

第4章 文本和域演员

Director 7使用两种文本演员，一种是文本演员(Text member)，一种是域(Field)。域在Director里已经存在很长时间了，而文本演员则比较新，首次出现是在 Director 5里。

在Director 7以前，文本与域演员的区别一直是很明显的：文本演员是无锯齿的，可以使用用户的计算机里所没有的字体，是不可编辑的；而域演员使用用户的系统字体，是有锯齿的，而且可编辑。

Director 7 的一个强大的新特征是编辑文本演员的功能。这就模糊了文本演员和域的区别，但这种区别还是存在的。存在一些原因使我们尽可能地采用文本演员。

4.1 使用文本演员

文本演员是比较复杂的，牵涉到很多选项和功能。但是，可以先不必考虑太多而直接制作简单的文本。只要选择工具面板里的文本工具(其上标着字母 A)，再在舞台上点击鼠标。这将创建一个文本演员，并把它同时放在舞台上和剪辑室里。这时是处于编辑状态，可以在舞台上向这个演员里继续输入文本。图 4-1显示的就是正在进行这样的操作。

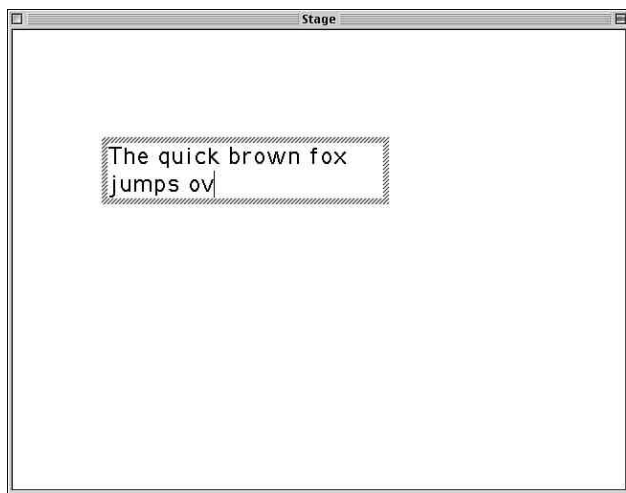


图4-1 可以直接用文本工具在舞台上点击，并开始输入文本。这些文本实际上是一个新演员

当结束输入文本时，可以在舞台上的另一处点击鼠标，取消对文本演员的选中状态。选择文本演员的方法实际上有两种。第一种是直接点击它，这样可以在舞台上来回移动该角色，也可以拉伸和压缩该角色；如果双击该角色，可以再次编辑其中的文本，此时不能移动该角色或调整它的尺寸。

4.1.1 文本编辑

尽管在舞台上编辑文本很快也很容易，但在文本窗口内编辑文本演员时，我们可以有更

多的控制权。在演员表里双击某个文本演员，可以在文本窗口里打开它。也可以按下 Control 再点击鼠标(Mac)或点击鼠标右键(Windows)调出一个快捷菜单，再在其中选择 Edit Cast Member。

图4-2是文本窗口，其中带有典型的选项。该窗口顶部的工具条可以用来修改文本的字体、字号、式样、对齐方式、行距和均衡聚紧。还有一个标准的标尺可以用来添加和调整制表符。



图4-2 文本窗口的功能与简单的文字处理软件相似

这个工具条里的工具的功能是很容易理解的。用行距(Line spacing)可以定义行与行之间隔开多少像素。用均衡聚紧(Kerning)可以调节字符的间距。由于每个字符的宽度都不一样(如 m比l宽)，我们可以加大或减少每个字符所占的空间。这不会改变字符本身的形状，而只会改变字符间的距离。

注释 强制文本齐行(Justify)，即对齐方式(Justifications)按钮里的最后一个选项，会使文本的左、右都对齐，即撑满整行。尽管一眼看去这种效果不错，但如果文本的栏宽太小，文本的可读性将非常差。只有当栏宽足够宽，每一行有许多文字时，才能够使用该选项。

