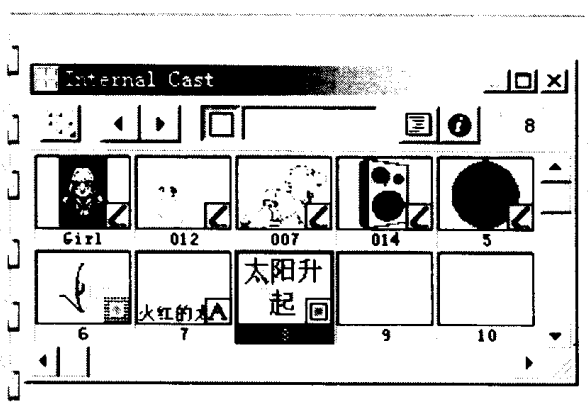
⑨ 这其实是一个最简单的自定义按钮。可以将这个按钮做得美观一些。打开 Windows 得画图工具，并打开安装程序.bmp。



⑩ 将该图复制到剪切板，然后在 Director 的 Cast 窗口中双击刚才创建的自定义按钮角色，并选择 Bitmaps 选项卡，如上图所示。

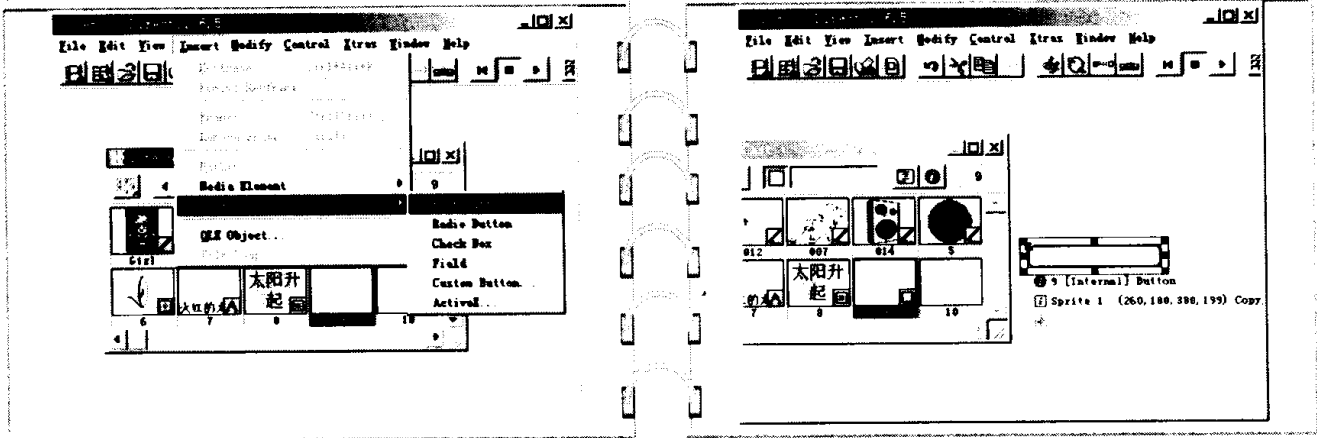


⑪ 选择“Nromal Image”下的“Normal”和“Pressed”，按 Ctrl+v 组合键，将剪切板中的 BMP 图粘贴下来。单击 OK 按钮。



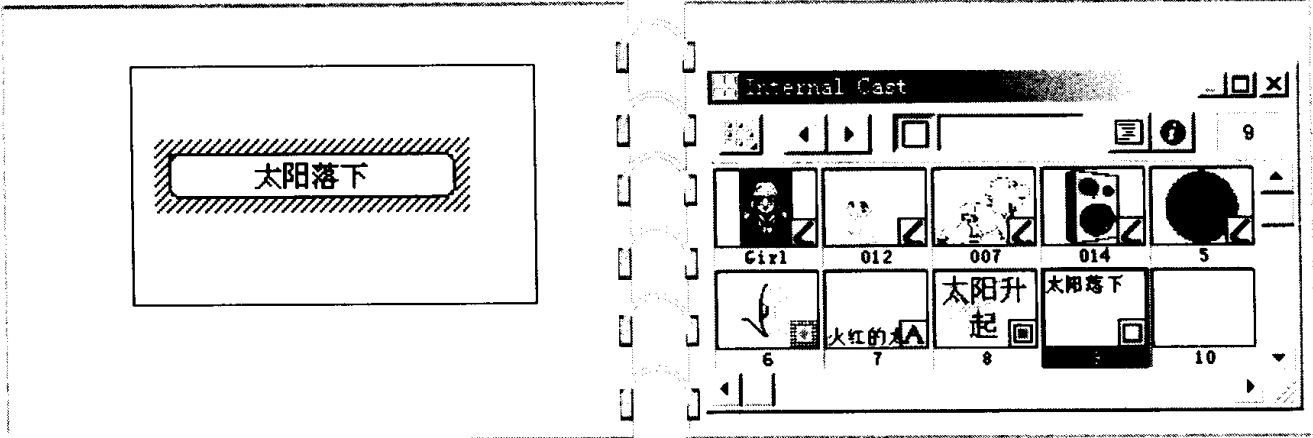
⑫ 在 Cast 窗口中的自定义按钮角色增加了一个图象背景，这要比原来美观一些。

