

第三部分 在Director中创作

第9章 Director环境

Director是一个可自定义的工作环境。这意味着可以用很多种方法来显示和定位各个窗口，也可以用很多种方法调整窗口内的项目的外观。理解所有这些方法，是实现自定义 Director工作环境的第一步。此外，还可以用很多方法来管理我们的作品。仅这一个话题就能写一本书。在这一章里，我们只简要地把各种方法总结一下。

9.1 Director里的工作方法

如果你只是在创作一部很小的作品，只有你一个人投入工作，花几天时间就可以完成，那么怎样管理工作流程都没有关系。但是，如果一部作品需要几个月时间、多人参与才能完成，系统化的管理会有助于我们把工作做得更好。

系统化管理包括详尽的计划、书面文件、合理的分工、硬件和网络以及团队合作精神。

9.1.1 未雨绸缪

刚拿到一个小型项目，就可以立即投入工作。但对于需要多人参与的较大项目，就不能够这样做了。有时，最重要的工作——计划应在画第一幅图像或写第一行程序代码之前就完成。计划工作包括制定框架计划、书面要求和时间表。

1. 框架计划

为作品制定计划的方法有很多种。其中之一是框架计划。列出一个目录清单并为之适当排序，可以揭示出该作品的许多实质内容，还可以在后期用作检查的提纲。对于一个演示作品来说，清单里的每一行代表一屏画面；对于一个动画片来说，清单里的每一行代表一系列场景。对于大型作品来说，该框架计划里还应包括一个由各级标题、内容组成的组织结构分级图。

框架计划不一定只能线性地描述作品，可以把它按一定规则分类，如按素材类型分类，或按产品的时限分类等。但不管怎样，它应包括作品的各方面：图像、声音、程序等等。

2. 流程图

流程图与框架结构目录相似，它更详细地描述了作品的形成过程。其中可以用线和箭头，由一屏到另一屏、由一个功能到另一个功能地描述合理的浏览顺序。

3. 书面要求

书面要求可以准确地描述出作品完成时的样子。如果我们是客户制作作品，最好让客户写出书面要求，使我们清楚都需要做些什么。处理我们自己与我们的合作者间的关系也应采用这种方法。最好在工作开始之前，大家能对作品的最终面貌达成共识。

4. 时间表

在了解了作品的最终面貌之后，下一步就要决定何时完成何任务。要考虑到准备工作（如

查询信息),也要考虑结尾部分的工作(如测试)。还要为未知的事件或困难留出额外时间。此外,还要考虑到如果客户或属于我们控制范围之外的某些人不能及时上交某些重要的组成部分时,应采取何种应急措施。

9.1.2 书面文件

在工作开始后,还需要考虑一些工作以外的事情。当某个任务完成后,它的工作并没有真正结束。也许三个月后我们又需要回过头去对程序代码做些修改。如果在工作时能做些工作笔记,修改的过程将变得更容易。

此外,还要考虑到某一天其他人可能会打开你的影片并对它进行修改。如果标志的名称都叫做marker01,演员的名称都叫做button,那么要做修改是相当困难的。

1. 命名方案

演员和影片的名称要有实际意义。没有借口去制作出未命名的演员。由于 Director 7不是工作在Windows 3.1下的,因此也没有必要使用 cfr99.dir这样的文件名,而应该写全名,如 Corporate Financial Report.dir。

为各类素材文件命名时也要反映实际内容。图像、声音、视频素材、文本文件等的名称应与其内容相关,让人一看名称就知道其内容是什么,而不必再打开看(或听)一遍。专门运行一遍Photoshop,只为看一看文件的内容,这种情况是不应该出现的。

还应该为所有文件的命名设立一种约定,这样,不同的作者为文件选的名称都能被大家理解。如果作品有章、节之分,命名的约定之一可以是把章、节的编号包含在文件名里。例如,6-2golden gate bridge这个名称可以表示第6章、第2节里的金门大桥的照片。

2. 工作笔记

每一个承担作品的部分工作的人都要花一些时间做工作笔记。例如,负责声音部分的作者正在把所有声音都通过滤波器重新采样,把它们改为 22kHz,他应该在工作笔记中记录这件事。如果日后有另一个人接管这项工作或修改这些文件,她从工作笔记中就可以了解一切情况。工作笔记可以为接管者节省许多时间,可以在当前作者离开这个职位后起作用,也可以在作者本人几个月后再回过头来检查工作流程时起作用。