使用标尺里的制表符也很简单。点击标尺左端的制表符按钮，可以把制表符改变成我们所需要的种类。有左齐、右齐和居中对齐制表符，还有小数点制表符，可以让一栏数字按它们的小数点对齐。要添加制表符，可直接在标尺上点击鼠标；要删除制表符，把一个制表符从标尺上拖下来即可。

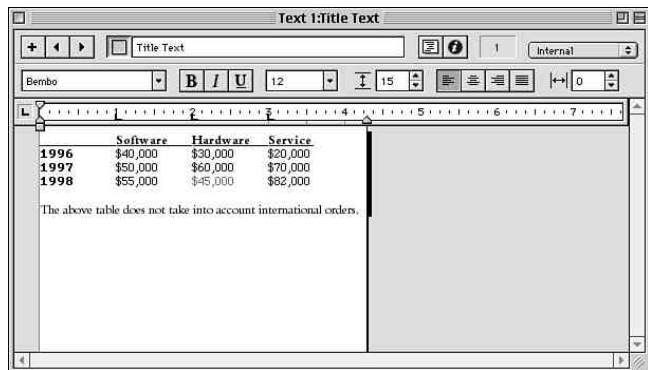


图4-3 这个文本演员使用了制表符和不同的字体和字号，是一个复杂的表格

提示 无论设置文本的哪种属性(如字体、字号、制表符或缩进),都应该记住该属性只影响被选中的文本或光标所在的段落。如果想要改变整个演员,应该先选择全部文本。

在标尺里还可以设定段落的左、右缩进和首行缩进的值。标尺顶边和底边的三角和方块标记也可以被左右拖动。也可以拖动文本区域右侧的黑色条,拉伸或压缩页面宽度。右侧的页边将随着这个黑色条移动。

图4-3是带有较复杂的格式的文本演员。

4.1.2 文本的输入

尽管文本窗口有丰富的文本编辑功能,但可能还会有大量的文本来自其他地方,如文字处理程序。我们可以很容易地把各种格式的文本输入 Director,它们的大多数式样和格式还都可以保留。

Director可以读取三种主要的文件格式:Text、Rich text (RTF)和超文本标识语言(HTML)。第一种文件没有任何格式,只是字符本身。把它们输入到文本演员后,还可以为它们设定格式,但在刚输入进来时却没有任何格式。

另外两种格式可以包含各种式样和格式。RTF的式样和格式的设置与文本窗口相似。RTF文件还有更高级的形式,但其基本内容仍旧是字体、字号、式样和段落不同的设置。只要RTF文件有这些基本设置,就可以被完整地输入。

有些RTF文件(如由Microsoft Word文件生成的RTF文件)里可能包含表格、图像和绘画。在输入RTF文件时,Director将舍弃这些元素,因为文本演员类型不支持这些选项。总之,RTF是输入带格式的文本的最好选择。

Director 7的一个新功能是能够输入HTML文件。尽管可以用一些最新的文字处理程序创建这些文件,但它们通常都是用HTML编辑软件创建的。Netscape Communicator也能够创建和编辑HTML。

Director也许不能输入最新的HTML里的全部格式,但可以很好地处理那些能够输入的格式。标准式样、字号的变化、段落、断行和大多数基本标记都是被支持的。Director甚至可以输入表格。这或许是Director的HTML输入功能中最精彩的部分。

当HTML文本被输入后,就可以在文本窗口进行编辑了。但是,由于HTML比该窗口所支持的功能更复杂,我们最好在某个HTML编辑软件里编辑HTML。当然,如果其中只有几行简单的文本,就很容易处理了。

4.1.3 文本演员选项

我们可以设置各种选项,以改变文本演员的外观。点击文本窗口里的信息按钮,或使用舞台的快捷菜单,可以调出如图4-4所示的Text Cast Member Properties对话框。

