

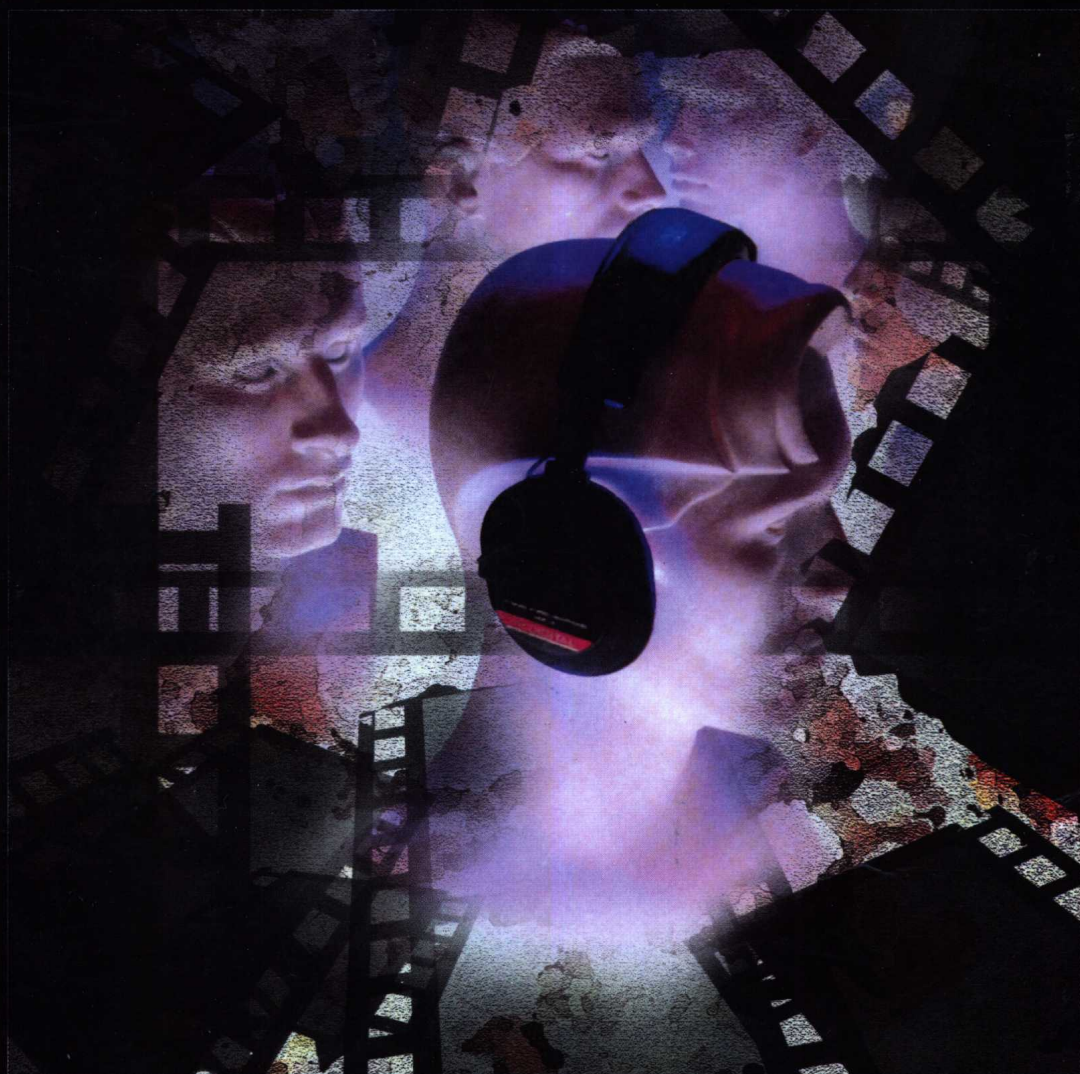
高等美术院校电脑美术系列教材

首都师大高等美术教育研究中心 主编

第四十四册 赵敬霞 裴士伦 编著

DIRECTOR MX 教程

UNIVERSITY TEXTBOOK SERIES ON COMPUTER AIDED ART DESIGN



北京希望电子出版社
Beijing Hope Electronic Press
www.bhp.com.cn

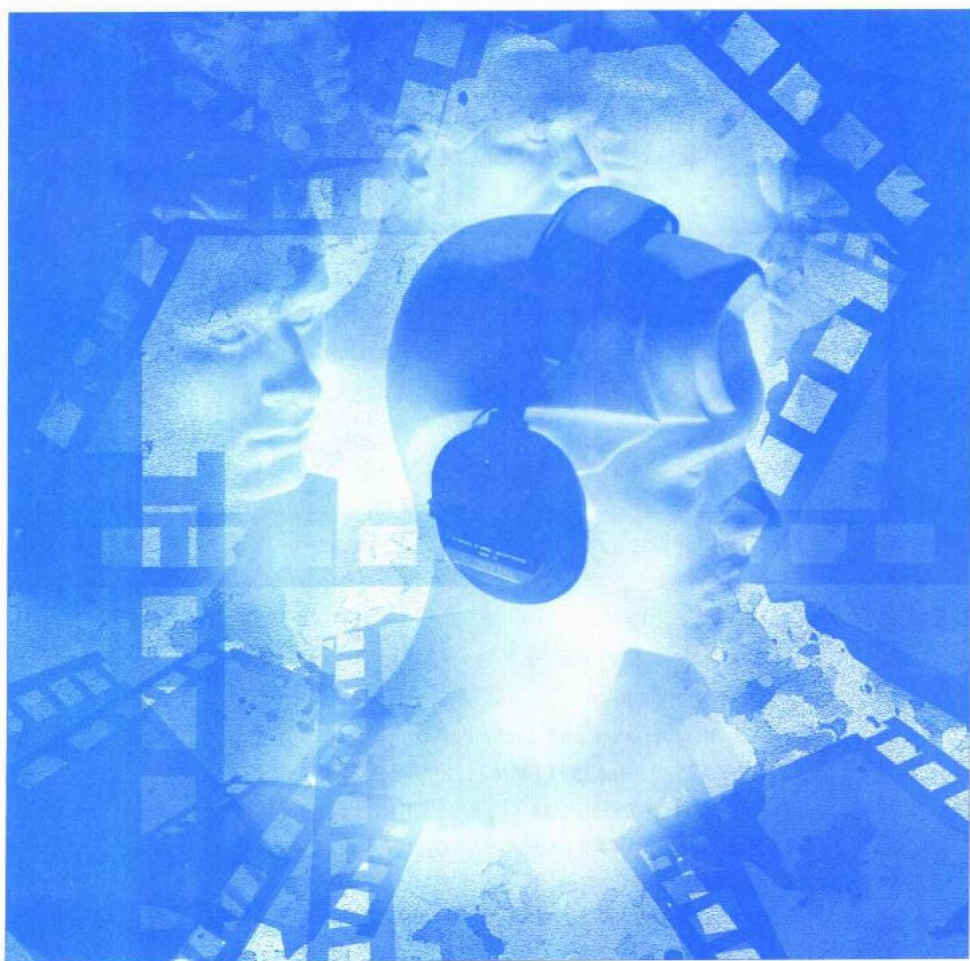
高等美术院校电脑美术系列教材

首都师大高等美术教育研究中心 主编

第四十四册 赵敬霞 裴士伦 编著

DIRECTOR MX 教程

UNIVERSITY TEXTBOOK SERIES ON COMPUTER AIDED ART DESIGN



北京希望电子出版社

Beijing Hope Electronic Press
www.bhp.com.cn

内 容 简 介

本教材是高等美术院校电脑美术系列教材之一。

Macromedia Director MX 是一个专业级的多媒体开发软件,它集图像、声音、视频等众多媒体格式为一体,同时配合功能强大的脚本语言 Lingo,可以非常轻松地实现多媒体交互电影动画地创建。

本书在结合大量实例的基础上,详细介绍了美国 Macromedia 公司开发的多媒体制作软件 Director MX 的使用方法和技巧,内容详实、语言通俗易懂。

全书共分十四章,第 1~7 章主要介绍 Director MX 中各个窗口以及各种媒体的使用方法和技巧,其中第 6 章在结合实例的基础上详细介绍了一些基本动画的制作方法和技巧,第 8~13 章介绍了 Director MX 中 Lingo 语言的使用、行为的控制、Xtra 的使用、3D 动画的制作以及声音和数字视频的使用等,在第 14 章中,为了使用户对本书前面的内容有一个总体的了解,介绍了一些特殊实例的制作和使用。