12. 看一看标准按钮



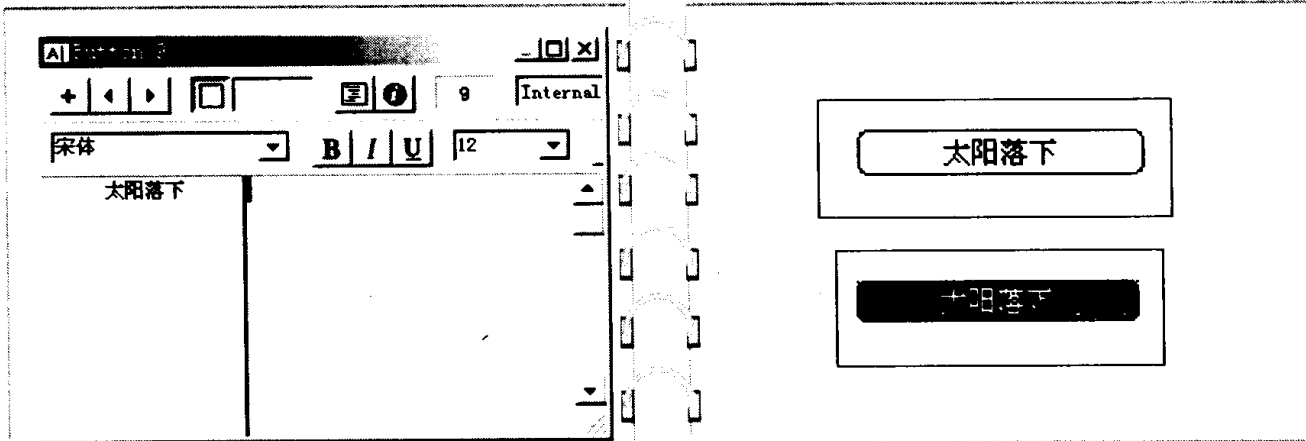
①如何插入一个 Director 内部的标准按钮呢？单击“Insert”菜单，选择“Control” | “Push button”选项，如上图所示。

