

刘刀桂 孟繁晶 编著

看图速成

Director 8.0

（第2版）

清华大学出版社

（北京）

（DIY）

（DIY）

（DIY）

（DIY）

（DIY）

（北京）

1.56

6



清华大学出版社

<http://www.tup.tsinghua.edu.cn>



Director 8.0 看图速成

刘刀桂 孟繁晶 编著

清华大学出版社

(京)新登字 158 号

内 容 简 介

本书以图解的方式介绍了美国 Macromedia 公司最新推出的工业标准级多媒体制作软件 Director 8.0 的使用方法和操作技巧。该软件具有专业级 2D 动画制作能力, 高效的多媒体集成创作环境, 并且具有“创作一次, 随处播放”的特点。

全书共分 10 章, 分别介绍了 Director 8.0 的基础知识、有关概念和操作技巧, 具体内容包括: Director 8.0 的安装、挑选演员、演员表演、电影 DIY、图形技巧、动画基础、幕后工作、完成影片、Web 发行以及创作效果实例; 书后附录包括了快捷命令菜单、Director 8.0 的新增功能和 Lingo 语言简介。在行文方面, 语言流畅, 风格活泼; 在操作和使用上, 书中紧密结合实例讲解, 便于读者上机实践。

本书适合 Director 的初学者以及其他多媒体制作人员学习参考。

版权所有, 翻印必究。

本书封面贴有清华大学出版社激光防伪标签, 无标签者不得销售。

书 名: Director 8.0 看图速成

作 者: 刘刀桂 孟繁晶

出版者: 清华大学出版社(北京清华大学校内, 邮编 100084)

<http://www.tup.tsinghua.edu.cn>

印刷者: 清华大学印刷厂印刷

发行者: 新华书店总店北京发行所

开 本: 787×1092 1/16 印张: 14.75 字数: 358 千字

版 次: 2000 年 10 月第 1 版 2000 年 10 月第 1 次印刷

书 号: ISBN 7-302-00698-9/TP·237

印 数: 0001 ~ 6000

定 价: 21.00 元

前 言

Macromedia 公司是图形图像处理和多媒体制作领域著名的软件供应商和领导者。该公司出品的 Director 软件是最为著名的多媒体开发软件之一，该软件最近又有了新的版本，这就是备受业界关注、“集万千宠爱于一身”的 Director 8.0!经过十多年的发展，Director 日趋完善，更加符合当前多媒体开发要求，功能越来越强大，操作越来越简单，使用越来越方便；与以前版本相比，电影文件更小，运行更快，工作更好。

当今时代，由数码图像、环绕音响和动画特效组成的数字世界改变了和正在改变着我们的生活。这其中，多媒体的应用功不可没！毫不夸张地说，只要轻轻按一下按键或鼠标，无限的创意和想像就会“暴露无遗”，这其中，多媒体创作值得称赞！适应了这样的时代和发展需求，Director 8.0 横空出世，就注定要成为业界关注和追捧的对象！

Director 特有的“创作一次，随处播放”特点，以及多平台运行和上网发行等特性巩固了它在多媒体创作领域的领导地位。无论是 Web 站点的开发者、多媒体应用的艺术家的，还是图形图像的创作者或工程师，Director 8.0 所具有的强大功能都会成为他们的理想选择。使用 Director 8.0，不仅可以创作娱乐性和教育性的多媒体光盘，而且可以创建可视化的交互作品和 Web 网络站点。

Director 8.0 在原有的基础上又增加了许多新鲜特性和功能：“脸蛋”更漂亮，新增属性面板，界面简单明了；操作更方便，舞台可大可小，视角明察秋毫；功能更强大，Web 制作发行（新增 Publish 命令），上网“又快又好”。其他许多方面，例如多段式矢量图形编辑、剧组窗口视图显示、精灵锁定、链接外部脚本和增强的脚本功能等都有新的提高或创新。