3. 程度代码的注释

在编写Lingo程序时,应尽可能多地加些注释,使日后接管该程序的人能够读懂它。在大多数时候,我们会发现写注释的重要性更在于让我们自己能够回想起每一行、每一个处理程序的作用。当我们刚开始写程序时,程序的第一行的作用是显而易见的。但三个月后,在我们写了100 000行程序后又怎样呢?它可能就像外语一样了。

在Lingo里添加注释,只要使用双连字符“--”就可以了。注释可以自成一,也可以与代码同在一行,用双连字符可以表明所有在此符号后面的内容都是注释。

9.1.3 合理的分工

如果有多个作者参与一个项目,在大家开始工作前详细分工是非常重要的。最大的错误莫过于让某一个人承担了过多的工作。这将造成瓶颈效应,使得其他人都把时间浪费在等待这个负担过重的人完成任务上面了。

每个人的任务是否与其技能相符?他们都对所从事的工作充满热情吗?是否有人任务太

重，或至少他是那样认为的？是否任务太轻？在创作作品的过程中，应及时发现并不断解决这些问题。

9.1.4 硬件和网络

制作多媒体的工作环境中的一个重要组成部分是硬件和网络。大家使用的都是什么样的计算机？需要使用扫描仪和打印机等外设的人是否能及时使用这些外设？大家使用的计算机是否都是他们所需要的机型？

查看我们的设备，以判断是否已拥有完成工作任务的条件。如果开发跨平台的作品，是否同时拥有Mac和Windows以用于创作和测试？多人合作时应如何共享文件？通过网络、因特网还是磁盘？

软件也是其中的重要部分。每个人是否能找到他所需要的软件？他们怎样才能做得更好，以击败竞争对手？

9.1.5 团队合作精神

任何一个合作项目的基础就是团队合作精神。如果大家没能很好地合作，他们的努力会事倍功半、工作质量会下降，导致任务不能如期完成。

还要考虑制作这部作品的人员结构。是否有明确的领导者？谁有最终决策权？谁负责监督日常工作？这些权利同属于一个人吗？如果不是，那么这些人如何合作呢？

9.2 参数设置

当所有运筹管理方面的工作都确定后，就可以着手创作了。如果你的工作就是每天使用Director 7，你真是一个幸运的人。现在需要做的只是调整工作环境。

Director有几个参数设置对话框。用它们可以改变Director的工作环境。这类参数设置没有对、错之分，它们只取决于个人的习惯。最好的办法就是通过试验，找出最适合自己的设置。

9.2.1 基本参数设置

选择File | Preferences，然后再选择适当的类别选项，可以调出大部分参数设置对话框。图9-1是General Preferences对话框。其内容与创建放映机时的选项有些相似。

第一组的选项与舞台的尺寸和位置有关。我们可以选择是使用每部被打开的影片的设置还是只使用当前影片的设置；可以在打开一部新影片时，令舞台居中显示，并强制显示器为每部影片修改颜色的位深；当Animation in Background选项被选中时，就等于告诉Director，即使当Director不是顶层的程序时，也继续播放影片。

还有四个用户界面选项：

Dialogs Appear at Mouse Position (对话框出现在鼠标处)——让对话框出现在鼠标处还是出现在屏幕的中心。

Save Window Positions On Quit (存储退出时窗口的位置)——让Director在退出时记住各窗口的位置，这样，我们下次再运行Director时，它们仍旧停留在原处。

