



Director

多媒体设计宝典

Director

DUOMETTI SHEJI BAODIAN

黎成茂 主编 ●

合肥工业大学出版社

主 编 黎成茂
副主编 彭坤权 敬 敏



Director

多媒体设计宝典

Director

DUOMEITI SHEJI BAODIAN

合肥工业大学出版社

内 容 简 介

本书全面介绍了 Director 多媒体创作过程中用到的各种知识以及技术,分为基础篇和进阶篇。基础篇部分由浅入深地介绍了 Director 的界面及各种工具的使用,以及各种参数的意义及设置,对音频和视频的控制与应用进行了详细的介绍,带领读者进行了简单的多媒体创作;进阶篇部分主要介绍了 Director 强大的 Lingo 脚本语言的使用、基于互联网作品的开发技术、与 flash 动画整合和 XML 数据文件的读取等,最后介绍了作品的发布以及多媒体项目的组织与管理,并带领大家一起完成一部多媒体作品。

图书在版编目(CIP)数据

Director 多媒体设计宝典/黎成茂编著. —合肥:合肥工业大学出版社,2009. 7

ISBN 978-7-81093-989-8

I. D… II. 黎… III. 多媒体—软件工具, Director 11 IV. TP311.56

中国版本图书馆 CIP 数据核字(2009)第 105981 号

Director 多媒体设计宝典

黎成茂 编著

策划编辑 陈淮民

责任编辑 吴毅明

出 版 合肥工业大学出版社

地 址 合肥市屯溪路 193 号

邮 编 230009

电 话 总编室:0551-2903038

发行部:0551-2903198

网 址 www.hfutpress.com.cn

E-mail press@hfutpress.com.cn

版 次 2009 年 7 月第 1 版

印 次 2009 年 8 月第 1 次印刷

开 本 889 毫米×1194 毫米 1/16

印 张 29.5

字 数 809 千字

印 刷 安徽江淮印务有限责任公司

发 行 全国新华书店

ISBN 978-7-81093-989-8

定价: 49.00 元(含光盘)

如果有影响阅读的印装质量问题,请与出版社发行部联系调换。

前言 Foreword

Director 终于出来新版本！这是所有多媒体创作爱好者期待已久的“甘霖”。从 Director 10 到 Director 11.5，对于一个等待者来说，仿佛经历了一个漫长时期，好在 Adobe 公司没有让我们失望，Director 11.5 所给予我们的东西比我们期待的东西要更丰富，相信大家用后总能找到令自己惊喜的地方。

从 1994 年第一次接触 Director，至今它与我相伴已有 10 多年，这么多年来我一直使用它进行多媒体创作，看着客户使用由它创作出来的丰富多彩的作品时那开心的笑容，我感叹 Director 在多媒体创作方面功能强大的同时，也感谢它带给我创作的便利。计算机技术日新月异，不少多媒体创作工具都只不过是昙花一现，这么多年能坚持下来的只有 Director，而且能做到最好的也只有 Director。

编写本书的初衷是想把自己在 Director 方面多年的教学经验和创作体会拿到阳光下同大家分享，如果该初衷能得以实现，我由衷地感到高兴。

在这里，首先感谢我的朋友彭坤权先生，是他的大力支持及无私的帮助，才使该书得以顺利出版，他的人品和工作态度永远值得我学习！

在这里，我还要感谢我的父母，因为他们即使在病中也不断鼓励我，要我努力工作和学习。本书的出版，权当作是对他们最好的回报。

最后要感谢阅读本书的读者，是你们的期待让我鼓起出版本书的勇气！

由于编写时间仓促，加之个人水平有限，书中难免存在一些不妥之处，敬请读者批评指正。

编 者

2009 年 7 月

目 录

【基础篇】

第1章 关于 Adobe Director 11.5

- 1.1 Director——多媒体创作的首选工具 (3)
 - 1.1.1 Adobe Director 11.5 探索丰富多媒体创作中的新视野 (3)
 - 1.1.2 Adobe Director 11.5 新增功能 (4)
 - 1.1.3 Director 的用户群 (4)
- 1.2 安装 Adobe Director 11.5 (5)
 - 1.2.1 系统配制要求 (5)
 - 1.2.2 安装 Adobe Director 11.5 (6)
 - 1.2.3 Adobe Director 11.5 的学习资源 (7)

