



计算机基础与实训教材系列

Director 11 多媒体开发

王苏平 刘艳 王青 编著

实用教程



(理论→实例→上机→习题)4阶段教学模式

任务驱动的讲解方式,方便学习和教学

众多典型的实例操作,注重培养动手能力

PPT电子教案及素材免费下载,专业的网上技术支持



清华大学出版社

计算机基础与实训教材系列

Director 11 多媒体开发

实用教程

王苏平 刘艳 王青 编著

清华大学出版社
北 京

内 容 简 介

本书由浅入深、循序渐进地介绍了 Adobe 公司最新推出的多媒体项目开发软件——Adobe Director 11 的操作方法和使用技巧。全书共分 9 章, 分别介绍了 Director 多媒体节目的基础知识和基础操作流程、演员与演员表、剧本窗口的使用方法、舞台和精灵的导入与编辑、交互技术和库的使用、各种动画的制作、动作脚本的编写、3D 动画的创作、ActiveX 控件的使用以及电影的测试与发布等内容。

本书内容丰富, 结构清晰, 语言简练, 图文并茂, 具有很强的实用性和可操作性, 是一本适合于大中专院校、职业院校及各类社会培训学校的优秀教材, 也是广大初、中级电脑用户的自学参考书。

本书对应的电子教案、实例源文件和习题答案可以到 <http://www.tupwk.com.cn/edu> 网站下载。

本书封面贴有清华大学出版社防伪标签, 无标签者不得销售。

版权所有, 侵权必究。侵权举报电话: 010-62782989 13701121933

图书在版编目(CIP)数据

Director 11 多媒体开发实用教程/王苏平, 刘艳, 王青 编著. —北京: 清华大学出版社, 2009.5
(计算机基础与实训教材系列)

ISBN 978-7-302-19677-8

I. D… II. ①王…②刘…③王… III. 多媒体—软件工具, Director 11—教材 IV. TP311.56

中国版本图书馆 CIP 数据核字(2009)第 033205 号

责任编辑: 胡辰浩(huchenhao@263.net) 袁建华

装帧设计: 孔祥丰

责任校对: 成凤进

责任印制: 孟凡玉

出版发行: 清华大学出版社

地 址: 北京清华大学学研大厦 A 座

<http://www.tup.com.cn>

邮 编: 100084

社 总 机: 010-62770175

邮 购: 010-62786544

投稿与读者服务: 010-62776969, c-service@tup.tsinghua.edu.cn

质 量 反 馈: 010-62772015, zhiliang@tup.tsinghua.edu.cn

印 刷 者: 北京市清华园胶印厂

装 订 者: 三河市李旗庄少明装订厂

经 销: 全国新华书店

开 本: 190×260 印 张: 19.5 字 数: 524 千字*

版 次: 2009 年 5 月第 1 版 印 次: 2009 年 5 月第 1 次印刷

印 数: 1~5000

定 价: 30.00 元

本书如存在文字不清、漏印、缺页、倒页、脱页等印装质量问题, 请与清华大学出版社出版部联系调换。联系电话: (010)62770177 转 3103 产品编号: 030696-01

编审委员会

计算机基础与实训教材系列

主任：闪四清 北京航空航天大学

委员：(以下编委顺序不分先后，按照姓氏笔画排列)

王永生 青海师范大学
王相林 杭州电子科技大学
卢 锋 南京邮电学院
申浩如 昆明学院计算机系
白中英 北京邮电大学计算机学院
石 磊 郑州大学信息工程学院
伍俊良 重庆大学
刘 悦 济南大学信息科学与工程学院
刘晓华 武汉工程大学
刘晓悦 河北理工大学计控学院
孙一林 北京师范大学信息科学与技术学院计算机系
朱居正 河南财经学院成功学院
何宗键 同济大学软件学院
吴裕功 天津大学
吴 磊 北方工业大学信息工程学院
宋海声 西北师范大学
张凤琴 空军工程大学
罗怡桂 同济大学
范训礼 西北大学信息科学与技术学院
胡景凡 北京信息工程学院
赵文静 西安建筑科技大学信息与控制工程学院
赵树升 郑州大学升达经贸管理学院
赵素华 辽宁大学
郝 平 浙江工业大学信息工程学院
崔洪斌 河北科技大学
崔晓利 湖南工学院
韩良智 北京科技大学管理学院
薛向阳 复旦大学计算机科学与工程系
瞿有甜 浙江师范大学

