

Director 8

完全攻略

林玉铭 巫俊采 / 编著

本书由台湾资深多媒体专家编著

通过大量实例剖析 Director8 高级应用技巧及应用秘笈

随书附赠光盘内含 Director 8 又眩又酷的精彩实例, 使读者在技术精进的同时
亦得到美妙的享受



完全攻略 Director 8

巫俊采、林玉铭 ● 编著



中国青年出版社
CHINA YOUTH PRESS

ISSN 12/09

(京)新登字 083 号

本书由博硕文化股份有限公司授权中国青年出版社独家出版。未经出版者书面许可，任何单位和个人均不得以任何形式复制或传播本书的部分或全部。

版权贸易合同登记号：01-2000-4172

策 划：胡守文

王修文

郭 光

责任编辑：江 颖

朱新媛

责任校对：肖新民

书 名：《Director 8 完全攻略》

编 著：林玉铭 巫俊采

出版发行：中国青年出版社

地址：北京市东四十二条 21 号 邮政编码：100708

电话：(010) 64069368 传真：(010) 64053266

印 刷：高唐印刷有限公司

开 本：16 开

版 次：2001 年 1 月北京第 1 版

印 次：2001 年 1 月第 1 次印刷

印 数：1-5000

定 价：64.00 元（随书附赠 1 CD）

序言

Director 又出新版了！平均每隔 12 到 15 个月 Director 总是会给用户带来一次惊喜，这一次也不例外。综观 Director 8 的新增功能虽然没有 Director 7 多，但编辑环境的增强，更加有利于创作开发工作，当然新增功能不只于此，想要先睹为快的读者请看附录 A。

以 Director 8 与中文视窗系统的亲和力来说，它比前一个版本的错误率少多了，所以非常值得读者拥有它。

由于 Director 的功能日益庞大，因此特地将本书分成基础、进阶、专题剖析三大篇。考虑的重点不只是使用最简短的步骤来介绍某项功能，还要让读者能彻底了解该项功能，作者将相关技巧、进阶的设定、或衍生的问题都放在“妙招”与“充电站”中，让读者想要更深入时，有资料可循，建议读者阅读本书前看一下“如何阅读本书”的说明。

在专题方面，内容十分精彩，读者可别错过，其中还要感谢毕业班的桂铭同学热心地帮助，才让本书资源更加丰富，作者也深信只要写出来，就可以省下读者重复摸索的时间。

本书共有三十一章，制作的文稿与图形文件非常多元丰富，再加上全面改版与彩色编排的作业，可想而知要完成这么庞大的排版工作多么不容易，所以十分感激博硕文化编辑小组的辛劳。

最后感谢协助本书出版的每一个人，以及阅读本书的读者。



作者 巫俊采、林玉铭

2000/10 于乌日

如何阅读本书

全书总共有三十一章并分成三大篇

基础、进阶、专题剖析，涵盖所有不同阶段需求的读者。

●基础篇

以制作多媒体作品的程序为章节主题，以实例制作引导学习，精彩的附图与简洁有系统的文字，使初学者能在最短时间内，学会使用 Director 的重点功能从而完成自己的作品。

●进阶篇

包含 Director 的进阶功能与 Lingo 语言的基本观念和运用，此篇适合想深入研究 Director 的读者。除了介绍 Director 较复杂的功能外，还要彻底了解与灵活运用 Lingo 语言。

●专题剖析

专题包含：毕业光盘、数据库、虚拟实境、跳舞机、聊天室等各种不同多媒体类型的问题讨论，以及制作上的关键技术，另外还包括作品复制到光盘上所必须要了解的问题。

本书特色

每章开头都列出[学习目标]与[学习要点]，文中还适时加入[妙招]与[充电站]，来加强内容在横向与纵向的补充说明，最后附有读者自行练习操作的[自我挑战]，至于文中的范例都已附在光盘上，并提供完成前、后两种文件给读者使用。

●对于初学者的建议

建议初学者从第一章开始阅读，凡遇到充电站只需要浏览一下标题即可，等想深入时再回过头来查阅，千万不要被[充电站]减少了学习兴趣，读者还会发现本书的另一种功能，不像一般入门书一样，看完之后几乎不会再翻动它。

