

附录B Director词汇

ActiveX：ActiveX控件是扩展操作系统或程序的控制文件。Shockwave是作为Microsoft Internet Explorer (Windows)的ActiveX控制而被使用的。ActiveX Xtra使放映机能够使用其他控件。

AIFF(音频交换文件格式)：这是在Mac上使用的最常见的声音格式。它也应用在数字音乐录制行业。在Mac和Windows中都可以见到这种文件，通常带有.aif扩展名。

alpha channel(alpha通道，通道)：图像文件里带有信息的额外通道(其余的通道通常是红、绿和蓝色通道)。该通道可以决定每个像素的透明程度。

animated GIF(动画GIF)：使用“图形图像格式”的文件，它包括多帧动画。

anti-aliasing(无锯齿)：一种把文本图形与其周边背景相混合，以得到光滑的边缘的技术。

ASCII(美国信息交换标准代码)：这是与255个字符对应的编码系统。在Director里，它使用在charToNum和numToChar函数里。

AVI：参见Video For Windows(Windows视频)。

behavior(行为)：控制角色或帧的剧本演员。每帧只能附带一个行为，但每个角色可以附带多个行为。用Behavior Inspector(行为监察窗)或编写Lingo源代码可以创建行为，也可以使用Library Palette(库面板)里的行为。

bit depth(位深)：描述图像里的一个单元所使用的位数。例如，在8-bit图像里，每个像素由8位信息表示。在16-bit声音里，每个声音样本由16位信息表示。通常，位数越高意味着质量越好。

bitmap(位图)：一种图像演员。在Director里，使用Paint窗口可以编辑大多数位图。

BMP：普通位图文件的Windows格式。

boolean(布尔)：只涉及两种状态——“真”和“假”——的代数。在程序有分枝时——如if语句——会使用。

button(按钮)：这里是指在Director里用工具面板制作的简单按钮。也指被赋予剧本后对点击鼠标有反应的位图或其他演员。

cache(高速缓存)：当浏览器载有文件或素材元素时，把它放在一个文件夹内。当用户不久又需要使用那个文件时，可以从cache里把它取出来，而不是再到因特网上去读取。这样速度更快些。我们在计算机里使用虚拟内存时，对计算机内存里的内容也采用同样方法。

cast(演员表)：影片中所使用的演员的清单。每个影片至少有一个内部演员表，但影片还可以有其他很多内部演员表和外部演员表。外部演员表是一个独立的文件，通常带有.cst扩展名。

cell(单元)：有时指一帧与一个通道相交的格子。

channel(通道)：剪辑室里带编号的位置。剪辑室里可以有1000个普通通道，顶部还有几个特殊通道。角色在哪个通道内决定了该演员将被绘制在其他演员的前面还是后面。

child(子对象)：父代剧本的一个实例，存储在变量或列表里。用new命令创建。

chunk(子字符串)：一段字符串，如一个字符或一系列字符，一个单词或一系列单词，一行或几行程序。

codec(编码译码器)：一段硬件或软件算法，可以把声音或视频信息转换成数字代码，然后再转换回来。我们使用编码译码器压缩音频或视频文件。

color depth(颜色位深)：在图像里或屏幕上的每个像素里所包含的信息。例如，8-bit位深即每个像素里有8位(256种可能的值)。

cue point(线索点)：声音或数字视频文件里的一个标记。该标记可以被 Lingo识别和反应。

digital video(数字视频文件)：与 Director影片链接的外部文件。它可以显示视频信息或基于时间的动画，如3D变化。视频演员可以有很多种格式，但 Apple QuickTime格式和 Windows AVI格式比较常见。该定义还可以扩展到各种 QuickTime格式，如 QuickTimeVR和 MIDI文件。

dithering(抖动)：图像里的像素的颜色是用当前可用颜色模拟出来的当前不可使用颜色，这种方法即为抖动。例如，两个相邻像素带有深浅不同的两种红色，它们可以制造出位于这两种颜色之间的那种红色的视觉效果。

event(事件)：影响计算机或 Director的某些东西，如点击鼠标、前进一帧、按某个键或移动窗口。当某个事件发生时，会有消息传送到 Director环境中的某一部分。可以写一些处理程序来对这些消息有所反应。

