

ET
PUBLISHING

今日电子

美国IDG“宝典”丛书

Director 8 and Lingo Bible

丛书
累计印数
35万册

100%

内容丰富、权威

迅速掌握最新版
Director及其脚本语
言

制作应用于Internet
的功能强大的多媒体
系统

使用专家技巧和快捷
方式有效地管理程序



[美] John R. Nyquist, Robert Martin 著 王 仑 李 明 等译
韩志耘 审校

Director 8 与 Lingo 宝典

光盘包含Fireworks

的试用版、QuickTime

以及包含可实际应用的例子

IDG
BOOKS
WORLDWIDE



电子工业出版社

Publishing House of Electronics Industry
URL: <http://www.phei.com.cn>

美国 IDG “宝典” 丛书

Director 8 与 Lingo 宝典

Director 8 and Lingo Bible

[美] John R. Nyquist, Robert Martin 著

王 仑 李 明 等译

韩志耘 审校

电子工业出版社

Publishing House of Electronics Industry

北京 · BEIJING

内 容 简 介

Micromedia Director 是当今最流行的多媒体创作工具之一。用户不需要掌握高深的理论即可制作出图、文、声、动画等并茂的多媒体影片,另外,Director 还提供了强大的脚本语言 Lingo,使用户能够创建复杂的交互式应用程序。Director 8 新增了许多特性、内置的行为以及基于 Web 的媒体支持能力,为多媒体应用程序在 Internet 上的广泛应用提供了帮助。

本书是关于最新版 Director 的综合性指南,是美国 IDG 公司“宝典”系列丛书的力作之一,详尽而全面地讲解了 Director 8 的方方面面,全书分为 5 个部分,共 26 章和 4 个附录,分别介绍了 Director 的基础知识、综合运用、Lingo 语言、该语言在各方面的灵活使用以及疑难解答。附录中包括 Director 8 在 PC 机和 Mac 机上的安装指导以及一些总结性的列表。本书所附光盘上有完整的示例以及一些共享软件,详细内容见附录 D。

本书既适合初涉多媒体创作领域的读者作为指导书籍,也适合已有一定创作经验的人作为 Director 8 的参考工具,汲取经验和技巧。



Director 8 and Lingo Bible

by John R. Nyquist, Robert Martin

Copyright ©2001 by Publishing House of Electronics Industry. Original English language edition copyright ©2000 by IDG Books Worldwide, Inc. All rights reserved including the right of reproduction in whole or in part in any form. This edition published by arrangement with the original publisher, IDG Books Worldwide, Inc., Foster City, California, USA.

本书中文简体专有翻译出版版权由美国 IDG Books Worldwide, Inc. 公司授予电子工业出版社及其所属今日电子杂志社。未经许可,不得以任何手段和形式复制或抄袭本书内容。该专有出版版权受法律保护,侵权必究。

图书在版编目(CIP)数据

Director 8 与 Lingo 宝典 / (美) 尼奎斯特 (Nyquist, J.R.) 著; 王仑 等译.

—北京: 电子工业出版社, 2001.3

(美国 IDG “宝典”丛书)

书名原文: Director 8 and Lingo Bible

ISBN 7-5053-6565-7

I. D... II. ①尼... ②王... 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 12150 号

丛 书 名: 美国 IDG “宝典”丛书

书 名: Director 8 与 Lingo 宝典

著 者: [美] John R. Nyquist, Robert Martin

译 者: 王 仑 李 明 等

审 校 者: 韩志耘

责任编辑: 李秦华

特约编辑: 王凤琴

印 刷 者: 北京东光印刷厂

出版发行: 电子工业出版社 URL: <http://www.phei.com.cn>

北京市海淀区万寿路 173 信箱 邮编 100036

经 销: 各地新华书店

开 本: 787 × 1092 1/16 印张: 48.5 插页: 16 (彩) 字数: 1211 千字

版 次: 2001 年 3 月第 1 版 2001 年 3 月第 1 次印刷

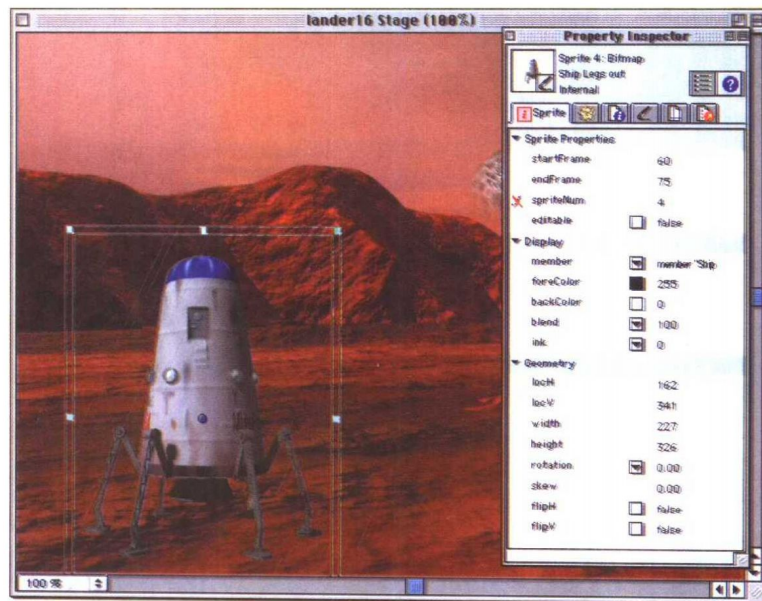
书 号: ISBN 7-5053-6565-7

TP · 3630

著作权合同登记号: 图字: 01-2000-2786

定 价: 89.00 元(含光盘一张)