执行委员：陈 笑 胡辰浩 袁建华

执行编辑：胡辰浩 袁建华

计算机已经广泛应用于现代社会的各个领域,熟练使用计算机已经成为人们必备的技能之一。因此,如何快速地掌握计算机知识和使用技术,并应用于现实生活和实际工作中,已成为新世纪人才迫切需要解决的问题。

为适应这种需求,各类高等院校、高职高专、中职中专、培训学校都开设了计算机专业的课程,同时也将非计算机专业学生的计算机知识和技能教育纳入教学计划,并陆续出台了相应的教学大纲。基于以上因素,清华大学出版社组织一线教学精英编写了这套“计算机基础与实训教材系列”丛书,以满足大中专院校、职业院校及各类社会培训学校的教学需要。

一、丛书书目

本套教材涵盖了计算机各个应用领域,包括计算机硬件知识、操作系统、数据库、编程语言、文字录入和排版、办公软件、计算机网络、图形图像、三维动画、网页制作以及多媒体制作等。众多的图书品种可以满足各类院校相关课程设置的需要。

◎ 已出版的图书书目

《计算机基础实用教程》	《中文版 Excel 2003 电子表格实用教程》
《计算机组装与维护实用教程》	《中文版 Access 2003 数据库应用实用教程》
《五笔打字与文档处理实用教程》	《中文版 Project 2003 实用教程》
《电脑办公自动化实用教程》	《中文版 Office 2003 实用教程》
《中文版 Photoshop CS3 图像处理实用教程》	《JSP 动态网站开发实用教程》
《Authorware 7 多媒体制作实用教程》	《Mastercam X3 实用教程》
《中文版 AutoCAD 2009 实用教程》	《Director 11 多媒体开发实用教程》
《AutoCAD 机械制图实用教程(2009 版)》	《中文版 Indesign CS3 实用教程》
《中文版 Flash CS3 动画制作实用教程》	《中文版 CorelDRAW X3 平面设计实用教程》
《中文版 Dreamweaver CS3 网页制作实用教程》	《中文版 Windows Vista 实用教程》
《中文版 3ds Max 9 三维动画创作实用教程》	《电脑入门实用教程》
《中文版 SQL Server 2005 数据库应用实用教程》	《中文版 3ds Max 2009 三维动画创作实用教程》
《中文版 Word 2003 文档处理实用教程》	《Excel 财务会计实战应用》
《中文版 PowerPoint 2003 幻灯片制作实用教程》	

◎ 即将出版的图书书目

《Oracle Database 11g 实用教程》	《中文版 Pro/ENGINEER Wildfire 5.0 实用教程》
《中文版 Premiere Pro CS3 多媒体制作实用教程》	《ASP.NET 3.5 动态网站开发实用教程》
《Java 程序设计实用教程》	《中文版 Office 2007 实用教程》
《Visual C#程序设计实用教程》	《中文版 Word 2007 文档处理实用教程》
《网络组建与管理实用教程》	《中文版 Excel 2007 电子表格实用教程》
《AutoCAD 建筑制图实用教程（2009 版）》	《中文版 PowerPoint 2007 幻灯片制作实用教程》
《中文版 Photoshop CS4 图像处理实用教程》	《中文版 Access 2007 数据库应用实例教程》
《中文版 Illustrator CS4 平面设计实用教程》	《中文版 Project 2007 实用教程》
《中文版 Flash CS4 动画制作实用教程》	《中文版 CorelDRAW X4 平面设计实用教程》
《中文版 Dreamweaver CS4 网页制作实用教程》	《中文版 After Effects CS4 视频特效实用教程》
《中文版 Indesign CS4 实用教程》	《中文版 Premiere Pro CS4 多媒体制作实用教程》

二、丛书特色

1、选题新颖，策划周全——为计算机教学量身打造

本套丛书注重理论知识与实践操作的紧密结合，同时突出上机操作环节。丛书作者均为各大院校的教学专家和业界精英，他们熟悉教学内容的编排，深谙学生的需求和接受能力，并将这种教学理念充分融入本套教材的编写中。