第一个选项是Framing。我们可以决定让角色的尺寸与其中的文本的多少自动匹配。这只会调整角色外框的高度,因为框的宽度是由演员的宽度决定的。另一个选择是固定角色的尺寸。固定角色的尺寸使我们能够手工地拉伸或压缩角色,如果其中的文本不能与之适配,将被裁切掉。如果我们想精确地设置屏幕布局,不想让文本覆盖住其他元素,这个选择是非常有用的。当然,它的缺点是如果受到尺寸的限制,有一些文本将无法显示出来。

第三个Framing选择是使用滚动帧,它使我们能够设置文本角色的精确尺寸。如果文本在

当前屏幕内显示不完，角色上的滚动条将被激活，用户可以用滚动条来阅读文本。

下一个选项使文本可编辑。这是 Director 7 的新添功能。从前，在生成了放映机或 Shockwave 影片后，文本就与位图很相似了。除非在创作的环境里，否则它们都不可编辑。文本可编辑后，用户可以在有文本的那一帧修改文本。如果 Lingo 没有参与对这些改动的识别和解释，这些改动将不会影响整个文件，也不会影片里的其他任何东西。

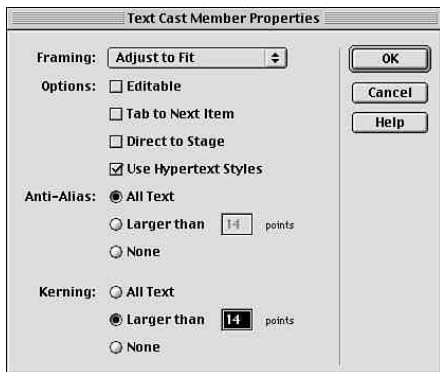


图4-4 在Text Cast Member Properties对话框里可以设置演员在舞台上的外观

如果让文本演员可编辑，我们还可以选择 Tab to Next Item 属性，让 Director 采用一种常用的文本编辑技巧。该属性使用户能够用 Tab 键从舞台上的一个可编辑文本演员转到另一个可编辑的文本演员。Mac 和 Windows 的应用程序，包括 Web 浏览器，都采用这种方式。如果舞台上同时会出现多个文本演员，就可以选择该选项。

Direct to Stage 选项通过忽略文本背后的角色，可以提高显示文本的速度。如果我们使用的是 Background Transparent 油墨，打开该选项后，文本将挡住它背后的角色；如果我们使用的是 Copy 油墨，文本就已经挡住了它背后的角色，所以更应该打开该选项了。

Use Hypertext Styles 选项仅在把 HTML 作为演员输入时才起作用。同 Web 浏览器里的情况一样，在超文本里，凡是带有链接的地方都显示为蓝色，并带有下划线。当用户点击它们时，它们将变为紫色，表示已经被使用过。在第 16 章“控制文本”里，将讲述如何使用超文本。

参见第 16 章里的 16.8 节“使用 HTML 和超文本”，可以获得更多有关超文本的信息。

下一组选项 (Anti-Alias) 使我们能够决定何时让 Director 显示无锯齿的文本。如果你不熟悉无锯齿的文本，可以参看图 4-5。

也许你愿意在各种场合都使用无锯齿的文本。但是，这并没有多少好处。首先，无锯齿的文本比纯文本要占更多的硬盘空间。如果 Shockwave 影片的数据量是一个很重要的因素，就必须考虑这个问题。此外，有些字体和字号在无锯齿时并不好看。不过，使用大号字体的标题应该使用无锯齿的文本，同时一些很小的文字 (如 9 磅 Arial) 在无锯齿状态下的可读性更好。

This is anti-aliased text.
This text is not anti-aliased.