我们在这本书中将 Director 比作导演，将图形、声音、文本、脚本和颜色等媒体元素都比作演员。这是一个生动形象的比喻，特别对初学者很容易接受和理解。这样，利用 Director 进行多媒体创作就相当于在 Director 这个大导演安排下让各种演员登台演出。

当然，要创作一部优秀的作品，首先要有一个独特的创意；其次，还要有一个好的创作工具；再者，还要作者灵活掌握工具，得心应手地运用。本书试图通过图文并茂、理论和实际相结合的图解方式，从最基础的知识开始讲述 Director 8.0 的应用与技巧，希望读者都能够在较短的时间内对 Director 8.0 这一先进的多媒体创作工具有一个比较好的理解和掌握。

为方便阅读和理解，本书穿插了大量“旁白”，有关内容说明如下：



涉及本软件的一些专有名词，并对其作出解释。

下面的“旁白”提示格式与“满嘴行话”相似，不再赘述。



旨在适当铺宽知识面。



技术发展小历史或作者使用经验谈。



与某知识点有关的相关资源，如 URL 等。



提醒某些操作时的注意事项。



对某些知识点做比较透彻的讲解。

在本书的写作过程中，我学习和生活圈子中的许多朋友都以这样或那样的方式提供了热情的帮助和支持，王少华、袁斌、陈丽敏、孙义鸿、周维、金子光、刘丽娜、马志强、顾凤林、罗江利、郑裕民、梅开、戴小兰、李咏、倪凯、莫少辉、孙兆新、姚锦文等参与了创作、录排、校对等的大量工作，在此表示感谢！

由于作者水平有限，加之时间仓促，错误和纰漏之处在所难免，衷心希望专家和读者朋友不吝赐教。谢谢！

作者 谨识

2000年8月 于怪味斋

目 录

第 1 章 由您导演这场戏：从零开始	1
1.1 我和“导演”有个约会：安装	2
1.2 界面基本组成元素：“家珍”逐个数	6
1.3 揭开“多媒体”的面纱：多+媒体	9
1.4 从看电影到拍电影：导演	12
第 2 章 挑选演员：招兵买马	15
2.1 Internal Cast 窗口：内部剧组大本营	16
2.2 External Cast 窗口：外部窗口大本营	23
2.3 剧组成员及其属性设置	28
2.4 剧组成员排序	35
2.5 剧组成员查找	37
2.6 从外部引入演员素材	38
第 3 章 演员表演：开辟战场	40
3.1 认识舞台：初次见面，请多关照	41
3.2 多变的家伙：精灵	45
3.3 打造帧的脾气：属性设置	62
3.4 装扮精灵：墨水效果	63
第 4 章 电影 DIY：自己组装	71
4.1 认识 Score 窗口	72
4.2 精灵通道	74
4.3 Score 窗口的应用工具	78
4.4 特殊效果通道	84
第 5 章 图形技巧：“我型我塑”	93
5.1 矢量图形与位图	94
5.2 矢量图形的创建与编辑	95
5.3 认识 Paint 窗口	102
5.4 Paint 窗口的绘图工具	108
5.5 Paint 窗口颜色和图案设置	114
5.6 Paint 窗口调色板	117

第 6 章 动画基础：苦练内功	120
6.1 动画技术概述	121
6.2 单步录制 (Step Recording)	122
6.3 实时录制 (Real-Time Recording)	128
6.4 关键帧录制 (Tweening)	133
6.5 洋葱皮 (Onion Skin)	142
6.6 从剧组到时间 (Cast to Time)	147
6.7 从空间到时间 (Space to Time)	149
第 7 章 幕后工作：熟用兵书	153
7.1 化妆打扮任您行——调色板	154
7.2 影片回放与剪辑	164
第 8 章 完成影片：大功告成	166
8.1 保存电影	167
8.2 输出电影	168
8.3 更新电影	170
8.4 生成放映机	174
8.5 打印电影	177
第 9 章 Web 发行：走向世界	179
9.1 “流”技术及其设置	180
9.2 创建 Shockwave 电影	182
9.3 Shockwave 电影网上行	184
第 10 章 创作效果实例：大展身手	189
10.1 神秘光照：黑暗中的寻找	190
10.2 太阳出来爬山坡	198
10.3 片头制作：Director 8.0 看图速成	209
附录 A Director 8.0 新特性：新鲜出炉	219
附录 B 菜单命令快捷键：路有捷径	223
附录 C Lingo 语言简介：步步高升	227