本套丛书全面贯彻“理论→实例→上机→习题”4 阶段教学模式，在内容选择、结构安排上更加符合读者的认知习惯，从而达到老师易教、学生易学的目的。

2、教学结构科学合理，循序渐进——完全掌握“教学”与“自学”两种模式

本套丛书完全以大中专院校、职业院校及各类社会培训学校的教学需要为出发点，紧密结合学科的教学特点，由浅入深地安排章节内容，循序渐进地完成各种复杂知识的讲解，使学生能够一学就会、即学即用。

对教师而言，本套丛书根据实际教学情况安排好课时，提前组织好课前备课内容，使课堂教学过程更加条理化，同时方便学生学习，让学生在学习完后有例可学、有题可练；对自学者而言，可以按照本书的章节安排逐步学习。

3、内容丰富、学习目标明确——全面提升“知识”与“能力”

本套丛书内容丰富，信息量大，章节结构完全按照教学大纲的要求来安排，并细化了每一章内容，符合教学需要和计算机用户的学习习惯。在每章的开始，列出了学习目标和本章重点，

便于教师和学生提纲挈领地掌握本章知识点,每章的最后还附带有上机练习和习题两部分内容,教师可以参照上机练习,实时指导学生进行上机操作,使学生及时巩固所学的知识。自学者也可以按照上机练习内容进行自我训练,快速掌握相关知识。

4、实例精彩实用,讲解细致透彻——全方位解决实际遇到的问题

本套丛书精心安排了大量实例讲解,每个实例解决一个问题或是介绍一项技巧,以便读者在最短的时间内掌握计算机应用的操作方法,从而能够顺利解决实践工作中的问题。

范例讲解语言通俗易懂,通过添加大量的“提示”和“知识点”的方式突出重要知识点,以便加深读者对关键技术和理论知识的印象,使读者轻松领悟每一个范例的精髓所在,提高读者的思考能力和分析能力,同时也加强了读者的综合应用能力。

5、版式简洁大方,排版紧凑,标注清晰明确——打造一个轻松阅读的环境

本套丛书的版式简洁、大方,合理安排图与文字的占用空间,对于标题、正文、提示和知识点等都设计了醒目的字体符号,读者阅读起来会感到轻松愉快。

三、读者定位

本丛书为所有从事计算机教学的老师和自学人员而编写,是一套适合于大中专院校、职业院校及各类社会培训学校的优秀教材,也可作为计算机初、中级用户和计算机爱好者学习计算机知识的自学参考书。

四、周到体贴的售后服务

为了方便教学,本套丛书提供精心制作的 PowerPoint 教学课件(即电子教案)、素材、源文件、习题答案等相关内容,可在网站上免费下载,也可发送电子邮件至 wkservice@vip.163.com 索取。

此外,如果读者在使用本系列图书的过程中遇到疑惑或困难,可以在丛书支持网站(<http://www.tupwk.com.cn/edu>)的互动论坛上留言,本丛书的作者或技术编辑会及时提供相应的技术支持。咨询电话:010-62796045。

Adobe Director 11 是 Adobe 公司最新推出的专业化多媒体项目开发软件, 目前正广泛应用于万维网(World Wide Web)、CD 盘片、信息片断、演示说明以及交互式电影等诸多领域。近年来, 随着电脑技术的发展, 多媒体日益深入到人们的日常生活, 方便地制作和处理多媒体成为人们的迫切需要。为了适应人们对多媒体处理软件的要求, 新版本的 Director 11 在原有版本的基础上拥有更富弹性、更易用的创作环境, 可以让多媒体作者、动画师、开发人员创作更强大的交互式程序、游戏、电子学习和模拟产品。

本书从教学实际需求出发, 合理安排知识结构, 从零开始、由浅入深、循序渐进地讲解 Adobe Director 11 的基本知识和使用方法, 本书共分 9 章, 主要内容如下。

第 1 章介绍了多媒体的概念, 基本菜单, 面板和功能, 使用户在整体上对 Director 的工作原理以及使用 Director 制作多媒体电影的方法和步骤有所了解。