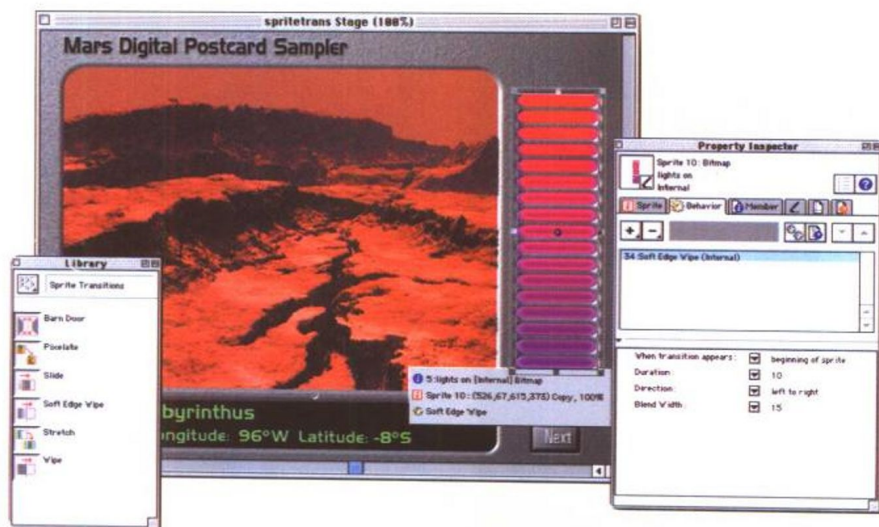
凡购买电子工业出版社的图书,如有缺页、倒页、脱页、所附磁盘或光盘有问题者,请向购买书店调换。若书店售缺,请与本社发行部联系调换。电话: 68159356 68270977



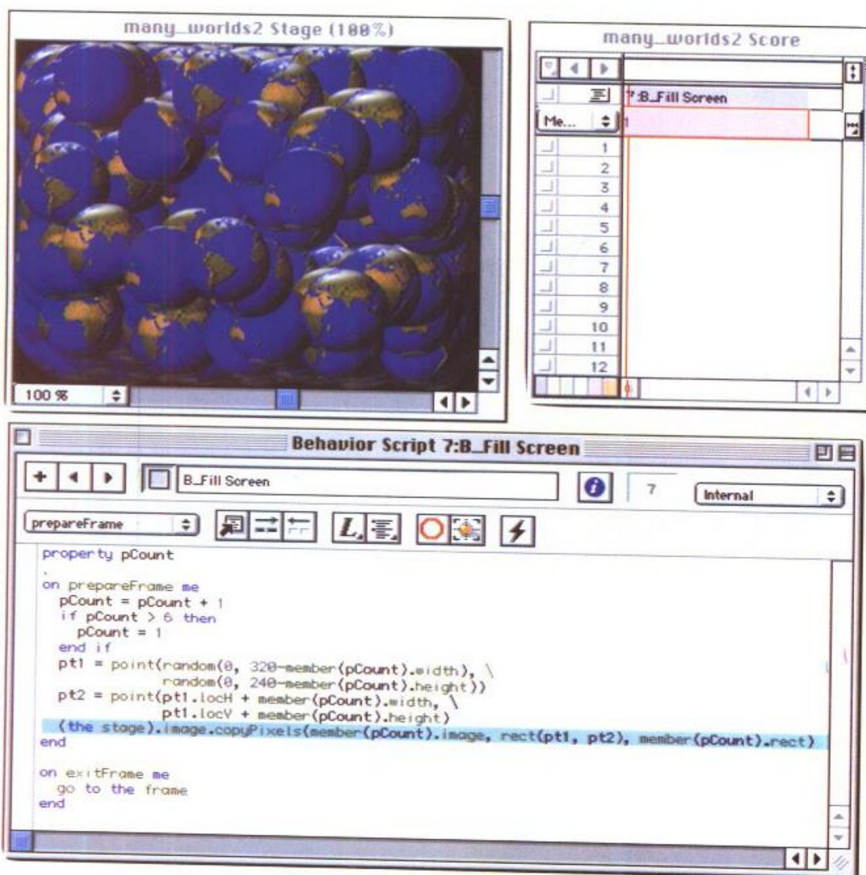
新增的Property Inspector替代了Director旧版本中的许多对话框，
可用来查看和编辑精灵、成员、行为和影片的属性，并且多以列表
形式显示属性。



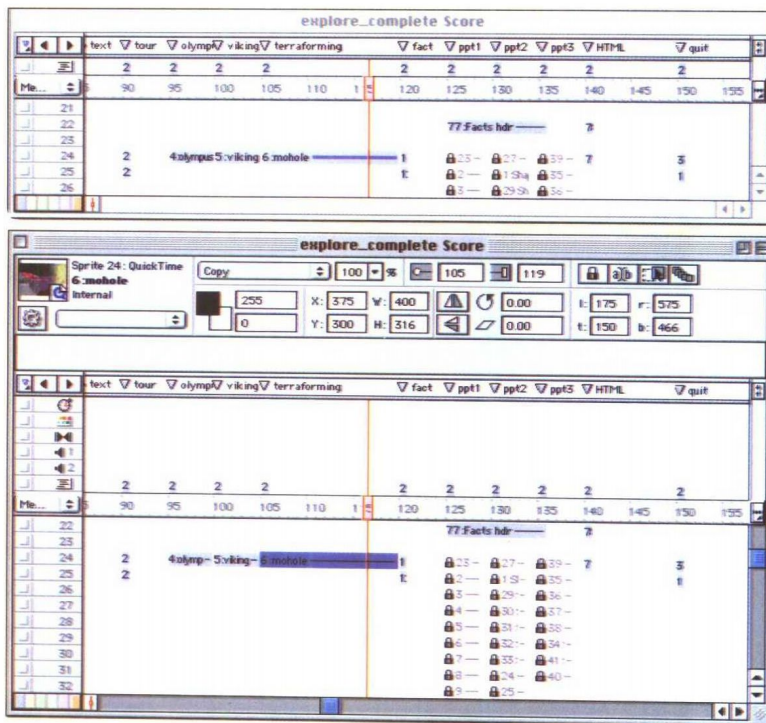
Cast 窗口可按列表形式查看。列表中的各项可按名字、编号、是否被修
改、脚本、类型、修改日期等进行排序。



