

附录J Lingo参考

我们使用一个像 Lingo 一样的大型、复杂的编程语言时，都需要一个按字母顺序排列每一位 Director 7 的用户也已经有一本 Director 软件所附带的“ Lingo 字典”。由于 Lingo 字典只对大多数命令、函数和属性有一定量的描述，它只能用作某种程序指导。

之下，本附录是一个快速参考。其中包括每个 Lingo 命令，并分别配有简短的描述。很完整的例子，却有简单的例子。还有相关的命令、函数和属性，还有参考章节，可查看更多信息。

介绍的是每一栏的内容：

键字——Lingo 命令、函数或属性。

主题——该关键字与 Director 的哪一个部分相关。这其实是“主题”，而不是例如，systemDate 是与“日期和时间”主题相关，而不是一个系统属性。

类型——命令、函数、属性等等。

描述——一个简短的句子或段落，告诉我们该关键字的含义，以及如何使用它

句法实例——一段使用了该关键字的 Lingo 代码。通常这并不是一个完整的例者却能体会出如何使用它。在 Lingo 字典里通常可以找到完整的例子。

参见其他关键字——列出供参考用的其他关键字。

参见章/附录——如果该关键字在某一章曾详细讨论过，该章的编号将列在这它是贯穿于 Lingo 中的基本关键字，就没有列出参考章 / 附录。

这个表格里还包含很多未记入正式文件的、过时的但却仍然有效的关键字。应它们已不被 Macromedia 所支持，也许会在 7.0.1 版消失，并且在某些情况下不起作用。

主 题	类 型	句法实例	描 述	参见其他关键字	参
符号	特殊字符	#mySymbol, #vectorShape, rgb ("#FFFFFF")	用作任何符号的第一个字母。也用作 rgb 函数里的十六进制颜色值的开头字符	symbol, rgb	
字符串	特殊字符	"abc"&"def"="abcdef"	连接两个字符串	&&,after,before, into	16
字符串	特殊字符	"abc"&&"def"="abc def"	连接两个字符串并在其间放置一个空格	&,after,before, into	16
逻辑	特殊字符	(5+6)*6,member~("my member"), addTwoNumbers(a,b)	用来设定运算里的优先顺序。也用来包围函数所使用的参数		
数学	操作符	4*5,a*b	把两个数字相乘	+, -, /	13
数学	操作符	4+5,a+b	把两个数字相加	*, -, /	13
杂项	特殊字符		用于在各种 Lingo 句法中分隔各个项目，如调用函数、定义处理程序、全局变量和属性的语句、列表等等		
数学	操作符	4-5 a-b	把两个数字相减	+, *, /	13
杂项	特殊字符	text, length, member(1).media, sprite(7).loc	用于表示对象的属性的句法		
字符串	特殊字符	text.word[3..7]	用于表示子字符串里的连续的项目		16
数学	操作符	4/5,a/b	把两个数字相除	+, -, *	13
杂项	特殊字符	[#a:1,#b:2]	用于属性列表，以分隔属性名称及其值，用于 case 语句	[],case	
逻辑	操作符	If 4<5 then... , if a<b then...	小于	< = , > , < >	13
逻辑	操作符	If 4<=5 then...,if a <=b then...	小于或等于	=,<,<=,>,>=	13
逻辑	操作符	If 4<>5 then...,If a<>b then...,	不等于	<>,<,<=,>,>=	13
逻辑	操作符	If 4=5 then...,if a = b then...	等于	<,>,<,<=,>,>=	13
逻辑	操作符	If 4 > 5 then..., if a > b then...	大于	<,>=,>,<>	13
逻辑	操作符	If 4 >=5 then..., if a > =b then...	大于或等于	>,<=,<>	13
列表	特殊字符	[4,5,6], [#a: 1, #b:2], text, char [1], myList[5]	用于包围列表声明，或包围列表中的某一项	:	13
杂项	特殊字符		用于把命令延续到下一行		
abbreviated	修饰	the abbr date, the abbr time	修饰日期和时间属性，返回简短的表达式	date, time	21
编程	命令		退出处理程序，再退出调用当前处理程序的那个处理程序，一直返回到初始的事件处理程序，而且也退出它	exit, halt	
数学	函数	put abs (-7) --7	返回某数字的绝对值。其结果是去除负数的负号		13

	主 题	类 型	句法实例
剪辑室 剪辑室窗口	剪辑室录制	属性	put the activeCastLib
	MIAW	属性	forget (the↵ activeWindow)
	OOP	函数	put actor(1)
	OOP	属性	add the actorList,↵ myChild
	列表	命令	add myList, myValue
	列表	命令	addAt myList, myValue
	列表	命令	addProp myPropList,↵ #name, "Gary"
	矢量	命令	addVertex(member↵ ("myVector"), 5,↵ point (50,50))
	字符串杂项	表达式命令	put ". " after↵ myString alert "Danger!"
调试	调试	事件处理程序, 属性	the alertHook=↵ script ("Error↵ Handler") on alertHook me,↵ err, msg
	文本、域	属性	member("myText").↵ alignment = #center
nCaching icMenu ocal ortControl ieControl ing old	播放	属性	
	播放	属性	
	播放	属性	
	播放	属性	
	播放	属性	
	播放	属性	
	位图	属性	member↵("my32bitimage").↵ alphaThreshold = 128
	OOP	属性	the ancestor of me↵ = new (script "ancestor")
	逻辑	操作符	if (a=1)and (b=2)then...
文本、矢量、Flash	文本、矢量、Flash	属性	member("myVector").↵ antiAlias=TRUE
	列表	命令	append myList,↵ myValue
path 数学 光标	系统	属性	put the↵ applicationPath
	数学	函数	put atan(3.0/6.0)
	光标	属性	member("cursor").↵ autoMask = TRUE

描 述	参见其他关键字	参
显示最近调用的演员表库的编号	castLib,selectedMembers	
被激活的窗口对象。如果是舞台，则返回the stage	close, forget	24
未记入正式文件的 Lingo。看起来像 actor(1)的值是将被添加至 actorList的下一个对象在内存中的位置。未证实	actorList	26
子对象的一个特殊列表，我们可以向其中添加内容。该列表中的每一个对象在每帧都接收一个stepFrame消息	new	24
把一个项目添加到线性列表里。如果该列表已用 sort进行过分类，该项目将被添加到恰当的位置	append, addProp, deleteAt	
把一个项目添加到一个线性列表里的特定位置	add, append, addProp, deleteAt	23
向一个属性列表里添加一个属性名称和一个值	add,deleteProp	13
向一个矢量图形演员中插入一个顶点	deleteVertex, move Vertex,vertexList	13
使我们能够用put命令用一个字符串扩展另一个字符串	put, before, into	13
调出一个对话框，其中有一些文本和一个OK按钮。当该对话框出现时，影片暂停		20
允许我们设置一个剧本演员，用于在出现错误消息时处理这些消息。也用作接收错误消息的剧本里的事件处理程序的名称		16
文本或域演员的属性，决定文本的对齐方式。域的可取的值是 left、right和 center，文本演员的可取的值是#left、#right、#center和 #full	text, lineHeight, font, fontSize, fontStyle, fixedLineSpace	33
待用		33
待用		16
待用		
待用		
待用		
待用		
0至255间的一个数值，告诉 Director应何时根据 通道内的值检测位图所收到的点击。0 将使所有的像素都检测点击，而255只让不透明的像素检测点击	useAlpha	
为父代剧本定义祖先。那个父代剧本的所有实例都有祖先处理程序可供使用	new, me	
如果两个表达式都为TRUE则返回TRUE，否则返回FALSE	or, not	18
决定是否用无锯齿的方法把文本、Flash或矢量图形演员在屏幕上绘制成平滑的效果	Quality	23
向一个线性列表中添加数值。即使该列表已被分类，也要把数值添加在它的末尾	add	13
返回Director应用程序或放映机的完整路径	pathName, movie	20
返回一个用弧度表示的数的反正切值	sin, cos, tan	
检测一个活动光标的白色像素是否为透明	cursor	
.....	

	主 题	类 型	句法实例
Color	角色、文本、域	属性	sprite(1).↵ bgcolor = 35
	字符串	常量	if the key=↵ BACKSPACE then...
	杂项	命令	beep(3)
ding	杂项	属性	the beepOn = TRUE
	字符串	表达式	put "He said: "↵before myString
	剪辑室录制	命令	
	行为	事件处理程序	
	角色、文本、域、矢量	属性	sprite(1). bgColor↵ = rgb(255,0,0)
	OOP	命令	
	数学	函数	put bitAnd(a,b)
	数学	函数	put bitNot(a)
	数学	函数	put bitOr(a,b)
	Shockwave音频	属性	put member↵ ("mySWA"). bitRate
ble	Shockwave音频	属性	put member ("mySWA").↵ bitsPerSample
	数学	函数	put bitXor(a,b)
	角色	属性	sprite(1),blend = 50
	角色	属性	sprite(1).↵blendLevel = 50
	域	属性	member ("myField"),↵border = 1
	角色、杂项	属性	put sprite(1). bottom
	文本	属性	member("myText").↵ line[2].↵ bottomSpacing = 12
	域	属性	member("myField").↵ boxDropShadow = 1
adow	文本、域	属性	member("myText").↵ boxType = #fixed
	Flash、矢量	属性	member("myVector").↵ broadcastProps↵= FALSE
ops	Flash、矢量	属性	member("myVector").↵ broadcastProps↵= FALSE
ne	网络	命令、属性、函数	browserName↵ myNewBrowser Path put browserName() browserName↵

描 述	参见其他关键字	参
旧的句法。使我们能够指定角色的背景色或文本 /域演员的背景色。其颜色值必须在0~255之间，并与影片的调色板相对应	forecolor, bgColor	
由Mac的Delete键或Windows的Backspace键生成的字符。它也是numToChar(8)	bgColor	16
产生几声系统的警告声。具体的声音取决于用户的系统设置。如果指出数字，则发出相应的几声警告，否则就只发出一声警告		13
如果被设为TRUE，当用户试着点击不带有被激活角色的区域时，就发出系统的警告声。缺省值是FALSE		16
使我们能够用put命令把一个字符串放在另一个字符串的前头 标志着一个剪辑室的录制进程的开始	put, after into endRecording, updateFrame	12
该处理程序在角色即将初次出现时执行	endSprite	16
使我们能够指定某个角色的背景色，或文本、域或矢量图形演员的背景色。可以把它设为rgb结构或paletteIndex	rgb, paletteIndex, color	26
旧的句法。用于由父代剧本创建一个对象。现在已被new替代	new	14
对两个数字按位执行AND逻辑运算，并返回结果	bitOr, bitXor, bit Not type	13,
对一个数字按位执行NOT逻辑运算，并返回结果	bitAnd, bitOr, bitXor	
对两个数字按位执行OR逻辑运算，并返回结果	bitAnd, bitXor, bitNot	
以Kbps为单位返回一个流式传输的声音的波特率。当没有流式传输时，返回0	bitsPerSample	
返回声音的原始位深。仅用于流式传输。典型的值是8和16	bitRate	
对两个数字按位执行EXCLUSIVE OR逻辑运算，并返回结果	bitOr, bitAnd, bitNot	17
0 ~ 100间的一个数字，决定角色的像素与其背后的角色混色的程度。对于多种油墨都有效，尤其是Blend油墨	ink,blendLevel	17
0 ~ 255间的一个数字，决定角色的像素与其背后的角色混色的程度。与blend相同，但单位不同	ink, blend	
域演员周围的黑线的粗细	rgb margin, boxType, box DropShadow, dropShadow	13,
角色的底边的纵向位置	top,left, right,height,rect	13,
文本演员中的段落后面额外的空格数。也可以取负值	topSpacing, fixedLineSpace	16,
域演员周围的黑色阴影的位移量。取值范围是0 ~ 255	margin, boxType, border,dropShadow	
文本和域演员所使用的文本框的类型。可取的值是#adjust、#fixed 和#scroll。域还可以被设置为#limit		
决定是否把对Flash或矢量图形演员的修改立即显示在正在舞台上的角色里，或仅用于使用该演员的角色下一次出现在舞台上时		16
作为一个命令，它使我们能够设定由 gotoNetPage所使用的缺省浏览器；作为一个函数，使我们能够得到缺省浏览器的名称；作为属性，使我们能够决定是否随着gotoNetPage命令自动运行浏览器	gotoNetPage	16

	主 题	类 型	句法实例
	系统	属性	the buttonStyle \neg = TRUE
	按钮	属性	member("my Button"). \neg button Type \neg =#checkBox
	OOP	命令	call(#myHandler, \neg myScript Instance, \neg param1) call(#myHandler, \neg [myScript1, myScript2], \neg param1,param2)
r oad	OOP	命令	cancelIdleLoad(1)
	内存 编程	命令 结构	case a of 1: beep 2: beep go to frame 1 3, 4:halt otherwise: go to \neg frame 7 \neg end case
	演员表	对象	put castLib(1)
	演员、角色	属性	put member(1), \neg castLibNum sprite(7). \neg castLibNum = 2
rList	演员表	函数	put the number \neg of castLibs
	光标	属性	put member \neg ("myCursor"). \neg castMemberList
rs			
	数字视频	属性	member("myVideo"). \neg center = TRUE
oint	矢量、Flash、位图	属性	member("myVector"). \neg center RegPoint = \neg FALSE
	影片	属性	the centerStage = \neg TRUE
	过渡	属性	member \neg ("myTransition"). \neg changeArea=TRUE
nt	声音	属性	put member \neg ("mySound"). \neg channelCount
	字符串	表达式	put myString. \neg char[7] put member("myText"). \neg text, char[4..7]
.oc	文本、域	函数	put charPosToLoc \neg (member("myText"),7)
	字符串	函数	put chars \neg (myString,6,9)
	字符串	函数	put charToNum \neg (myChar)
ccess	按钮	属性	the checkBoxAccess \neg = 0
ype	按钮	属性	the checkBoxType = 1