●对于想进阶的读者

有 Director 基础的读者可先阅读附录 A，再从此处找到相关的章节，或者直接从进阶篇的目录中，挑选有兴趣的章节来阅读。



本书附赠光盘内容

- 本书在第一、二篇里的所有范例文件分成未完成文件及完成文件，未完成文件放在 **example** 文件夹的各章节子文件夹内，完成文件则放在 **finish** 文件夹内。
- 专题文件只有一种，均放在 **finish** 文件夹中。
- 本书范例皆在 Director 8 正式版本中测试过，由于原厂商对试用版与正式版的功能差异着墨不多，故无法保证所有文件都能在试用版中正常操作，若不能正常操作，请读者改用正式版本操作。
- 超值附赠：
 1. Director 8 试用版软件，及友立资讯 PhotoImpact 5 试用版。
 2. 光盘的图库集文件夹放有作者附赠的图库，包含多媒体素材、图库，方便读者就地取材。

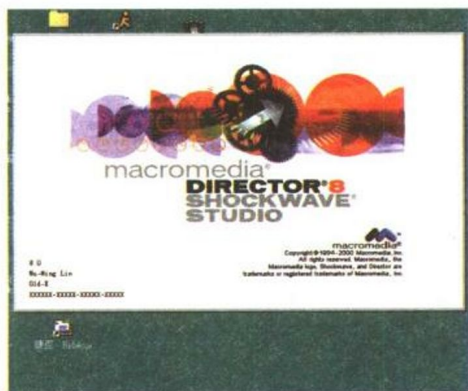


CONTENTS

目录

1 PART

基础篇

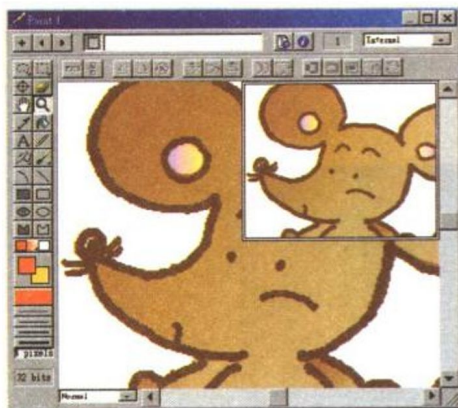


第一章 Director 初探

1-1 软件安装	4
编辑下的系统需求	4
播放下的系统需求	4
安装在 Windows 系统上	4
1-2 Director 的应用范围	7
导航类型	7
教学类型	8
游戏类型	9
1-3 多媒体的创作之旅	10
1-4 Director 与 Authorware	19
两者的差异	19
两者的整合性	19

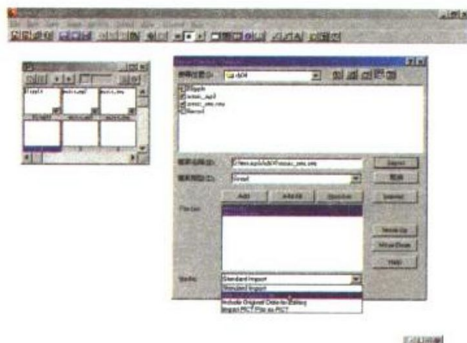
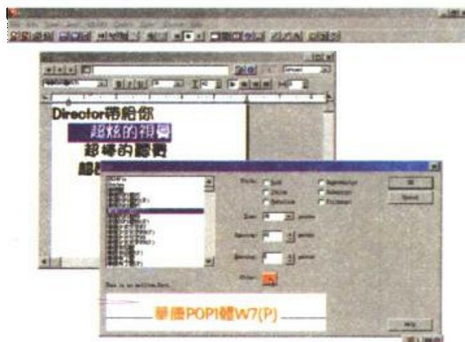
第二章 图像角色的创作

2-1 图像角色的种类	22
点阵图与向量图	22
可使用的图形文件格式	23
可使用的色彩深度	24
2-2 绘图视窗的操作	26
2-3 向量造型视窗的操作	43
2-4 导入图像文件	50
2-5 检视与改变图像角色的属性	57