第1章

由您导演这场戏：从零开始



“您就是一位导演！”

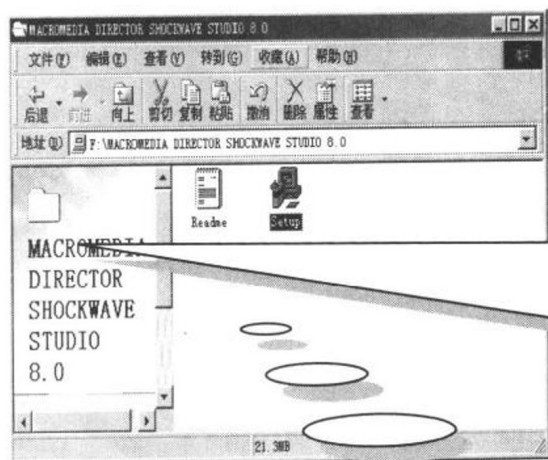
听到这句话您可能认为我有点疯了。是的，这是一个难以接受的事实。但等您学习完这本书之后您就会惊奇地发现您确实能够做到这一点。“导演”这一诱人的职业以前是苦于没有机会，现在一切都改变了，因为业界鼎鼎大名的 Macromedia 公司推出的多媒体制作软件 Director 8.0 能帮助您轻松实现这一梦想。朋友，还迟疑什么？！带着您的梦想跟着我一步一步前行吧，待您到达本书的“剧终”时，它就是一个现实了！

当然，为了这一“伟大”理想，您需要花费一点点时间哦！

本章提要

- Director 8.0 的安装
- 界面基本组成元素
- 多媒体的基本概念及多媒体技术
- 电影的基本原理
- 电影的基本制作流程

1.1 我和“导演”有个约会：安装



(1) 安装是使用应用软件能够在您的机器上运行所要做的第一步。把带有 Director 8.0 的光盘置于光驱中，找到 Director 8.0 所在目录，然后双击 Setup.exe 即可。

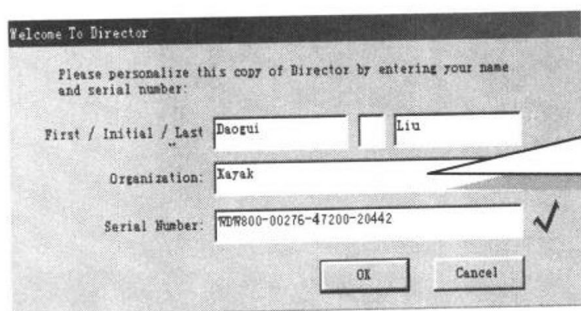
在接下来的安装步骤中系统会提示用户输入软件的系列号 (S/N: Serial Number)，“此地无银三百两”，等待用户开挖！