描 述	参见其他关键字	参
如果为TRUE，用户可以点击多个按钮演员，并掠过其他按钮，它们都将被突出显示。如果为FALSE，只有首先被点击的按钮是突出显示的	checkBoxAccess, checkBox Type, buttonType	22
按钮演员的按钮类型。可取的值有 #pushButton、#checkBox或#radioButton	checkBoxAccess, checkBoxType, buttonStyle	
可以调用一个父代剧本实例或一个角色行为实例里的一个处理程序。可以使用单个实例或多个实例。在第二种情况里，如果该处理程序不存在，也不返回错误消息。我们也可以发送参数，甚至可以用一个变量引用该处理程序	callAncestor, sendSprite, sendAllSprites	
与call相同，但直接向一个对象的一个或多个祖先发送一个或多个消息	call	
取消调用带有特定标签编号的演员	idleLoadTag	
开始一个case语句。其后紧跟着一个测试数值，然后是of。接下去的各行列出了各种可能的值，后面跟着一个冒号。可以使用一个OTHERWISE语句来处理其余的可能值。整个结构必须用END CASE结尾	if	
member的过时的句法	member	
定义一个演员表对象。可以接受一个名称或编号	castLibNum	13
返回演员或角色所使用的演员的演员表库编号。我们可以让角色使用不同演员表库里的相同位置的演员	memberNum	
当被用作“the number of castLibs”时，返回演员表库的编号		18
一个活动的光标所使用的演员的列表	cursor	
members的过时的句法	members	
memberNum的过时的句法	memberNum	
type的过时的句法	type	
当取值为TRUE时，如果视频文件的crop属性为TRUE，则令视频文件居中放置	crop	
如果为TRUE，当角色的尺寸改变后，其套准点自动处于中央	regPoint	
如果为TRUE，当影片被打开时，舞台在屏幕的中央	fixStageSize	
我们可以用这个属性确定一个过渡演员是影响整个舞台还是仅影响发生变化的区域	transitionType, ChunkSize	20
返回声音通道的个数。典型的值为1和2。当其值为2时，通常表示立体声		
用于指定子字符串里的一个字符或一定范围内的字符	word,line, item,chars	
返回一个文本或域演员里的一个字符的位置。它是相对于该演员的左上角计算的	locToCharPos, locVToLinePos, linePos, ToLocV, mouseChar	17
返回一个字符串里的一定范围内的字符。已过时，但对制作Java短程序有用，因为子字符串表达式不被支持	char	13
把一个字符转换成它的ASCII值	numToChar, value	16
一种系统属性。当它为0时，用户可以选中或不选中复选框和无线按钮；当它为1时，用户只能选中它们；当它为2时，两个都不能选中	checkBoxType, hilite	16
一种系统属性。使用户能够决定已选中的复选框的外观。0表示把一个X放进去，1表示把一个黑点放进去，2表示完全填充该框	checkBoxAccess, hilite	16

	主 题	类 型	句法实例
s	过渡	属性	member↵ ("myTransition").↵ chunkSize = 4
	网络	命令	clearCache
	Flash	命令	clearError↵ (member("myFlash"))
	剪辑室录制	命令	clearFrame
	系统	命令	clearGlobals
	鼠标	属性	put the clickLoc
	Flash	属性	member("myFlash").↵ clickMode = #object
	鼠标	属性	put the clickOn
	矢量	属性	member("myVector").↵ closed = TRUE
	MIAW	命令	close window ("myWindow")
/	MIAW	事件处理程序	on closeWindow
	Xtra 杂项、角色、文本、 域、矢量	命令 对象	closeXlib "FileIO" myColor = color↵ (#rgb,255,255,255) myColor = color↵ (#paletteIndex,35) sprite(7). color↵ = rgb(255,0,0)
	系统	属性	put the colorDepth
	系统 杂项	属性 属性	myColor.colorType↵ = #paletteIndex
	键盘	属性	put the commandDown
	角色	函数	sprite(me.spriteNum).↵ locH = constrainH↵ (7,the mouseH)
	角色	属性	sprite(7).↵constraint = 6
	角色	函数	sprite(me.spriteNum).↵ locV = constrainV↵ (7,the mouseV)
	字符串	操作符	if myString contains↵ ".com" then...
	浏览 键盘	命令 属性	put the controlDown
own	数字视频	属性	member("myVideo").↵

描 述	参 见其他关键字	参
确定一个过渡演员的平滑程度。可取的值为 1 ~ 128，其中1表示最平滑但却是最慢的效果 清除Director或放映机的高速缓存里的内容	transitionType, changeArea cacheDocVerify, cacheSize state, getError beginRecording, updateFrame global, showGlobals mouseLoc, clickOn	12,
把一个流式传输的Flash影片的错误状态复位 在剪辑室录制期间，删除当前帧里的全部演员		
把所有全局变量的值设为VOID 返回最近一次点击鼠标的位置 当设置为 #boundingBox时，在Flash角色的矩形内的所有位置都检测点击和掠过；当设置为 #object时，只在角色的被填充的部分检测点击和掠过；当设置为 #opaque时，如果角色的油墨是 Background Transparent，则与#object相同，否则就与#boundingBox相同 返回最近一次被点击的角色的编号。如果没有角色被点击，则返回0 当为TRUE时，使矢量图形闭合，并填充以单色或渐变色	clickLoc, rollover	15, 20
隐藏一个MIAW，但这个MIAW仍旧存在。需要使用 forget才能真正将它除去 当影片作为MIAW运行且窗口被关闭时，该处理程序被调用	open, forget openWindows activateWindow	15 20
放弃一个已经被调入内存的Xtra 一个颜色对象，可以是 rgb结构或 paletteIndex结构。我们也可以使用 color函数创建这些对象。该关键字也是角色以及文本、域和矢量图形演员的一个属性	openXLib colorType, rgb, paletteIndex, red, green, blue, bgColor, foreColor	24 24
用户的显示器的当前颜色位深。通常为 8、16、24或32。我们可以在 Mac和某些Windows计算机上设置该属性 过时的属性，用于指代color QuickDraw。现在总是返回TRUE 颜色结构的一种属性。如果是 r g b结构则返回 # r g b，如果是 paletteIndex结构则返回#paletteIndex。其最大优点在于我们可以设置该属性，使之在两种结构间转换 如果用户正按着Command (Mac)或Ctrl (Windows)键，则返回 TRUE	switchColorDepth color,rgb,paletteIndex controlDown, optionDown, shiftDown, keyPressed	25 21,
取一个角色的编号和一个整数作为参数。如果该数字落在角色的横向边界之外，则返回左边或右边的值；否则原封不动地返回那个整数 当它的值大于0时，把角色的位置限制在另一个角色的边框之内；当小于0时，表示没有限制 以一个角色的编号和一个整数作为参数。如果该数字落在角色的纵向边界之外，则返回顶边或底边的值；否则原封不动地返回那个整数 检测是否在另一个字符串内找到了某个字符串	constrainV constrainV =, offset, starts	16
过时的 Lingo 如果用户正按着Control (Mac)或Ctrl (Windows)键，则返回TRUE	go commandDown optionDown, shiftDown, keyPressed	16
允许我们检测或开 /关一个 QuickTime 视频文件的控制条。对于	directToStage	

	主 题	类 型	句法实例
fo	Shockwave 音频	属性	put member("mySWA").↵ copyrightInfo
	Board	命令	copyToClipBoard↵ (member("myText"))
	数学	函数	put cos(pi()/4)
	列表、字符串、杂项	属性	put myList. count put (the globals). count put my String. word.↵ count
cs	系统	属性	the cpuHogTicks = 40
	位图	命令	crop member↵ ("myBitmap", rect↵ (10,10,50,60))
	数字视频	属性	member("myVideo").↵ crop = TRUE
	声音	事件处理程序	on cuePassed↵ channelNum,↵ cuePointNum,↵ cuePointName,↵
mes	声音、QuickTime	属性	put member↵ ("mySound").↵ cuePointNames
nes	声音、QuickTime	属性	put member↵ ("mySound").↵ cuePointTimes
eNum	系统	属性	put the↵ currentSpriteNum
	声音、QuickTime	属性	put sound(1).↵currentTime
	光标	命令	cursor(4) cursor↵ ([member ("myCursor"))] cursor ([member ("myCursor"),↵ member ("myMask"))] cursor (member↵ ("myAnimatedCursor"))
	角色	属性	sprite(1).cursor = 3
	光标	属性	member↵ ("myAnimated Cursor")↵ .cursorSize = 32
	系统	属性	put the date put the abbr date put the long date put the short date
	日期和时间	对象	d = date (19990506) d = date ("19990506") d = date (1999,05,06) put d+1
	日期和时间	属性	put myDate.day
/indow	MIAW	事件处理程序	
	Flash、矢量	属性	member("myFlash").↵ defaultRect = ↵ rect(0,0,100,100)

描 述	参见其他关键字	参
返回嵌入Shockwave 音频文件内的版权信息。声音必须要预调入或播放		16
把一个演员的素材拷贝到计算机的剪贴板里	pasteClipBoardInto	19
返回一个角度的余弦值。该角度必须用弧度表示	sin,tan,atan,pi	
返回一个列表里的项目的个数。返回一个剧本对象里的属性的个数。用(the globals)返回全局变量的个数，并返回字符串的子字符串的个数	showGlobals, length	
仅用于Mac。确定允许CPU处理其他任务的频繁程度。缺省值为 20。该值越低，计算机的总体运行状况越平稳；该值越高，将使 Director更多地占用CPU，影片的播放会更流畅		13
相对于舞台的左上角把位图演员剪切在一个新的矩形内	picture	13
当它为FALSE时，数字视频文件被缩放至适配角色的矩形；当它为TRUE时，视频文件以100%的倍率呈现，但要被角色的矩形剪切	center	
当经过声音里的一个线索点时，该处理程序被调用	cuePointNames, cuePointTimes, isPast CuePoint	18
返回一个列表，其内容是声音演员所包含的线索点的名称	cuePointTimes, cuePassed, isPast CuePoint	19
以毫秒为单位，返回每个线索点的时间的列表。其中的项目与cuePointNames列表里的项目逐个对应	cuePointNames, cuePassed, isPast CuePoint	17
返回其剧本正在运行的那个演员的编号。仅用于行为或演员表剧本	spriteNum	
以毫秒为单位，返回一个声音或视频角色的当前时间	movieTime	
允许我们把某个演员、1-bit位图、一对1-bit位图或活动的光标演员用作光标		
允许我们设置一个当光标位于角色之上时所使用的光标		17
允许我们把活动光标演员的光标尺寸设置为16或32	cursor	21
读取用户的计算机时钟，并以各种形式返回当前的日期。我们可以把abbr、long和short用作修饰词。实际结果取决于用户的计算机的日期设置	abbr, long, short, time systemDate	
一种对象类型。可以接受整数、字符串或三个简短的整数。该对象可以转换为由三个数字组成的序列：年、月和日	day,month, year	
日期对象的一个属性	date, month, year	21
当一个窗口处于激活状态，但然后由于用户点击了其他窗口或其他窗口被打开，而变为非激活窗口时，该处理程序被调用	activate Window, openWindow,closeWindow	21
Flash或矢量图形演员所创建的角色或现存的、还未被拉伸的角色的缺省尺寸。仅当defaultRectMode被设为#fixed时才起作用。当角色发生改变后，该属性将自动把defaultRectMode变为#fixed	defaultRectMode	21

	主 题	类 型	句法实例
, 剪辑室录制	浏览	命令	delay 60
	字符串	命令	delete myString.↵ word[2].char[5]
	列表	命令	deleteAll myList
	列表	命令	deleteAt(myList,7)
	剪辑室录制	命令	
c	列表	命令	deleteOne myList,↵valueToDelete
	列表	命令	deleteProp myList,↵propToDelete
	矢量	命令	deleteVertex (member↵ ("myVector"),2)
	位图	属性	put member↵("my Bitmap"), depth
stList	系统	属性	put (the↵ desktopRectList)↵ [1]. width
TimeScale	数字视频	属性	the ↵ digitalVideoTimeScale↵ = 0
Type	数字视频	属性	put member("myVideo").↵ digitalVideoType
ge	Flash、 矢量、 数字 视频、 动画GIF	属性	member("myVideo").↵ directToStage = ↵ TRUE sprite(7).↵ directToStage = ↵ TRUE
	位图	属性	member("myBitmap").↵ dither = TRUE
	编程	命令	do myString
ent	编程	命令	
:	系统	属性	if the doubleClick↵ then...
etThing	网络	命令	GNetID = ↵ download NetThing↵ ("http://clevermedia.↵ com/images/cmad3.↵ gif", "temp.gif")
	MIAW	属性	put window("myMIAW").↵ drawRect put (theStage). drawRect
	域	属性	Member("myField").↵ dropShadow = 1
	演员	命令	Duplicate member↵ ("myMember") duplicate↵ member("myMember"),↵ member("newMember↵ ",