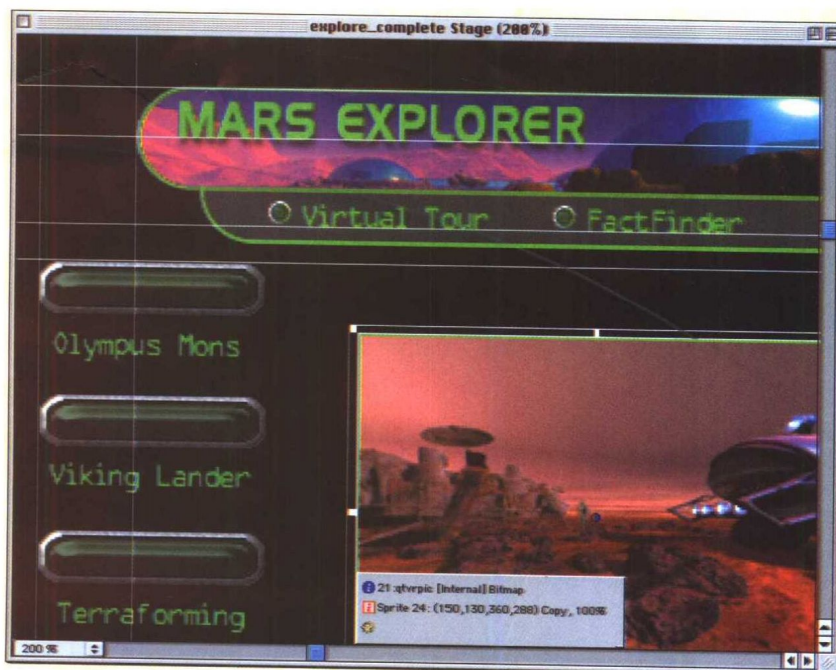
Director 8 附帶了一個利用新增的圖像 Lingo 功能的行为庫，使用这些行为无需编程就能够使用图像 Lingo。



在第 26 章中可以了解到如何使用图像 Lingo 进行编程。



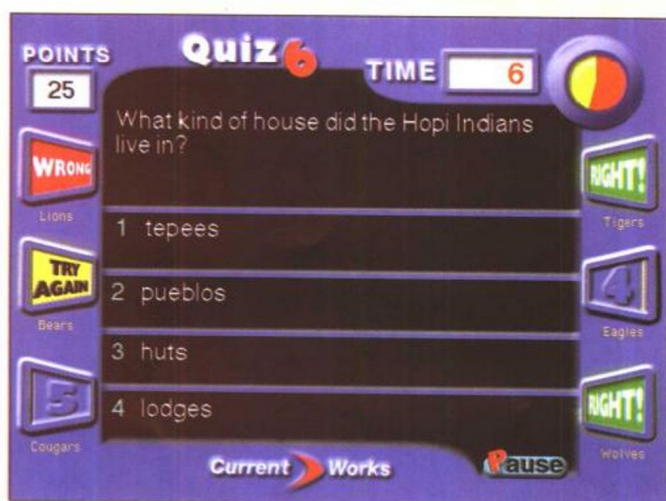
此处显示的是两个分镜表窗口（第二个 Score窗口可通过选择 Window ⇒ New Window 打开）。Director 8附带的默认分镜表与以前版本的不同。分镜表仍能显示Sprite工具栏、脚本预览和效果通道，如第二个 Score 窗口所示。注意，现在可以锁定精灵！



在创作期间能够把舞台按不同比例缩放，这实在是个便于使用的特性。



本书作者 John R. Nyquist 为 CurrentWorks 公司 (www.current-works.com) 编程实现了 Bingo! With Mr. Vern。这是个可进行自定义的 Bingo 游戏 (一种赌博游戏), 并且是个可内置的游戏。其中的动画是由 Carole Hollman 实现的, 由 Rick McGuire 设计。