field(域)：Director 5以前的文本演员。它仍旧有一些文本演员所没有的属性，如边框和投阴影等。

film loop(影片片断)：包含一个完整的影片的演员。对剪辑室里的任何选择都可以作为影片片断被粘贴到演员表里，以做为一个单独的演员来使用。

Flash：指一种软件以及该软件所生成的文件。Flash是使我们能够创建大多数基于矢量的 Web动画的另一种 Macromedia工具。Flash文件可以被输入到 Director，并用作演员。

font(字体)：字符在屏幕上的一种样式。在 Director 7里，每种字体都可以被输入，即使用户的计算机里没有这种字体，也可以把它使用在影片里。

fps：帧/秒，Director影片放映的节奏。

frame(帧)：Director里的一个瞬间，也是剪辑室里的一栏。当我们制作影片时，舞台上显示的是单帧画面。当影片播放时，逐帧画面在舞台上演出，造成了动画的视觉效果。

frame script(帧剧本)：控制某一帧的剧本。它出现在剧本通道里。每帧只能附带一个剧本。在演员表里，帧剧本表示为行为。

GIF：“图形交换格式”，是一种图像格式，它存储带有一个自定义调色板的 8-bit图像。

global variable(全局变量)：只要被 Director的某个剧本里的全局命令声明过，就可以被该剧本使用的变量。

handler(处理程序)：一个 Lingo函数或程序。有时被错误地理解为剧本，其实剧本是一组处理程序的集合。

HTML：“超文本标示语言”，是描述 Web页面的语言。它由纯文本和特殊标签组成，可以被 Web浏览器和其他应用程序所解释。标签为文本确定式样和格式，并可以添加链接、图像和其他素材等元素。

ink(油墨)：角色在舞台上被描绘的一种规则。Copy油墨把角色作为不透明的矩形放在舞台上。Background Transparent油墨把白色像素视为透明。我们还可以从其他十几种油墨中做

出选择。

inspector(监察窗)：Director里的一个像面板的小窗口。它使我们能够观察和修改选定的项目的信息，如Sprite Inspector(角色监察窗)。

JPEG：图像的“联合摄影专家小组”格式。图像是32-bit的，并根据我们对文件尺寸和质量的选择，对图像数据进行压缩。

kerning(聚紧)：对文本演员的字符间距所做的调整。

keyframe(关键帧)：角色的一帧。它带有当到达该帧时舞台上必须表现的特殊位置和其他属性。在关键帧之间，角色的位置和状态将被推算。参见tweening(推算)。

kiosk(信息站)：在公共场所放置的、运行着多媒体软件的一台独立的计算机。

label(标签)：标签是在剪辑室里为某一帧所取的名称。剪辑室里的帧可以用该标签来标识和指代。参见标记(Marker)。

Lingo：Director的编程语言。

local variable(局部变量)：只能在处理程序内部使用的变量。当处理程序运行完后，该变量也将不复存在，而与之名称完全相同的变量又可以使用在其他处理程序中。

marker(标志)：标志是在剪辑室里为某一帧所取的名称。剪辑室里的帧可以用该标志来标识和指代。参见label(标签)。

member(演员)：一个单独的元素，如一幅位图、一些文本、一段声音、一个图形、一个矢量图形或一个数字视频文件。

MIAW：“窗口中的影片”。存在于窗口中而不是显示在舞台上的Director影片。

MIDI：“乐器数字接口”。计算机与键盘和其他乐器对话的方法。MIDI文件包含乐曲，可以被MIDI设备——如Windows声卡或QuickTime——播放。

movie(影片)：Director的主要文件。包含一个或多个演员表库和一个剪辑室。对于大多数产品来说，它是我们所需要的唯一的Director文件。

movie script(影片剧本)：控制整部影片的剧本。可以有任意多个影片剧本。它们不出现在剪辑室里。

MPEG：一种数字视频格式(“电影专家组”)，它使用了很多压缩算法，但仍旧保持很高的质量。

OPP：“面向对象的编程”，是一种为对象——如角色或数据——指定代码的编程方法。

palette(调色板)：一系列颜色。图像或屏幕可以只使用这些颜色来描述图像。

parent script(父代剧本)：不被直接使用的剧本演员。它用来创建剧本事例，用于面向对象的编程。

PICS：包含多幅图像的单个文件。它可以被输入到许多软件里。它也可以作为影片片断(film loop)或一系列演员被输入到Director里。仅用于Mac。

PICT：用于Mac的标准图像文件。

pixel(像素)：计算机屏幕上的最小的点。屏幕实际上就是由多行和多列像素组成的。

plug-In(外挂程序)：外挂程序是对Netscape Navigator的扩展，它用于向浏览器添加新的素材类型。Shockwave是用于Director的外挂程序，它为浏览器增添了显示Director影片的能力。