Message Window Recompiles Scripts (消息窗口重新编译剧本)——在我们向消息窗口内

输入一些内容后，自动编译全部剧本。似乎应永远选中此选项，但是，如果影片的剧本有错误，在修改错误之前，不能让消息窗口频繁地重新编译。

Show Tooltips(显示工具提示)——打开或关闭工具提示。工具提示是当我们把鼠标掠过界面里的按钮时出现的黄颜色的小方框。它们很有用，但有时也具有干扰性。

General Preferences对话框也允许我们为使用标尺的窗口设置标尺的长度单位。可以选择英寸、厘米或像素。

最后一个选项Memory告诉Mac机上的Director可以使用其正常内存块以外的内存。但当虚拟内存打开时，该选项不起作用。

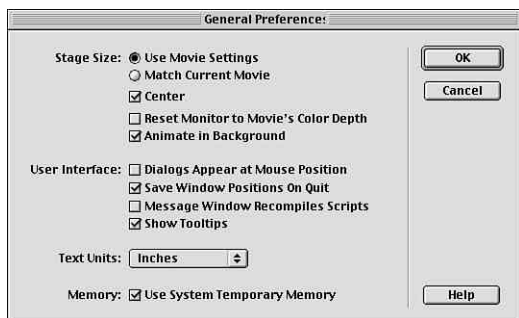


图9-1 在General Preferences对话框里可以设置一些基本选项。
其中有些选项在Windows里是不需要的

9.2.2 网络参数设置

Network Preferences对话框允许我们为Director进行网络参数设置。图9-2即为该对话框。其中的设置与Web浏览器里的某些设置相似。

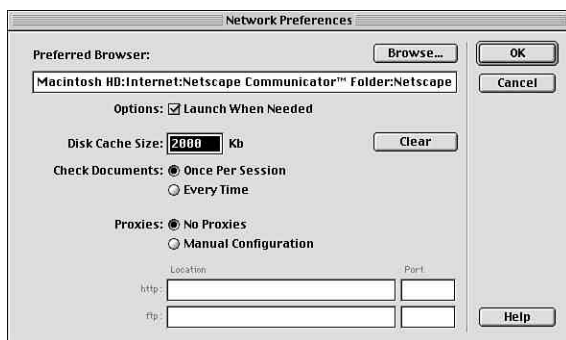


图9-2 Network Preferences对话框允许我们设置缺省的浏览器和高速缓存选项

第一个选项设置了Director所使用的缺省浏览器。当我们使用了Lingo命令gotoNetPage时，该选项会起作用。此外，当我们选择File | Preview In Browser，检查影片在Shockwave上的运行情况时，它也会起作用。

我们也可以定义磁盘高速缓存的容量。同浏览器一样，Director可以从因特网上读取文件并把它们存储在高速缓存里，以备将来检索。我们可以设置让Director随时在因特网上查找某个文件的新版本，或只是当Director每运行一次才查找一次。我建议选择Once every Session(每运行一次才查找一次)，否则如果在我们从因特网上读取了该文件后该文件被更新，

那么在本次运行过程中第二次从因特网上读取该文件时却可能得到文件的老版本。

对于工作在某一类防火墙内的用户，其余的选项允许你设定穿过防火墙读取文件的权限。如果需要使用这些选项，请向你的网络管理员咨询。

9.2.3 编辑器参数设定

如果双击一个位图演员，可以调出 Paint窗口，以便在其中编辑该位图。但是，通过把位图与Photoshop联系起来，可以用它启动 Photoshop，然后在Photoshop里编辑该位图，最后把修改好的位图再存储到该演员里。

图9-3所示的Editors Preferences对话框使我们能够为不同类型的演员选择不同的编辑器。选择File | Preferences | Editors，可以调出该对话框。我们还可以为一些 Director仅有的演员数据选择一些选项。

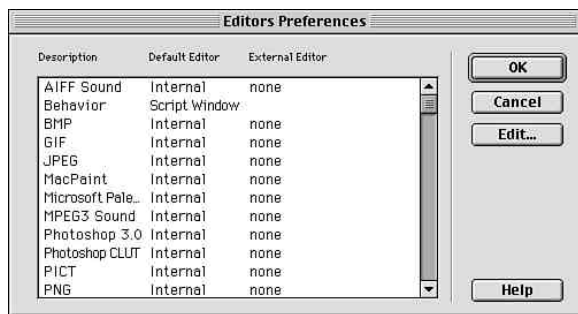


图9-3 Editors Preferences对话框使我们能够为一些演员类型选择外部编辑器

例如，一个常用的设置是用 SoundEdit 16编辑声音演员，用该窗口可以把 Director指引到你所安装的这个软件。然后，当你双击某个声音演员时，就会启动 SoundEdit 16。