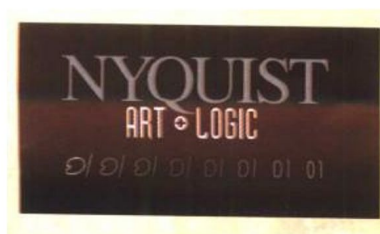


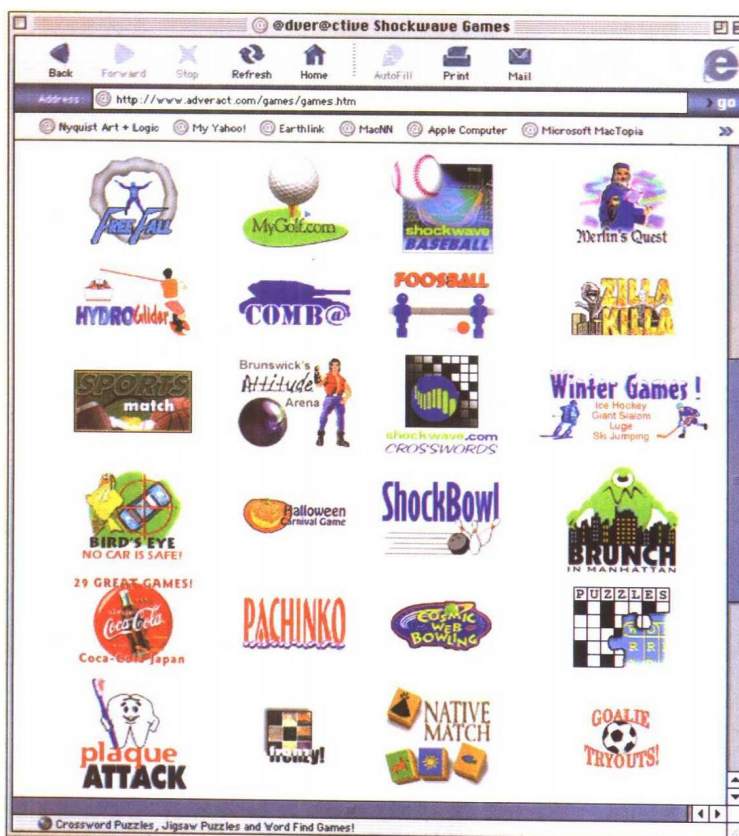
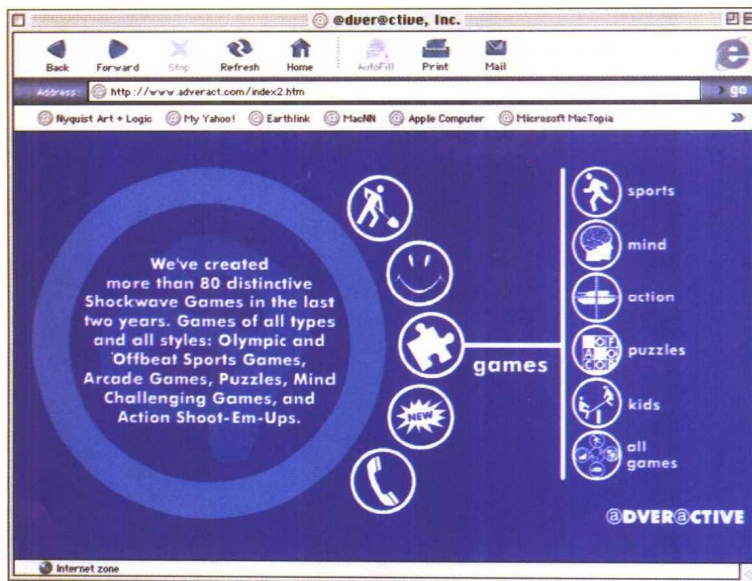
John 为 CurrentWorks 公司编程实现的另一个游戏是 Quiz 6。Quiz 6 是个可自定义的游戏, 包含 3 个不同的游戏, 允许 1 到 6 个玩家或团队, 还可以根据游戏结果生成报表。Rick McGuire 进行了设计, 艺术实现由 Bob Martin 完成。



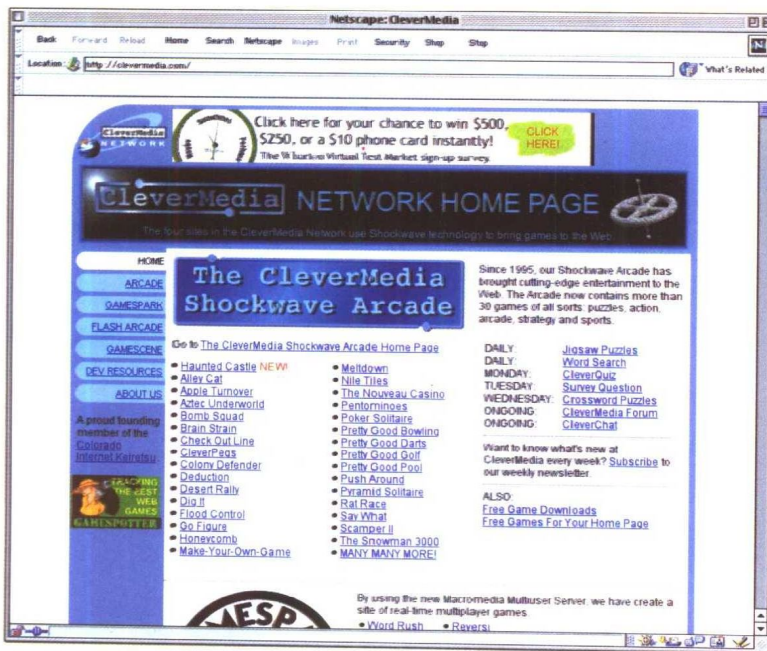
Savage Justice 是 John 为 CleverMedia 编程实现的一个战斗性游戏。在 CleverMedia CD-ROM 上可以找到 (clevermedia.com/cdrom), 动画部分由 William Follett 实现 (www.smitethee.com)。

其他 Shockwave 游戏, 诸如 Martian Incursion (如图所示, 由 John 创作并编程), 可在 John 的网站 www.nyquist.net 找到。

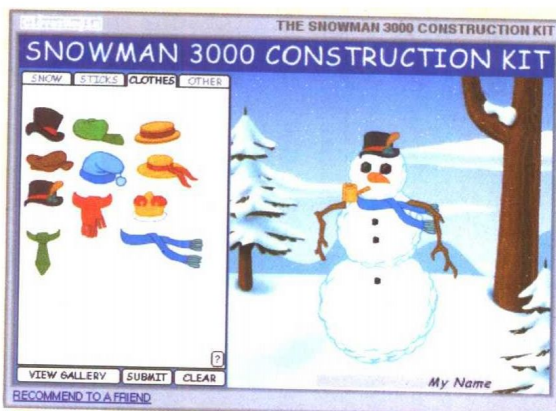
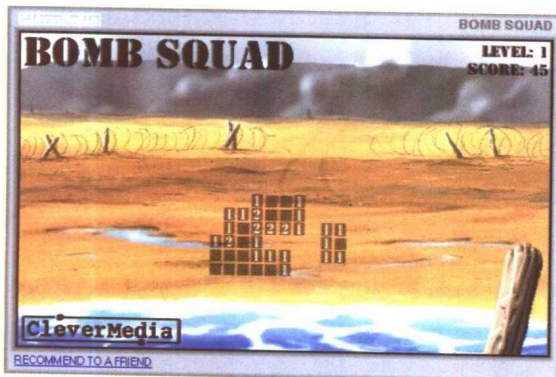