描 述	参见其他关键字	参
放在on exitFrame或on enterFrame处理程序里，用来把某帧的播放时间稍微延长几个tick	ticks	20
从一个字符串中删除一段子字符串	char, word, line, item	20
删除某列表里的所有项目	deleteAt	
从某个线性列表或属性列表里删除单个项目	addAt,getAt	13
在剪辑室录制过程中，删除当前帧，并把它后面的所有帧向前移一位	beginRecording, updateFrame	
删除列表里的第一个与该命令给定的数值相匹配的那个值	deleteAt, deleteProp	13
删除属性列表里的第一个与该命令给定的属性相匹配的属性	deleteAt	
从一个矢量图形演员里删除一个顶点	addVertex, moveVertex, vertexList	
返回一个位图演员的位深		13
返回一个与这台计算机相连接的一个或多个显示器相对应的矩形的列表		20
一个系统属性：单元/秒，是Director用来跟踪视频文件的时间尺度。该值为0表示Director使用的是当前播放的视频文件的尺度		18
返回#quickTime或#videoForWindows		21
无论是把演员还是角色直接描绘在舞台上，都加快播放的速度，但不使用角色的油墨		
如果为TRUE，将把一个16-bit以上的位图用抖动的方法显示在8-bit的屏幕上。这将得到更好的图像，但会降低速度	depth	19
这个功能强大的命令可以接受一个字符串，并把它当作一个 Lingo命令来执行。我们可以为它提供任何 Lingo命令，包括对我们自定义的处理程序的调用		19,
已过时，由stopEvent取代。阻止mouseUp等事件传到下一个消息级别。例如，一个行为可以阻止消息传到影片剧本。它被视为过时，因为除非使用了pass命令，否则消息从来不会继续传送	stopEvent, pass	
如果最近的两次鼠标点击相距得特别近，则返回TRUE。这是一个奇怪的属性，因为真正的双击应该发生在一个角色上，但即使两次点击发生在不同角色上，该属性也会返回TRUE	mouseDown, mouseUp	
把文件从因特网上的某一处传输到本地磁盘上。用 netDone来检查该操作是否完成。由于安全方面的原因，该命令不能用于Shockwave	netDone	16
返回窗口的矩形。我们也可以设定该属性，其结果是对位图和其他角色的缩放	sourceRect	
域演员的文本下面的黑色阴影的偏移量	margin, boxType, boxDrop Shadow,border	
创建某演员的一个拷贝。这个拷贝将被放在下一个可以使用的演员位置，或者被放在指定的位置	new, erase	24

	主 题	类 型	句法实例
	列表	函数	NewList = ￢ duplicate (myist)
ame	剪辑室录制	命令	
	过渡、数字视频、Shockwave 音频	属性	put member ￢ ("myVideo"). duration
	文本、域、角色	属性	Member("myText"). editable = TRUE sprite(7). editable = TRUE
	字符串	常量	if myString = ￢ EMPTY then...
ltiButtonMouse	系统	属性	the ￢ emulateMultiButton Mouse ￢ = TRUE
	菜单条	属性	the enabled of ￢ menuitem 1 of ￢ menu 1 = TRUE
pot	QTVR	命令	EnableHotSpot ￢ (sprite(7), ￢ myHotSpot, TRUE)
	编程	杂项	
	矢量	属性	Member ("myVector"). ￢ endColor = rgb ￢ (255,0,0)
	角色	属性	put sprite(7). ￢ endFrame
ng	剪辑室录制	命令	
	行为	事件处理程序	on endSprite me
	字符串	常量	if the key= ￢ ENTER then...
	帧剧本、行为	事件处理程序	on enterFrame me
t	系统	属性	put the environment
	演员表	命令	erase member ￢ ("myUselessMember")
	Shockwave	事件处理程序	on EvalScript ￢ myParam
	编程	命令	
	帧剧本、行为 浏览	事件处理程序 属性	on exitFrame me the exitLock = TRUE
	编程	命令	exit repeat
	数学	函数	put exp(3)
nt	Shockwave	命令	externalEvent ￢

描 述	参见其他关键字	参
返回一个新列表，与给定的那一个相同。由于列表属于对象，所以这是需要的。如果只让一个变量等于一个列表，其实是建立了指向同一个列表的另一个指针，而不是建立了一个新列表		16
在剪辑室录制过程中，该命令创建一个与当前帧相同的帧，并把它放在当前帧之后。它还让播放头向前进一帧	beginRecording, updateFrame	
过渡（毫秒）、视频文件（tick）或SWA（tick，仅当流式传输时）的长度	percentPlayed, movieTime	
当它为TRUE时，域演员可以被用户编辑。如果它作为演员的属性不为TRUE，但角色的属性是TRUE，它仍旧可以被编辑	auto Tab	
	if	17.
长度为0的空字符串，与“ ”相同		16
如果为TRUE，Mac的Control+单击鼠标与Windows的单击鼠标右键的作用相同	rightMouseDown, rightMouseUp	
菜单项属性。它使我们能够打开或关闭单个菜单项	menuItemem, installMenu	
使我们能够打开或关闭QTVR影片里的一个热点		
标志着处理程序的结束。也用在 END IF、END CASE 和END REPEAT里，标志着这些结构的结束	on,if,case,repeat	21
某种渐变色的目标颜色。仅当fillMode被设置为#gradient时才起作用	fillMode, fillColor, fillCycles, fillDirection, fillOffset, fillScale, closed	
返回角色演出时段里的最后一帧	startFrame	
用来标志一个剪辑室录制进程的结束	beginRecording, updateFrame	20
当影片走过一帧，前进到没有该角色的一帧时，调用该事件处理程序	beginSprite	
代表由数字键盘上的Enter键产生的字符	RETURN	26
当Director显示了当前帧且在任何空闲时间（idle time）发生之前调用该处理程序	prepareFrame, exitFrame,idle	14
返回一个包含platform、runMode和colorDepth信息的列表	platform, runMode, colorDepth	
使我们能够从演员表里删除一个演员		14
接收浏览器从JavaScript或VBScript的EvalScript()函数中传送来的事件。也接收参数。还可以在完成后，用一个return命令向浏览器送还一个值	externalEvent	
不再执行更多的命令而退出当前处理程序。调用当前处理程序的那个处理程序（如果有话）将继续执行	abort	
在Director刚刚离开当前帧时，该处理程序被调用	enterFrame, idle	22
如果把这个系统属性设置为 TRUE，用户则不能作用 Command+Q、Ctrl+Q、Command+、Ctrl+或Esc等键退出放映机		
立即结束当前循环，忽略当前循环里的其余命令，转而执行该循环后的第一行语句	repeat	13.
返回自然对数的底e的n次方（n为给定的值）	log	
向浏览器发送一个字符串，它将由JavaScript或VBScript解释	EvalScript	13

	主 题	类 型	句法实例
Shockwave影片	Shockwave	函数	numParams =>externalParamCount()
	Shockwave	函数	paramName =>externalParamName(2)
	Shockwave	函数	paramName =>externalParamValue(2)
影片剪辑	逻辑域	常量对象	put field->("myField")
	QTVR演员表、演员、MIAW	属性属性	sprite(7).->fieldOfView = 60 member->("myExternalVideo").->fileName => "newvideo, mov" castLib ("myCast").->fileName => "newcast.cst"
	矢量	属性	member("myVector").->fillColor = > rgb (0,0,255)
影片剪辑实例	矢量	属性	member("myVector").->fillCycles = 2
	矢量	属性	member("myVector").->fillDirection = 90
	图形	属性	member("myOval").->filled = TRUE
影片剪辑实例	矢量	属性	member("myVector").->fillMode = #gradient
	矢量	属性	member("myVector").->fillOffset => point(100,50)
	矢量	属性	member("myVector").->fillScale = 2
影片剪辑实例	演员表	函数	put findEmpty->(member("myBitmap"))
	Flash影片剪辑	函数	put findLabel->(sprite(7), "影片剪辑名称")

描 述	参见其他关键字	参 考
返回Shockwave影片的EMBED或OBJECT标签的参数的个数	externalParamName, externalParamValue	13
返回浏览器中的EMBED或OBJECT标签的某个特定参数的名称	externalParamName, externalParamCount	22
返回浏览器中的EMBED或OBJECT标签的某个特定参数的值	externalParamCount, externalParamValue	
影片剪辑实例	sound fadeIn	22
	sound fadeOut	22
	if, repeat, case, TRUE	
逻辑假，用于if、repeat、case或其他逻辑语句里。相当于0旧的句法，用于指代域演员。同在大多数情况下和使用演员一样。实际上它指代的是演员里的文本，因此不能用来引用演员	member	
一个QTVR角色的当前的视野，用角度表示		13
演员表库、演员或MIAW等的外部文件的路径。在很多情况下，也可以是一个因特网网址	url	16
影片剪辑实例		
一个闭合的矢量图形演员的主要填充色。如果使用了渐变色，也是该渐变色的起始颜色	endColor, fillMode, fillCycles, fillDirection, fillOffset, fillScale, gradientType, closed	
一个闭合的矢量图形演员的渐变填充色的循环次数	endColor, fillColor, fillMode, fillDirection, fillOffset, fillScale, gradientType, closed	16,
一个闭合的矢量图形演员的渐变填充色的旋转角度	endColor, fillColor, fillMode, fillCycles, fillOffset, fillScale, closed	20,
图形演员是否被填充	pattern,color	20
影片剪辑实例		
一个闭合的矢量图形演员所使用的填充色的类型。可能的取值为#none、#solid和#gradient	endColor, fillColor, fillDirection, fillCycles, fillOffset, fillScale, gradientType, closed	20
一个闭合的矢量图形中填充色的位置的位移	endColor, fillColor, fillDirection, fillMode, fillCycles, fillScale, gradientType, closed	20
一个闭合的矢量图形中渐变色的缩放倍率	endColor, fillColor, fillDirection, fillMode, fillCycles, fillOffset, gradientType, closed	20
当给定一个演员后，返回演员表内的下一个空演员	erase,duplicate,move	20
返回Flash影片里与标签名称相关联的帧的编号	frame	20

	主 题	类 型	句法实例
·	列表	函数	put findPosNear↵ (myList, myVal)
oad	内存	命令	finishIdleLoad 7
	文本	属性	member("myText").↵line[1..3].↵ firstIndent = 18
pace	文本	属性	member("myText").↵line [1..7].↵ fixedLinespace = 14
	动画 GIF、Flash	属性	member ("myGIF").↵ fixedRate = 5
·	影片	属性	the fixStageSize↵ = TRUE
	Flash、 矢量	属性	put member↵ ("myFlash").↵ flashRect
	Flash	属性	put flash To Stage↵ (sprite(7),↵ point (50,30))
e	角色	属性	sprite(7).↵flipH = TRUE
	角色	属性	sprite(7).↵flipV = TRUE
	数学	函数	put float(5) put float(".5")
on	数学	函数	if floatP↵(myVal) then...
	数学	属性	the↵ floatPrecision = 2
	文本、 域、 按钮	属性	member("myText").↵ font = "Times"
	文本、 域、 按钮	属性	member("myText").↵ fontSize = 12
	文本、 域、 按钮	属性	member("myField").↵ fontStyle = "Bold" member ("myText").↵ fontStyle = [#bold]
	文本、 域、 角色	属性	member("myField").↵ forecolor = 35 sprite(7).↵ forecolor = 215
	MIAW	命令	forget window↵ ("myMIAW")
	影片	属性	the frame = 7
	Flash	属性	put sprite(7). frame
	Flash	属性	put member↵ ("myFlash").↵ frameCount
	影片、 剪辑室录制	属性	put the frameLabel
e	影片、 剪辑室录制	属性	put the framePalette
	Flash、 数字视频	属性	member("myVideo").↵ frameRate = 1