本书讲解详细、结构合理、内容丰富、语言通俗易懂,并配有大量的图例和综合应用实例,无论是对于 Director MX 的初、中级用户,还是对于 Director MX 的高级用户,都具有很高的参考价值,同时,本书还可作为各大、中专院校相关专业师生以及培训班学员的教材或教学参考书。

本版 CD 内容包括书中实例的源文件和相关素材。

系 列 书 名 : 高等美术院校电脑美术系列教材 第44册 Director MX教程

主 编 : 首都师大高等美术教育研究中心

北京海淀区西三环花园桥岭南路9号,首都师大南门西侧

电话: 010-68980471 传真: 010-68980475 邮编: 100037

网址: <http://www.art789.com> E-mail: art789@art789.com

文本著作者 : 赵敬霞 裴士伦

封面设计 : 首都师大高等美术教育研究中心平面教研室

责任编辑 : 于天文

CD 制作者 : 希望多媒体开发中心

CD 测试者 : 希望多媒体测试部

出版、发行者 : 北京希望电子出版社

地 址 : 北京市海淀区知春路甲63号卫星大厦三层 100080

网址: www.bhp.com.cn

E-mail: lwm@bhp.com.cn lilei@bhp.com.cn

电话: 010-62520290,62521724,62528991,62630301,62524940,62521921,82610344

(发行) 010-82675588-202 (门市) 010-82675588-501,82675588-201 (编辑部)