第 2 章介绍了创建演员表的方法与演员表的分类特点。接着进一步介绍了文本演员、图形与图像演员、音频与视频演员的创建和编辑方法。

第 3 章介绍了【Score】剧本的设置与使用方法, 并对精灵通道的设置方法进行了详细讲解, 并结合实例依次对过渡通道, 速度通道, 脚本通道和声音通道等特效通道进行了分析与讲解。

第 4 章介绍了舞台的大小、位置、颜色的设置方法, 内存检查器和网格的使用技巧, 并着重介绍了精灵的概念和建立方法, 最后介绍了创建与编辑精灵帧的方法。

第 5 章介绍了动画的基本原理以及帧连帧动画、关键帧动画、演员表到时间动画、空间到时间动画、交换演员动画、单步录制动画、实时录制动画、胶片环动画、相关粘贴动画和反转动画的制作方法技巧。

第 6 章介绍了查看行为库的方法及其中包含的行为内容, 接着依次讲述了为精灵或帧附着行为, 修改行为参数, 使用行为检查器创建行为, 使用行为检查器修改行为和使用内置行为为电影添加交互的方法与技巧。

第 7 章介绍了脚本的基本功能、类型以及分类, 接着对事件和处理程序进行分析, 并进一步讲解了使用脚本实现导航的方法与技巧, 最后对 Lingo 语法和 JavaScript 语法的基本语句和应遵循的规律进行了讲解, 并且通过实例的制作引导读者学习如何进一步控制在 Director 工程中用到的多媒体元素。

第 8 章介绍了在 Director 中制作 3D 动画的相关知识。

第 9 章介绍了电影的各种发布格式及发布方法、电影中 Xtras 的管理和使用技巧, 并对怎样在电影中包含的文件进行有效管理和组织进行了详细的讲解。

本书图文并茂, 条理清晰, 通俗易懂, 内容丰富, 在讲解每个知识点时都配有相应的实例, 方便读者上机实践。同时在于理解和掌握的部分内容上给出相关提示和注意, 让读者能够快速提高操作技能。此外, 本书配有大量综合实例和练习, 让读者在不断的实际操作中更加牢



固地掌握书中讲解的内容。

本书由王苏平、刘艳和王青执笔，此外，张宗功、孙吉峰、杨胜国、张朋朋、李桂美、赵华美、丁爱萍、刘世忠、吴卫平、李大增、赵强、刘世锋、郭洪燕、张继忠、刘汝梅等同志在整理材料方面给予了编者很大的帮助，在此，编者对他们表示衷心的感谢。由于作者水平有限，加之创作时间仓促，本书不足之处也在所难免，欢迎广大读者批评指正。我们的电子邮箱是 huchenhao@263.net，电话：010-62796045。

作 者

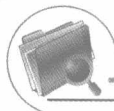
2008 年 12 月



推荐课时安排

计算机基础与实训教材系列

章 名	重点掌握内容	教学课时
第1章 初识 Director	1. Director 11 菜单、工具栏和面板的使用 2. Stage、Cast 和 Score 窗口的使用 3. Paint 和 Text 窗口的使用 4. Properties、Library Palette 和 Script 窗口	3 学时
第2章 认识演员和演员表	1. 演员的类型和导入 2. 演员表的创建 3. 创建和编辑文本和位图演员 4. 创建和编辑声音演员 5. 创建和编辑视频演员	4 学时
第3章 认识剧本	1. Score 剧本窗口的设置 2. 帧和精灵通道的使用 3. 特效通道的使用	3 学时
第4章 认识舞台和精灵	1. Stage 舞台的设置和内置检查器的使用 2. 精灵的概念 3. 创建精灵的方法 4. 创建精灵的技巧	3 学时
第5章 动画技术	1. 帧动画的创建 2. 交换演员动画的创建 3. 胶片环动画的创建 4. 录制动画和相关粘贴动画技术 5. 反转动画的创建	4 学时
第6章 交互技术	1. Library Palette 行为库的使用 2. Behavior Inspector 行为检查器的使用 3. 自定义行为	3 学时
第7章 脚本和脚本动画	1. Director 脚本技术介绍 2. 创建和设置脚本窗口 3. 事件和处理程序 4. 常见 lingo 语句的使用 5. 变量和数组的使用 6. 条件控制语句的使用	4 学时



(续表)