第三章 组织文字角色

3-1 文字角色的种类	66
3-2 文字视窗的使用	66
3-3 文字栏视窗的操作	72
3-4 点阵图文字	74
3-5 导入文本文件	76
3-6 改变文字角色的属性	79



第四章 建立声音角色

4-1 声音角色的种类	84
4-2 建立声音文件	84
4-3 建立 SWA 角色	86
4-4 导入外部声音文件	88
4-5 变更声音角色的属性	92

第五章 加入视频角色

5-1 可导入的视频文件	96
5-2 建立与剪辑视频文件	97
撷取影像	97
剪辑软件	98
5-3 导入视频角色	100
5-4 变更视频角色的属性	103

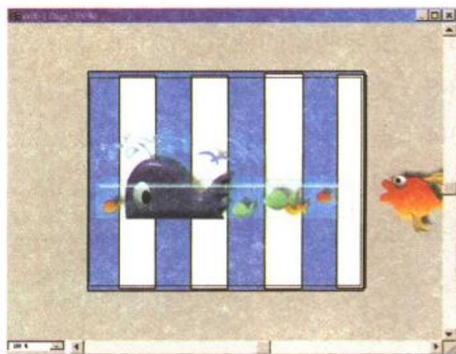


CONTENTS

目录

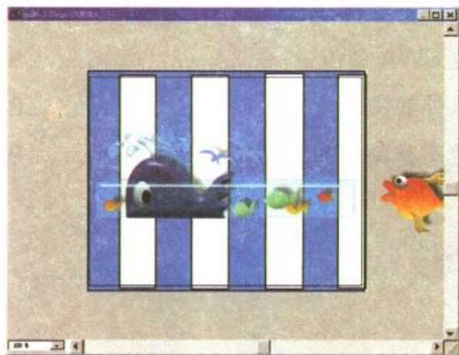
第六章 其他创作工具

- 6-1 认识舞台 110
- 6-2 舞台工具视窗的操作 113
- 6-3 格线与导引线的使用 118



第七章 角色管理

- 7-1 演员视窗 122
 - 缩图式演员视窗 122
 - 列表式演员视窗 123
- 7-2 角色的搜寻与排序 127
- 7-3 外部演员视窗与内部演员视窗 131
- 7-4 你知道吗？还有更多的窍门哦！ 133



第八章 演员上场

- 8-1 电影属性的设定 136
- 8-2 剧本视窗(Score) 139
- 8-3 剧本的编辑 145
- 8-4 舞台上的精灵 149
- 8-5 精灵的属性 156
- 8-6 特效频道的运用 163



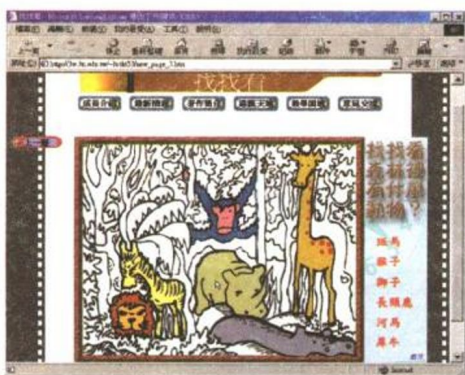
第九章 基本动画制作

- 9-1 动画自动间插 (Tweening) 170
- 9-2 角色转时序动画 (Cast to Time) 176
- 9-3 循环影片 (Film Loop) 的制作 177
- 9-4 单步录制法 (Step-Recording) 180
- 9-5 即时录制法 182
- 9-6 空间转时序动画 (Space to Time) 183
- 9-7 贴上相对性 (Paste Relative) 185
- 9-8 自动变形动画 (Auto Distort) 187



第十章 包装电影准备发行

- 10-1 制作执行文件 192
- 10-2 制作 Shockwave 文件 198
- 10-3 你必须要了解的问题! 208
 - 放映机与 Shockwave 文件的深入了解 208
 - 发行时如何处理附加程序(Xtras) 209
 - 标准放映机真的适合发行吗? 212
 - 还缺什么才能发行? 213