经 销 : 各地新华书店、软件连锁店

排 版 : 希望图书输出中心 陈国栋

CD 生产者 : 北京中新联光盘有限责任公司

文本印刷者 : 北京双青印刷厂

开本 / 规格 : 787毫米×1092毫米 1/16 31印张 704千字 彩插4页

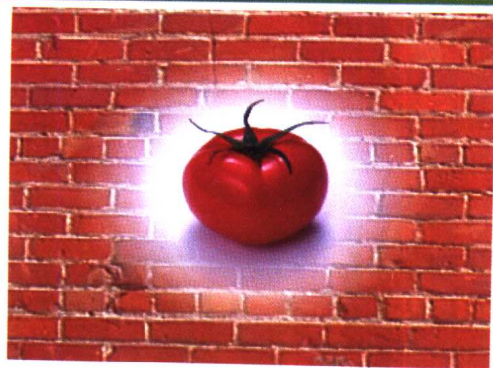
版次 / 印次 : 2003年5月第1版 2003年5月第1次印刷

印 数 : 0001~5000册

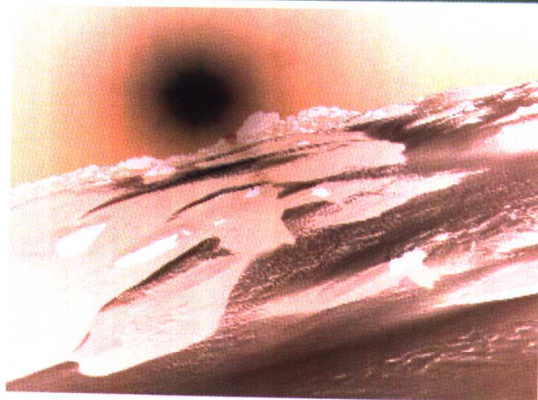
本 版 号 : ISBN 7-89498-143-5

定 价 : 42.00元 (本版CD)