有些演员类型有特殊的设置。例如，行为允许我们选择应打开行为监察窗还是打开剧本窗口。

我们甚至可以让 Director在计算机里搜索，以找到可用来编辑某种类型文件的应用程序。屏幕上将出现一个清单，供我们选择想要使用的编辑器。

9.2.4 剧本窗口参数设置

在File菜单里列出的最后一个参数设置对话框使我们能够设置剧本窗口的一些参数。图 9-4即Script Window Preferences对话框。

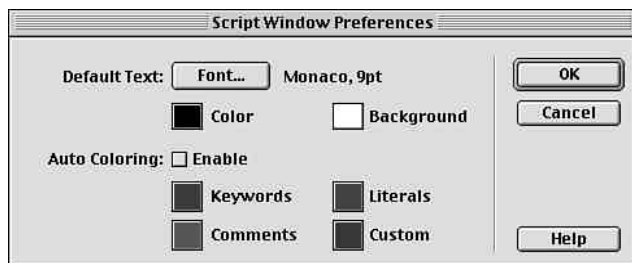


图9-4 Script Window Preferences对话框的主要作用是控制上色

用第一个选项可以为剧本窗口选择缺省的字体。我们仍旧能够改变任何剧本的字体，该选项仅为新建剧本选择字体。

其余的设置用于剧本的上色。Director 7可以自动为剧本上色，使它们的可读性更好。这些设置决定我们想要让Director用的颜色。也可以关闭该选项，用手工方法为剧本上色。

9.2.5 影片属性

选择Modify | Movie | Properties，可以调出Movie Properties对话框。这里的设置仅影响当前影片。图9-5即为这个对话框。

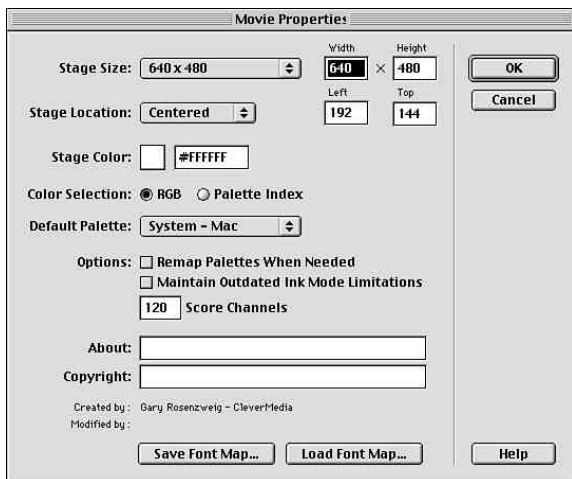


图9-5 在Movie Properties对话框里，我们可以改变舞台的尺寸、位置和颜色

第一组设置允许我们改变舞台的尺寸和位置，还可以设置舞台的背景色。

Color Selection(颜色选择)部分非常重要。如果我们选择了RGB，影片就不使用特定的调色板，而用上千种颜色或百万种颜色显示。Palette Index(调色板索引色)能够让我们指定一个缺省的调色板。这些设置会影响需要指定颜色编号的一些Lingo命令。

Remap Palettes When needed(必要时重新映射调色板)设置使Director能够用最好的可用颜色把位图显示在舞台上，尽管位图的调色板与舞台的调色板并不相同。

Maintain Outdated Ink Mode Limitations(保持过时的油墨模式限制)使角色的油墨的表现方式同Director 6一样。不同之处在于某些油墨在Director 6里忽略混色级数，但在Director 7里却遵从混色级数。如果我们转换的是Director 6的影片，其中有混色，但油墨不能识别它们，那么在Director 7里，角色看起来会有些变化。

我们还可以设定剪辑室窗口里的通道数。通道可以多达1000个，但少设一些，工作起来更方便。如果的确不需要太多，可以设120个角色通道。

可以用最后两个选项在Director影片中设置相关信息和版权行。这些信息将被嵌入影片，而观众在用某些播放手段查看相关信息时就可以看到这些内容。Created by(创作人)和Modified by(修改人)选项是由Director根据Director软件的注册信息自动显示的。

该对话框底部的两个按钮允许我们为影片定义字体映射(font map)。字体映射是一个小的文本文件，用这个对话框可以存储和编辑它。当它被编辑后，还可以用这个对话框输入到影片里。

字体映射一度曾非常重要。它告诉 Director、Shockwave或放映机，当在不同平台——Mac或Windows——上播放影片时应如何处理字体。该文件注释详细，易于阅读。但它现在已不重要了，因为现在文本演员可以使用作为演员嵌入影片的字体。