图4-5 第一行的无锯齿文本显得比第二行的有锯齿文本要光滑得多。这幅图像的放大倍率为400%，这样才能看清细节

注释 一个较实用的规则是，对于少量文本，采用无锯齿方式；对于大量的供用户阅读的文本，而不是那种只需一扫而过的文本，则采用纯文本方式。不过还是应当视具体情况而定。反复试验才能找到最好的方法。

在Text Cast Member Properties对话框里可以指定全部文本无锯齿、没有文本无锯齿或大于某个字号的文本无锯齿。这个设置仅影响被选定的演员。

对Kerning(均衡聚紧)的设置也是一样的。均衡聚紧是指均衡调整字母间的距离。如果对整个文本演员都设置了均衡聚紧,但又只想对字号稍大的文字起作用,就可以使用这个选项。

4.1.4 文本监察窗

尽管用文本窗口的工具条可以对文本进行各种式样和格式的设置,但总让这个窗口开着又不十分方便。于是,我们可以像前面所讲的那样,在舞台上直接编辑文本,并用文本监察窗(Text Inspector)设置文本的格式和式样。选择Window | Inspectors | Text,即可调出如图4-6所示的文本监察窗。

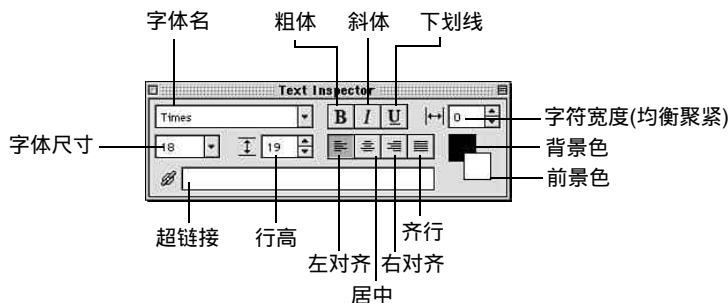


图4-6 用文本监察窗可以设置文本演员、域、剧本甚至是Paint窗口里的文本的格式和式样

除了设置格式和式样的工具外,文本监察窗还有两个色块。可以用前景色色块改变任何选定的文本的颜色;背景色色块用于正在被编辑的全部文本。一个文本演员只能有一种背景色。如果用Background Transparent油墨显示该角色,这种颜色将被忽略。

还可以用文本监察窗添加超链接。此时,它只是改变文本的颜色并加上下划线。在介绍与超链接有关的Lingo时,我们会了解如何把该功能用于起浏览和控制作用的文本上。

4.1.5 Font对话框

尽管我们可以用文本编辑窗口或文本监察窗修改字体,但也可以调出Font对话框,其中包含有关选定的文本的详细信息。图4-7就是这个对话框。

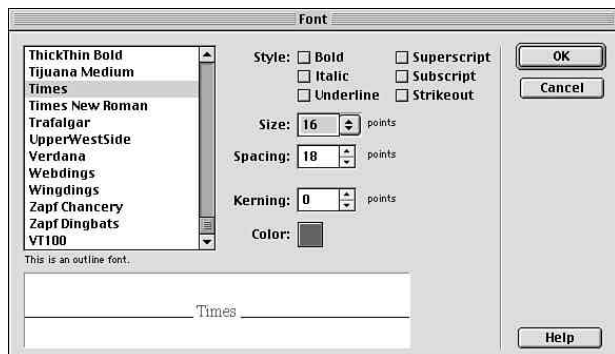


图4-7 选择Modify | Font,可以调出Font对话框。也可以使用组合键Command+Shift+T (Mac)或Ctrl+Shift+T (Windows)

在Font对话框里还可以选择另外三种式样：Superscript(上角标)、Subscript(下角标)和Strikeout(划掉)。前两个选项将改变选定的文本的纵向位置，最后一个式样是在文字的中心画一条线。