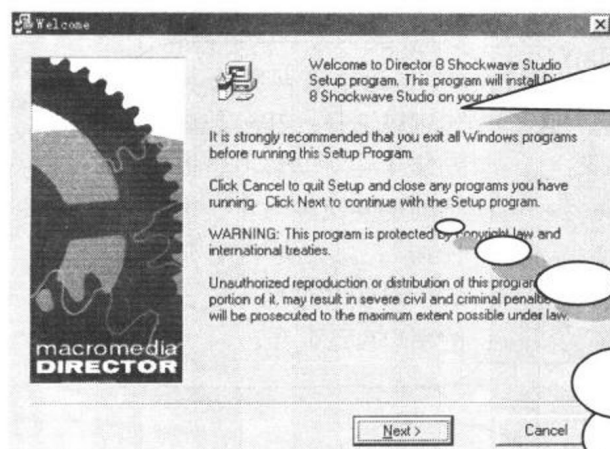
有此一说

序列号 S/N

一般情况下，用户所购买软件的包装盒上会标明有关软件的版本或系列号。有时候为保密起见，系列号会由软件供应商告诉您；但有时软件系列号也会在系统自带的文件中说明。

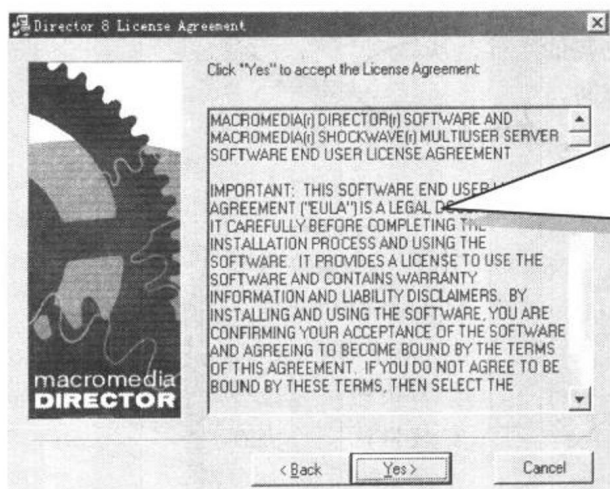


(2) 对应填入姓名、公司名和序列号。



注意：在安装(任何)软件之前，最好终止所有其他正在运行的程序；否则，可能发生一些意想不到的事情。

(3) 接下来的两步都非常简单，因为它根本不需要您做任何事情，只需单击 Next 或 Yes 按钮。

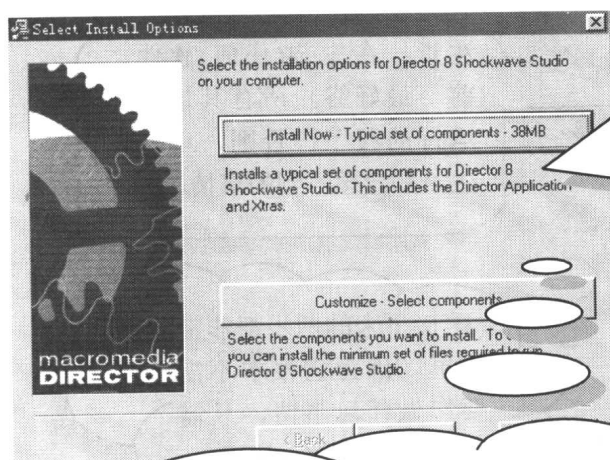


(4) 这里是有关本软件的一些许可协议说明，单击 Yes 按钮表示接受。



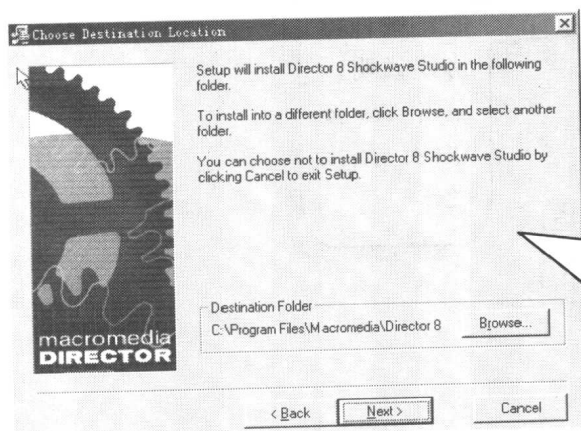
有此一说

谈到 Director，不得不提到美国的 Macromedia 公司，Director 以及另一个流行的多媒体制作软件 Authorware 都是该公司开发的产品。Macromedia 的前身是 Macromind，在与开发 Authorware 的那家公司合并后，就诞生了如今的 Macromedia 公司，从此 Authorware 也纳入了 Macromedia 公司的怀抱。Director 的开发始于 80 年代中期，那时还没有 Windows 操作系统，Director 最初只是为 Apple 公司的 Macintosh 电脑设计的软件。