描 述	参见其他关键字	参
返回某个属性在一个属性列表里的位置，或某个线性列表里的一个值。如果该项目不存在，则返回按字母顺序排列的最接近的一项。该列表必须先用sort命令进行分类	findPos, sort	
强制某个带有特定的空闲调入标签的演员的空闲调入状态结束	idleLoadTag	
文本演员里的一个子字符串的属性。它在新的一行的起始处提供一个左边空。单位为像素	leftIndext, rightIndent	
文本演员里的某个特定行的行高度。如果该值为 0，则行高度由字体和字号决定	lineHeight	
如果某个角色的演员的 playbackMode属性被设为#fixed，则控制帧速度。缺省值为15	playbackMode	16
如果为TRUE，当调入一个新影片时，即使该影片使用了其他的舞台尺寸，舞台仍旧保持原来的尺寸	centerStage, drawRect	16
返回一个Flash或矢量图形演员的原始尺寸	defaultRect, default RectMode, state	20
返回与Flash角色里的某一点相匹配的舞台上的一点	stage ToFlash, hitTest	
如果为TRUE，角色在舞台上表现为横向镜像翻转	flipV	20
如果为TRUE，角色在舞台上表现为纵向镜像翻转	flipH	
把一个整数或字符串转换为浮点数	float Precision, integer, value	16
测试一个表达式，如果它是浮点数，则返回TRUE	integerP	16
该系统属性确定在任何浮点运算中，在小数点后面有几位。缺省值为 4，最大可达到15。取值为0时，表示所有浮点函数的结果都将被四舍五入为整数。负数与正数相同，但所有浮点运算都使用绝对值（正值）	float	13
某个演员或演员里的子字符串所使用的字体的名称	fontSize, fontStyle	33
某个演员或演员里的子字符串所使用的字号	font fontStyle	32
某个演员或演员里的子字符串所使用的字体风格。域和按钮使用bold、italic等字符串，而文本演员使用[#bold, #italic]等列表	font, fontSize	14
把域或文本演员里的文本的颜色设置为一个调色板索引色编号。也可以用于设置角色的forecolor。基本过时，由color取代	color, backcolor	16
从内存中删除一个MIAW。如果有一个变量指向它，在该变量被设为 0前，forget命令不起作用	close	16
当前正在播放的帧的编号	frameLabel, marker, label, go	16
Flash影片角色的当前帧的编号	findLabel, frameCount	24
返回某个Flash演员的帧的数量	frame	
返回当前正在播放的帧的标签。如果当前帧没有标签，就返回 0。可以在剪辑室录制过程中被设置	frame, labelList	
返回在当前帧里所使用的调色板演员。可以在剪辑室录制过程中被设置	puppetPalette	20
我们可以用它来获取某个Flash演员的帧速度，但不能设置它。可以把一个数字视频演员的速度设置为 0、255。当取值为 1时，以正常的速	fixedRate, movieRate, movieTime	

	主 题	类 型	句法实例
Shockwave Flash	Shockwave	函数	if frameReady↵ (6,10) then...
	Flash	函数	if frameReady↵ (sprite(7),25)↵ then...
	影片、剪辑室录制	属性	put the frameScript
	影片、剪辑室录制	属性	put the frameSound1
2	影片、剪辑室录制	属性	put the frames Sound2
MS	Misc	函数	put frames ToHMS↵ (2000,15,FALSE,FALSE)
,tion	影片、剪辑室录制	属性	put the frameTempo
	影片、剪辑室录制	属性	put the↵ frameTransition
	系统	函数	put the freeBlock()
	系统	函数	put the freeBytes()
,	MIAW	属性	put the frontWindow
	列表	函数	put getaProp↵ (myList,#a)
	列表	函数	put getAt(myList,7)
Description	行为	事件处理程序	on getProperty↵ DescriptionList me
Tooltip	行为	事件处理程序	on↵ getBehaviorTooltip me
ng	Shockwave音频、Flash	函数	if getError (member↵ ("mySWA")) =↵ 0 then...
	Shockwave音频	函数	alert getErrorString↵ (mySWAerror)
	QTVR	函数	put getHotSpot↵ (sprite(7),2)
	列表	函数	put getLast (myList)
String	网络	函数	alert↵ getNetErrorString↵ (myNetError)
	网络	函数	getNetText↵ ("http://↵clevermedia.com")
IameInFolder	文件	函数	put↵ getNthFileNameInFolder↵ (the pathname,1)
	列表	函数	put getOne↵ (myList, myValue)
	位图	函数	put getPixel↵(member↵ ("myBitmap"),x,y)

描 述	参见其他关键字	参
如果一帧或一系列帧已被调入Shockwave流式传输，则返回TRUE	mediaReady	19,
如果一个Flash角色的帧已被调入并准备播放，则返回TRUE		
返回当前帧的帧剧本内所使用的演员。可以在剪辑室录制过程中被设置	scriptInstanceList	37
返回当前帧的第一个声音通道内所使用的演员。可以在剪辑室录制过程中被设置	puppetSound	37
返回当前帧的第二个声音通道内所使用的演员。可以在剪辑室录制过程中被设置	PuppetSound	
取帧的数量和节奏为参数，返回带有小时、分钟和秒的字符串，如00:01:30.X。它还需要另外两个参数：仅当我们想要补偿NTSC视频帧的计时的时候，第一个参数才为 TRUE；如果最后一部分（即前面的 X）的单位是帧或秒时，第二个参数为TRUE	HMSToFrames	
返回当前帧所使用的节奏。可以在剪辑室录制过程中被设置	puppetTempo	
返回当前帧所使用的过渡演员。可以在剪辑室录制过程中被设置	puppetTransition	
以字节为单位，返回影片可以使用的最大空闲内存块	freeBytes, memorySize, ramNeeded, size	
返回影片可以使用的内存总量的字节数	freeBlock, memorySize, ramNeeded, size	
返回位于最顶层的窗口。如果它是舞台，则返回 (the stage)；如果是一个Director面板，则返回VOID	activeWindow, move ToFront	34
返回某个属性列表里的某个属性的值。如果该属性不存在，则返回VOID	getAt,getProp	21
返回某个线性列表或属性列表里的特定位置上的值。如果该位置超出了该列表的尾部，则返回一个错误消息	getProp	24
由该行为返回的字符串将被用在行为监察窗里		13
当某个行为成了行为库里的一项时，该命令用来生成工具提示		13
返回Shockwave音频演员的错误代码。0是OK，1是内存错误，2是网络错误，3是播放错误，99是其他错误。对于Flash演员，它返回符号：#memory、#fileNotFound、#network、#fileFormat、#other	getErrorString, clearError,state	14
从getError得到一个Shockwave音频错误代码，并返回一段描述该错误的字符串	getError	14
返回舞台上的QTVR热点的矩形		33
返回线性列表或属性列表里的最后一个值	getAt	33
从netError得到一个网络错误代码，并返回一段简短的字符串描述	netError	
开始从因特网上搜索一个文本文件。它为该操作返回一个网络ID	netTextResult, netDone	
当给定一个有效的文件路径和编号时，它返回该文件的文件名。如果该编号大于文件夹内文件的数量，它返回一个空字符串	@	
对于线性列表，它返回与给定值相等的第一个项目。对于属性列表，它返回属性	getAt, getProp, getPos	22
未记入正式文件。返回某位图图像里特定坐标处的像素颜色的整数值。数字的类型取决于位深。32-bit图像将返回一个较大的整数，它对	setPixel	29,

	主 题	类 型	句法实例
	列表	函数	put getPos↵ (myList, myValue)
	Shockwave	函数	myPref = getPref↵ ("clevermediaGame1")
	列表	函数	put getProp↵ (myList,#a)
	列表	函数	put getPropAt↵ (myList.,7)
	行为	事件处理程序	on getProperty↵ DescriptionList me
	网络	函数	put getStreamStatus↵ (gNetID)
	编程	命令	global gMyGlobal,↵ gMyOtherGlobal
	系统	属性	put the globals
	浏览	命令	go to frame↵ "newFrame" go toframe 7 go to frame "into" of↵ movie "newmovie" go to movie "newMovie"
	浏览	命令	go loop
	浏览	命令	go next
	浏览	命令	go previous
	Flash	命令	goToFrame↵ (sprite(7),"intro")
	Shockwave	命令	gotoNetMovie↵ ("http:// clevermedia.↵com/arcade/ cleverdots↵.dcr")
	Shockwave、网络	命令	gotoNetPage↵ ("http://clevermedia.↵com") gotoNetPage (" (http://↵clevermedia.com↵",↵_top")
	矢量	属性	member ("myVector"). ↵ gradientType = ↵ #radial
	浏览	命令	halt
	角色、演员	属性	put sprite(7).↵ height put myRect.height
	域	命令	hilite member↵ ("myField"). word [5]
	按钮	属性	if member↵ ("myButton").↵ hilite then...
	矢量、Flash	函数	if hitTest(sprite(7),↵ point (50,25))then...
	杂项	函数	put HMStoFrames↵

描 述	参见其他关键字	参
与getOne相似，但返回的是属性列表的位置，不是属性	getOne	15
得到参数设置文件（ preference file ）的内容。参数设置文件用在Shockwave里，用来存储一条条信息，而没有泄密的危险	setPref	
返回属性列表里的某个属性。如果该属性不存在，则返回一个错误信息	getAt, getaProp	16
返回属性列表里某个特定位置的属性	getProp	22
当行为被安置或添加到某角色上时被调用。返回的列表用于生成参数对话框		
当给定网络ID或URL时，该函数返回一个关于流式传输进程的信息的列表。该列表中包括#URL、 #state、 #bytesSoFar、 #bytesTotal和#error	tellStreamStatus	
把变量定义为全局变量。该命令放置在程序的处理程序内部或外部，定义全局变量以用于该程序里的所有处理程序	property, showGlobals, clearGlobals	14
返回所有全局变量（ VOID变量除外 ）的一个属性列表	global	
把播放头移到新的一帧，或者移到另一部影片里的某一帧。可以使用帧的编号或标签	go loop, go next go prev, play	13
把播放头移回最近的帧标签	go, go next, go previous, marker	
把播放头移到下一个带有帧标签的帧	go, go loop, go previous, marker	13
把播放头移到当前帧标签之前的那个帧标签。这通常意味着把播放头向回移两个标签	go, go loop, go next, marker	13
从某帧编号或名称起播放Flash角色	fiamе	13
从因特网上得到一部新影片，并取代当前的影片。第一部影片仍然继续播放，直至第二部影片被下载	netDone	13
在Shockwave里，它把一个新URL调入当前浏览器窗口或另一个窗口/帧。也可以用第二个参数作为浏览器的目标。在放映机里，它运行用户的浏览器并调入URL	netDone, browserName	20.
用#linear或#radial指定所使用的渐变的类型。矢量图形演员必须是闭合的，并且其fillType被设为#gradient	endColor, fillColor, fillDirection, fillMode, fillCycles, fillOffset, fillScale, closed	22
在Director里，当前处理程序和其他所有处理程序都停止，并且影片停止。放映机退出	rab	22
能够返回大多数演员和角色的高度。也可以用作矩形对象的一个属性	abort, exit, quit	20
使我们能够选择一个域演员里的一部分	width,rect	
	selStart, selEnd	13
一个单选按钮属性或复选框属性，决定该按钮是否被选中	checkBoxAccess, checkboxType	
根据被指定的点的位置返回#background、 #normal或#button		16
与framesToHMS相对，把一个字符串而不是数字转换成帧的数量	frames ToHMS	15

	主 题	类 型	句法实例
	Flash 光标	命令 属性	hold sprite (7) member("myCursor"). hotSpot=point(7,13)
erCallback	QTVR	属性	sprite(7).hotSpotEnter CallBack="myHot SpotHandler"
Callback	QTVR	属性	Sprite(7).hotSpotExit CallBack="my HotSpotHandler"
	文本	属性	put member("myText").html
	文本	属性	member("myText").word[6..7]. hyperlink="myLink"
icked	文本	事件处理程序	on hyperlinkClicked me, data, range
unge	文本	属性	put member("myText"). char[123].hyperlinkRange
	文本	属性	put member("myText"). hyperlinks
ate	文本	属性	put member("myText"). char[241].hyperlinkState
	行为、系统	事件处理程序	on idle me
Period	系统	属性	the idleHandlerPeriod=2
ne	内存	函数	if idleLoadDone(7)then...
ode	内存	属性	the idleLoadMode=1
iod	内存	属性	the idleLoadPeriod=1
;	内存	属性	the idleLoadTag=7
unkSize	内存	属性	the idleReadChunkSize=60000
	编程	结构	if (a=b) then-run these lines else if (c=d) then-run these lines else -run these lines end if
	编程	函数	put ilk (myVariable) if ilk (myVariable, #list) then...
ed	Flash、 矢量	属性	sprite(7).imageEnabled = FALSE
ito	演员	命令	importFileInto member ("myMember"), "newimage.pct"