章 名	重 点 掌 握 内 容	教 学 课 时
第 8 章 3D 动画	1. 3D 演员的导入、查看和设置 2. 3D 文本的创建与设置 3. 3D 行为的查看与使用 4. 3D 动画的创建与控制	2 学时
第 9 章 电影的发行	1. 应用 ActiveX 控件 2. 应用 Xtras 外部程序 3. 电影的发行	3 学时

注：1. 教学课时安排仅供参考，授课教师可根据情况作调整。

2. 建议每章安排与教学课时相同时间的上机练习。





第1章 初识 Director.....1

1.1 Director 简介.....1

1.2 Director 工作环境简介.....2

1.2.1 标题栏.....3

1.2.2 菜单栏.....3

1.2.3 工具栏.....7

1.2.4 【Control Panel】控制面板.....7

1.2.5 【Stage】舞台窗口.....8

1.2.6 【Cast】演员表窗口.....10

1.2.7 【Score】剧本窗口.....12

1.2.8 【Paint】绘图窗口.....14

1.2.9 文本编辑窗口.....14

1.2.10 【Properties】属性检查器.....15

1.2.11 【Library Palette】 行为库窗口.....16

1.2.12 【Script】脚本窗口.....17

1.3 上机练习.....17

1.3.1 个性播放器.....17

1.3.2 科幻世界.....22

1.4 习题.....26

第2章 认识演员与演员表.....27

2.1 演员.....27

2.1.1 演员的类型.....27

2.1.2 导入演员.....28

2.2 【Cast】演员表.....29

2.2.1 创建演员表.....29

2.2.2 内部演员表和外部演员表.....30

2.2.3 链接型和非链接型演员表.....32

2.3 创建文本.....34

2.3.1 导入外部文本.....34

2.3.2 利用工具箱中的 工具添加文本.....35

2.3.3 通过【Text】窗口 创建文本演员.....36

2.4 编辑文本.....36

2.4.1 【Text】文本演员编辑窗口.....37

2.4.2 【Text Inspectors】 文本检查器.....39

2.4.3 查找与替换文本.....40

2.4.4 设置【Field】文本域 演员的属性.....42

2.5 【Paint】绘图窗口.....45

2.5.1 垂直工具栏.....46

2.5.2 【Onion Skin】洋葱皮工具.....48

2.6 【Vector Shape】矢量 图形窗口.....50

2.6.1 矢量图形和位图.....50

2.6.2 绘制不规则矢量图形.....51

2.6.3 创建各种填充效果.....53

2.7 创建与编辑声音演员.....55

2.7.1 使用声音.....55

2.7.2 导入与设置 SWA 声音.....57

2.7.3 在【Score】剧本 窗口中控制声音.....57

2.7.4 使用脚本控制声音.....58

2.8 创建与编辑视频演员.....64

2.8.1 导入数字视频.....64

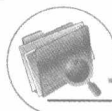
2.8.2 查看数字视频.....65

2.8.3 设置视频演员的属性.....66

2.9 上机练习.....67

2.9.1 制作视频播放器.....67

2.9.2 休闲 Flash.....70



2.10 习题	73	4.2.6 复制、剪切与粘贴精灵	116
第3章 认识剧本	75	4.2.7 使用【Sprite Overlay】	117
3.1 【Score】剧本的设置与使用	75	4.2.8 使用【Sprite Labels】	118
3.1.1 设置【Score】剧本窗口	75	4.3 上机练习	119
3.1.2 使用多个【Score】剧本窗口	77	4.3.1 鼠标拖动的实现	119
3.2 帧	77	4.3.2 个性光标	121
3.3 精灵通道	78	4.3.3 轮盘	123
3.3.1 通道与播放头	79	4.3.4 秀自己	126
3.3.2 改变精灵帧的颜色	79	4.4 习题	130
3.3.3 显示精灵信息	81	第5章 动画技术	131
3.3.4 使用精灵工具栏	83	5.1 关键帧动画	131