第2章 Adobe Director 11.5 工作区

- 2.1 Adobe Director 11.5 工作区简介 (20)
 - 2.1.1 默认工作区 (20)
 - 2.1.2 优化默认工作区 (20)
 - 2.1.3 “舞台”窗口 (21)
 - 2.1.4 “总谱”窗口 (23)
 - 2.1.5 “演员表”窗口 (30)
 - 2.1.6 属性检查器 (34)
 - 2.1.7 控制面板 (36)
 - 2.1.8 工具面板 (37)
- 2.2 定制 Adobe Director 11.5 的工作界面 (49)
 - 2.2.1 打开、关闭和折叠面板组 (49)
 - 2.2.2 定制面板组 (50)
 - 2.2.3 停放面板组 (51)
 - 2.2.4 保存面板组 (52)
 - 2.2.5 首选参数 (52)
- 2.3 创建第一个基本的影片 (53)
 - 2.3.1 前期准备 (54)
 - 2.3.2 创建主页 (57)
 - 2.3.3 创建第一个场景 (57)
 - 2.3.4 创建第二个场景 (58)

2.3.5 加入背景音乐	(59)	3.7 Flash 对象	(122)
2.3.6 用脚本控制影片的导航 ..	(59)	3.7.1 添加 Flash 演员	(123)
2.3.7 发布影片	(61)	3.7.2 提高 Flash 影片回放性能	(125)
第 3 章 演员		3.8 字体	(126)
3.1 创建演员	(64)	3.8.1 在影片中嵌入字体	(126)
3.1.1 从 Insert 菜单创建新演员	(64)	3.8.2 在平台间映射域文本字段演员的字体	(128)
3.1.2 在媒体编辑窗口中创建演员	(65)	3.9 调色板	(129)
3.1.3 使用“脚本”窗口创建“脚本”演员	(65)	3.9.1 使用调色板索引值或 RGB 颜色值来定义颜色	(130)
3.1.4 直接在舞台上创建“形状”演员	(65)	3.9.2 改变影片的调色板	(130)
3.1.5 导入演员	(66)	3.9.3 “调色板”窗口	(132)
3.2 位图	(68)	3.9.4 设置调色板演员属性	(134)
3.2.1 关于位图	(68)	3.10 鼠标指针	(135)
3.2.2 使用“绘图”窗口创建和编辑位图	(70)	3.10.1 用作动画鼠标指针的演员标准	(135)
3.2.3 “绘图”窗口的首选参数设置	(88)	3.10.2 创建彩色动画鼠标指针演员	(135)
3.3 位图滤镜	(89)	3.10.3 在影片中使用彩色动画鼠标指针	(137)
3.3.1 安装、创建与应用滤镜	(89)	3.11 使用 Director 影片	(137)
3.3.2 修改滤镜	(91)	3.11.1 在 Director 影片中导入 Director 影片	(137)
3.4 矢量图形	(102)	3.11.2 设置所导入影片的属性	(138)
3.4.1 绘制矢量图形	(102)	3.12 启动媒体编辑器	(139)
3.4.2 编辑矢量图形	(105)	3.12.1 外部媒体编辑器	(139)
3.4.3 设置矢量图形属性	(108)	3.12.2 启动 Flash 编辑 SWF 演员	(142)
3.4.4 使用形状(Shape)	(108)	3.12.3 启动 Fireworks 编辑 PNG 演员	(144)
3.5 文本	(109)	3.13 管理演员	(144)
3.5.1 “文本”窗口	(110)	3.13.1 命名演员	(144)
3.5.2 域文本字段	(113)	3.13.2 创建新的演员表	(145)
3.5.3 使用域文本字段制作 Director 标准菜单	(117)	3.13.3 复制、剪切和粘贴演员	(146)
3.5.4 使用文本检查器设置超链接文本	(118)	3.13.4 检视并设置演员属性	(146)
3.5.5 Director 中的 Unicode 支持	(119)		
3.6 GIF 动画	(121)		

- 3.13.5 查找演员 (148)
- 3.13.6 将演员排序 (149)
- 3.13.7 管理外部演员表 (149)