描 述	参见其他关键字	参
停止一个Flash演员 表示一个活动光标里的热点的那个点		20
把该属性设为当光标进入一个QTVR影片的热点时被调用的处理程序的名称。第一个参数是me，第二个参数是热点的ID	hotSpot Exit Callback, nodeEnterCallback, triggerCallback	
把该属性设为当光标离开一个QTVR影片的热点时被调用的处理程序的名称。第一个参数是me，第二个参数是热点的ID	hotSpot EnterCallback, nodeExitCallback, triggerCallback	21
与某个文本演员里的文本相对应的HTML代码 一个文本演员里的一段特定的子字符串的超链接字符串	text, rtf hyperlinkClicked, hyperlinkRange, hyperlinkState	
当文本演员里的超链接被点击时被调用	hyperlink, hyperlink Range, hyperlinkState	16
取子字符串里的第一个字符，返回包含它的完整的超链接	hyperlinkClicked, hyperlink, hyperlinkState	16
返回一个列表，其中含有某个文本演员里的全部超链接	hyperlinkClicked, hyperlinkRange, hyperlink	16
若给定一个子字符串，返回包含该子字符串的超链接的状态，即 #normal、#active或#visited 在enterFrame和exitFrame消息之间，on idle事件处理程序被调用一次 或多次 调用 on idle处理程序的时间间隔（以tick为单位）。缺省值为1 给定idle load标签，如果调用完成，则返回TRUE 定义预调用命令如何使用 idle时间去调用演员。0 = 没有idle调用，1 = 仅在帧之间的空闲时间，2 = 在idle 事件期间，3 = 尽可能地频繁 在进行idle调用之前影片需要等待的时间（以tick为单位）。缺省值为 0 一个系统属性，给演员设定调用的线索和一个可以在 idleLoadDone函 数里使用的ID号 在idle期间可以被读取的数据的最大量（以字节为单位）。缺省值为 32768 检查一个语句是否为 TRUE。如果是，则执行一行或多行代码。 ELSE IF和ELSE语句可以用于进一步扩展该语句	hyperlinkClicked, hyperlink, hyperlinkRange idleHandlerPeriod idle idleLoadTag idleHandlerPeriod, idleLoadTag idleHandlerMode, idleLoadTag idleLoadDone idleLoadTag case	16
取一个变量，返回一个符号来描述它的类型。可能的值包括： #integer、#float、#list、#proplist、#color、#date等等。也可以与两个参 数共同使用，作为一个测试 如果被设为FALSE，则演员或角色不可见	integerP, floatP, stringP, objectP	13
从某个外部文件或因特网网址把新素材输入某个演员	downloadNetThing, filename, preLoad NetThing	33
指代子字符串里的一个元素。与其他Lingo一起使用	number	

	主 题	类 型	句法实例
MovieClip	角色剪辑室录制	属性 命令	sprite(7),ink = 8
	数学菜单	函数 命令	put inside↵ (myPoint, myRect) installMenu↵ member("myMenu")
	数学	函数	put integer("5.3")
	数学	函数	put↵ integerP (myNumber)
	Xtra	函数	put interface↵ (xtra "FileIO")
	数学	函数	put intersect↵ (myRect1, myRect2)
	角色光标	函数 属性	if sprite 1↵ intersects 2 then... member ("myCursor").↵ interval = 1000
	数字视频	属性	member↵ ("myQuickTime").↵ invertMask = TRUE
	声音	函数	if isPastCuePoint↵ (sound 1, "blip")↵ then...
	数字视频	属性	if member↵ ("myQuickTime").↵ isVRMovie then...
Text	字符串字符串	表达式 属性	put myString. item[7] the itemDelimiter↵ = ";"
	文本	属性	member ("myText").↵ kerning = FALSE
	文本	属性	member("myText"), ↵ kerningThreshold↵ = 14
TextField	键盘	属性	if the key =↵ "a" then...
	键盘	属性	Set the↵ keyboard FocusSprite↵ = 3
	键盘	属性	if the keyCode↵ = 123 then...
TextFieldDraggableText	键盘	事件处理程序	on keyDown
	键盘	属性	the keyDownScript↵ = "myKeyHandler"
	键盘	函数	if keyPressed↵ ("a")then...
	键盘 键盘	属性 事件处理程序	if the keyPressed↵ = 123 then... on keyUp
TextFieldDraggableText	键盘	事件处理程序	the keyUpScript↵ = "myKeyHandler"

	描 述	参见其他关键字	参
MovieClip	角色所使用的油墨 在剪辑室录制过程中，复制当前帧	blend,color,bgColor beginRecording, updateFrame intersects	D 26
	如果点位于矩形内部，则返回TRUE 取一个域演员，并用它来创建一个系统菜单条		
	把浮点数或字符串转换为整数 如果给定的数字是整数，则返回TRUE 返回一个描述Xtra及其用途的字符串 取两个矩形，返回二者相交的矩形部分。如果不相交，则返回rect(0,0,0,0)	float floatP inside, intersects	21 13 33
MovieClip	确定两个角色的矩形是否重叠。请注意这个奇特的句法 指定一个活动的光标演员的帧之间的延时（以毫秒为单位）	intersect	
	如果QuickTime影片使用了蒙版，当该属性被设为 TRUE时，蒙版被反转 如果经过线索点（编号或名称）则返回TRUE。可以使用角色或声音对象 如果QuickTime影片是QTVR，则返回TRUE	put mask	32 19
	识别一个字符串里的被itemDelimiter分开的子字符串 该系统属性决定item子字符串表达式用哪个字符来分开字符串。缺省字符为逗号 如果为TRUE，当文本演员里的文本变化后，自动调整字符的间距	itemDelimiter itemDelimiter kerningThreshold	19 13
TextField	如果kerning为TRUE，这是均衡聚紧的起始字号。更小的字符将不被调整 该系统属性可以在 on keyUp和on keyDown处理程序中使用，用来确定哪一个键被按下了 用于在给定的文本角色里设置键盘输入的焦点	kerning keyCode, keyDown, keyUp, keyPressed	13 16 16
	该系统属性可以在 on keyUp和on keyDown处理程序中使用，并返回一个可以被用来检测箭头键和功能键的键盘代码（ 123 = 左， 124 = 右， 125 = 下， 126 = 上） 当用户按下键盘上的某个键时，该处理程序被调用。在其中可以使用the key和the keyCode属性，以确定被按的键 可以被设置为处理程序的名称或简单的 Lingo语句。当用户按下一个键时，它可以在任何 on keyDown处理程序之前被执行。把它设置为空字符串，可以把它关闭 该函数测试一个字符或键盘代码，看该键当前是否正被按着（ 123 = 左， 124 = 右， 125 = 下， 126 = 上） 返回最近被按的键的字符或键的代码 当用户从键盘里的某键上抬起手指时，该处理程序被调用。the key和the keyCode属性可以用在其中，以确定被按的键 可以被设置为处理程序的名称或简单的 Lingo语句。当用户释放一个键时，它可以在任何 on keyUp处理程序之前被执行。把它设置为空字符串	key, keyDown, keyUp, keyPressed keyDown, keyUpScript, keyPressed, key.keyCode keyDown keyDown, keyUp keyDown, keyUp keyDown, keyUpScript, keyPressed, key, keyCode keyUp	16 16 16 16 16 16

	主 题	类 型	句法实例
n	影片	函数	put labe l("intro")
	影片	属性	put the labelList
	字符串	表达式	put the last↵ word of myString
	影片	属性	put the lastChannel
	系统	属性	put the lastClick
	系统	属性	put the lastEvent
	影片	属性	put the lastFrame
	系统	属性	put the lastKey
	系统	属性	put the lastRoll
	角色、杂项	属性	put sprite (7). left put myRect.left
n	文本	属性	member("myText"). ↵ line[5..6].↵ leftIndent = 18
	字符串	属性	put myString.length
	字符串	表达式	put myString.line[7]
	域	属性	put member↵ ("myField").↵ line Count
n	图形	属性	member("myLine").↵ lineDirection=1
	域	函数	put lineHeight↵ (member ("myField"),4)
	域	属性	member("myField").↵ lineHeight = 16
ocV	文本、域	函数	put linePosToLocV↵ (member ("myText"),7)
	图形	属性	member("myShape").↵ lineSize = 2 sprite(7). lineSize ↵ = 2
ocV	Flash、动画 GIF	属性	member ("myFlash").↵ linked = TRUE
	列表	函数	put list (1,2,3,4,5)
	列表	函数	put listp↵ (myVariable)
	内存	属性	if member("myMember")↵. loaded then...
	角色	属性	sprite(1).loc↵=point (50,20)
os	角色	属性	sprite(1). locH= 50
	文本、域	函数	put locToCharPos↵ (member ("myText"), ↵point (50,0))
Pos	角色	属性	sprite(1). locV = 50
	文本、域	函数	put locVToLinePos↵

描 述	参 见其他关键字	参
给定一个帧标签，它返回该帧的编号。如果这个帧标签不存在，则返回0	frameLable, labelList, marker	12
返回剪辑室里的每个带有帧标签的字符串	frameLabel, label, marker	
修改一个子字符串表达式。只用于旧句法（非 “ 点 ” 句法）	char,word,item,line	13,
在Movie Properties（影片属性）对话框里设置的剪辑室里的通道数量		
返回自从最近一次点击鼠标以来的时间（以tick为单位）	lastEvent, lastKey, lastRoll	
返回自从最近一次点击鼠标、掠过或按键以来的时间（以 tick为单 位）	lastClick, lastKey, lasRoll	
返回影片里的最后一帧的编号		
返回自从最近一次按键以来的时间（以tick为单位）	lastEvent, lastClick, lastRoll	
返回自从最近一次移动鼠标以来的时间（以tick为单位）	lastEvent, lastClick, lastKey	
返回角色的左边的位置。也可以被用作一个rect对象的属性	width, right, top, bottom, rect	
设定整个文本演员或文本演员内的子字符串的左缩进（以像素为单 位）	rightIndent, firstIndent	
返回一个字符串里的字符的个数	count	
识别一个字符串里的被RETURN字符分开的子字符串	paragraph	16
给出一个域的可见行的数目，包括自动换行的文本	wordWrap	16
当一条线的走向为左上至右下时，返回0；当一条线的走向为右上至 左下时，返回1		
若给定一个域演员和一个行编号时，返回那一行的行高	fixedLineSpace	
使我们能够设置整个文本域的行高	fixedLineSpace	
确定文本演员或域演员里的一行的纵向位置。该位置是相对于该演 员的顶端计算的	IocVtoLinePos, charPosToLoc	16
确定图形演员的边线的粗细		16
确定该演员是内部演员还是链接的外部文件	fileName	16
取任意多个参数，并返回一个包含这些参数的线性列表	[]	20
如果给定的值是一个有效的列表，则返回TRUE	ilk	
如果这个演员已被调入内存，则返回TRUE	preLoad	
角色在舞台上的位置	rect, locH, locV	33
角色在舞台上的横向位置	rect, loc, locV	21
取一个演员和一个位置，返回那个位置的字符的编号。该位置是相 对于该演员的顶端计算的	charPosToLoc, locVtoLinePos	13
角色在舞台上的纵向位置	rect, loc, locH	13
取一个演员和一个纵向位置，返回那个位置所在的行是第几行。该	linePosToLocV.	16

	主 题	类 型	句法实例
角色	角色	属性	sprite(7).locZ = 1000
	数学	函数	put log(5)
	Flash、数字视频	属性	member("myFlash").loop = TRUE
	声音	属性	member("mySound").loop = TRUE
	数字视频	属性	sprite(7).loopBounds = [60,240]
系统	系统	属性	put the machineType
数学	数学	函数	put map (myTargetRect, mySourceRect, myDestPoint)
	角色、数学	函数	put mapMemberToStage(sprite(7), point (50,50))
	角色、数学	函数	put mapStageToMember(sprite(7), the mouseLoc)
	域	属性	member ("myField").margin = 1
	影片	函数	put marker(0)
数字视频	数字视频	属性	member ("myQuickTime").mask = member ("VideoMask")
	数学	函数	put max(4,5) put max (5,3,8,3,5,12)
	数学	属性	put the maxInteger
	Misc	命令	mci "play midi1"
	OOB、行为	杂项	
演员	演员	属性	member("myMember").media = member ("other").media
	网络、内存	属性	if sprite(7).Ready then...
	演员	对象	myMember = member ("this") myMember = member ("this", "that")
	角色	属性	sprite(7).member =

描 述	参见其他关键字	参
确定描绘角色的顺序。每个角色从它自己通道编号的locZ开始。可以把它设置为-20亿~20亿间的一个数值。编号低的角色位于编号高的角色的后面。如果建立了联系，角色的编号决定描绘的位置		13
返回一个数字的自然对数	exp,log10 date,time go loop	16
当Flash影片或视频文件到达末尾时，是否回到开头		
未记入正式文件的属性。可以让一个声音演员循环		
QuickTime视频文件里的一个循环的起始时间和终止时间。这是一个由两个整数构成的列表，时间的单位是tick		
过时的系统属性，返回Mac的系统ID号。例如，69是PowerMac 8500。对于所有的 Windows 计算机，它返回 256。在几乎所有的情况下，最好使用这个平台	platform	
取一个目标矩形、一个源矩形和一个目的矩形或点。它返回一个新的目的矩形或点，对应于源矩形到目标矩形的映射。用于高级Lingo定位		19
取一个角色和它的演员上的一点，返回该演员上的点在舞台上的位置。即使当镜像翻转、旋转或扭曲后也有效	mapStage ToMember	
取舞台上的一个角色和一个点，返回舞台上的该点在相应的演员里的位置。即使当镜像翻转、旋转或扭曲后也有效	mapMemberToStage	
域的边缘与域里文本的边缘的间距	border, boxType, boxDropShadow, dropShadow	18
返回当前标签（ 0 ） 前一个标签（ -1 ） 下一个标签（ 1 ）或其他任何带标签的帧的编号	label, labelList, frame	18
把它设为一个1-bit演员，用作QuickTime视频文件的蒙版。当它设为0时，表示没有蒙版	invertMask	16
比较两个或多个数字，返回其中最大的一个	min	13
该系统属性返回这台计算机所支持的最大的整数。通常是一个刚刚超过20亿的数字		19
向Windows Media Control Interface发送一个命令字符串。这使我们能够发送命令给PC卡和硬件。已过时，但在某些情况下仍旧起作用。在推荐的选项中使用Xtra		15
用于父代剧本和行为里的特殊变量。使处理程序能够与它们所属的对象联系起来	new, ancestor	
代表某个演员的内容。例如，在位图里，它代表图像。我们可以用该属性在演员间拷贝演员的内容	picture, type	
对于链接的演员、演员表库或角色来说，如果演员已被从因特网上下载，则返回TRUE	frameReady	14
定义一个演员对象。第一个参数是演员的名称或编号。可选的第二个参数是演员表库的名称或编号		
与角色相联系的演员	memberNum	37