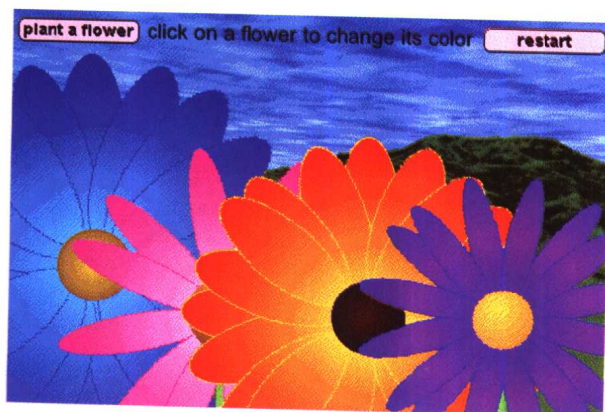
说明: 凡我社产品如有残缺,可执相关凭证与本社调换。



创建遮照效果



应用 Subtract 墨水后图片精灵的显示效果



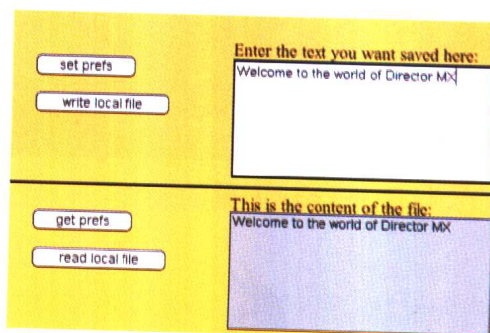
编写父脚本创建的动画效果



鲜花开放的效果



控制精灵在舞台上的显示效果



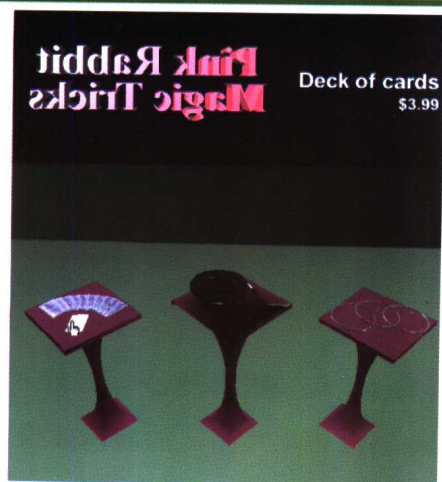
文本的控制



眨眼效果的实现



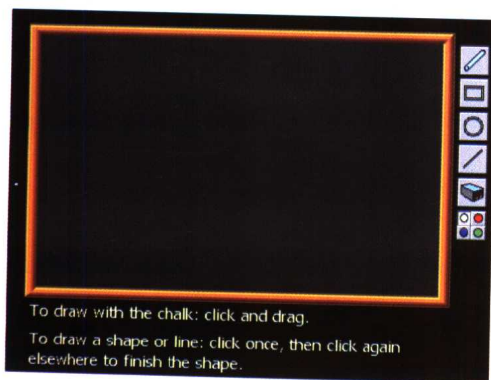
鸟儿飞行的效果



3D 动画效果



精灵墨水效果应用前后的图形显示效果



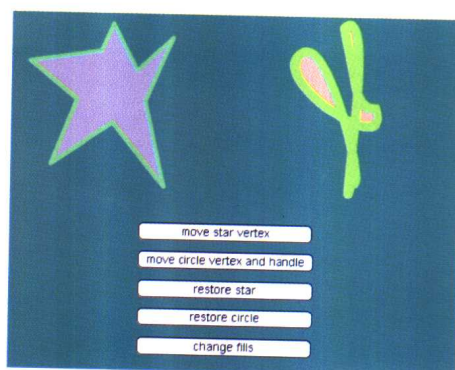
图形绘制工具的制作



Cover Up 过渡效果图



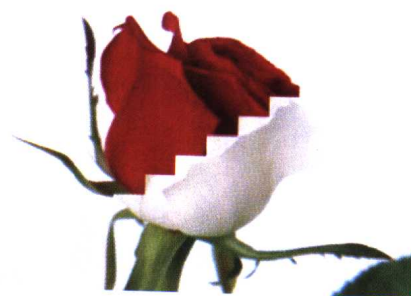
导航功能的实现



控制矢量图形的显示效果



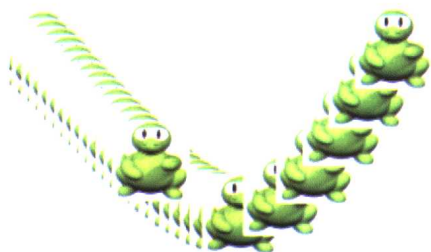
精灵旋转之后的不同显示效果



Strips on Left、Build Down 过渡效果图



使用 Paint 窗口中的铅笔工具绘制图形



精灵运动的动画效果



使用 Paint 窗口中的橡皮擦工具对图片进行擦除



Wipe Left 过渡效果图



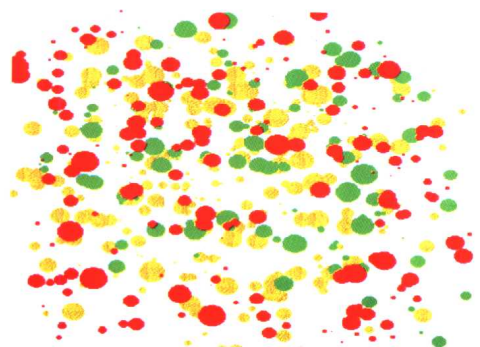
Push Down 过渡效果图



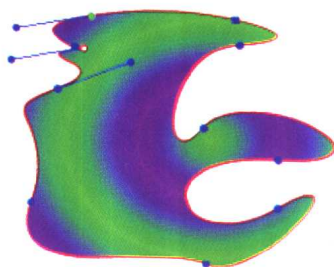
视频的裁剪效果

最孤独的时候
不会有谁来陪伴你
最伤心的时候
也没有人来呵护你
只有你自己
经历着一些必经的经历
只有靠自己
才能回答一些生命中的难题

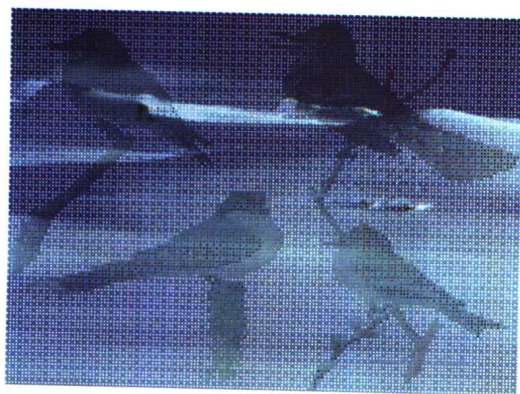
设置域演员的属性使其以不同的效果显示



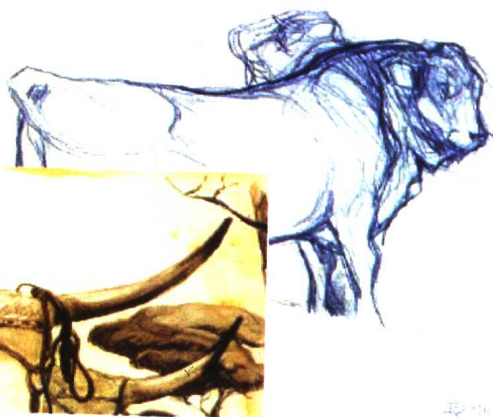
使用喷涂墨水功能制作出的效果图



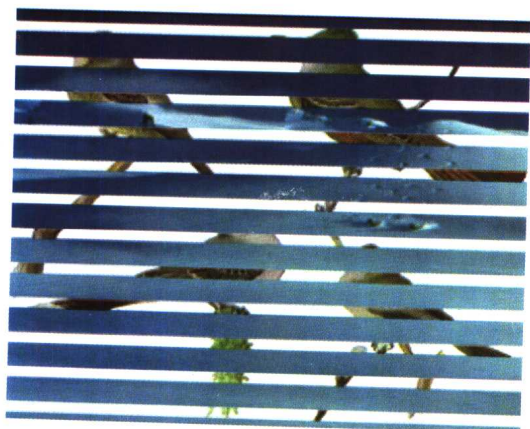
使用矢量图形窗口绘制矢量图形



Dissolve Patterns 过渡效果图



Reveal Down-Left 过渡效果图



Venetian Blinds 过渡效果图

高等美术院校电脑美术系列教材第 44 册编委会

主 编：贾彤福

副主编：张春晖

编 委：（按姓氏笔画为序）

刘哲英 李 磊 张春晖 周珂令 贾彤福

黄 刚 黄梅琪 罗 颖 赵敬霞 裴士伦

序

如果有人问道,预测21世纪,对人类社会产生巨大影响的是什么。那么,恐怕非电脑莫属。它的出现和发展,已大大改变了人类的社会生活,从物质到精神,从内容到形式。它已延伸到人类生活的各个领域和各个环节之中。以至人类不得不探讨“网上世界”与“现实世界”的关系了。有人说它是一所学校,其实,它比传统意义上的学校更具有影响力、诱惑力。

在计算机的应用方面,美术是与电脑最“有缘”的艺术门类,美术发展需要电脑,电脑也离不开美术。电脑不仅可以帮助美术进行设计,也可以进行艺术创作,从而介入美术的生产方式。电脑在社会上的应用,可以说是相当普遍。但对高等美术院校和高师美术专业来说,在教学中的作用和地位,还没有到位。它还没有形成一个“专业”,甚至于还不是一门独立的课程。它的教学内容、教学体系、教学手段等,还没有规范。教学还处于自发的状态。