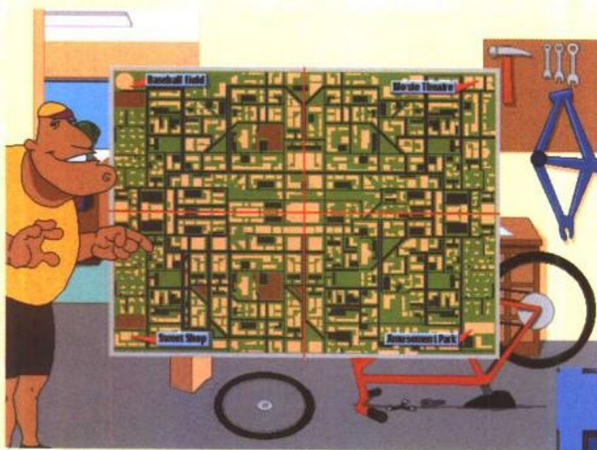


@dver@active
(www.adveract.com)
拥有 Web 上最多的
Shockwave 游戏收
藏。从这里可以找到
各种流派的游戏, 把
Director 和 Shock-
wave 推向了顶峰。

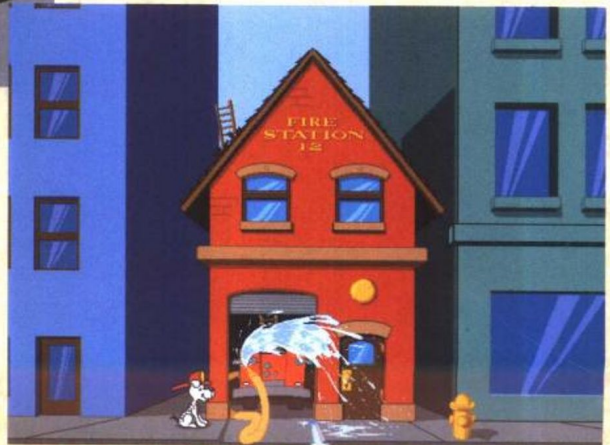


CleverMedia.com 是 Web 上运行 Shockwave 历史最悠久的站点之一。





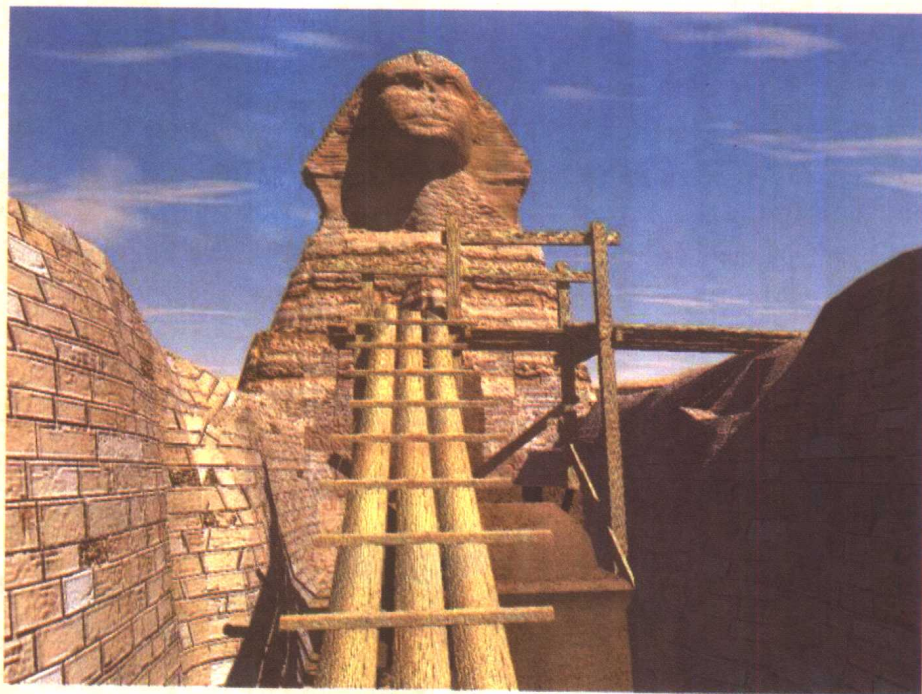
这些图像是从 Adventures in Bicycling 游戏中取来的，这个游戏是由 Andy Schmit of Rock Solid Design (www.rock-solid-design.com) 制作和编程的。Andy 是 John 关于《1001 Director and Lingo Tips》一书的合著者，这个游戏中的动画和插图绘制是由 William Follett (www.smitethee.com) 和 Carole Hollman 完成的。





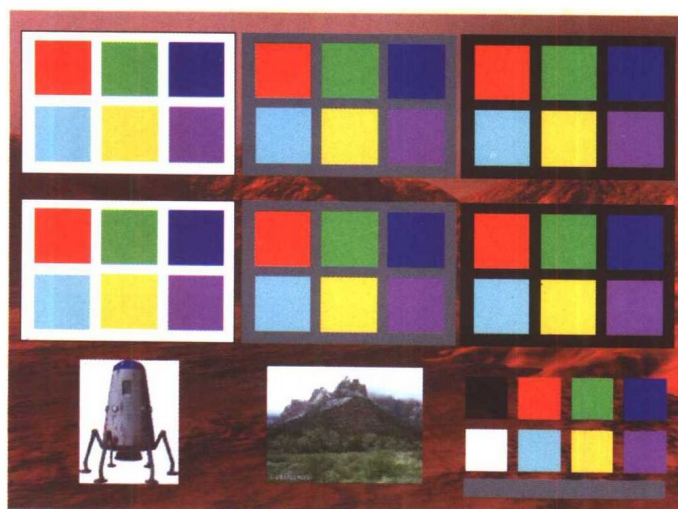
Riddle of the Sphinx 是由 Ombi Interactive (www.riddleofthesphinx.com) 用 Director 创建的一个游戏。这个游戏用了 5 张 CD-ROM, 是大规模使用 Director 的一个极好例证。