	主 题	类 型	句法实例
n	角色	属性	sprite(7).¬ memberNum = 12
	系统	属性	put the memorySize
	菜单	属性	set menuItem 4 of ¬ menu 1 = "Test"
s	日期和时间	属性	put the milliSeconds
	数学	函数	put main(4,5) put min (5,3,8,3,5,12)
ls	文本	属性	put member ("myText")¬ .missingFonts
	数学	操作符	put 6 mod 4
	MIAW	属性	window("myDialog")¬ . modal = TRUE
	演员	属性	put member¬ ("myMember")¬. modified
'uePoint	声音、数字视频	属性	put sound(1).¬ mostRecentCuePoint
ity	QTVR	属性	sprite(7).¬ motionQuality = ¬ #normalQuality
	系统	属性	put the mouseCast
	域	属性	put the mouseChar
1	行为	事件处理程序	on mouseDown me
1 iScript	系统	属性	put the mouseDown
	影片	属性	the mouseDownScript¬ ="myClickHandler"
	行为	事件处理程序	on mouseEnter me
	系统	属性	put the mouseLoc
	域	属性	
	行为	事件处理程序	on mouseLeave me
	QTVR	属性	sprite(7).¬ mouseLevel = #shared
e			
	域	属性	

描 述	参见其他关键字	参
与角色相联系的演员的编号	memberNum	
影片可以使用内存的字节总数	number freeBytes, freeBlock installMenu	
使我们能够引用某菜单里的用installMenu安装的菜单项。需要旧的句法（非“点”句法）	installMenu	
	number	21
	number	21
以毫秒为单位，返回计算机开机以来的时间	ticks	21
比较两个或多个数字，返回其中最小的一个	max	21
返回一个清单，其中包含目前不可以使用的由文本演员使用的字体	substituteFont	
取一个数，并将它与第二个数字做求模运算 当该窗口属性设置为TRUE时，直至该窗口消失前，阻止用户对其他窗口(包括舞台)进行交互操作 自从文件上次被保存以来，如果演员被改动过，则返回TRUE	window	
返回最近经过的线索点的名称	date cuePointNames, isPastCuePoint, cuePassed	24
使我们能够设置 QTVR 影片的播放质量。可能的值有：#minQuality、#maxQuality或#normalQuality		21
返回舞台上的光标下面的演员的编号。如果不是在演员表库 1 里，则返回一个与特定的演员表相关的数字	mouseMember	
返回当前正在光标下面的域里的字符的编号	mouseWord, mouseItem, mouseLine	
响应由于用户在角色上点击鼠标（行为）或在舞台上点击鼠标（帧或影片剧本）而引发的事件 如果鼠标键正被按着，则返回TRUE 使我们能够设置一个处理程序，当用户点击鼠标时，它将首先被调用	mouseUp, mouse DownScript mouseStillDown	16
响应光标进入角色区域这一情况	mouseDown, mouseUpScript	
返回光标在舞台上的横向位置	mouseLeave, mouseWithin	
返回当前正在光标下面的域里的一个项目的编号	mouseLoc, mouseV, clickLoc	
响应光标离开角色的区域这一情况	mouseChar, mouseWord, mouseLine	
	mouseEnter, mouseWithin	
这个QTVR角色属性决定鼠标点击是如何被送入 QTVR 影片的。可能的值有#all、#none、#controller（只有当控制条被点击时才发送）和#shared（既送往QTVR，又送往影片）		16
返回当前正在光标下面的域里的行是第几行	mouseChar, mouseWord, mouseItem	

	主 题	类 型	句法实例
ber	系统	属性	put the mouseMember
Button	Flash	属性	if sprite(7).¬mouseOver Button¬then...
	行为	事件处理程序	on mouseUp me
utSide	系统	属性	put the mouseUp
	行为	事件处理程序	on mouseUpOutside me
ript	影片	属性	the mouseUpScript =¬ "myClickHandler"
	系统	属性	put the mouseLoc
in	行为	事件处理程序	on mouseWithin me
l	域	属性	
	演员	命令	move member¬ ("myMember"),¬ member¬ (7,"picture cast")
rite	角色	属性	sprite(7).¬ moveable Sprite = TRUE
ck	MIAW	命令	moveToBack window¬ ("myMIAW")
to	MIAW	命令	moveToFront window¬ ("myMIAW")
to	矢量	命令	moveVertex(member¬ ("myVector"),5,x,y)
Handle	矢量	命令	moveVertexHandle¬ (member("myVector",-5,1,x,y))
ow	MIAW	事件处理程序	on moveWindow
tInfo	影片	属性	alert the¬ movieAboutWindow
rightInfo	影片	属性	alert the ¬ movie CopyrightWindow
reeSize	影片	属性	put the ¬ movieFileFreeSize
ize	影片	属性	put the movieFileSize
;	影片	属性	put the movieName
	影片	属性	put the movieName
	数字视频	属性	sprite(7).¬ movieRate = 2
	数字视频	属性	sprite(7).¬ movieTime = 0
.ist	Xtra	属性	put the¬ movieXtraList

描 述	参见其他关键字	参
返回位于舞台上的光标下面的演员	mouseCast	16
如果光标位于一个Flash角色里的按钮上，则返回TRUE	hitTest	
响应由于用户在角色上点击鼠标（行为）或在舞台上点击鼠标（帧或影片剧本）后又释放鼠标而引发的事件 如果鼠标没有被按下，则返回TRUE 响应由于用户在角色上点击鼠标，然后又在角色之外释放鼠标而引发的事件 使我们能够设置一个处理程序，当用户点击鼠标，随即又释放鼠标时，它将首先被调用 返回光标在舞台上的纵向位置	mouseDown, mouseUpScript mouseStillDown mouseUp mouseUp, mouse DownScript mouseH, mouseLoc, clickLoc mouseEnter, mouse Leave, rollover mouseChar, mouseItem, mouseLine erase, duplicate, new	20
当光标处于角色的区域内时，每帧被调用一次		
返回当前正在光标下面的域里的单词是第几个单词		
使我们能够在演员表里把某个演员从一个位置移到另一个位置。如果没有使用第二个参数，则移到第一个空闲的位置		
对应于角色的可移动属性。当它为TRUE时，用户可以在舞台上来回移动角色 把一个MIAW放到其他MIAW的后面	16 moveToFront	
把一个MIAW移到其他MIAW的前面	moveToBack	
根据横向和纵向的值，移动一个顶点	addVertex, deleteVertex, moveVertexHandle, vertexList	24
根据横向和纵向的值，移动一个顶点的控制点	addVertex, deleteVertex, moveVertex,vertexList	24
如果用户移动一个MIAW，则调用该事件处理程序	activeWindow movieName	20
对应于输入到Movie Properties对话框里的about文本 对应于输入到Movie Properties对话框里的copyright文本	movieCopyrightInfo movieAboutInfo	24
执行File Save And Compact可以节省的字节数 影片文件的大小 返回影片文件的名称 返回影片文件的完整路径名 控制数字视频角色播放的速度。1为正常，0为静止，-1为向回，2为双倍的速度 使我们能够获得和设置数字视频角色的播放位置。以tick为单位	movieFileSize movieFileFreeSize moviePath movieName duration, movieTime duration, movieRate	
返回一个属性列表，其中含有影片的全部Xtra的名称和可下载包信息	xtraList	19

	主 题	类 型	句法实例
	演员、演员表、MIAW、Xtra	属性	put member(7), name put castLib(2). name put myWindow. name
	菜单	属性	put the name of menu 1 set the name of menuItem 5 of menu 1 = "Test"
	网络	命令	netAbort (gNetID)
	网络	函数	if netDone(gNetID) then...
	网络	函数	if netError(gNetID) > 0 then...
Date	网络	函数	modDate => netLast ModDate(gNetID)
	网络	函数	mime => netMIME (gNewID)
	网络	属性	if the netPresent then...
	Shockwave	命令	netStatus ("Click here to begin")
slt	网络	函数	myText => netTextResult (gNetID)
Ticks	网络	属性	the net ThrottleTicks = 30
	演员、演员表	命令	new(#bitmap) new (#text, member 7 of castLib 2)
	OOP	函数	myObj = new (script "myParent")
	Xtra	函数	fileObj = new(xtra "FileIO")
	编程	命令	
	QTVR	属性	Put sprite(7).node
allback	QTVR	属性	Sprite(7). nodeEnterCallback = myNodeSwitchHandler"
llback	QTVR	属性	sprite(7). nodeExitCallback = "myNodeSwitchHandler"
	QTVR	属性	Put sprite(7). nodeType
	逻辑	操作符	If not myCondition then...
	编程	命令	Nothing
	演员、演员表、MIAW、Xtra、字符串、杂项	属性	Put member("myMember"). number put castLib ("myCast"), number put the number of

描 述	参见其他关键字	参
返回演员、演员表库、窗口或Xtra对象的名称	number	25
返回用installMenu安装的菜单的名称。不能够被设置，但是却能获得和设置menuItems。必须使用旧句法（非“点”句法）	menuItem, installMenu	17
取消一次网络操作 如果网络操作已完成，则返回TRUE 如果没有错误则返回0，如果有错误，则返回一个错误代码	getNetText, postNetText getNetText, postNetText getNetText, post Net Text	22
在netDone返回TRUE之后，该函数返回那个项目的修改日期	getNetText, postNetText	22
在netDone返回TRUE之后，该函数返回那个项目的MIME类型（文件类型）	getNetText, postNetText	22
如果一个放映机里有网络Xtra，则返回TRUE，但是不告诉我们是否有网络连接		22
把一个字符串放在Netscape Navigator的消息区域里		22
在netDone返回TRUE之后，该函数返回那个项目的文本	getNetText, postNetText	33
给网络操作分配时间的频繁程度。缺省值是 15。该值越高，表示处理网络命令的时间越少		22
在演员表里的下一个空位置或某个特定的位置创建一个新演员	duplicate, erase, move, media	22
返回一个父代剧本的新实例	menuItem, installMenu	
返回一个Xtra的新实例		
忽略一个循环内部的其余命令行，直接前进到下一个循环	go next repeat	
由一个QTVR角色表示的当前节点 把它设为当QTVR切换节点时被调用的那个处理程序的名称。第一个参数是me，第二个是节点的ID	HotSpotEnterCallback, nodeExitCallback, triggerCallback	13
把它设为就在QTVR切换节点之前被调用的那个处理程序的名称。第一个参数是me，第二个是节点的ID	HotSpotExitCallback, nodeEnterCallback, triggerCallback	
返回 QTVR 角色所表示的节点的类型。可能的值有： #object、#panorama或#unknown（不是QTVR角色）	node	
反转表达式的布尔值。TRUE变为FALSE，FALSE变为TRUE	and, or	
不执行操作。在if语句里起填充作用，使它们更易于读懂，或者用于放置调试断点		
在Lingo的各处都使用，用来标识各种对象（如演员和演员表库）的编号。也可以用来代替旧句法里的 count，得到子字符串里的项目的总数。也可以用某些句法告诉我们一些对象的数量，如 the number of members或 the number of Xtras。用 if the number of	name, count	

	主 题	类 型	句法实例
.ls	Shockwave 音频	属性	put member("mySWA")¬ . numChannels
	字符串	函数	put numToChar(65)
.otation	Flash	属性	member("myFlash")¬ . obeyScoreRotation¬ = TRUE
	逻辑	函数	if ObjectP¬ (myObject) then...
	字符串	函数	p = offset("wor",¬ "Hello World.")
	数学	函数	myNewRect = ¬ offset(myRect,x,y)
	编程	杂项	
	杂项	命令	open "notepad.exe" open "mytext.txt"¬ with "notepad.exe"
	MIAW	命令	open window¬ ("myMIAW.dir")
	MIAW	事件处理程序	on openWindow
w	Xtras	命令	openXlib¬ "Other Xtras: FileIO"
	键盘	属性	put the optionDown
	逻辑	操作符	if (a=1)or¬ (b=2) then...
	系统	属性	put the¬ organizationName
iName	Flash、矢量	属性	member("myVector")¬ .originH = 45
	Flash、矢量	属性	member("myVector")¬ .originMode = #point
	Flash、矢量	属性	member ("myVector")¬ .originPoint = ¬ point (45,34)
	Flash、矢量	属性	member("myVector")¬ .originV = 34
	编程	结构	
	域、文本	属性	put member ("myText")¬ .pageHeight
	位图	属性	put member("myBitmap")¬ .palette
	杂项	对象	myColor = ¬ paletteIndex(35)