参见第35章“跨平台问题”里的35.1节“为Mac和Windows创作”，以得到更多有关制作跨平台影片的信息。

9.2.6 影片播放属性

图9-6所示的Movie Playback Properties对话框提供了更多关于影片的设置。

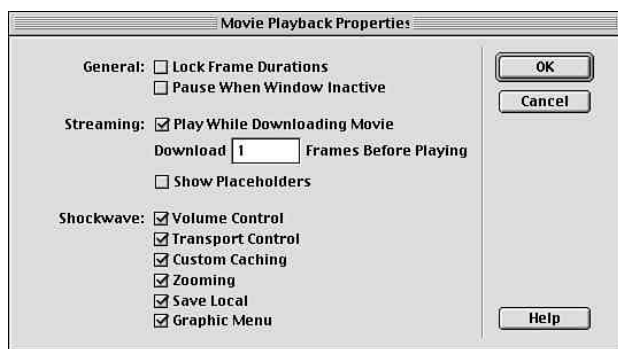


图9-6 Movie Playback Properties对话框使我们能够控制流式传输以及设置影片的Shockwave菜单

第一个设置Lock Frame Durations (锁定帧的持续时间)使影片能够记住它在你的计算机上的播放速度。每一个被播放的帧都将记住它自己在屏幕上停留了多长时间。当影片在另一台计算机上播放时，将以所记忆的速度播放，无论各帧的速度如何不同。该设置能够防止影片在速度快的计算机上播放得太快，但它并不能使速度较慢的计算机提高速度。

下一个设置Pause When Window Inactive (当窗口为非激活状态时暂停播放)用来决定当影片是Movie In a Window(MIAW, 窗口中的影片)却不是最前面的MIAW时，是否继续播放影片。MIAW是指运行在一个独立的窗口里而不是在舞台上的 Director影片。在第24章“MIAW及其相关内容”里有更多的相关内容。

第二组选项与从因特网上流式传输影片有关。第一个选项 Play While Downloading Movie (下载时播放影片)为允许流式传输。第二个选项 Download X Frames Before Playing (播放前先下载X帧)让计算机在播放影片前先下载一定数量的帧。最后一个选项 Show Placeholders (显示定位标记)使得在素材还未被下载下来之时先显示定位标记 (通常是方框)。当素材到来时，方框将被替换。

最后一组选项与 Shockwave播放有关。新版的 Shockwave播放程序应该允许用户调节影片的音量、变焦缩放和高速缓存设置。用户甚至可以在下载影片后把它存储在自己的硬盘上。我们可以打开或关闭这些选项。如果关闭了某个选项，用户将无法控制影片的相应功能。

9.2.7 Shockwave音频设置

图9-7所示的Shockwave for Audio Settings对话框常常被忽略，但实际上它却很重要。它

能够为内部声音演员打开声音压缩功能。我们可以指定波特率和质量。选择 X t r s | Shockwave可以调出该对话框。

我们很容易忘记这个对话框里的设置。应该在制作 Shockwave影片或放映机之前查看一下该对话框，否则声音将按上次设置的参数被压缩，但也许这并不是我们想要使用的设置。



图9-7 Shockwave for Audio Settings对话框使我们能够设置对内部声音的压缩比率

9.2.8 内存监察窗

尽管这并不是一个真正的可进行设置的对话框，但它仍是 Director环境的一个重要组成部分。选择 Window | Inspectors | Memory，可以调出该对话框，见图 9-8。它告诉我们 Director的哪一部分使用了多少内存，并允许我们在内存紧张时释放一些内存。

尽管在出现问题时释放内存看上去可以应急，但实际上退出 Director再重新启动 Director才能彻底解决问题。

参见第36章“送货”里的36.1节“制作放映机”，可以获得更多有关影片设置的信息。

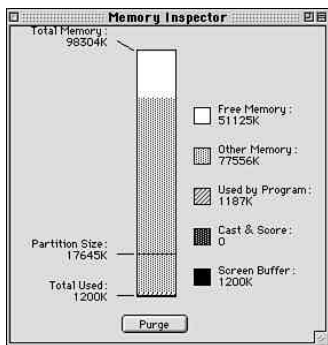


图9-8 Mac内存监察窗与Windows内存监察窗的外观不同

9.3 使用Director库

库是Director 7的新添内容。它是在Director文件夹里的一个名为 Libs的文件夹。其内容是包含行为和其他素材的演员表文件。我们可以把库里的项目拖动到当前影片或演员表内。

尽管Director的库有很多不错的行为，但我们仍旧可以编辑它的文件夹里的演员表，以向其中添加自己的行为和其他素材。由常用的图形或声音可以组成一个很好的库。此外，我们还可以下载或购买第三方厂商的库文件，以便能够使用新的行为或素材。