第十一章 如何加入互动设计

- 11-1 Go to 的指令 216
- 11-2 标记 (Marker) 的使用 220
- 11-3 Behavior 检视器 224
- 11-4 行为程序库 (Behavior Library) 233
- 11-5 Go to 指令总整理 239

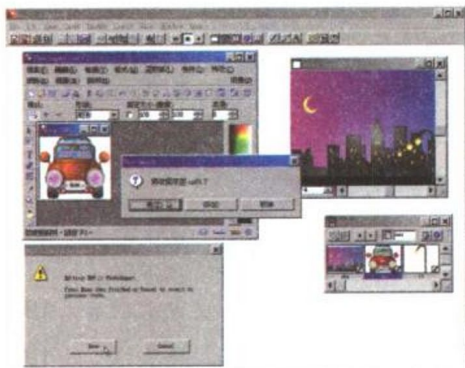


CONTENTS

目录

2

进阶篇

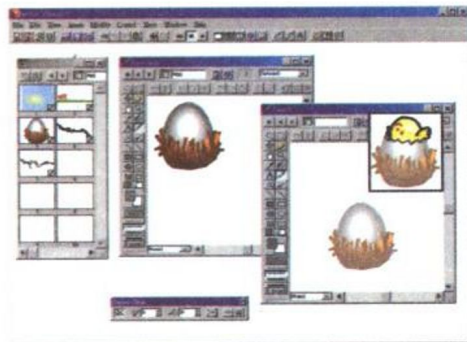
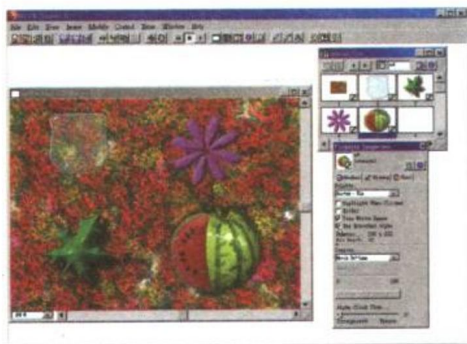


第十二章 偏好设定的妙用

- 12-1 自定义 Director 的编辑环境 244
- 12-2 调用惯用的编辑工具 246
- 12-3 网络设定 249
- 12-4 演员、剧本的偏好设定 251
- 12-5 精灵的偏好设定 256

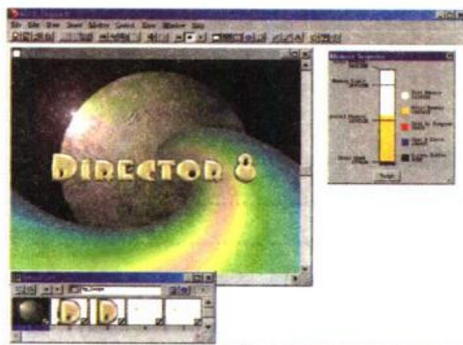
第十三章 图像的进阶处理

- 13-1 绘图视窗的偏好设定 260
- 13-2 绘图视窗的墨色效果 262
- 13-3 转换色彩深度与大小 264
- 13-4 Alpha Channel 的运用 268
- 13-5 点阵图滤镜 (Bitmap Filter) 270



第十四章 进阶动画制作技巧

- 14-1 描图纸功能 274
- 14-2 动画路径的编辑 277
- 14-3 精灵墨色效果的妙用 279



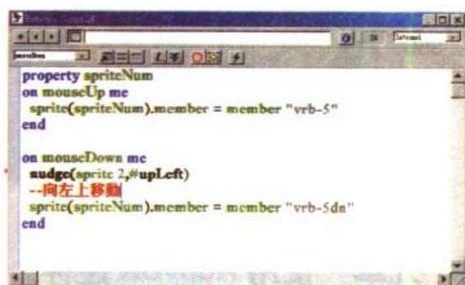
第十五章 其他视窗或工具的进阶应用

15-1 内存检视器 (Memory Inspector)	288
15-2 嵌入字体 (Embedding Fonts)	292
15-3 调色板视窗	295

第十六章 Lingo 的程序结构

16-1 Lingo 语言	304
16-2 Lingo 语言的基本结构	304
专有名词	304
数据类别(Data Type)	306
Lingo 的运算符	309