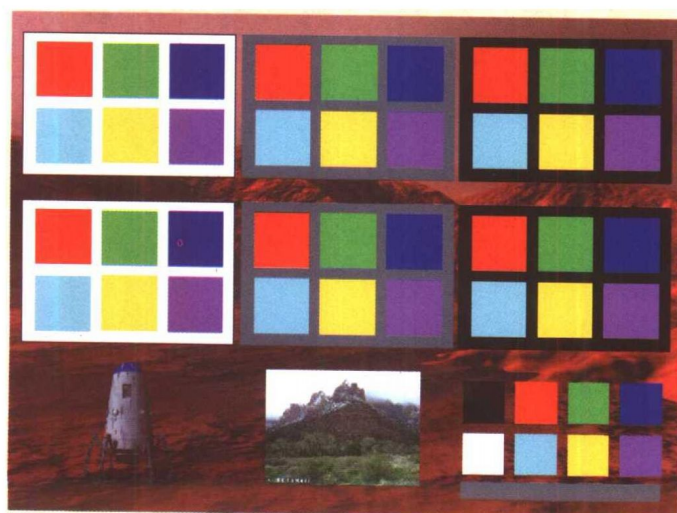
油墨效果的可视指南

下面这几页示例了 Director 8 中的 20 种不同油墨效果，所有图像的第一行都是应用了 copy 油墨的位图。第二行显示的是同样的位图，显示出了被应用的油墨。前两个图像是应用了油墨的位图。最后一个，在右下角的是从工具面板中创建的形状。正如在随后几页中可以看到，油墨对形状的运用方式与位图并不一样。所选的颜色是对原色（红绿蓝，青黄紫）的加和减。在每个油墨名的右侧是油墨号，当从 Lingo 中设置油墨时会用到它。



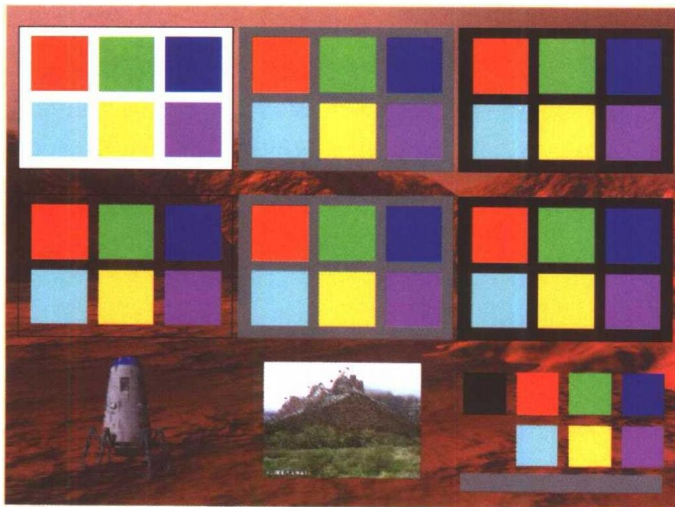
Copy-0

把角色成员的内容复制到舞台上，包括边框矩形。这是渲染速度最快的油墨，但它需要把元素与背景确切匹配起来。



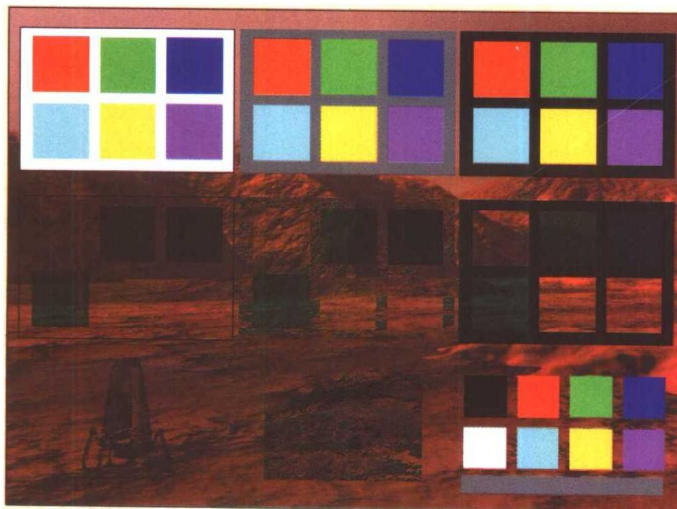
Matte-8

对于一个不规则形状的角色成员，这种油墨可以找到形状边界，然后把该边界（非白色像素开始的图像区域）之外的所有一切都屏蔽掉。因此，边界内的所有一切都被绘制出来，边界外的一切都是透明的，可以显示出精灵后的东西。这是唯一可以改变 Director 处理鼠标单击精灵方式的油墨。