要添加一个库，只需把一个普通的外部演员表文件放进 Director文件夹内的 Libs文件夹就可以了。这样在库面板就能找到这个库。选择 Window | Library Palette，可以找到你自己的库。

参见第26章“为创作者而创作”里的26.4节“使用行为库”，可以获得更多有关使用行为库的方法的信息。

9.4 使用Xtra

同库一样，Xtra也有它们自己的文件夹——Xtras。Xtra能为Director添加新功能，如一些新的演员类型或一些新的 Lingo命令。

Director本身已带有大量的 Xtra，但还可以继续添加。要添加 Xtra，应按那个 Xtra的安装说明操作，其结果是把 Xtra放进Xtras文件夹内。

以下列出了 Director 7正式版里很可能会有 Xtra：

Photocaster——这个Xtra使我们能够输入Photoshop文件里的某一层，而不是整幅图像。如果你购买了它的完整版本，还可以输入带有统一的套准点的所有层。

Print-O-Matic Lite——这个Print-O-Matic的Lite版使我们能够打印文件或其他类型的演员，如位图。我们可以调出Page Setup(页面设置)和Print(打印)对话框，以选择各种打印选项。

Beatnik Lite——播放特殊格式的音乐文件。

Flash Asset——使我们能够把整部Macromedia Flash影片在Director中用作一个演员。

PowerPoint Importer——可以输入Microsoft PowerPoint演示。这个Xtra会把所有元素都放在演员表里，并按照原演示片构筑一个剪辑室。

Save As Java——我们可以把某些Director影片输出为跨平台的Java短程序。

参见第25章“Xtra”，可以获得更多有关Xtra的信息。

9.5 寻求帮助

Director有完整的在线帮助应用程序。尽管Director手册和本书已为你提供了几乎全部所需要知道的知识，但在线帮助有时却是能详细了解某一功能的最快方法。你将会发现，Director的帮助文件信息丰富，易于理解。

使用Help菜单，可以得到帮助信息。或者在大多数计算机上，按组合键Alt+H。

此外，Macromedia的Web网站也提供了丰富的信息(<http://www.macromedia.com>)。其中的Tech Notes部分包含各种实用的提示和小窍门。如果你遇到了困难，可以这样想：“我敢打赌我决不是第一个碰到这个问题的人”，然后就去查看Tech Notes。在那里，有Macromedia的技术支持人员对常见和有趣的问题的回答。

还有许多Web网站也提供信息、提示和创作者论坛。请参见附录C“在线资源”，可以得到更多网站的信息。

9.6 Director环境的故障排除

有些参数设置——如演员表窗口的尺寸——只对当前影片有效。如果你修改了此处的设置，再打开一个原有的影片，演员表将反映出刚打开的影片的设置。

如果在启动Director时得到错误信息，声明Xtras文件夹内某个Xtra有副本，只能通过猜测来判断哪一个是副本。如果找不到同名的Xtra，只能再查看相似的Xtra名称，如sound Xtra和sounds Xtra。通过反复试验，才能找到真正的罪魁祸首。

当你使用了某个库项目时，在演员表里将生成一个该项目的拷贝。如果你需要再次使用那个项目，应当从演员表里取出，而不要从库里取出，以避免该项目的第二个拷贝产生。当库里的这个项目在演员表里已有了拷贝，而我们又修改它时，更应该注意这个问题。即使我们修改了该项目的名称，但Director仍然不知道该项目已经存在于演员表里了。

9.7 你知道吗

如果你想把参数设置恢复为缺省状态，而你使用的是苹果电脑，只要把System\Preferences\Director 7.0 Preferences文件扔掉即可。在过去，这是寻找一个失踪的窗口的唯一方法。

你也可以在消息窗口内设置文本的字体、字号和格式。这虽然不属于参数设置，但仍

旧可以选中消息窗口内的文本并改变它们。在消息窗口内新录入的文本的字体字号与光标所在之处的文本相同。

在Libs文件夹内可以放置任何演员表库以创建一个库。它可以包括任何类型的演员，包括剧本、位图和声音等等。

苹果电脑的用户可以设定为 Director 分配多少内存。在 Finder 桌面选择 Director 并选择 File | Get Info(文件，简介)，在 Memory(内存要求)那一项里，可以把 Preferred Size(自定大小)设置得更大些。我至少要输入 20MB。当处理较大的图像或一次输入较多图像时，这是非常有用的。