只不过那时还不叫 Director，叫做 Vedio Works。尽管 Vedio Works 与现在的 Director 8.0 相比功能很有限，但在当时 Macintosh 的图形用户接口环境下，赢得了很多用户的青睐。

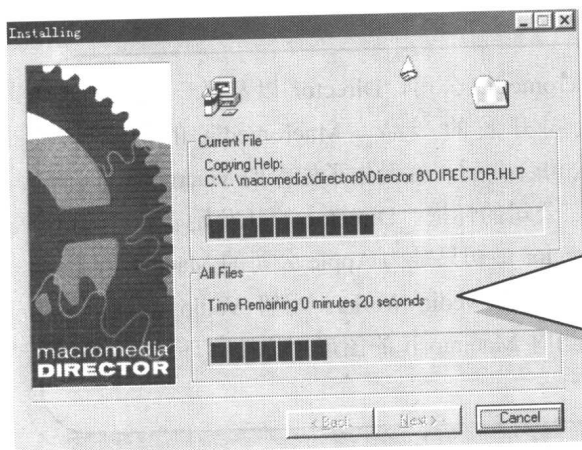


(5) 在这里有两种安装方式可以选择：其一是典型安装——对安装不是很熟悉的朋友比较适宜（推荐使用）；其二是自定义安装，对安装过程比较了解的用户可选此项。

自定义安装可以按照自己的需要选择哪些组件需要安装哪些组件不需要安装。这样，就可以只选择那些对运行软件必需的组件，从一定意义上说，能节省部分空间。



(6) 标明安装文件默认的路径和文件夹名，单击 **Browse**（浏览）按钮可以改变安装目标文件夹在硬盘上的位置。



(7) 接下来按照提示一步一步往下走，最后单击 **Finish**（完成）按钮即可。此图出现在安装文件的拷贝过程中。时间因各自机器配置的不同而略有差异。



安装完成后，运行该软件时的主界面如图所示。初看起来比较复杂，我们将在后面详细讲解。



触类旁通

有关安装

很多朋友在学电脑的过程中都非常害怕安装。其实，安装基本上大同小异，只要学会了一种软件的安装，其余的就都 OK 了。



一项注意

平台说明

本安装过程指的是 Windows 平台的安装情况。

硬件要求

当前机型的主流配置对应用 Director 已经绰绰有余，最好有声卡（最低 8 位声霸卡 SoundBlaster 或更好），显示器能上 256 色或更好。下面是推荐的一种配置：