由于我国中小学计算机没有普及,而且不会像发达国家,如美国那样,到2000年所有的中小学校电脑都连上国际互联网。中国的国情是人多经济落后,在全国马上普及电脑,还不可能。但是中国电脑应用的发展极不平衡,沿海发达地区的发展是飞速的,据说2000年上海就要把计算机列入中小学必修课。教育部即将制订面向21世纪中小学艺术课程标准,极有可能将电脑美术列入美术课的学习内容。可以说,电脑美术的教学离我们已很近了。俗话说:“未雨绸缪”。对中小学美术教师进行电脑美术教学能力的培养和培训迫在眉睫。此时,首都师范大学高等美术教育研究中心,拟成立电脑美术专业,并组织从事美术艺术设计、计算机图形图像处理、文艺理论研究的博士、硕士和富有电脑美术教学经验的专家,编写了一套适合美术教师所需要的电脑教材,此举是十分及时的。它对于今后在高等美术院校、高等师范院校美术系专业和中小学美术课开设电脑美术教学,将会起到十分重要的促进作用。此套教材,较全面、科学地介绍了电脑美术的知识和技能。从电脑教室的设置,到艺术设计理论,从程序操作到软件使用,形成了系统的教学体系,具有较高的教学指导价值。相信它会受到广大美术教育工作者的欢迎。尤其会受到高等美术院校和师范院校美术专业师生的欢迎。当然,在教材使用过程中,不断改进完善,使之更适应教学需要,还是诸同仁的共同任务。感谢首都师大高等美术教育研究中心所作的努力。

章瑞安

1999年5月4日于北京

前 言

随着电脑技术的发展，多媒体电影动画日益深入到我们的日常生活中，这不仅使得我们的日常生活更加丰富多彩，还使得众多的多媒体电影动画制作软件应运而生。在这些多媒体电影动画制作软件中，Macromedia Director可以说是其中的佼佼者，它是由美国Macromedia公司开发的一套多媒体制作软件，它以其简单易用、功能强大的特点，赢得了广大多媒体爱好者的喜爱，并被誉为“多媒体的导演巨匠”。

Director诞生于Macromedia公司的前身Macromind公司的时代，即大约在1985年。在这十几年的风风雨雨中，经过Macromedia公司的不断努力，Director的功能不断增强，其中最大的改进就是实现了Macintosh和Windows两者之间跨平台操作的功能，这就使得Director能够在众多的多媒体开发软件中备受青睐。特别是在Director的新版本（主要是Director 7.0以后的版本）中，Director对多媒体的基本元素（例如图形、图像、声音和视频等）的处理更加完善，因此，可以说Director这一多媒体制作软件从诞生以来就一直引领多媒体电影动画制作行业的潮流。迄今为止，Director的最新版本是MX版本，即Macromedia Director MX，通常称之为Director MX。

使用Macromedia Director MX，用户不需要进行任何编程就可以创作出适合于各种不同操作系统的多媒体电影动画产品，因此，当前大多数多媒体教学软件、计算机图书附带的多媒体光盘都是用Macromedia Director制作的。

Director MX与老版本的Director相比，运行速度更快、操作更加简单，并可以在多个不同的操作平台上使用。MX版本的Director在保留老版本Director核心功能的基础上，不仅对这些核心功能进行了优化，而且还增加了许多新的功能，例如可以在电影动画中使用由Macromedia Flash MX创建的文件、可以使用Director MX创建适合于残疾人欣赏的多媒体作品、可以重新定义已经存在的应用程序并使其符合国际接口标准、可以在多媒体电影动画中使用Macromedia的服务器技术、可以支持QuickTime 6并与Mac OS X操作系统相兼容等等。

总之，Director MX为用户提供了创作多媒体的非常全面的功能，使用Director MX，用户不仅可以创作和控制各种类型的多媒体文件（包括2D动画文件和3D动画文件等等），还可以任意地对所创作出的多媒体作品跨平台发布和播放。

在编写本书的时候，笔者考虑到Director MX这一软件功能的内在逻辑联系，采用由浅入深、循序渐进的方式；通过比较实用的操作指导和具有代表性的实例，让用户能够更加直观、迅速地了解并掌握Director MX的主要功能，并能在实际操作中熟练使用这一强大的多媒体电影动画制作软件。

全书共分14章，前面的7章主要介绍Director MX中各个窗口以及各种媒体的使用方法和技巧，其中第6章在结合大量实例的基础上详细介绍了一些基本动画的制作方法和技巧，第8章到第13章详细介绍了Director MX中Lingo语言的使用、行为的控制、Xtra的使用、3D动画的制作以及声音和数字视频的使用等等，在第14章中，为了使用户对本书前面的内容有一个总体的了解，介绍了一些特殊实例的制作和使用，可以说本章是本书的精华所在。

另外，在本书每章的最后一节都配有与本章内容相对应的思考与练习，以便于用户在学习完本书每一章的内容之后，能够通过这些思考与练习对本章的重点内容作一个全面的总结。

可以说，本书讲解详细、结构合理、内容丰富、语言通俗易懂，并配有大量的图例和综合应用实例，无论是对于Director MX的初、中级用户，还是对于Director MX的高级用户，都具有很高的参考价值，同时，本书还可作为各大、中专院校相关专业师生以及培训班学员的教材或教学参考书。