此外，Font对话框还会告诉我们哪一种字体可以显示为无锯齿。Bitmap字体不能无锯齿，但TrueType字体却可以。

4.1.6 Paragraph对话框

图4-8所示的Paragraph对话框使我们能够设置左、右缩进和首行缩进。与真实的文本窗口不同，Paragraph对话框使我们能够用精确的数值进行这些设置。当你想要让两个或多个文本演员的设置相互匹配时，这个对话框使用起来非常方便。点击和拖动标尺上的缩进滑动条并不能进行精确的控制。

还可以在Paragraph对话框内设置段间距(单位为磅)，使段落间的距离比正常的行距更大些。有时，这种方法可以增加大段文本的可读性。

参见第16章里的16.2节“使用文本演员和域”，可以获得更多有关格式化文本的信息。

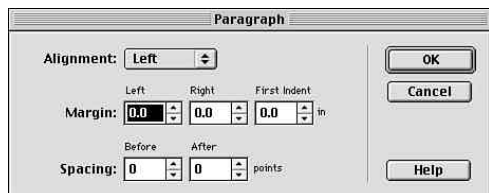


图4-8 选择Modify | Paragraph，可以调出Paragraph对话框。也可以使用组合键Command+Shift+Option+T (Mac)或Ctrl+Shift+Alt+T (Windows)

4.2 使用域演员

域演员曾经是Director里唯一的文本选项，现在仍有多种用途。例如，它比文本演员所占用的文件空间要小。带有This is a test这几个单词的文本演员要占用约1600字节，而含有同样内容的域演员大约只有700字节。当在文本演员里使用无锯齿的文字时，二者的差别还将更大。

从图4-9可以看出，域演员的编辑窗口与文本演员的编辑窗口不同。其差别之一是标尺不见了。域演员没有识别缩进或制表符的能力。但是，我们仍旧能够调整域的宽度。

不能使用强制齐行对齐方式，只能使用左对齐、右对齐和居中对齐。强制齐行按钮不能被激活。

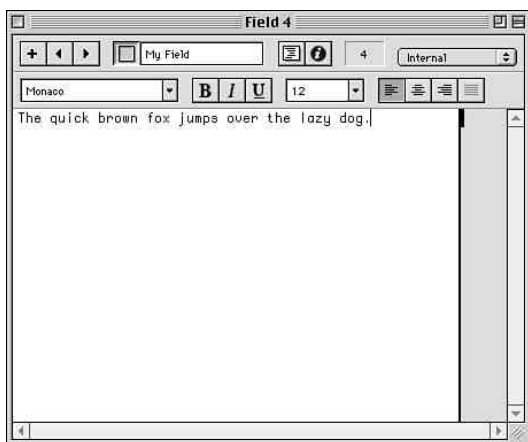


图4-9 域演员编辑窗口与文本演员编辑窗口相似，只是少了一些选项

域不能被输入。如果想使用在其他软件里制作的文本，只能采用拷贝和粘贴的方法。域演员也不能无锯齿。事实上，域演员完全依赖于计算机的字库来显示文字。因此，如果你使用了一种用户的计算机上所没有的字体，Director将用另外一种字体在域里显示。不过，这并不是什么严重的问题。只要我们使用操作系统里的常用字体(如 Mac的Geneva和Windows的Arial)就可以了。

注释 可以使用fontmap.txt来更好地控制计算机之间以及跨平台的字体映射问题。请参见第35章“跨平台问题”里的35.1节“为Mac和Windows创作”，可以获得更多的相关信息。

图4-10是Field Cast Member Properties对话框。域演员的属性不如文本演员的属性多。但Frame的选项却多了一个：Limit to Field Size。只有当域演员可编辑时，才使用该选项。在这种情况下，用户只能向其中键入域演员所能容纳得下的文本。否则的话，用户可以向其中输入很多文本，超出域在屏幕上的显示能力。这两种情况都有用，我们可以根据需要做出选择。