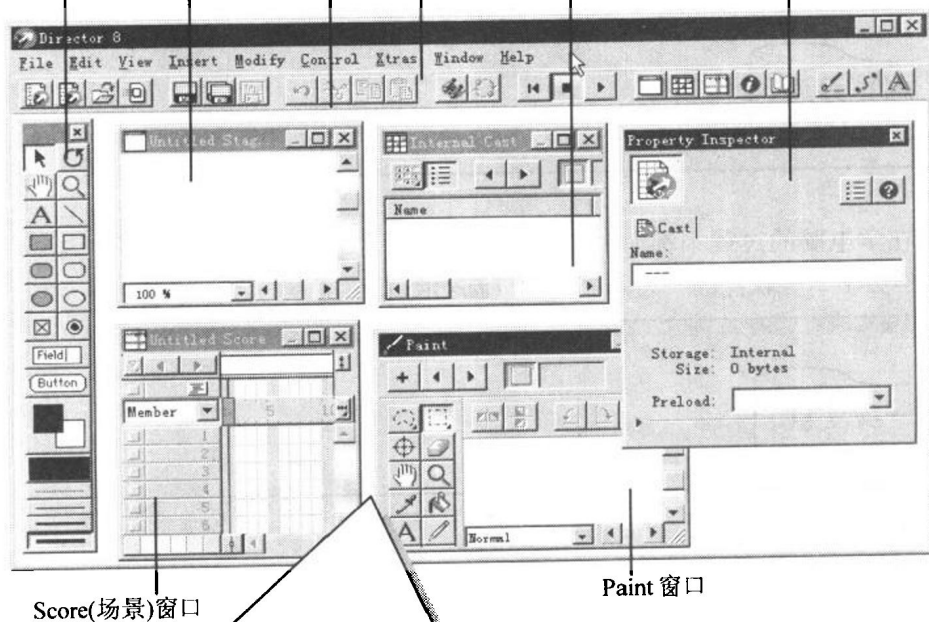
- 486/133 或更高，包括 Pentium 与 Pentium Pro
- Windows 95/98/2000，或 Windows NT 4.0
- 内存视操作系统而定，如 NT 4.0 便要求 64M 或更多
- 640×480 显示模式，256 色或更好
- 16 位声霸卡或更好

1.2 界面基本组成元素：“家珍”逐个数

为使读者一开始就对 Director 8.0 的“面孔”熟悉起来，我们不妨多看几眼，实际上她也是蛮有吸引力的。看起来虽然有点“乱”，但“乱”中藏着序，“乱”中含着美。

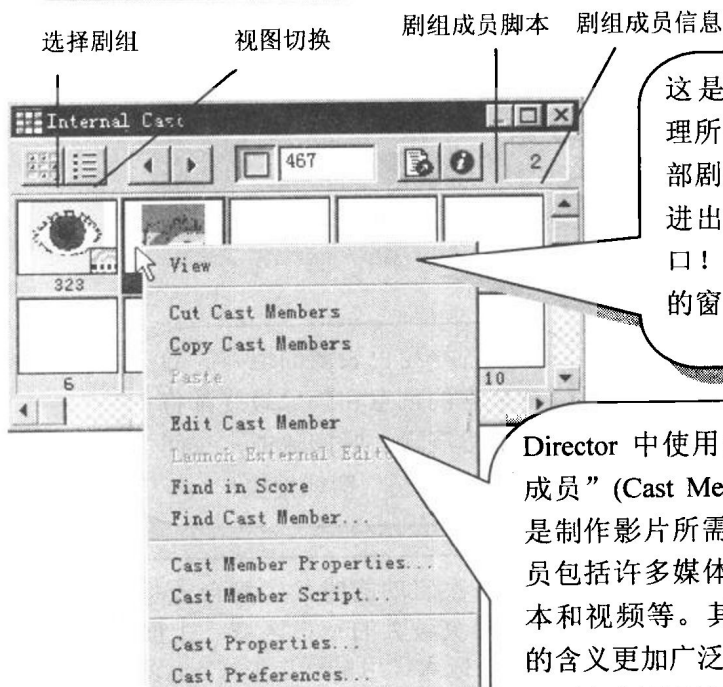
启动 Director 8.0 后，你看到的画面也许就是如下所示的样子。如果个别窗口不一样，读者也不要着急，后面会详细讲述。

工具面板 Stage(舞台)窗口 工具条 系统菜单 Cast (剧组)窗口 对象属性面板



上面这些窗口看起来“琳琅满目”，其实，仔细想一想还是有一定内在联系的。大家都知道，一部电影在上映（相当于在舞台上表演，在 Stage 窗口实现）之前肯定要“排演”，这里的排演在 Score(场景)窗口完成；表演的载体是演员，对演员的管理是在 Cast 窗口中完成的；演员化妆呈现不同的形象，这就涉及到精灵 (Sprite) 的概念。在现实生活中，演员是“找”来的，在 Director 中演员可以“找”（相当于引入剧组成员），但更多的时候是自己创建，这就要用到 Paint 窗口。