Background Transparent-36

如果角色成员中的像素有背景色（工具面板中底部的颜色样本），则它变成透明的；所有其他颜色都保持不透明。这显然是最有用的油墨，尤其对于带“洞”的不规则形状更是如此。



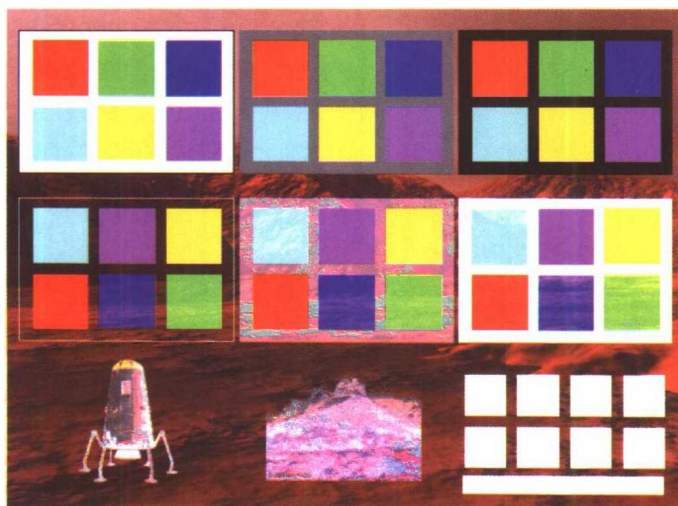
Transparent-1

白色像素变成透明的，但黑色像素保持为黑色。主要用于1位的图形。



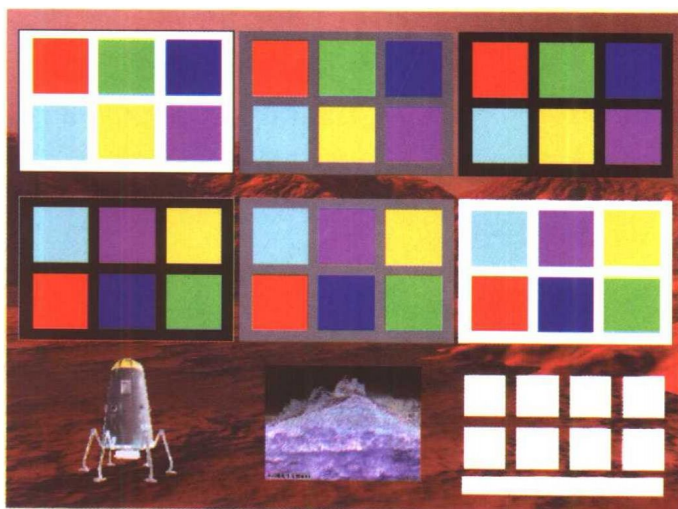
Reverse-2

白色像素变成透明的，黑色像素显示为其下方背景像素的补色。主要用于1位的图形。



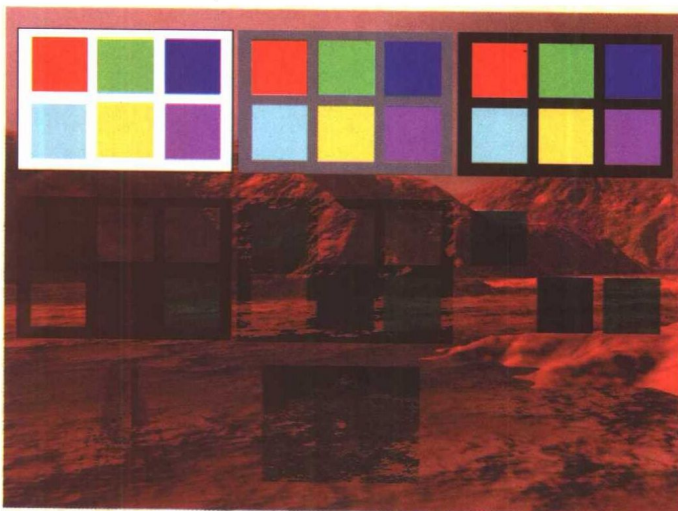
Ghost-3

所有黑色像素变成白色，所有白色像素变成透明的。主要用于1位的图形。



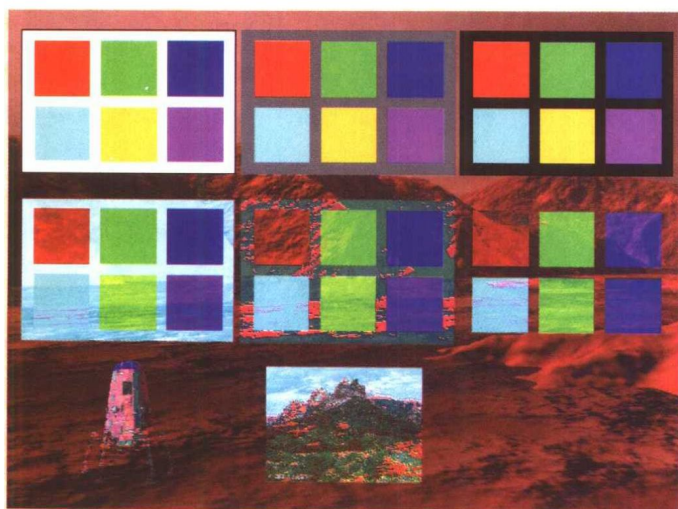
Not Copy-4

类似于Copy油墨，只是每个像素是原始图形的补色（例如，白色变成黑色，红色变成青色，以此类推）。



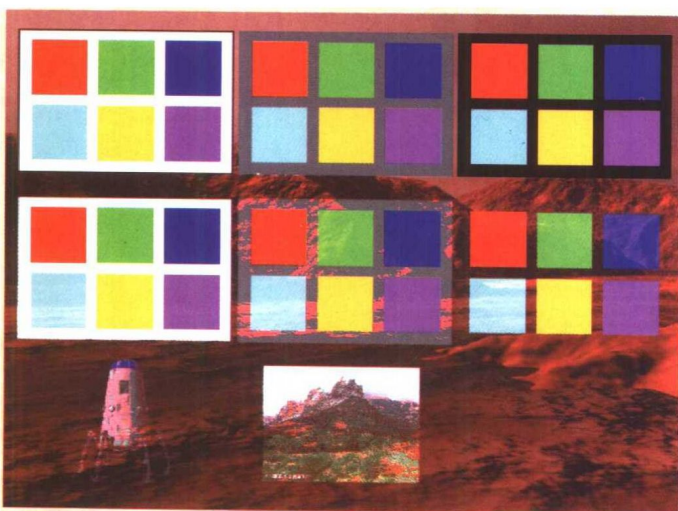
Not Transparent-5

每个白色像素映射成黑色，每个黑色像素变成透明的。主要用于1位的图形。