②这时在 Director 的工作台上出现一个标有 [Internal] Button 的 Push 按钮。



③双击这个按钮，在该按钮的中部出现输入光标，可以输入该按钮上的显示文字，如输入“太阳落下”，如上图所示。

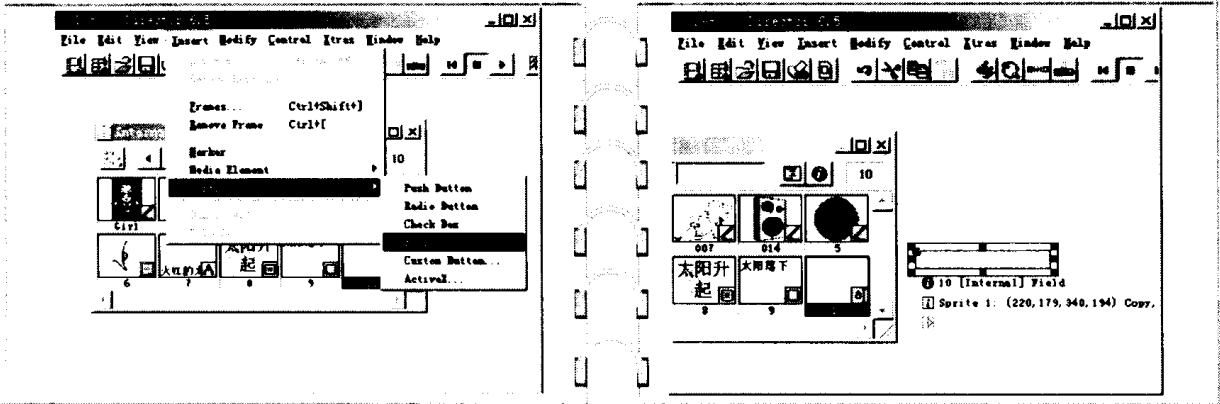
④同时，会发现在 Cast 窗口中也多了一个 Push 按钮角色成员。



⑤双击这个标准按钮角色。弹出如上图所示的按钮编辑对话框。在该对话框中，可以编辑修改按钮上的显示文字。

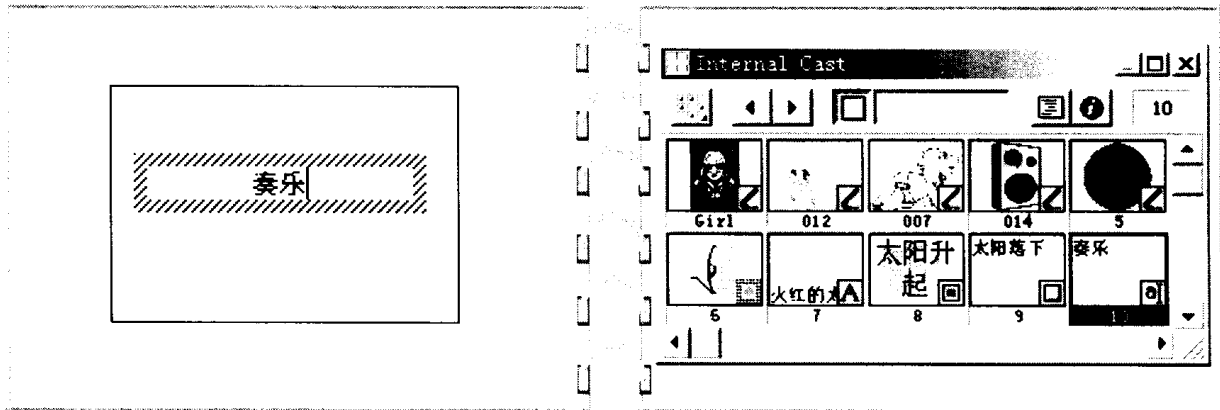
⑥上图所示的是该按钮按下和浮起的两种状态。可以看出这是具有 Mac（苹果机）风格的标准按钮，因为 Director 最初是为苹果机而设计的。

13. 插入一个响应域



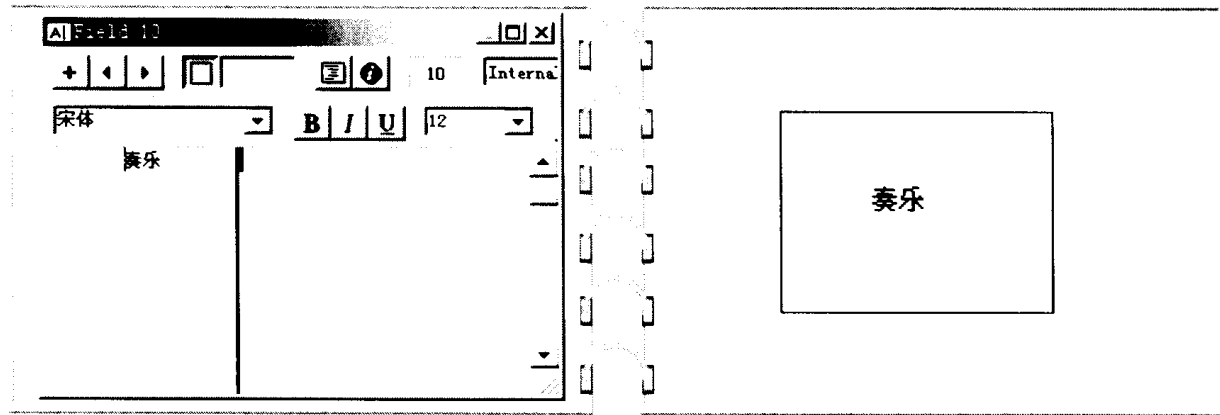
① 响应域也是交互的一种必要手段。单击 Insert 菜单，选择 Control Field 选项。

② 出现一个 [Internal]Field 对象，显示在工作台上，如上图所示。



③ 双击这个响应域，在该域的中部出现输入光标，可以输入该域上的显示文字，如输入“奏乐”，如上图所示。

④ 同时，会发现在 Cast 窗口中多了一个响应域角色成员。



⑤ 双击这个响应域角色。弹出如上图所示的域编辑对话框。在该对话框中，可以编辑修改响应域上的显示文字。

⑥ 响应域同按钮不同，它在运行时是没有轮廓显示的，它定义了一定范围的区域，当鼠标进入该区域或单击该区域才发生必要的响应。