PNG：“可携带网络图形”格式。它是得到新版浏览器支持的正在逐步发展的格式，是

Macromedia Fireworks的原始格式。

projector(放映机)：由Director影片生成的独立的应用程序。

QuickTime：Mac的标准视频格式，也用于约50%的Windows里。当前版本是3.02。

RAM：只读存储器，即通常所说的计算机的内存。

registration point(套准点)：位图或其他演员上的一个位置，用来把角色定位在舞台上。

当为某个角色设置x, y坐标后，图像的套准点即精确地落在那个位置上。

RTF：Rich Text格式。是一种为在文字处理程序之间传输格式化的文本而设立的标准，现已过时。它由纯文本构成，此外还有被翻译为格式和素材元素的特殊标记。

sample frequency(取样频率)：在声音文件里，该度量单位描述从原始文件里取样以得到当前文件的数据时，取样的频繁程度。

score(剪辑室)：一个显示着哪个演员何时出现在舞台上的图表。

script(剧本)：用于描述Lingo演员。有时用于描述单独的处理程序。

shape(图形)：Director里有几种特殊的演员类型，叫做图形。我们可以画线、椭圆、矩形和圆角矩形。除线以外，所有图形都有空心 and 实心两种状态。可以用这些图形向影片中快速地添加图形元素，而无需创建位图。

Shockwave：使Director影片能够在Web浏览器里播放的技术。Shockwave通常指的是“用于Director的Shockwave”，而Flash则指的是“Shockwave Flash”。

shockwave audio(Shockwave音频)：一种声音文件格式，可以由Director使用，从因特网上流式传输声音。

sound(声音)：Director可以输入很多不同类型的声音格式，但并不真正具有创建或编辑声音的能力。声音可以是短促、简单的蜂鸣声或系统的警告声，也可以是一段音乐。

sprite(角色)：对什么演员在演出、它在剪辑室里的位置、它在舞台上的位置以及其他许多属性的描述。

stage(舞台)：所有动作发生的场所——Director的主屏幕。

streaming(流式传输)：在为用户播放影片或其他素材的同时，逐渐从网络上或因特网上下载文件的过程。

string(字符串)：包含字符的变量。

tempo(节奏)：影片播放的速度。通常以帧/秒(fps)度量。

text member(文本演员)：文本演员包含格式化的文本。可以用Director的文本编辑窗口创建它们，也可以输入由文字处理软件生成的文件。Director有显示像图形一样优美的无锯齿文本的能力。在无锯齿的文本里，字符的边缘是光滑的，而不是带锯齿的。Director还允许文本使用用户的计算机上可能没有的字体，并能够正确显示。

thumbnail(缩微图标)：在演员表窗口内表示演员的小图像。

TIFF：“带标记的图形文件格式”。是一种旧的图像文件格式。

toolbar(工具条)：出现在Director屏幕顶部的由多个按钮构成的按钮条。

transition(过渡)：更换画面时的方式，如dissolve或wipe。

tweening(推算)：我们告诉Director角色在第一个关键帧以及在第二个关键帧里的属性和位置，Director就可以让角色的属性和位置的状态从第一个关键帧逐渐变化至第二个关键帧，其间经过了多个普通帧。参见keyframe(关键帧)。

URL(统一资源定位器)：即某个项目的因特网网址。

variable(变量)：存储数值的区域。参见全局变量(global variable)和局部变量(local variable)。

Video For Windows(Windows视频)：Windows内置的视频格式。有时被称作 AVI文件。仅用于Windows。

WAV：一种Windows声音格式。

XML：“可扩展标示语言”，与HTML相似，但不使用预定义的标记(如<P>)，而允许用户定义自己的标记及其含义。Director 7所附带的一个Xtra能够分析这种文件。

Xtra：对Director的扩展，由Macromedia和第三方厂商开发，可以增加或增强某些功能。有些Xtra使我们能够拥有新的演员类型，如光标演员或3D图形演员。