本书由赵敬霞、裴士伦执笔，参与本书编写工作的还有赵景亮、隋传宇、王大智、周剑、李志刚、翟江涛、袁远、邸丽清。

由于笔者水平所限，同时时间仓促，书中的纰漏之处在所难免，欢迎广大用户批评指正。

首都师大高等美术教育研究中心教材部
北京希望电子出版社

目 录

第1章 Director MX 介绍..... 1	2.9 管理 Director MX 的创作环境 34
1.1 Director 的发展简史..... 1	2.9.1 设置 Director MX 的缺省属性..... 34
1.2 了解 Director 的功能..... 2	2.9.2 设置 Internet 连接属性..... 36
1.3 Director MX 的新增特性..... 4	2.9.3 打印电影..... 37
1.4 Director MX 的系统需求..... 5	2.9.4 监控内存的使用..... 39
1.5 Director MX 的安装..... 5	2.10 使用 Xtra 插件扩展 Director 的功能..... 40
1.6 启动 Director MX..... 9	2.10.1 Xtra 的类型..... 40
1.7 本章小结..... 10	2.10.2 安装 Xtra..... 41
1.8 思考与练习..... 10	2.11 发布电影..... 42
第2章 Director MX 基础..... 11	2.12 Answers 面板..... 43
2.1 Director MX 工作区的简单介绍..... 11	2.13 创建第一个动画..... 43
2.1.1 舞台窗口..... 12	2.14 本章小结..... 46
2.1.2 剧本窗口..... 13	2.15 思考与练习..... 47
2.1.3 演员表窗口..... 14	第3章 演员和演员表..... 48
2.1.4 属性检查器..... 15	3.1 演员表介绍..... 48
2.1.5 设置舞台和电影的属性..... 16	3.1.1 演员表工具栏..... 50
2.1.6 增大或减小舞台窗口的 显示范围..... 18	3.1.2 演员表中演员信息的显示..... 53
2.1.7 关于精灵..... 18	3.2 设置演员表的属性..... 53
2.1.8 剧本窗口中的通道..... 19	3.3 创建新的演员表..... 54
2.1.9 打开和关闭通道..... 20	3.4 导入演员到演员表中..... 56
2.1.10 帧和播放头..... 20	3.5 查看并设置演员的属性..... 57
2.1.11 改变剧本窗口的显示..... 21	3.5.1 查看和设置多个演员 的公共属性..... 57
2.1.12 使用上下文菜单..... 22	3.5.2 查看和设置位图演员的属性..... 58
2.2 管理 Director MX 的工作区..... 23	3.6 启用外部编辑器..... 59
2.2.1 Director MX 中的窗口类型..... 23	3.6.1 设定外部编辑器..... 60
2.2.2 管理面板和面板组..... 23	3.6.2 启动外部编辑器..... 61
2.2.3 管理演员表..... 27	3.7 查找演员..... 63
2.2.4 使用 Option 菜单..... 29	3.7.1 在演员表中查找演员..... 63
2.3 使用多个剧本窗口..... 29	3.7.2 在剧本中查找演员..... 64
2.4 改变剧本窗口的设置..... 30	3.8 组织演员..... 64
2.5 使用标记..... 30	3.9 管理外部演员表..... 65
2.6 在剧本窗口中选择和编辑帧..... 32	3.9.1 创建外部演员表..... 66
2.7 使用 Lingo 加入交互功能..... 33	3.9.2 链接外部演员表..... 66
2.8 更新 Director 电影的版本..... 34	3.9.3 取消链接的外部演员表..... 67

3.9.4 保存电影和演员表	67	5.1.6 使用洋葱皮	132
3.10 本章小结	67	5.2 工具面板	135
3.11 思考与练习	68	5.3 Vector Shape 窗口	139
第4章 精 灵	69	5.3.1 绘制矢量图形	139
4.1 创建精灵	70	5.3.2 编辑矢量图形	143
4.2 改变精灵的属性	70	5.3.3 设置矢量图形的渐进属性	145
4.3 选择精灵	71	5.3.4 设置矢量图形的属性	146
4.4 显示和编辑精灵	74	5.4 Text 窗口	147
4.4.1 改变精灵在舞台上的排列顺序	74	5.4.1 Text 窗口工具栏	147
4.4.2 显示和编辑精灵的属性	74	5.4.2 Text 窗口标尺	148
4.4.3 改变精灵的外观	83	5.4.3 文本的宽度	149
4.5 精灵的锁定和解锁	88	5.4.4 使用 Font 对话框	149
4.5.1 锁定精灵	89	5.4.5 使用 Paragraph 对话框	150
4.5.2 解锁精灵	90	5.4.6 设置文本演员的属性	150
4.6 定位精灵	90	5.5 Field 窗口	151
4.6.1 以人眼为标准在舞台上		5.6 文本检查器	153
定位精灵	91	5.7 本章小结	153
4.6.2 使用属性检查器来定位精灵	91	5.8 思考与练习	154
4.6.3 使用 Tweak 窗口定位精灵	91	第6章 创建动画	155
4.6.4 使用栅格或基准线定位精灵	92	6.1 动画技术概述	155
4.6.5 使用 Align 窗口定位精灵	95	6.2 Tweening 动画	156
4.6.6 使用 Lingo 定位精灵	96	6.2.1 Tweening 精灵路径的动画	156
4.6.7 改变精灵在舞台上的显示时间	96	6.2.2 加速和减速精灵的动画	158
4.6.8 改变精灵在舞台上的持续时间	97	6.2.3 Tweening 精灵其他属性的动画	160
4.6.9 分割和连接精灵	98	6.3 变换精灵演员的动画	163
4.7 精灵的墨水效果	99	6.4 编辑精灵帧	164
4.7.1 精灵墨水效果的定义	100	6.5 Frame-by-Frame 动画	164
4.7.2 使用 Mask 墨水创建透明效果	104	6.6 Cast to Time 动画	166
4.7.3 使用 Darken 墨水和 Lighten		6.7 Space to Time 动画	167
墨水	106	6.8 胶片环动画	169
4.8 本章小结	106	6.8.1 创建胶片环	169
4.9 思考与练习	107	6.8.2 设置胶片环的属性	171
第5章 媒体创作工具	108	6.9 单步录制动画	172
5.1 Paint 窗口	108	6.10 实时录制动画	174
5.1.1 设置 Paint 窗口	109	6.11 Paste Relative 动画	176
5.1.2 铅垂工具栏	110	6.12 Lingo 动画初步	177
5.1.3 水平工具栏	127	6.12.1 控制精灵的位置	177
5.1.4 使用标尺	130	6.12.2 控制精灵演员	178
5.1.5 墨水效果	130	6.13 特效通道的使用	179