第4章 精灵

- 4.1 创建和命名精灵 (152)
- 4.2 显示和编辑精灵属性 (154)
 - 4.2.1 在属性检查器中显示和编辑精灵属性 (154)
 - 4.2.2 在精灵工具栏中显示精灵属性 (156)
 - 4.2.3 使用精灵覆盖图 (156)
 - 4.2.4 在总谱里显示精灵标签 (157)
 - 4.2.5 使用 Lingo 或 Java Script 语法编辑精灵属性 (158)
 - 4.2.6 锁定和解除锁定精灵 (158)
- 4.3 定位精灵 (159)
- 4.4 改变精灵出现在舞台上的时间 (162)
- 4.5 改变精灵的外观 (164)
 - 4.5.1 调整精灵的尺寸和缩放比例 (164)
 - 4.5.2 旋转和倾斜精灵 (165)
 - 4.5.3 翻转精灵 (165)
 - 4.5.4 改变精灵的颜色 (166)
 - 4.5.5 设置混合度 (166)
- 4.6 使用精灵墨水效果 (166)
 - 4.6.1 将墨水效果应用于精灵 (167)
 - 4.6.2 精灵墨水效果定义 (167)
 - 4.6.3 使用 Mask 墨水创建透明效果 (168)
- 4.7 设置精灵的首选参数 (170)
- 4.8 查找精灵 (170)

第5章 Director 动画技术

- 5.1 自动间插动画——会飞的鱼 (172)

- 5.1.1 设置精灵的自动间插属性值 (172)
- 5.1.2 自动间插精灵的路径 (174)
- 5.1.3 加速和减速精灵自动间插属性的变化 (175)
- 5.1.4 自动间插精灵的其他属性 (176)
- 5.1.5 自动间插的技巧 (177)
- 5.2 逐帧动画——圣洁的和平鸽 (177)
 - 5.2.1 创建逐帧动画的基本方法 (178)
 - 5.2.2 “演员转时序”动画 (179)
 - 5.2.3 “空间转时序”动画 (179)
- 5.3 胶片环动画 (180)
 - 5.3.1 创建胶片环 (181)
 - 5.3.2 设置胶片环演员属性 (182)
 - 5.3.3 用 Lingo 或 Java Script 语法控制胶片环 (183)
- 5.4 单步录制动画——可爱的蜻蜓 (184)
- 5.5 实时录制动画——飘曳的蒲公英 (185)
- 5.6 相对粘贴动画 (186)
- 5.7 自动变形动画——漏气的篮球 (187)
- 5.8 脚本动画——荡漾的昆明湖 (188)
- 5.9 过渡效果 (189)
 - 5.9.1 使用过渡效果 (189)
 - 5.9.2 Director 内置过渡效果 (190)
 - 5.9.3 用脚本控制过渡效果 (191)

第6章 声音

- 6.1 导入声音并设置其属性 (195)
- 6.2 在总谱中控制声音 (197)
- 6.3 Director 音频流技术(Shockwave Audio) (198)
 - 6.3.1 Shockwave Audio 的压缩品质 (198)
 - 6.3.2 用 Shockwave Audio 压缩内部声音 (199)

6.3.3	流入外部链接的 Shockwave Audio 或 MP3 音频文件 ...	(199)
6.4	混音器与声音对象	(203)
6.4.1	创建混音器并添加声音对象 和过滤器	(204)
6.4.2	播放混音器或声音对象	(207)
6.4.3	修改、设置混音器、声音对象 或过滤器属性	(209)
6.5	使用脚本控制声音	(210)
6.6	同步媒体	(213)
6.7	在 Adobe Director 11.5 中使用 MIDI 文件	(214)

第 7 章 数字视频

7.1	导入数字视频	(217)
7.2	控制数字视频精灵	(220)
7.3	使用脚本控制数字视频	(222)
7.4	QuickTime	(223)
7.4.1	设置 QuickTime 数字视频 演员属性	(224)
7.4.2	使用脚本控制 QuickTime	(225)
7.5	Windows Media	(226)
7.5.1	插入 Windows Media ...	(227)
7.5.2	设置 Windows Media 演员 属性	(228)
7.6	RealMedia	(228)
7.6.1	RealMedia 演员	(230)
7.6.2	创建 RealMedia 演员	(231)
7.6.3	RealMedia 阅读器	(232)
7.6.4	检视和设置 RealMedia 演员 的属性	(232)
7.6.5	发布含 RealMedia 的 Shock- wave 影片	(234)
7.6.6	适合于 RealMedia 流媒体 声音的脚本元素	(234)
7.7	DVD	(235)
7.8	MP4/F4V/FLV	(238)