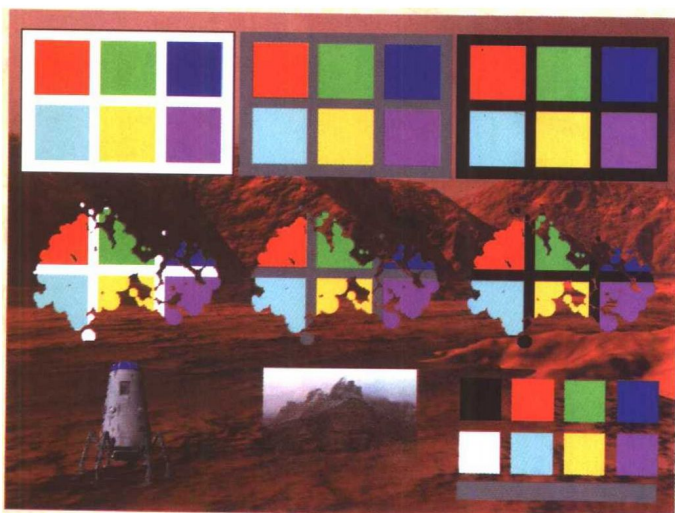
Not Ghost-7

与Ghost油墨互补, 白色变成黑色, 黑色变成透明的。



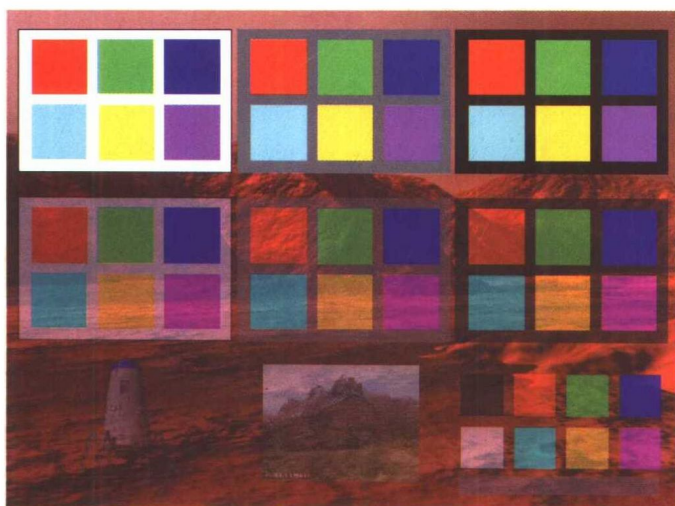
Not Reverse-6

把每个白色像素映射成背景像素的补色, 每个黑色像素变成透明的。主要用于1位的图形。



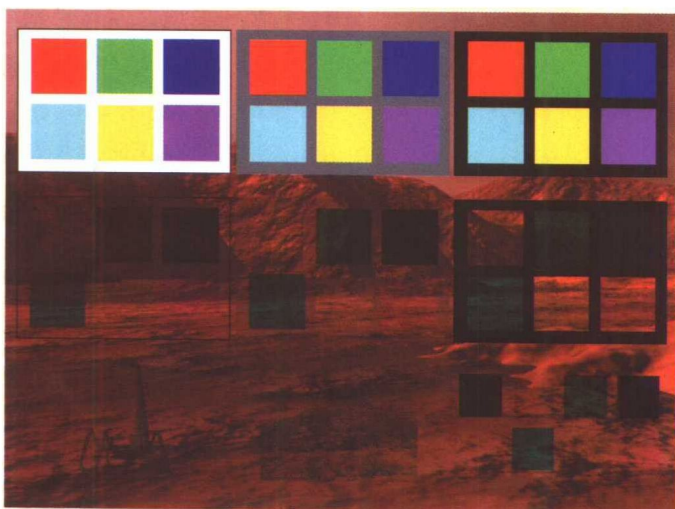
Mask-9

使用一个单独的角色成员来定义精灵的透明部分。定义蒙版的角色成员必须紧接着出现在Cast窗口中应用了油墨效果的成员后。Mask角色成员可以是1位黑色和白色、灰度级或32位颜色位图。



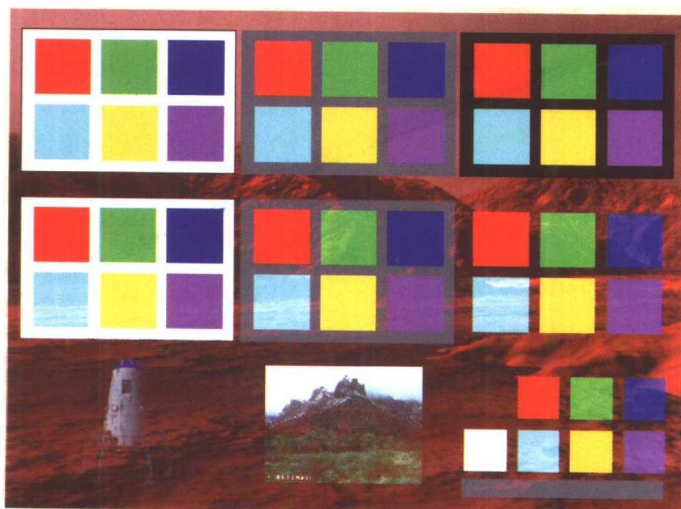
Blend-32

从 Director 7 中开始, Blend 油墨变成与 Matte 油墨是等同的。这个油墨已经过时了,但仍可使用,只是不再需要使用它了。



Darkest-39

比较前景和背景像素的 RGB 颜色值,使用两种颜色的像素中颜色最暗的一个。



Lightest-37

比较前景和背景像素的 RGB 颜色值,使用两种颜色的像素中颜色最亮的一个。