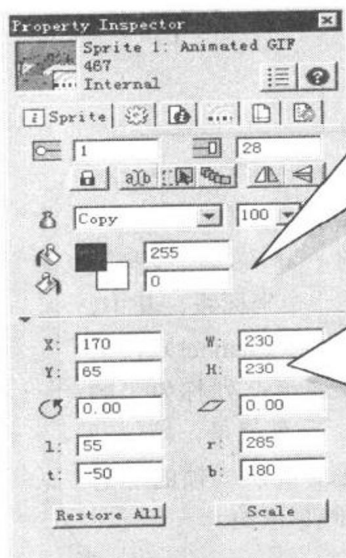
Cast (剧组) 窗口



这是导演 (Director) 管理所有“兵”的地方，全部剧组成员都从这里“进进出出”。这是对内的窗口！对外的窗口！！管理的窗口！！

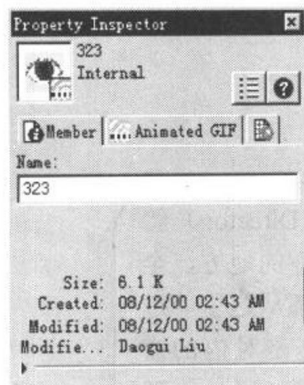
Director 中使用的所有元素都称为“剧组成员” (Cast Member)，而剧组 (Cast) 则是制作影片所需要的演员的总体。剧组成员包括许多媒体元素，如图像、声音、文本和视频等。其实，Director 中剧组成员的含义更加广泛，所有 Cast 窗口能够读取的对象都是剧组成员。对剧组成员的实际操作是通过在 Cast 窗口中单击鼠标右键，从弹出的快捷菜单中选择不同的菜单项来完成的。后面有一章专门讲述。

属性面板窗口

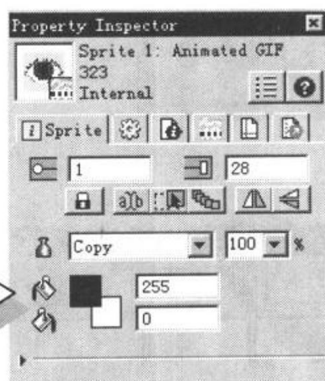


属性面板窗口是 Director 8.0 新增加的特性之一。在使用的方便性上较之前的版本有很大的改进。系统每推出一个新版本都有许多为用户着想的新功能增加，这是软件保持不竭生命力的重要原因之一。

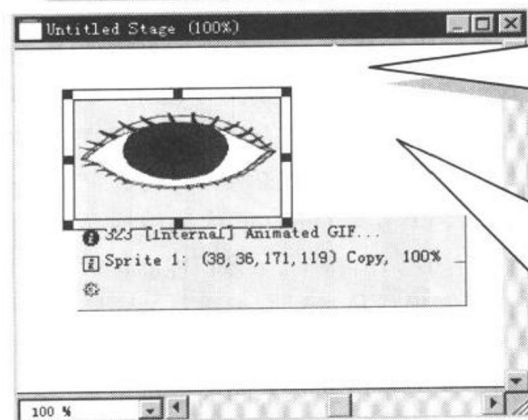
顾名思义，对象属性面板中显示和修改的是系统中对象的属性。系统根据当前活动的对象动态切换到与之对应的属性选项卡。举个例子来说，一个在 Cast 窗口中的演员（如编号为 323 的某演员）拖到舞台 Stage 窗口（此时演员称为“精灵”）后属性面板显示的则是精灵的有关属性，如下图所示。