【进阶篇】

第 8 章 Director 编程基础

8.1	Director 编程语言的基础知识 ...	(242)
8.1.1	Lingo 及 JavaScript 编程 语言的专用术语	(242)
8.1.2	脚本类型	(244)
8.1.3	Lingo 和 JavaScript 语言的 语法规则	(245)
8.1.4	数据类型	(248)
8.1.5	运算符	(250)
8.2	变量	(253)
8.2.1	在变量里存储和更新值	(254)
8.2.2	全局变量	(255)
8.2.3	局部变量	(256)
8.3	数组	(257)
8.3.1	创建线性数组	(257)
8.3.2	创建属性数组	(257)
8.3.3	设置和读取数组里的“元素”	(258)
8.3.4	访问数组中的“元素”	(260)
8.3.5	添加和删除数组中的“元素”	(261)
8.3.6	复制数组	(262)
8.3.7	数组排序	(262)
8.3.8	创建多维数组	(263)
8.3.9	JavaScript 语法的数组	(263)
8.4	事件、消息和处理程序	(265)
8.4.1	事件	(266)
8.4.2	消息	(267)
8.4.3	处理程序	(268)
8.5	控制语句	(271)
8.5.1	if 语句	(271)
8.5.2	case 语句	(272)
8.5.3	循环语句	(274)
8.6	在“脚本”窗口中编写脚本	(275)

8.6.1	“脚本”窗口	(276)
8.6.2	“脚本”窗口的首选参数设置	(283)
8.6.3	使用链接的脚本	(284)
8.7	调试脚本	(285)
8.7.1	“消息”窗口	(285)
8.7.2	Debugger 窗口	(287)
8.7.3	对象(Object)检查器	(289)
8.7.4	调试策略	(291)

第9章 Director 面向对象程序设计

9.1	Director 对象简介	(296)
9.2	Lingo 语言面向对象程序设计	(312)
9.2.1	Lingo 语言面向对象程序 设计的基本概念	(312)
9.2.2	编写父脚本	(313)
9.2.3	创建和删除子对象	(315)
9.2.4	创建 timeout 对象	(317)
9.3	JavaScript 面向对象程序设计	(319)

第10章 发布影片

10.1	Publish Settings 对话框	(328)
10.1.1	访问 Publish Settings 对话框	(328)
10.1.2	设置 Formats 标签	(328)
10.1.3	设置 Projector 标签	(330)
10.1.4	设置 Files 标签	(331)
10.1.5	设置 Shockwave 标签	(333)
10.1.6	设置 HTML 标签	(334)
10.1.7	设置 Image 标签	(336)
10.2	发布放映机	(337)
10.3	发布 Shockwave 影片	(339)
10.4	输出数字视频或位图序列	(341)
10.5	发布插件	(344)
10.6	更新与保护影片	(345)
10.7	组织和管理 Director 项目	(347)
10.8	管理内存	(349)
10.8.1	清除优先权	(349)

10.8.2	内存检查器	(350)
10.8.3	优化内存的技巧	(351)

第11章 窗口中的影片(MIAW)

11.1	创建 MIAW	(353)
11.2	打开和关闭 MIAW	(353)
11.3	设置 MIAW 的尺寸和位置	(354)
11.4	控制 MIAW 的外观	(355)
11.5	MIAW 之间的交互	(357)

第12章 Internet 应用

12.1	使用 Shockwave Player 及流影片	(360)
12.2	常见的网络操作	(363)
12.3	NetLingo	(367)

第13章 整合 Flash 与 XML

13.1	添加并设置 Flash 组件	(386)
13.2	Adobe Director 11.5 内置各 Flash 组件	(389)
13.2.1	Button 组件	(389)
13.2.2	CheckBox 组件	(389)
13.2.3	DateChooser 组件	(390)
13.2.4	Label 组件	(391)
13.2.5	List 组件	(391)
13.2.6	NumericStepper 组件	(392)
13.2.7	RadioButton 组件	(393)
13.2.8	ScrollPane 组件	(394)
13.2.9	TextArea 组件	(395)
13.2.10	TextInput 组件	(396)
13.2.11	Tree 组件	(397)
13.2.12	DVD Controller 组件	(399)
13.3	用 Lingo 或 Java Script 语法控制 Flash 影片	(400)
13.3.1	用 Lingo 或 Java Script 语 法控制 Flash 影片的外观	(400)