3.4 特效通道	83	5.1.1 关键帧动画的基本原理	132
3.4.1 标记通道	84	5.1.2 关于【Tweening】	132
3.4.2 速度通道	84	5.2 帧连帧动画	138
3.4.3 调色板通道	86	5.3 高级帧连帧动画	140
3.4.4 过渡通道	87	5.4 交换演员动画	143
3.4.5 声音通道	88	5.5 胶片环动画	145
3.4.6 脚本通道	90	5.5.1 关于胶片环动画演员	145
3.5 上机练习	94	5.5.2 设置胶片环动画 演员的属性	146
3.5.1 游走北京	94	5.6 录制动画	150
3.5.2 数学题	97	5.7 相关粘贴动画	155
3.6 习题	100	5.8 反转动画	156
第4章 认识舞台和精灵	101	5.9 上机练习	158
4.1 认识舞台	101	5.9.1 会走路的猫	158
4.1.1 舞台的大小、位置 和颜色设置	101	5.9.2 扔球动画	160
4.1.2 舞台的显示	104	5.10 习题	162
4.1.3 内存检查器的使用	105	第6章 交互技术	163
4.1.4 设置舞台和网格	106	6.1 【Library Palette】行为库	163
4.2 精灵的概念与创建	108	6.1.1 【Library Palette】行为库 面板	164
4.2.1 精灵的创建方法	108	6.1.2 行为的附着	165
4.2.2 设置精灵的公共属性	109	6.1.3 更改与设置行为	168
4.2.3 创建与选择精灵帧	110	6.2 【Behavior Inspector】行为	172
4.2.4 改变精灵显示顺序	113	6.2.1 查看行为描述信息	172
4.2.5 分割与合并精灵	114		

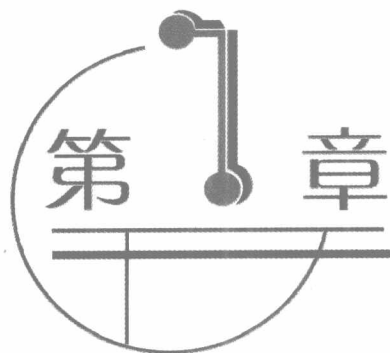




6.2.2	创建和修改行为	172
6.2.3	行为检查器中的事件 和操作	175
6.3	自定义行为	182
6.3.1	自定义行为参数	182
6.3.2	自定义描述信息	184
6.3.3	自定义提示信息	184
6.4	上机练习	188
6.4.1	图片点击效果	188
6.4.2	声音等待动画	195
6.5	习题	198
第7章	脚本和脚本动画	199
7.1	脚本简介	199
7.1.1	脚本的基本功能	200
7.1.2	脚本的类型	200
7.1.3	脚本元素的分类与查看	202
7.2	创建与设置脚本窗口	204
7.2.1	设置脚本窗口	204
7.2.2	创建各种类型的脚本	206
7.3	事件和处理程序	213
7.3.1	事件	213
7.3.2	内部事件	214
7.3.3	自定义事件	216
7.3.4	处理程序	220
7.4	常用 Lingo 命令	224
7.4.1	go 命令	224
7.4.2	play 命令	226
7.5	变量	226
7.5.1	变量类型	227
7.5.2	局部变量	228
7.5.3	全局变量	228
7.6	列表和数组	229
7.6.1	线性列表	229
7.6.2	属性列表	230
7.6.3	数组	231
7.7	条件控制语句	231

7.7.1	if 语句	231
7.7.2	case 语句	233
7.7.3	repeat 语句	235
7.8	上机练习	240
7.8.1	对对碰	241
7.8.2	计时跑步	244
7.9	习题	247
第8章	3D 动画	249
8.1	关于 3D 世界	249
8.2	导入、查看与设置 3D 演员	251
8.2.1	导入 3D 演员	251
8.2.2	查看 3D 演员	252
8.2.3	设置 3D 演员	253
8.3	查看与使用 3D 行为	254
8.3.1	【Action】行为库	255
8.3.2	【Triggers】行为	256
8.4	上机练习	257
8.5	习题	265
第9章	电影的发行	267
9.1	应用【ActiveX】	267
9.2	管理和使用【Xtras】	269
9.2.1	【Xtras】的类型	270
9.2.2	【Xtras】的使用	271
9.3	电影的发行	277
9.3.1	电影发行格式简介	277
9.3.2	打印电影	278
9.3.3	输出数字视频或位图	280
9.3.4	Shockwave 电影	284
9.3.5	管理并组织电影	287
9.3.6	光盘的实施	288
9.4	上机练习	289
9.4.1	网络浏览器	289
9.4.2	颜色调整器	293
9.5	习题	296