描 述	参见其他关键字	参
返回Shockwave 音频演员所使用的通道的数量		
把一个ASCII 字符值转换为一个字符	charToNum	
如果为TRUE，Flash 演员可以在舞台上被旋转	rotation	17
如果该值是列表、剧本实例、 Xtra 实例或窗口等某种对象，则返回TRUE	ilk, symbolP	16
取两个参数：一个要查找的字符串和一个被查找的字符串，如果在第二个字符串里找到了第一个字符串，则返回第一个字符的位置，否则返回 0	contains, starts	
取一个矩形、一个横向位移量和一个纵向位移量，并返回用这些位移量移动后的矩形	rect	25.
用在消息名称（如mouseDown或exitFrame ）的前面，声明剧本演员里的一个处理程序的开始		15
从放映机里运行一个外部程序		
打开在filename 里被指定了名称的MIAW 影片。也打开另一个新窗口，并在其中指定一个影片，该影片由我们在该窗口的文件名属性里设置	filename,name,visible	
当MIAW 被初次打开时，该处理程序被调用	closeWindow, activateWindow closeXlib	
手工打开一个Xtra。通常，Xtra 都是通过由我们把它们捆绑在放映机里或放置在Xtra 文件夹里而被自动引用的。该命令使我们能够在其他地方打开Xtra 文件		
如果用户正在按着Option (Mac)或Alt (Windows)键，则返回TRUE	commandDown, controlDown, shiftDown, keyPressed	24
如果两个表达式里有一个为 TRUE，则返回TRUE；如果两个表达式都不为TRUE，则返回FALSE	and, not	25
返回注册了Director 的这个拷贝的公司的名称	serialNumber, userName	16
对发生了旋转和缩放的矢量图形、Flash 演员或角色设置该点的横向位置	originMode	
对发生了旋转和缩放的矢量图形、Flash 演员或角色设置位置，可能的值有#center、#topleft和#point。最后一项依赖于该位置的originPoint	originPoint, originH, originV	
对发生了旋转和缩放的矢量图形、Flash 演员或角色设置该点的位置	originMode	20
对发生了旋转和缩放的矢量图形、Flash 演员或角色设置该点的纵向位置	originMode	20
case 语句里的最后一部分（可选项），只有在没有其他数值匹配时才被执行	case	20
以像素为单位，返回域或文本演员的可见区域的高度		20
位图演员所使用的调色板。负值对应于内置调色板，正值对应于调色板演员	paletteRef	
由影片的调色板里的编号指定的颜色对象	color,rgb	

	主 题	类 型	句法实例	
t	位图	属性	put member↵ ("myBitmap")↵ .paletteRef	
	QTVR	属性	put sprite(7).pan	
	字符串	表达式	put myString.↵ paragraph [5]	
	编程	函数	if param (2) ==↵ #test then...	
	编程	属性	if the paramCount↵ <3 then...	
	编程	命令	pass	
wardInto	演员	命令	pasteClipBoardInto↵ member ("myMember")	
	Flash演员	属性	member(myFlashMember)↵ .pathName	
	图形	属性	member("myOval")↵ . .pattern = 7	
	er	Shockwave音频	命令	pause member ("mySWA")
art	动画 GIF	命令	pause sprite(7)	
	Flash、 数字视频	属性	member ("myVideo").↵ pausedAtStart↵ = FALSE put the pauseState	
ed	Shockwave音频	属性	put member ("mySWA")↵ .percentPlayed	
umed	Shockwave音频、 Flash	属性	put member ("mySWA")↵. percentStreamed	
	数学	常量	put PI	
	位图	属性	member ("myBitmap")↵ . picture = member↵ ("otherBitmap").↵ picture	
	MIAW、 杂项	属性	member ("myBitmap")↵ . picture ==↵ (the stage)↵ .picture	
	杂项	函数	If pictureP↵ (myPicture) then...	
	系统	属性	put the platform	
	浏览	命令	play frame "myFrame" play frame "myFrame"↵ of movie "myMovie"	
	浏览	命令	play done	
	ode	Flash、 动画GIF	属性	member ("myFlash")↵ .playBackMode↵ = #lockStep
	r	Flash	属性	put sprite (7). playing
		Shockwave音频	命令	play member ("mySWA")

描 述	参 见其他关键字	参
为使用内置调色板的演员返回调色板符号（如 #systemMac ），并为使用自定义调色板的演员返回演员的引用变量	palette	35
一个QTVR演员当前的视角，用角度表示		
新句法，与line等价。它使我们能够引用一个被 Return字符分开的子字符串表达式	line	
使我们能够按编号取得一个处理程序的参数	paramCount	
返回被送往当前处理程序的参数的个数	param	
在当前处理程序运行完后，允许当前事件（如 mouseDown ）被送往消息级别的下一层		
取剪贴板的当前内容，并把它放到指定的演员里去	copyToClipboard	
控制各种Flash演员被存储的外部文件的位置	moviePath, filename	
由图形所使用的图案。0表示为单色，其他值对应着工具面板里的图案面板里的位置	color, bgColor	21
过时的Lingo。go to the frame的效果更好	go	
使一个正在播放的Shockwave 音频文件暂停	play,stop	
使一个活动的GIF角色暂停	resume, rewind	
当一个视频或Flash演员出现在舞台上时，确定它是否开始演出		
已过时。如果使用了已过时的pause命令，则返回TRUE。返回一个流式传输的声音已播放的百分比	pause percentStreamed	19.
返回一个流式传输的声音或Flash演员已被下载的百分比	percentPlayed	
把 作为浮点数返回。也用作一个函数：pi()		17
该属性指一个位图演员里的图像	media	17
舞台或MIAW的屏幕图像。可以被存储在变量里，或者指定为一个位图图像的属性		18
如果其值是一幅图像，则返回TRUE		
返回 “ Macintosh , PowerPC ” 或 “ Windows , 32 ”。在Java短程序里，它返回 “ Java ”，外加版本、浏览器和操作系统	runMode	
让播放头跳到新位置。但是，它仍旧记着当前帧的位置，并能用play done命令让影片跳回来	play done, go, gotoNetMovie	
当play命令发出后，我们可以用play done回到发出play命令的那一帧。可以嵌套任意多对play和play done命令	play	21
Flash和动画GIF演员和角色可以被设置为#normal、#lockStep或#fixed。#lockStep设置把它们的节奏与Director影片的节奏联系起来。#fixed设置使用fixedRate属性	fixedRate	13
	sound playFile	13
如果Flash演员正在演出，则返回TRUE		20
启动一个Shockwave 音频演员的流式传输和播放	pause, stop	17

	主 题	类 型	句法实例
erLink	文本	函数	put pointInHyperLink↵ (sprite(7),↵ the mouseLoc)
·	文本	函数	put pointToChar↵ (sprite(7),↵ the mouseLoc)
1	文本	函数	put pointToItem↵ (sprite(7),↵ the mouseLoc)
♪	文本	函数	put pointToLine↵ (sprite(7),↵ the mouseLoc)
lgraph	文本	函数	put pointToParagraph↵ (sprite(7),↵ the mouseLoc)
d	文本	函数	put pointToWord↵ (sprite (7),↵the mouseLoc)
♪	Flash	属性	member ("myFlash").↵ posterFrame = 20
t	网络	命令	postNetText↵ (myURL,myList)
	数学	函数	put power(12,3)
	内存	命令	preLoad preLoad 3,4
	Flash、数字视频	属性	member("myVide").↵ preLoad = TRUE
fer	Shockwave音频	命令	preLoadBuffer member↵ ("mySWA")
ntAbort	内存	属性	The preLoadEvent Abort↵ = TRUE
mber	内存	命令	preLoadMember preLoad Member↵ "myMember"
de	内存	属性	CastLib ("myCast")↵ . preLoadMode = 1
vie	内存	命令	preLoadMovie↵ ("myOtherMovie.dir")
Thing	Shockwave	命令	preLoadNetThing↵ ("http://clevermedia↵ .com/sample.dcr/")
1	数字视频	属性	The preLoadRAM = 300
ie	Shockwave音频	属性	member ("mySWA"),↵ preLoadTime = 15
ne	帧剧本, 行为剧本	事件处理程序	on prepareFrame
ie	影片	事件处理程序	on prepareMovie

描 述	参见其他关键字	参
取一个角色和一个舞台位置，如果鼠标正处在这个演员的超链接上，则返回TRUE		17
取一个角色和一个舞台位置，并返回与该点对应的字符的编号。如果该点不是在字符上，则返回-1	point ToItem, pointToLine pointToWord	
取一个角色和一个舞台位置，并返回与该点对应的项目的编号。如果该点不是在字符上，则返回-1	itemDelimiter, pointToChar, point ToLine,pointToWord	
取一个角色和一个舞台位置，并返回与该点对应的行的编号。如果该点不是在字符上，则返回-1	point ToChar, pointToItem, pointToWord	16
与pointToLine相同	pointToLine	
取一个角色和一个舞台位置，并返回与该点对应的单词的编号。如果该点不是在字符上，则返回-1	pointToChar, pointToItem, pointToLine	16
确定Flash演员的哪一帧是缩微图标		
该命令使用Internet Post协议与服务器联络，并向它发送信息。它接受URL和特殊格式的列表	getNetText netDone, netTextResult, netError	
返回底数的指数次幂	sqrt	
开始调入某一帧、一系列帧的全体演员，或调入余下的帧里的全体演员	preLoadMember	22
对于视频文件，它确定是否在影片开始播放前应把影片预调入；对于Flash演员，它确定是否在该演员开始播放前把它调入内存	streamMode	
预流式传输某个Shockwave音频演员的前几秒	preLoadTime	21
如果这个系统属性被设为TRUE，当用户点击鼠标或按某个键时，预调入即告结束	PreLoad, preLoadMember	21
开始预调入一个演员、一系列演员或余下的全部演员	preLoad	
这个演员表属性可以被设置为0（需要时则调入） 1（在第1帧前调入演员表）或2（在第1帧后调入演员表）		
预调入另一部影片的第1帧所使用的演员。这可以在我们用go或play跳至另一部影片时实现流畅的过渡		21
告诉浏览器把某个项目调入它的高速缓存。当使用gotoNetMovie或链接的素材时，这可以使播放更流畅	netDone	
这个系列属性指定预调入视频文件所需要的内存的多少，单位为KB		21
在声音开始播放前需要送入缓冲区的声音的多少，单位为秒	preLoadBuffer, play member	
在Director即将开始显示当前帧时，该处理程序被调用	enterFrame, exitFrame, idle	
在Director即将开始创建行为的实例和显示第一帧时，该处理程序被调用	on startMovie	17

	主 题	类 型	句法实例
:ion	杂项	命令	printFrom firstFrame,↵ lastFrame, percent
	系统	属性	put the productName
	系统	属性	put the↵ productName
	OOP、行为	命令	property pMyProperty,↵ pMyOtherProperty
r	网络	命令	proxyServer↵ serverType,↵ ipAddress, portNum
it	QTVR	函数	put ptToHotSpot↵ (sprite(7),↵ the mouse Loc)
te	角色	属性	sprite(7).↵ puppet = TRUE
	影片	命令	puppetPalette↵ "Rainbow", speed,↵ nFrames
d	声音	命令	puppetSound 1, ↵ "mySound"
è	角色	命令	puppetSprite 7, TRUE
o sition	影片	命令	puppetTempo 15
	影片	命令	puppetTransition 1,↵ time, chunkSize,↵ changeArea
y	演员	属性	member("myMember")↵ . purgePriority = 1
	杂项	命令	put myVariable
	字符串	命令	put myNewString↵ after myOldString
	字符串	命令	put myNewString↵ before myOldString
	字符串	命令	put myNewString↵ into myOldString
ccessKey	数字视频	命令	qtRegisterAccessKey↵ (categoryString,↵ keyString)
rAccessKey	数字视频	命令	qtUnRegisterAccessKey↵ (categoryString,↵ keyString)
/ersion	角色	属性	sprite(7).quad = ↵ [point (0,0),point↵ (20,10),point↵ (20,30),point (0,40)]
	Flash	属性	member("myFlash")↵ .quality = #high
	数字视频	函数	put↵ quickTimeVersion()
	系统 字符串	命令 常量	quit myString = QUOTE&"↵ Hello World. ""E
	内存	函数	put ramNeeded(1,10)