13.3.2	用 Lingo 或 Java Script 语 法流式传输 Flash 影片	(401)
13.3.3	用 Lingo 或 Java Script 语 法回放 Flash 影片	(402)
13.4	在 Director 中设置和测试 Flash 变量	(403)
13.5	Flash 影片向 Director 发送消息	(403)
13.5.1	发送简单的消息和脚本 语句	(404)
13.5.2	发送有参数的脚本语句	(405)
13.5.3	将来自 Flash 的 XML 数 据发送到 Director	(405)
13.6	调用 Flash 对象	(406)
13.6.1	在脚本中使用 Flash 对象	(406)
13.6.2	设置 Flash 对象的调用	(407)
13.6.3	使用 Flash 本地连接对象	(407)
13.7	使用 Flash Media Server	(410)
13.8	使用 Flash 设置面板	(411)
13.9	使用 XML parser 插件	(413)
13.9.1	使用 XML parser 对象	(413)
13.9.2	使用 XML 文档节点	(415)
13.9.3	XML 与字符集	(418)

第 14 章 开发自己的课件制作系统

14.1	自动缩放舞台使影片全屏显示	(421)
14.2	浏览资源	(422)
14.2.1	在 Flash 中建好显示单 个资源的影片剪辑	(422)
14.2.2	读取资源文件夹中的文件 信息	(424)
14.2.3	将资源文件信息传递给 Flash 影片剪辑	(424)
14.3	资源管理	(425)
14.4	预览资源文件	(426)
14.5	控制文件预览的外观	(431)
14.6	编辑课件	(435)
14.6.1	创建时间轴	(435)
14.6.2	创建可编辑帧	(438)
14.6.3	实现实时拖拽编辑	(440)
14.6.4	插入编辑帧	(442)
14.6.5	删除编辑帧	(443)
14.6.6	移动编辑帧	(443)
14.7	预览课件效果	(445)
14.8	控制课件播放	(451)
14.9	生成可执行文件	(452)
14.9.1	制作万能播放器	(452)
14.9.2	记录课件中所用到的资源 信息	(454)
14.10	打开已封装的课件	(456)
14.11	测试与润色	(458)

基础篇



第 1 章 关于 Adobe Director 11.5

第 2 章 Adobe Director 11.5 工作区

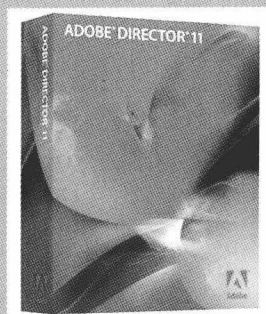
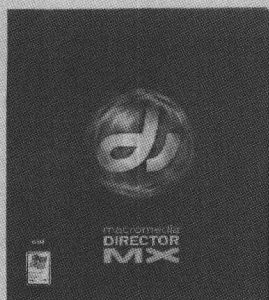
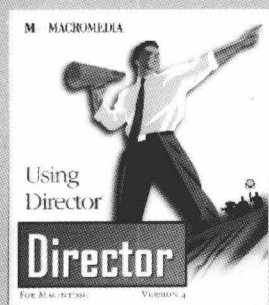
第 3 章 演员

第 4 章 精灵

第 5 章 Director 动画技术

第 6 章 声音

第 7 章 数字视频



第 1 章

关于 Adobe Director 11.5

1.1 Director——多媒体创作的首选工具

Director 是功能非常全面的多媒体创作软件,是公认的专业多媒体创作工具中的旗舰。它一直致力于为用户提供强大易用的多媒体创作环境。因其所见即所得、易于上手、功能强大、极具开放性等优点,深受广大多媒体专业开发人员的青睐,是你多媒体创作之旅的首选工具。

1.1.1 Adobe Director 11.5 探索丰富多媒体创作中的新视野

最新版本的 Adobe Director 11.5(如图 1-1 所示)和 Adobe Shockwave Player(如图 1-2 所示)可帮助你为 Web、Mac 和 Windows 桌面、DVD 和 CD 创建与发布引人入胜的交互游戏、演示、原型、仿真和电子化学习课程。几乎集成了所有主流文件格式(包括使用 Adobe Flash 软件和原生 3D 内容创建的视频),为你的创造力获取最大的回报。



图 1-1 Adobe Director 11.5



图 1-2 Adobe Shockwave Player

(1) Adobe Director 11.5

据 Adobe 公司统计,数以亿计的网络用户安装了 Adobe Shockwave Player,在全世界已经形成了庞大而成熟的市场。这足见 Adobe Director 11.5 和 Adobe Shockwave Player 的生命力有多么强劲。有谁又舍得放弃如此庞大的客户群呢? 用户安装了 Adobe Shockwave Player,即可显示由 Director 创建的 Web 内容,就可观看到炫酷的 3D 模拟、交互式产品演示等最具表现力的高性能多媒体作品。