初 识 Director

学习目标

本章将首先向读者介绍多媒体的概念和 Director 的基本菜单、面板和功能，使用户在整体上对 Director 的工作原理以及使用 Director 制作多媒体电影的方法和步骤有所了解。接着通过两个实例的制作使用户对 Director 的工作原理和工作环境有更为详尽的认识，为接下来的学习做充分的铺垫。通过对本章的学习，读者应了解多媒体的概念和 Director 的功能，并能够掌握 Director 的工作原理以及使用 Director 制作多媒体电影的方法和步骤。

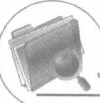
本章重点

- ◎ Director 的功能
- ◎ Director 的工作原理
- ◎ Director 的工作环境
- ◎ Director 创作电影的基本步骤

1.1 Director 简介

多媒体技术就是利用计算机技术将各种媒体(文本、图形制品、声音、动画和视频等)以数字化的方式集成在一起，从而使计算机具有了表现、处理、存储多种媒体信息的综合能力。

多媒体的特征就是信息表现形式的多样化，常见的有文本、图形、图像、声音和视频等多种形式。从这个角度来看，无论是计算机还是电视，都属于多媒体工具的范畴。借助于多媒体的广泛使用，人们对信息的掌握会更加生动、准确、及时。制作多媒体的目的是使用户从多种感官获取多种媒体信息，从而有更切身的感受。在这方面，Director 提供了一个方便而有效的手段。利用它，可以轻松地制作出精美的多媒体作品。



但是多媒体不只是单向地接受多种媒介载体上的信息。因为多媒体还有另一个很重要的特征，就是交互性。随着信息技术的发展，用户已不只是满足于单纯地接受信息，他们还需要对信息做出反馈，这样就形成了交互。多媒体使用户能更加有效地控制和使用信息，同时也为将来信息技术的发展提供了更宽广的领域。利用 Director 中的行为和脚本语言，开发者可以很容易地实现电影与用户之间的交互。多媒体技术将这些单一的媒体信息进行有机结合，并加以灵活应用，从而把整个多媒体世界装扮得神奇而精彩。

目前，多媒体应用领域正在不断拓宽。在文化教育、技术培训、电子图书、观光旅游、商业和家庭应用等方面，已经出现了不少深受人们欢迎的、并以多媒体技术为核心的多媒体电子刊物，它们通过图片、动画、视频片断和音乐等媒体素材将所放映的内容生动地展示给广大观众。而多媒体软件也因为其自身的特点，正日益广泛地应用于商业展示、教学、娱乐和网络中。

1.2 Director 工作环境简介

在使用 Director 之前，首先需要熟悉它的工作界面，了解面板中各个元素的作用，通晓各个控件的功能，才能在实操中得心应手，获得满意的效果。Director 的程序界面如图 1-1 所示。由【标题栏】、【菜单栏】、【Toolbar】工具栏、【Stage】舞台窗口、【Score】剧本窗口、【Cast】演员表窗口等组成。