演员到精灵的转变



Stage (舞台) 窗口

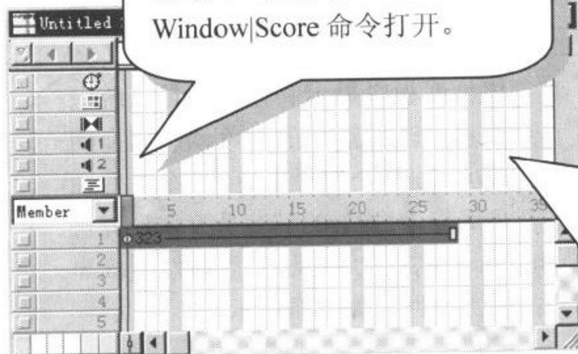


这是各种角色表演的地方。导演所有的创意和想象最终都将在这里展现。时间流逝，空间变换，“演员”熙熙攘攘！

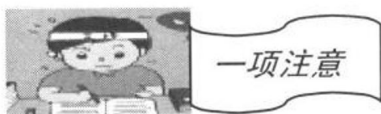
读者每次启动的时候，舞台就是屏幕上那块最大的空白区域。上面显示的是拖入（用鼠标选中 Cast 窗口中的剧组成员直接拖到舞台）演员——此时叫“精灵”后的景象。对舞台的具体操作请参考后面相关章节。

Score (场景) 窗口

场景窗口有时也称为总谱窗口或编排窗口。如果该窗口没有出现，请执行主菜单中的 Window|Score 命令打开。

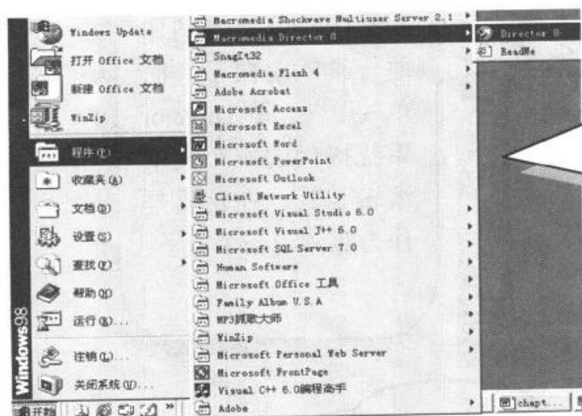


场景窗口中有许多格子单元，这些格子是由许多横线和竖线交叉形成的。其实，横线和竖线就构成了一个坐标系，其中，行称为“通道 (Channel)”，一行就是一个通道；列称为“帧 (Frame)”，一列就是一帧。动态的电影是由一帧一帧的静态画面连续放映形成的。



以上简要介绍了 Director 系统中主要用到的几个界面窗口，这里我们只是希望读者能对整个系统从总体上有一个基本的轮廓，所以仅仅对它们作了一些简明扼要的阐述。有些概念看不懂也没有关系，用不着深抠，后面有关章节会作详细的解释和说明。

1.3 揭开“多媒体”的面纱：多+媒体



启动

执行任务栏上的“开始” | “程序” | Macromedia Director 8 | Director 8 命令即可启动 Director 8.0。



启动欢迎画面

看见这幅画面时，Director 的大门已经向您敞开了。一个绚丽多彩的世界等着您去发现、探索和点缀及美化。



在计算机领域里，“媒体”这个词可以有两种不同的解释：一种是指用以存储信息的载体，如磁盘、光盘、磁带等存储介质；另一种是指各种信息的载体，如数字、声音、图像、文本、动画等。多媒体技术中的媒体指的是后一种定义。



读者朋友看到这个不太熟悉的界面时 不要太紧张，其实等到后面一讲就明白了。简单说，就是 Director 系统提供的一个文本编辑工具。在这里是作为媒体的一个例子

其实，不仅这幅图画是媒体，文字本身也是一种媒体，其他如声音、动画和视频图像等也是媒体的不同表现形式。



与“多媒体”有关的另外一个重要概念是交互性（Interactivity），简单说就是双向交流，它向用户提供了友好的人机界面、有效的控制手段和活泼的表现形式。