CHAPTER

本章内容包括:

Director 11.5 的强大新特性以及 Director 的发展史

(2) Adobe Shockwave Player

Adobe Director 11.5 何以能执多媒体创作工具之牛耳? 这是因为它可为游戏开发人员、多媒体创作人员、电子教育专业人员提供一个创建在线和桌面程序的弹性平台。其功能特点如下:

- 能够嵌入几乎所有的主流媒体格式,如图片、声音、DVD 视频、Windows Media、RealMedia、QuickTime、Flash 影片以及 3D 内容等。

- 与 Adobe 其他产品及服务器技术无缝整合,特别是对 Adobe Flash 的集成,达到了影片剪辑级和帧脚本级的完全控制,真正为用户提供一个集成的多媒体解决方案。

- 可使用 Xtra 来扩展创作环境和回放引擎的功能。通过使用第三方或自己编写的插件,不仅可以控制类似游戏杆与相机这样的外部设备,甚至能够执行复杂的操作系统级的任务。

- 可以任选 Lingo 或者 JavaScript 编程语言来编写脚本。为原来用惯 Flash 和其他 Javascript 语言编程的程序员大开方便之门。

- 可以跨平台(Macintosh 平台和 Windows 平台)发布 Director 项目。

- 增强的用户界面:浮动面板停放区采用标签化布局、可自定义并保存工作区布局、可命名频道和精灵、内置 Flash 组件和行为脚本库、独立的 Debugger 窗口等功能非常人性化,可极大地提高开发效率,节约开发成本。

- 可以使用两种方式发布 Director 影片:

- 放映机格式作为单机应用程序在用户的计算机上播放;

- Shockwave Player 格式在支持 Shockwave 的网络浏览器中播放。

1.1.2 Adobe Director 11.5 新增功能

Adobe Director 11.5 在版本 11 的基础上主要新增了如下功能:

- 全新的音频引擎。Adobe Director 11.5 引入了全新的音频引擎,支持 5.1 声道环绕音效,还可借助实时混频能力创建音频特效。

- 支持高清视频。支持 H.264 视频格式和 RTMP 协议流媒体,可以此创建全屏、高清和基于 Internet 的视频内容。

- 高级 3D 特性。在继承 11.0 版本 Physics 引擎帮助用户创建具备真实重力等效果的游戏和模拟的基础上,新增了对动态凹面刚体的支持。现在,开发人员还可以通过 Google SketchUp 和 SketchUp 3D Importer 创建和导入 3D 资源。

- 新增 ByteArray 数据类型。使用 ByteArray 数据类型可访问和操作二进制数据。

- 支持多步撤销/恢复操作。在之前的版本中,Director 都仅支持单步撤销/恢复操作。

- 增强的文本引擎:

- 在 Macintosh OS 平台上,内嵌支持 Open Type Font (OTF)。

- 支持基于类的字距调整。

- 支持演员级的抗锯齿处理和微调。

- 增强的平台和浏览器支持:

- 支持 Macintosh OSX 10.5 平台(创作和播放均支持)。

- 支持 Firefox 3.0 浏览器。

1.1.3 Director 的用户群

Director 是一款非常大众化的软件,几乎每个人都能在 Director 里找到适合自己的需要。它直观

的操作界面能够让新手很快的制作出简单的动画效果,专业用户则可以使用它的强大功能创建几乎能所想到的一切。没有编程经验的用户可以通过 Director 的脚本语言(Lingo 或 JavaScript)给电影添加灵活的交互功能,而有编程经验的用户则可以通过 Lingo 或 JavaScript 实现一些专业效果,其功能堪与目前主流的程序设计语言媲美。

适合于使用 Director 的用户群有:

- 动画设计师使用 Director 制作动画作品,并以流媒体的形式在网络上发布,也可以用光盘为介质发布作品;
- 网络开发人员使用 Director 为自己的网页添加音乐、交互或者数据处理能力;
- 游戏和娱乐开发人员使用 Director 开发单机版游戏,并以 CD-ROM 或者 DVD-ROM 作为媒介发布自己的作品,或者开发多用户的在线游戏;
- 教育工作者使用 Director 制作多媒体课件(教师用)或者学件(学生用),提高教学效果;
- 软件开发人员使用 Director 为自己的作品制作教学,指导用户如何使用自己开发的软件,或者是指导用户完成安装过程;
- 商人使用 Director 创建幻灯演示或者培训材料;
- 艺术家使用 Director 创建数字艺术品;
- 展览布置人员创建触摸屏为参观者提供即时的信息。