6.13.1 速度通道	180	8.1.1 Lingo 的主要功能	229
6.13.2 调色板通道	181	8.1.2 脚本的类型	230
6.13.3 过渡通道	182	8.1.3 脚本的执行方式	231
6.13.4 声音通道	186	8.1.4 编写和调试脚本	231
6.13.5 脚本通道	187	8.1.5 有关脚本的简单操作	231
6.14 本章小结	187	8.1.6 设置脚本窗口	234
6.15 思考与练习	188	8.2 Lingo 的简单应用实例	235
第 7 章 管理和发布电影	189	8.3 Lingo 常用术语	237
7.1 管理内存	189	8.4 Lingo 语法	238
7.1.1 Director 中媒体卸载方式	189	8.5 编写 Lingo 命令	240
7.1.2 载入或卸载单个的演员	190	8.5.1 多词句法结构	240
7.1.3 预载入数字视频	191	8.5.2 点句法	240
7.2 管理和测试 Director 电影	191	8.5.3 使用消息确定事件	241
7.2.1 管理 Director 电影	192	8.5.4 自定义消息	242
7.2.2 测试电影以避免问题的发生	193	8.5.5 电影中消息的顺序	243
7.3 打包并发布电影	194	8.6 使用处理程序	244
7.3.1 在浏览器中预览电影	195	8.6.1 使用参数传送数值	244
7.3.2 关于 Xtra 插件	196	8.6.2 从处理程序返回结果	245
7.3.3 管理电影中的 Xtra 插件	197	8.6.3 设定处理程序的位置	245
7.3.4 发布电影的格式	198	8.6.4 设定处理程序接收消息的时间	245
7.3.5 创建 Shockwave 电影	200	8.7 使用列表	246
7.3.6 创建放映机	209	8.7.1 创建线性列表	246
7.3.7 更新电影	213	8.7.2 创建属性列表	246
7.3.8 输出数字视频或位图系列	215	8.7.3 设置并获取列表中的元素	247
7.3.9 设置 QuickTime 选项	217	8.7.4 检查列表中的元素	247
7.3.10 组织电影文件	219	8.7.5 添加和删除列表元素	248
7.3.11 Shockwave 电影创作实例	220	8.7.6 复制和排列列表	249
7.4 使用 Shockwave Player	222	8.7.7 变量	250
7.4.1 流式传输电影	222	8.8 使用运算符	253
7.4.2 网络操作	223	8.9 控制脚本流程	255
7.4.3 设置电影的播放属性	223	8.9.1 If 语句	255
7.4.4 设置 Shockwave 的播放属性	224	8.9.2 Case 语句	257
7.4.5 用剧本和行为设置流式传输	225	8.9.3 Repeat 循环语句	258
7.4.6 测试电影	226	8.10 使用脚本窗口	260
7.4.7 关于下载速度	226	8.10.1 插入常用的 Lingo 命令	260
7.5 本章小结	227	8.10.2 输入和编辑脚本	261
7.6 思考与练习	228	8.10.3 查找处理程序和文本	262
第 8 章 Lingo 基础	229	8.11 使用链接脚本	263
8.1 脚本基础	229	8.12 父脚本和子对象	265