16-3 Lingo 的基本语法



一般法则	310
撰写 Lingo 语句的法则	311
数组	312
变量	313
全域变量	313
局域(local)变量	313
变量设定与显示	313
Lingo 的语句	314
指定语句	314
控制语句	315
循环语句	317

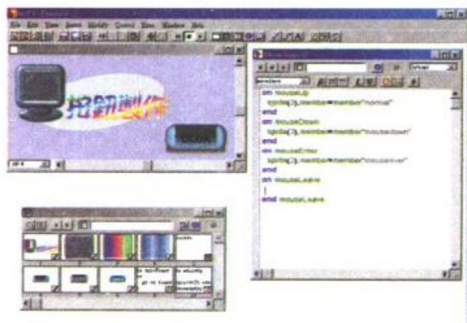
CONTENTS

目录

第十七章 事件、信息与脚本

17-1 脚本的种类 320

17-2 事件与信息传递 321



事件的启动 322

信息的传递 323

信息与脚本 326

17-3 处理程序(Handler) 329

主事件处理程序(Primary Event Handler) .. 329

自定义处理程序 331

使用处理程序传递数据 332

处理程序放置的地点 333

17-4 如何撰写程序 334

脚本编辑视窗 334

撰写各类型的脚本 340

第十八章 导入 PowerPoint 文件

18-1 导入简报文件 348

18-2 其他整合方法 354

导入 OLE 对象 354

利用 Open 指令播放简报 356



第十九章 使用 ActiveX 控件

19-1 如何使用 ActiveX 控件 360

19-2 Property 的使用 365

19-3 Method 的使用 367

19-4 Event 的使用 370

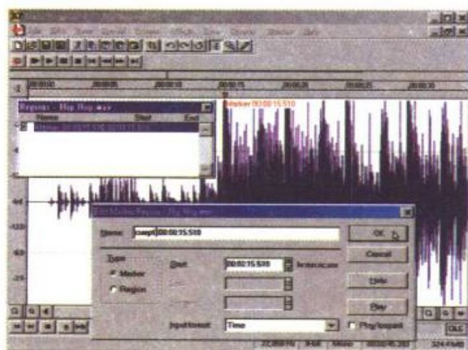
第二十章 与 Flash 文件整合

- 20-1 导入 Flash 文件 376
- 20-2 与 Flash 的互动设定 382



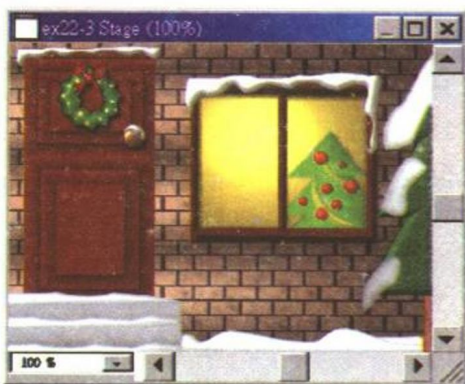
第二十一章 音效进阶使用

- 21-1 使用 Lingo 控制声音 388
- 21-2 Cue Point 的功能 392
- 21-3 傀儡控制的其他应用 394
 - 精灵傀儡 394
 - 节奏傀儡 395
 - 调色板傀儡 395
 - 串场傀儡 395



第二十二章 面向对象程序设计(OOP)

- 22-1 面向对象的概念 398
- 22-2 父系脚本 (Parent Scripts) 399
 - 撰写父系脚本 399
 - 声明属性变量 400
 - 建立 on new 处理程序 400
 - 使用 me 变量 401
- 22-3 子系对象 (Child Objects) 403
 - 建立子系对象 403
- 22-4 祖系脚本 (Ancestor Script) 406