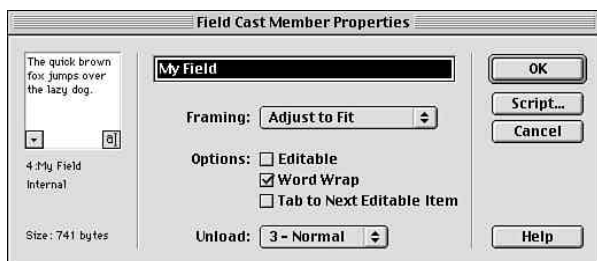


图4-10 Field Cast Member Properties对话框与Text Cast Member Properties对话框有所不同

域演员的另一个独有的选项是Word Wrap。在缺省状态下，该选项是打开的。如果关闭该选项，表示只有遇到回车符时文本才换行。这样，无论一个段落有多长，它只占用一行。如果某段很长，文本会消失在域的右端，而不会自动换行。当我们开始使用Lingo把文本放在域里时，这将非常有用。

当Word Wrap选项关闭时，无论一行有多长或使用什么字体显示，都可以确保文本不会自动换行。如果显示的是表格化的数据，关闭该选项可能会导致错误的出现。

可以用四种设置为域添加类似边框的元素。当在舞台上或演员表里选定了一个域时，选择Modify | Borders，可以找到这些选项。可供选择的边框设置是Border、Margin、Box Shadow和Text Shadow，每一种设置又提供6种规格，即None(无)和1~5。

第一种设置使我们能够在域的周围添加一个黑色的边框，边框的宽度可以是1~5像素。用第二种设置可以在域的内部添加边空，即在边框和文本区域之间添加一些额外的像素。

提示 如果使用了Border(边框)，就应当使用Margin(边空)。创作者们经常犯的一个错误是在域内没有加边空。这会使文字紧贴着边框，看起来很不专业。应该使用2~3像素的边空。

Box Shadow选项在域的右下方放置一个阴影。这种经典的计算机显示效果可以使域显得很突出。但注意不要滥用。

当文本背后有背景图案，使得文本难以辨别时，Text Shadow选项比较有用。图4-11就说明了这个问题。这个域使用的是Background Transparent油墨，因此它后面的背景能够显露出来。在文本背后放置1磅的黑色阴影，可以使文本更突出。



图4-11 当域的背后有背景图像时，使用文本阴影可以使它更突出

参见第16章的16.2节“使用文本演员和域”，可以获得更多有关域演员的信息。

4.3 根据需要使用文本和域

当决定要使用文本还是使用域时，应当考虑多种因素。表 4-1可以帮助我们做出判断。在大多数情况下，使用哪一种演员似乎都有道理，这时应该判断哪些是主要因素。

表4-1 使用文本或域演员的决定因素

因 素	使用的演员
外观必须光滑	文本
必须快速、清晰地显示	域
数据量必须尽可能地少	域
必须允许用户编辑	文本或域都可以
必须可编辑，但要对用户的输入有所限制	域
必须能够显示缩进	文本
必须能够显示表格	文本
必须能够接受输入的RTF和HTML文件	文本
必须能够容易地添加边框和边空	域
必须能够容易地为文本添加阴影	域
必须能够容易地添加超文本链接	文本
必须能够容易被Lingo处理	域
必须能够显示大量文本	域
从一个平台向另一个平台转换时，必须不能改变外观	文本

一个很实用的规则是，如果不需要使用文本的某种属性，则首选域。影片的负担越少，运行得就越轻松。

4.4 使用字体演员

Director 7的新功能之一是能够把字体作为演员输入进来。这个功能是非常有威力的，因为它使我们能够使用用户的计算机上所没有的字体。从前，特殊字体只能用于不可编辑的文本，对于用户可编辑的文本，只能使用常见字体。

要输入字体，应选择 Insert | Media Element | Font。它的作用是创建一个新的字体演员。

图4-12所示的Font Cast Member Properties对话框立即显示出来。在这个对话框里，可以选择该演员所要显示的字体。在这里列出的字体都是与你的计算机兼容的字体。