8.12.1	术语对应	265	10.1.2	使用 Shockwave 3D 窗口	311
8.12.2	父脚本和子对象	265	10.1.3	使用 3D 演员的属性检查器	312
8.12.3	父脚本的创建	266	10.1.4	选择渲染方式	313
8.12.4	子对象的创建和删除	268	10.1.5	消除 3D 演员的锯齿效应	314
8.12.5	使用 scriptInstanceList 和 actorList	270	10.2	3D 文本	316
8.12.6	父脚本应用实例	271	10.2.1	创建 3D 文本	316
8.13	调试脚本	278	10.2.2	修改 3D 文本	316
8.13.1	好的编程习惯	278	10.2.3	Lingo 和 3D 文本	317
8.13.2	调试基础	279	10.3	3D 行为	319
8.13.3	使用 Message 窗口	280	10.3.1	3D 行为类型	319
8.13.4	高级调试	284	10.3.2	使用 3D 行为库	319
8.13.5	使用 Object Inspector	284	10.3.3	使用 3D 行为	322
8.13.6	使用 Debugger 窗口	286	10.4	3D 动画实例	323
8.13.7	使用 Script 窗口	290	10.4.1	准备素材	323
8.14	本章小结	291	10.4.2	初步设置舞台和剧本	324
8.15	思考与练习	292	10.4.3	创建 3D 文本	326
第 9 章	使用行为	293	10.4.4	使用照相机	329
9.1	行为的附着	293	10.4.5	设置变换的光标	335
9.1.1	为精灵或帧附着行为	294	10.4.6	使用 3D 行为导航	336
9.1.2	使用行为检查器附着行为	295	10.4.7	播放整部电影	338
9.1.3	改变行为的参数	296	10.5	本章小结	338
9.1.4	改变行为的顺序	297	10.6	思考与练习	339
9.1.5	查看行为的描述信息	297	第 11 章	使用 Xtra	340
9.2	创建和修改行为	298	11.1	关于 Xtra	340
9.2.1	创建和修改行为	298	11.2	使用 Flash 电影演员	341
9.2.2	行为检查器中的事件和操作	300	11.3	使用 ActiveX 控件	344
9.2.3	用 Lingo 编写行为	301	11.4	使用动画 GIF	346
9.2.4	自定义行为实例	305	11.5	使用 PowerPoint 文档	348
9.3	发送消息给精灵	307	11.6	创建动画光标	350
9.3.1	发送消息给一个精灵	307	11.7	使用 Auto Distort	353
9.3.2	发送消息给所有的精灵	307	11.8	使用 Photoshop 滤镜	355
9.3.3	发送消息给指定的行为	308	11.9	本章小结	357
9.4	使用脚本的继承性	308	11.10	思考与练习	358
9.5	本章小结	309	第 12 章	Lingo 应用	359
9.6	思考与练习	309	12.1	窗口电影	359
第 10 章	3D 动画基础	310	12.1.1	创建窗口电影	359
10.1	3D 演员	310	12.1.2	打开和关闭窗口电影	361
10.1.1	导入 3D 演员	310	12.1.3	设置窗口电影	362
			12.1.4	窗口电影之间的信息交互	366

12.2 利用 Lingo 实现导航.....	368	13.4.3 转换 WAV 声音为 Shockwave 声音.....	398
12.2.1 常用导航命令	368	13.4.4 链接 Shockwave 音频或 Mp3 ...	400
12.2.2 导航创作实例	369	13.4.5 媒体的同步	401
12.3 使用 Lingo 控制精灵.....	372	13.5 数字视频.....	402
12.3.1 精灵在舞台上的位置	372	13.5.1 导入数字视频.....	403
12.3.2 精灵的可移动性	373	13.5.2 使用视频窗口	403
12.3.3 精灵的可见性	374	13.5.3 设置数字视频演员的属性	404
12.3.4 精灵的旋转	374	13.5.4 在剧本中控制数字视频	406
12.3.5 精灵的移动范围	374	13.5.5 修剪数字视频.....	407
12.3.6 滚动条创作实例	376	13.6 使用 RealMedia	408
12.4 使用 Lingo 创建和控制菜单.....	377	13.6.1 创建 RealMedia 演员.....	408
12.4.1 创建菜单基础知识	377	13.6.2 设置 RealMedia 演员的属性.....	409
12.4.2 创建菜单实例	379	13.6.3 发布带有 RealMedia 的 Shockwave 电影.....	409
12.4.3 利用菜单打开对话框	380	13.7 本章小结.....	410
12.4.4 其他常用的菜单命令	382	13.8 思考与练习.....	410
12.5 本章小结	385	第 14 章 多媒体制作实例.....	411
12.6 思考与练习	385	14.1 Director Basics 动画	411
第 13 章 声音和数字视频	386	14.1.1 创建第一个场景	411
13.1 声音的基础知识	386	14.1.2 创建第二个场景	412
13.1.1 声音的格式	386	14.2 扭曲位图.....	416
13.1.2 声音的频率	387	14.3 QuickTime 视频控制.....	419
13.1.3 声音的位深	388	14.4 矢量图形动画	421
13.2 内部声音和链接声音	388	14.5 文本控制动画.....	427
13.3 声音的设置和控制	389	14.6 文本文件的读写	433
13.3.1 设置声音演员的属性	389	14.7 蜜蜂采蜜.....	439
13.3.2 在剧本中控制声音	390	14.8 本章小结.....	445
13.3.3 使用 Lingo 播放声音.....	391	14.9 思考与练习.....	446
13.4 Shockwave 音频.....	397	附录 1 常用快捷键.....	447
13.4.1 Shockwave 音频的压缩质量	397	附录 2 常用 Lingo 命令	452
13.4.2 使用 Shockwave 音频压缩 内部声音.....	397		

第 1 章 Director MX 介绍

本章重点

- Director 的发展简史
- Director MX 的功能以及新增功能介绍
- Director MX 的系统需求
- Director MX 的安装
- Director MX 的启动

Director MX 是当今世界上最流行的交互式多媒体制作软件,使用 Director MX,不仅可以制作 2D 动画,还可以制作 3D 动画,并且,Director MX 具有易学、易用的特点,正是基于这些原因,Director MX 才得以从众多的多媒体制作软件当中脱颖而出,成为当今多媒体市场的主流。

1.1 Director 的发展简史

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

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 软件的公司从而正式更名为 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,该版本的推出使 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,此重大举措使 Director 在因特网上应用成为可能。1997 年,6.0 版本的 Director 面世,使 Director 的网络功能更加完善。