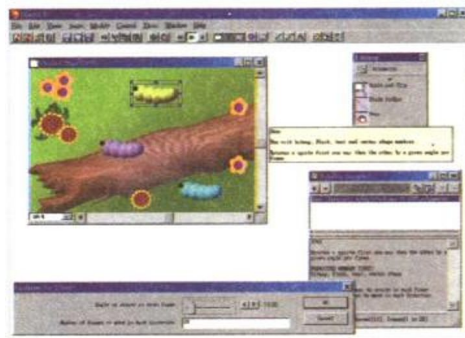


CONTENTS

目录

第二十三章 自定义互动行为

23-1	互动行为具备的功能	410
23-2	声明属性变量	411
23-3	建立参数对话框	413
23-4	加入注解文字与提示文字	416
23-5	加强互动行为脚本	417
	增加程序检错的功能	417
	其他加强脚本的功能	418
23-6	自定义缩图与并入程序库	419



第二十四章 进阶输出技巧

24-1	打印电影内容	424
24-2	输出成视频文件或影像序列	427
24-3	协作厂商开发的附加程序	433
	附加程序的五个种类	433
	安装附加程序	433
	在 Shockwave 电影上使用附加程序	434
24-4	更新电影与电影的保护模式	439



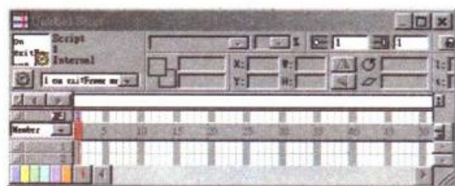
第二十五章 网页应用的进阶控制

25-1	如何建立超文本	444
25-2	Shockwave 的进阶技巧	447
	以 HTML 语法嵌入 DCR 文件	447
	电影文件压缩问题	447
	Shockmachine	448
25-3	Streaming 的控制	453
	串流的设定	453
	网上发行的测试工作	454



3 PART

专题剖析



第二十六章 压制光盘前的作业

26-1	路径的问题	458
26-2	环境测试	460
26-3	如何制作快速启动的执行文件	461
	制作虚拟启动器	461
	建立 Xtras 文件夹	464
26-4	光盘发行的实际演练	466
	组织发行的电影与媒体文件	466
	电影转成保护格式	468
	让光盘自动执行	469

第二十七章 毕业光盘专题

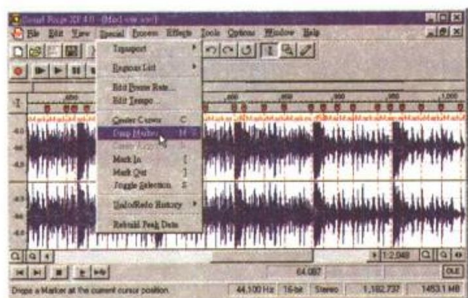
27-1	毕业光盘的制作	472
	制作流程	472
	所面临的问题	473
27-2	串场的使用	474
27-3	按钮的制作	476
27-4	光标的设定	479
27-5	光标的制作	482
27-6	视频的处理与控制	484



CONTENTS 目录

第二十八章 虚拟实境专题

- 28-1 制作环场照片 488
- 28-2 QuickTime Vr 影片的视角控制 492
- 28-3 QuickTime VR 影片的方向控制 494
- 28-4 QuickTime VR 影片的运镜控制 496
- 28-5 模拟环场效果 498

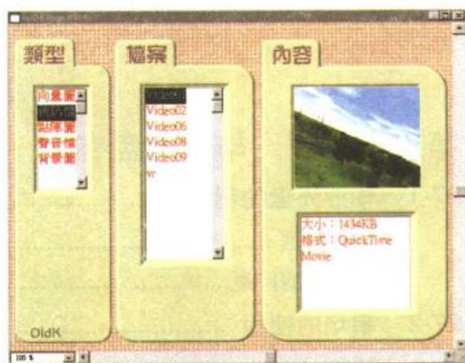


第二十九章 跳舞机专题

- 29-1 音乐制作 502
- 29-2 跳舞机工程制作 503

第三十章 数据库专题

- 30-1 利用 List 与 Field 模拟数据库 510
- 30-2 FileFlex Xtras 的数据库应用 513



第三十一章 多人使用专题

- 31-1 多重使用者系统 520
- 31-2 运用行为程序库建立多人聊天室 520