如此强大的功能,Adobe Director 11.5 却并不像 3ds Max 那样,复杂得让初学者几乎无从下手。在本书的引导下,几个小时后,你就可以大致了解 Adobe Director 11.5,并能创作出令人称奇的作品了。当你阅读完本书时,Director 必将成为你随心所欲地开发 Director 应用项目最可心的工具。

1.2 安装 Adobe Director 11.5

1.2.1 系统配制要求

在安装前应该先了解一下安装 Adobe Director 11.5 的最低系统要求,否则,在低于最低系统要求的机器上运行,可能出现意外的问题(如死机等)。

(1) Windows 操作系统

① Adobe Director 11.5:创作

- Intel Pentium 4 或更快速度的处理器;
- Microsoft Windows XP(带 Service Pack 2)系统或 Windows Vista 系统;
- 512MB 或以上可用系统内存;
- 500MB 或以上可用硬盘空间。

② Director Projector 和 Shockwave Player:播放

- Intel Pentium 4 或更快速度的处理器;
- Microsoft Windows XP(带 Service Pack 2)或 Windows Vista 系统;
- 512MB 或以上可用系统内存;
- Microsoft Internet Explorer 6.0 浏览器或更高版本,或者 Firefox 2.0 浏览器或更高版本。

(2) Mac OS 操作系统

① Adobe Director 11.5:创作

- 多核 Intel 处理器；
 - Mac OS X v. 10.4 系统或更高版本；
 - 512MB 或以上可用系统内存(推荐使用 1GB)；
 - 500MB 或以上可用硬盘空间。
- ② Director Projector 和 Shockwave Player:播放
- PowerPC 或更高版本,或 Intel 处理器；
 - Mac OS X v. 10.4 系统或更高版本；
 - 512MB 或以上可用系统内存；
 - Safari 2.0 浏览器或更高版本。

1.2.2 安装 Adobe Director 11.5

Adobe Director 11.5 的安装非常简单,几分钟就足够了,操作步骤如下:

- ① 运行 Adobe Director 11.5 安装文件 Setup.exe,将弹出“正在初始化”界面,如图 1-3 所示。

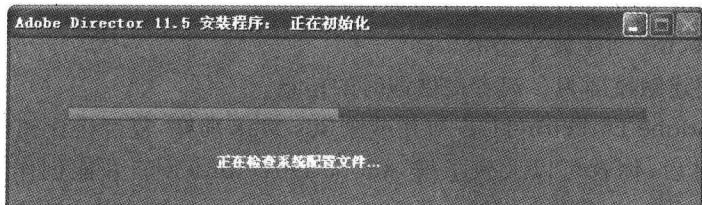


图 1-3 “Adobe Director 11.5 安装初始化”界面

- ② Adobe Director 11.5 安装程序初始化成功后,自动进入“许可协议”界面,如图 1-4 所示。

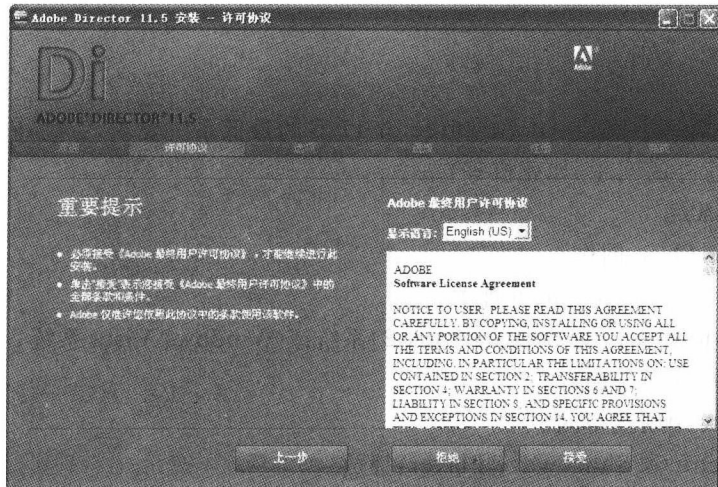


图 1-4 “许可协议”界面

- ③ 单击“接受”按钮接受许可协议,进入“选项”界面,如图 1-5 所示。

- ④ 如果要更改 Director 应用程序安装文件夹,请单击图 1-5 中的“更改…”按钮,将弹出如下图所示的“选择位置”对话框,如图 1-6 所示。

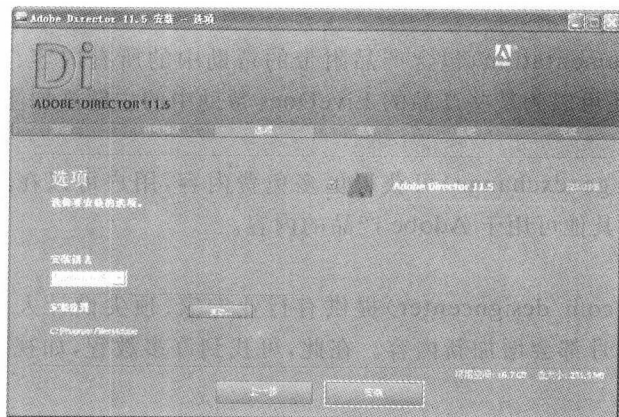


图 1-5 “选项”界面

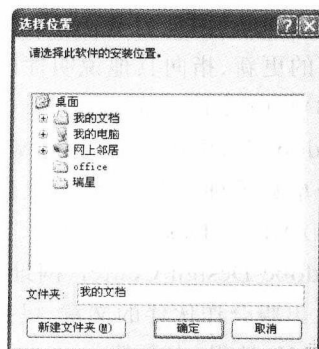


图 1-6 “选择位置”对话框

选择好合适的 Director 应用程序安装文件夹后,请单击“确定”按钮。

⑤ 单击“选项”界面中的“安装”按钮,开始复制文件,如图 1-7 所示。

⑥ 文件复制完成后,单击“退出”按钮,完成整个安装过程,如图 1-8 所示。

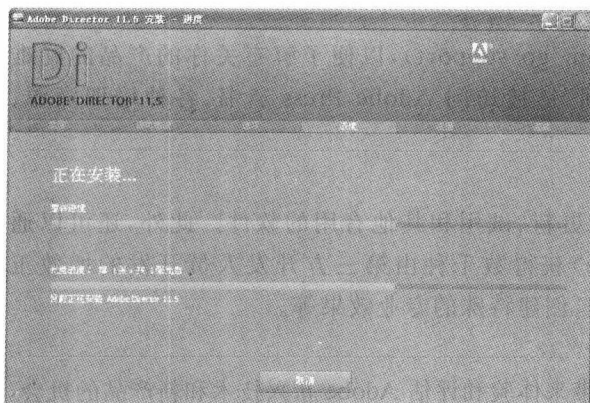


图 1-7 文件复制进程界面

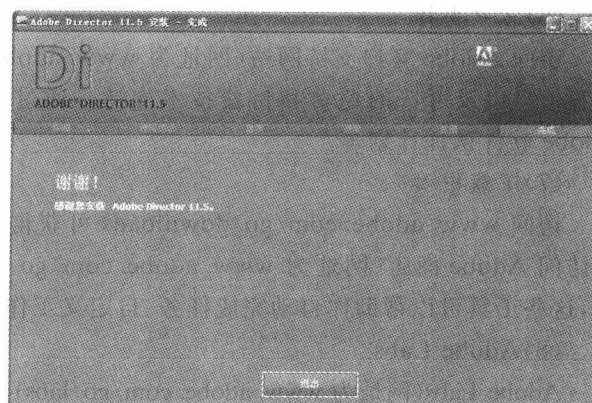


图 1-8 Adobe Director 11.5 安装“完成”界面

 注意:安装 Adobe Director 11.5 时自动捆绑安装 Adobe Shockwave Player。

成功安装 Adobe Director 11.5 之后,可以在任何时候根据自己特定的创作需要来配置 Adobe Director 11.5,例如安装插件来添加功能,或者建立 Internet 连接以便远程存取文件等。

1.2.3 Adobe Director 11.5 的学习资源

(1) Director 内捆绑的帮助文档

可以通过 Adobe 软件中的 Help 菜单访问产品内捆绑的帮助文档。通过所在某个面板或面板组的弹出菜单的 Help 命令、“属性检查器”等特定窗口中的 Help 按钮 ,或者在任意工作环境按下“F1”键,都可打开此帮助文档并跳转到对应的页面,如图 1-9 所示。

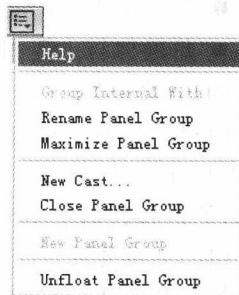


图 1-9 弹出菜单中的 Help 命令