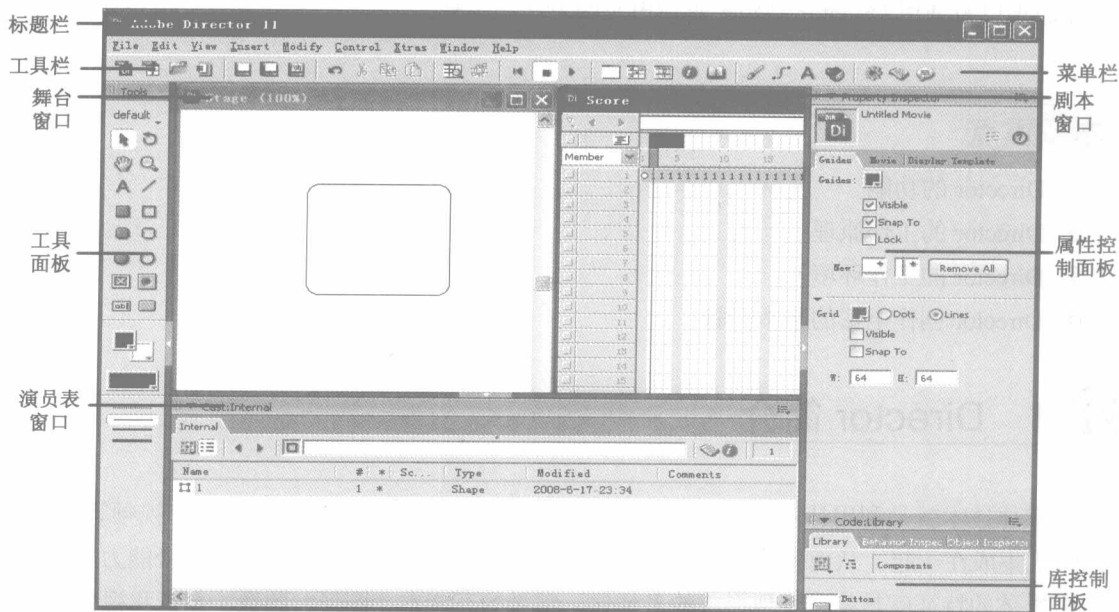


图 1-1 Director 11 的程序界面



1.2.1 标题栏

标题栏位于应用程序窗口的最上方。标题栏显示了正在编辑的图形文件的名称。在标题栏的右边，有最大化、最小化、还原及关闭按钮，用来设置窗口的形态以及窗口位置的变换，如图 1-1 所示。标题栏上左上角的图标叫做【控制符】，单击该控制符将会弹出一个下拉菜单。选择菜单中的命令可以完成相应的操作，如对 Director 主窗口的还原、移动、改变大小、最小化、最大化和关闭等操作。双击该控制符将关闭 Director 的主窗口。

1.2.2 菜单栏

菜单栏位于标题栏的下方，它由 9 个选项菜单组成。单击其中某个菜单就会弹出相应的下拉菜单，选择具体的菜单命令就可进行相应的操作。它主要有【File】文件菜单，【Edit】编辑菜单，【View】视图菜单，【Insert】插入菜单，【Modify】修改菜单，【Control Panel】控制窗口，【Xtras】特效窗口，【Window】窗口，【Help】帮助窗口这 9 个菜单，下面就分别对每个菜单进行简单介绍。

- ◎ 【File】文件菜单：此菜单是处理整个电影文件的命令的集合，其各项解释如图 1-2 所示。

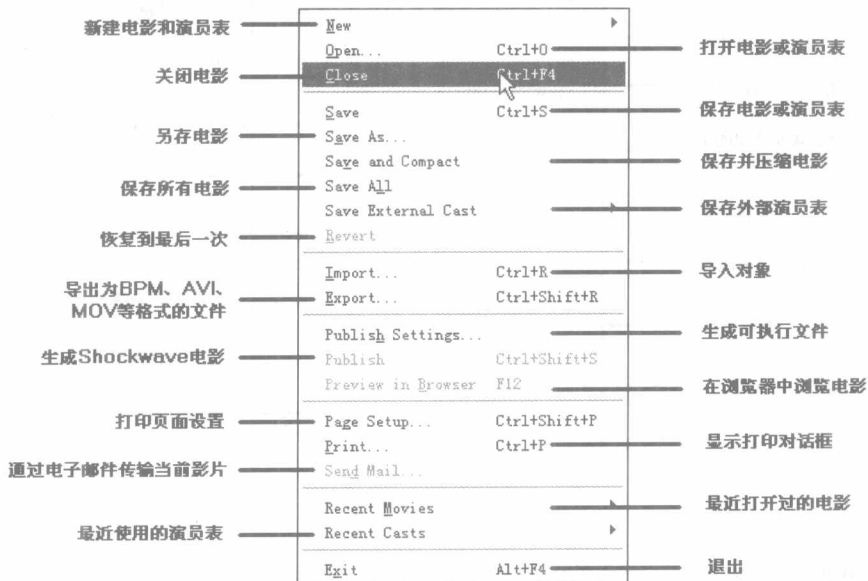


图 1-2 【File】文件菜单

- ◎ 【Control】控制菜单：此菜单中提供了对影片进行控制的命令，如图 1-3 所示。