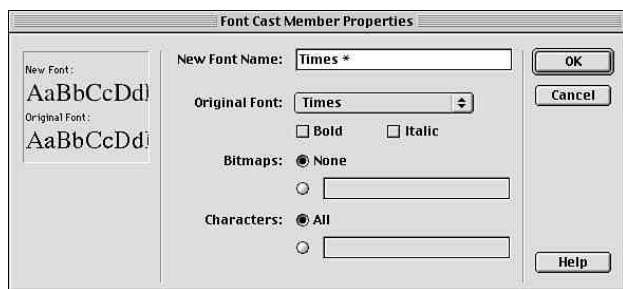


图4-12 Font Cast Member Properties对话框使我们能够为字体演员设置选项

我们可以选择任何字体让这个演员来表示。在输入之后，这种字体就会出现在字体弹出菜单里，但是后面会注上一个星号。这个星号表示这种字体是影片的内部字体。Director立即把使用原来的字体的域和文本演员改为使用这种新字体。当我们创建新的域和文本演员时，也可以选择这种新的内部字体。

注释 Macromedia已经表示，在Director影片里使用字体不会触及法律纠纷，因为用户无法把这些字体再输出而作为普通字体使用。只此，只要是你有权在你的计算机上显示的字体都可以用于Director影片。

Director还允许我们决定想要输入某种字体的哪些内容。如果我们只使用它的基本字体，就可以不选中Bold(粗体)和Italic(斜体)复选框。不过，如果需要使用它们，就选中它们。这将增加这个字体演员的数据量。尽管这些演员都将被压缩在 Shockwave影片和放映机里，但还是应该抛弃多余的东西。

我们也可以指定想要输入的确切字符。这可以进一步减少该字体演员的数据量。另一个选项是允许我们选择包括字体的位图版本。包括位图版本的字体可以极好地显示某些字号的文字。在这一栏内输入一些字号，其间用逗号隔开即可。

提示 当该字体演员已用于文本和域演员之后，不要试图删除或替换这个字体演员，因为那样会影响到文本和域演员。

输入字体的一个好方法是在创作影片之前就决定想要使用哪些字体。我们还可以创建包含各种字体演员的外部演员表库。然后可以把这些演员拷贝、粘贴到影片里。这样，计算机系统里就无需安装这些字体了。

使用字体演员带来的另一个好处是可以让自定义的字体显示一些简单的图像。使用Macromedia Fontographer等软件可以把矢量图形做成字体，再输入到Director里。这样做的结果是在单个演员里嵌入了几十个矢量图形。

4.5 文本和域演员的故障排除

如果在试图输入RTF或HTML文件时，得到的并不是你想要的结果，这很可能是因为这个文件使用了一些Director所不支持的RTF或HTML特性。应该试着删除文本的那些特性，把它们转换成较简单的形式。

使用域时，Mac和Windows的行距是不同的。在第16章里我们将要学习如何设置域的行距。但如果行距是很重要的因素的话，最好使用文本演员，而不使用域演员。

字体中存在着许多跨平台的问题。即使是同一种字体，它在Mac和在Windows里也不相同，对于特殊字符更是如此。请参见第35章中的有关字体映射的信息。

4.6 你知道吗

Courier和Courier New等字体中每个字符的宽度都是一样的。因此用这些字体可以创建简单的表格，表格中的每一栏都可以精确地对齐。

在大多数字体里，每个数字的宽度都是一样的。

人们使用Director时经常犯的一个错误是在域演员里使用了边框，却没有使用边空。任何带有边框的域都应当有至少2像素的边空。

由于我们可以输入字体，并可以决定需要保留哪些字符，因此可以使用Dingbats等特殊字体，并只保留一个或两个演员。然后就可以把这些演员在文本角色里用作图形。它们只占用很少的数据量，却又可以通过改变字号来调整尺寸。