描 述	参见其他关键字	参
使我们能够打印舞台。我们可以指定帧的范围和一个百分比（ 100、50或25 ）		12
未记入正式文件的Lingo。返回 “ Director ”		25
未记入正式文件的Lingo。返回 “ 7.0 ”		
把变量定义为行为或父代剧本的属性。可以放在处理程序内，也可以放在某个剧本的处理程序外，以声明该剧本内的所有处理程序都可以使用它	globa	
为一个将要用于放映机的代理服务器设置一个值		
返回某个特定点的热点的ID		
如果角色处于Lingo的控制下，则返回TRUE	puppetSprite	
让Lingo控制剪辑室里的调色板通道，并使它能够指定一个新调色板	framePalette	
接管一个声音通道，并在其中播放声音。如果没有给定通道编号，它将使用下一个可以使用的通道，但要等待下一帧开始后或收到一个updateStage命令后才能行动	frameSound1	
如果被设置为TRUE，角色在Lingo的控制下被放置，对剪辑室里的改动没有反应，直至被设置为FALSE	sprite	
接管节奏通道，并设置一个速度值（ 单位为fps ）	frame Tempo	17
设置一个将要被用在当前帧与下一帧间的过渡	frameTransition	
设置把演员清出内存的优先权为0（永远不）、1（最后）、2（下一个）或3（正常）		
把一个表达式的结果放置在消息窗口内	alert	D
把一个字符串的内容放在另一个字符串的内容之后	put before put into	21
把一个字符串的内容放在另一个字符串的内容之前	put after, put into	
把一个字符串的内容放在另一个字符串的内容之中	put after, put before	
使我们能够使用QuickTime影片的access键	qtUnRegisterAccessKey	
使我们能够使用QuickTime影片的access键	qtRegisterAccesskey	
一个包含四个点的位置的列表，这四个点对应于一个位图或一个文本演员的四个顶角	rect, rotation, skew	
设置Flash角色或演员的质量。可能的值有： #autoHigh、 #autoLow、 #high或#low		
返回3.0或更大的一个数字，如果是QuickTime 3之前的版本，则返回2.12		18
退出Director或放映机。在大多数情况下，使用halt更好	shutdown, restart, halt	
表示引号字符	TAB, RETURN, num ToChar	
取一系列的帧，返回需要用来显示它们的空闲内存（以字节为单位）	freeBytes,size	21

	主 题	类 型	句法实例
1	数学	属性	the randomSeed = 42
	杂项	命令	recordFont(member↵ ("myFont"),font,face,↵ sizeList,↵ characterString)
	杂项	对象	myRect = rect↵ (10,10,50,50)
	演员、角色、MIAW	属性	sprite(7).rect => rect (10,10,50,50)
	字符串	属性	myRef = member↵ ("myText").word [1]
	位图、矢量、Flash	属性	put member↵ ("myBitmap")↵ .regPoint
	编程	结构	repeat with i = 1 to 10 nothing end repeat repeat while x <6 nothing end repeat repeat with↵ i=10 down to 1 nothing end repeat repeat with I in ↵ [5,8,3] nothing end repeat
ow	MIAW	事件处理程序	on resizeWindow
	系统 编程	命令 属性	restart put the result
te	动画GIF	命令	resume sprite(7)
	编程	命令	return TRUE
	字符串	常量	myString => "Hello World."↵ & RETURN
	杂项	对象	myColor = rgb↵ (255,255,255) myColor = rgb↵ ("#FFFFFF")
e	Flash、动画GIF	命令	resume sprite(7)↵
	角色、杂项	属性	put sprite (7). right put myRect. right
	文本	属性	member ("myText").↵ line [5..6].↵rightIndent = 18
Down	行为	事件处理程序	on rightMouseDown me
Up	行为	事件处理程序	on rightMouseUp me
	系统	函数	put rollover(7)
	系统	属性	put the rollover

描 述	参见其他关键字	参
指定random函数所使用的种子数据。把它设为一个常数将从相同的随机函数里得到一系列相同的结果 把系统现有的一种字体嵌入某个演员	random	21
带有四个元素的对象，表示一个矩形。它有四个直接的属性： left、top、 right、 bottom，还有两个间接属性：width和height 表示舞台上的一个角色矩形，表示演员的尺寸，或表示MIAW的位置和尺寸。还有以下的子属性：left、top、 right、 bottom、 width和height	point point rgb	
提供一个对象，它可以被用来引用演员里的字符串		
与舞台上的某点对应的演员上的一点。缺省位置通常在中心，但可以用该属性在编辑窗口内修改 用来创建一个循环。需要用 while使循环直至某个条件为FALSE才结束、用 with通过一系列数字进行循环、用 with...down向回循环或用 with...in用一个列表中的数字进行循环	centerRegPoint exit repeat, next repeat	16
当用户重新调整MIAW的尺寸后，该处理程序被调用	drawRect, sourceRect, moveWindow	20
在Mac上，它重新启动计算机，在Windows里，它只是退出放映机 这个系统属性可以返回最近一次被调用的函数的值 让一个停止了动画GIF继续播放	quit, halt, shutDown return pause sprite, rewind sprite	24 21
在一个处理程序里，它命令退出这个处理程序，把一个值返回给调用这个处理程序的那个命令 表示Return字符。与numToChar(13)相同	TAB, QUOTE, num ToChar	
由红、绿和蓝数值指定的颜色对象。它可以取一个字符串（如 #FFFFFF或FFFFFF）并把它转换为正常格式。它的属性也可以用 red、green和blue属性获得 把Flash或动画GIF回转到第1帧	color, paletteIndex,	16
返回某个角色的右边的位置。也可以被用作矩形对象的一个属性	width, left top, bottom, rect	13
用来设定整个文本演员或文本演员内的子字符串的右缩进（以像素为单位） 与mouseUp相同，只不过是Windows里的鼠标右键	leftIndent, firstIndent mouseDown, emulate MultiButtonMouse	
与mouseDown相同，只不过是Windows里的鼠标右键	mouseUp, emulate MultiButtonMouse	16
当给定一个角色的编号时，如果光标落在角色的区域内，则返回TRUE 返回正位于光标下面的角色的编号	mouseEnter, mouseLeave, mouseWithin mouseEnter, mouseLeave,	

	主 题	类 型	句法实例
Dialog	系统	属性	the romanLingo↵ = TRUE
	角色	属性	sprite(7),↵ rotation = 60
	系统行为	属性 事件处理程序	put the runMode on↵ runPropertyDialog me
	Shockwave	属性	the safePlayer↵ = TRUE
	Shockwave 音频	属性	put member ("mySWA")↵. sampleRate
	Shockwave 音频	属性	put member ("mySWA")↵. sampleSize
	演员表	属性	save castLib↵ ("myCast"), myPath
	影片	属性	saveMovie myNewPath
	影片	命令	= sprite(7). scale = 1.5 member↵ ("myQuickTime").↵ scale = [1.5,1.5]
	Flash、矢量、数字视频	属性	member ("myFlash")↵ .scaleMode =↵ #autoSize
on	影片	属性	member ("myFilmLoop")↵. media = the Score
	剪辑室录制	属性	sprite(7).↵ scoreColor = 1
	剪辑室录制	属性	put the↵ scoreSelection
	菜单	属性	set the script of↵ menuItem 4 of menu 2↵ = "quit
ceList	行为	属性	add sprite(7).↵ scriptInstance List,↵ new (script↵ "myBehavior")
	行为	属性	put sprite (7) ↵.scriptList
	剪辑室录制	属性	sprite(7).↵ scriptNum = 2
	链接的影片	属性	member↵ ("myLinkedMovie")↵ .scriptsEnabled↵ = FALSE
e	剧本	属性	put member↵ ("myScript").↵ scriptText
	剧本	属性	put member↵ ("myScript").↵ scriptType
	文本、域	命令	scrollByLine (member↵ ("myText"),2)
ce	文本、域	命令	scrollByPage (member↵

描 述	参见其他关键字	参
通常设置为FALSE。当处理特殊字符时（如Mac里的日语字体），需要被设置为TRUE		13,
设置角色的旋转角度。对位图、矢量图形、Flash、文本及其他一些类型有效	skew,rect, quad	13,
返回Author、Projector、Plugin或Java Applet	environment, platform	
当作者为角色添加一个属性时，该处理程序被调用。如果该处理程序不存在，取而代之的是显示参数对话框	getProperty DescriptionList	18,
当设置为TRUE时，Director将模拟在浏览器内施加于Shockwave的安全限制		21
返回对SWA演员的取样频率，如22.0100	sampleSize	14
返回SWA演员的位深。通常为8或16	sampleRate	
存储指定的外部演员表库。如果使用了第二个参数，将把它存储为一个新文件	saveMovie	17
待用	allowSaveLocal	17
存储当前影片。如果指定了路径名，将把影片存储为一个新文件	save castLib	27
对于Flash或矢量图形，它使用浮点数；对于QuickTime角色或演员，它使用含有横向和纵向缩放数值的列表	scaleMode, originMode	
控制Flash和矢量图形演员的缩放方法。可能的值有 #showAll、#noBorder、#exactFit、#noScale和#autoSize	scale	27
该属性表示剪辑室本身。它与某个影片片断演员的素材属性是同一种对象类型		18,
使我们能够指定剪辑室窗口里的角色所使用的颜色。取值范围为0至5，与剪辑室里的色块相匹配。可用于创作和剪辑室录制中		20
该属性返回一个列表，其中包含在剪辑室窗口内选中的所有角色。帧剧本通道等这些位于通道1上面的通道用-5至0表示	installMenu	
与某个菜单项关联的剧本，必须用旧句法（非“点”句法）读取		
返回一个列表，其中包含某角色所附带的全部行为。可以使用add添加新行为。只有当影片正在运行时，该属性才有效	ScriptNum, sendSprite	26
未记入正式文件的Lingo。返回一个列表，其中包含某角色所附带的行为和参数值	scriptInstanceList	
使我们能够设置在剪辑室录制时由某个角色所使用的剧本		
如果被设置为FALSE，链接的影片只能像动画片一样播放，不能使用任何剧本		
返回一个剧本演员的文本。我们也可以设置它		
返回剧本的类型：#movie、#score（行为）或#parent		
按行向上或向下滚动文本或域演员。用负数表示向上滚动	scrollTop, scrollByPage	
按页向上或向下滚动文本或域演员。用负数表示向上滚动	scrollTop,scrollByLine	

	主 题	类 型	句法实例
ntFolder	文本、域	属性	member("myText")↵.scrollTop = 0
	系统	属性	the↵ searchCurrentFolder↵ = TRUE
	系统	属性	the searchPaths =↵ [the moviePath,↵ the applicationPath,↵ "c:\mystuff\"]
t	文本	属性	put member ("myText")↵ .selectedText
	文本、域	属性	put member ("myText")↵ .selection put the selection
	演员表	属性	put cast ("myCast")↵ .Seleection
	域	属性	put the selEnd
	域	属性	put the selStart
	行为	命令	sendAllSprites↵ (#myHandler, myParam)
tes	行为	命令	sendSprite↵ (sprite 7,↵ #myHandler, myParam)
	系统编程	属性命令	put the serialNumber set myVariable = 7 set sprite(7). loc↵ = point (40,50)
	列表	命令	setaProp myList,↵ myProperty, myValue
r	列表	命令	setAt myList,↵ myLocation, myValue
	文本	命令	member("myMember")↵ .setContents↵ (myNewString)
	After	命令	member("my Member")↵ .char[2].↵ setContentsAfter↵ (myNewString)
Before	文本	命令	member("myMember")↵ .char[2].↵ setContentsBefore↵ (myNewString)
	位图	命令	setPixel (member↵ ("myBitmap"),↵ x,y,color)
	Shockwave	命令	setPref↵ ("clevermediaGame1",↵

描 述	参见其他关键字	参
舞台上的可见区域上面的文本或域演员里的内容（以像素为单位）。设置为0时，表示把一个滚动的演员重新设置到最顶端。	scrollByLine, scrollByPage, pageHeight	16
如果设置为TRUE，当Director寻找文件时，当前文件夹将被搜索	searchPaths	16
一个由路径名构成的列表，由Director用来寻找文件（如链接的素材）	searchPaths	16
返回对某个文本演员里当前被选中的内容的引用变量	ref, selection, selStart, selEnd, hilite	
对于文本演员，返回带有两个项目的列表，其中包含选定的第一个和最后一个字符的位置。此外，作为一个系统属性，返回域演员里当前被选中的内容	selStart, selEnd, hilite	
返回一个列表，其中包含演员表库里选定的内容。对于制作开发工具是有用的		16
如果在一个可编辑的域里有被选中的内容，该系统属性返回被选中的最后一个字符的位置	selStart, selection, hilite	16
如果在一个可编辑的域里有被选中的内容，该系统属性返回被选中的第一个字符的位置	selEnd, selection, hilite	16
把一个消息发送给全体角色。这个消息可以激活各个角色的行为里与该消息同名的那些事件处理程序	sendSprite	16
把一个消息发送给某个角色。这个消息可以激活这个角色的行为里的与该消息同名的那个事件处理程序	sendAllSprite	16
返回Director的序列号	userName	14
用于设定变量值和属性值的旧句法。在Director 7里，它不是必须的，但仍旧可以使用		14
设定某个属性列表里的属性值。如果该属性不存在，则建立它	setProp, addProp, getaProp, getProp	
为某列表里的一个项目设置新的值	add, append, getAt	
这个未记入正式文件的句法使我们能够替换一个文本演员里的文本	put into	
这个未记入正式文件的句法使我们能够在一个文本演员里的子字符串后面放置文本	put after	
这个未记入正式文件的句法使我们能够在一个文本演员里的子字符串前面放置文本	put before	
这个未记入正式文件的句法使我们能够为一个像素设置一个数字，该数字与一幅位图图像的一个坐标处的颜色相对应。数字的类型取决于位深。32-bit图像需要一个较大的整数，该整数与该像素颜色的十六进制值相对应。有时，尤其是牵涉到 alpha通道时，该命令的功能不能正常发挥	getPixel	
设置参数设置文件的内容。参数设置文件用在Shockwave里，用来存	getPref	

	主 题	类 型	句法实例
abled	列表	命令	setProp myList, ↵ myProperty, myValue
	数字视频	命令	setTrackEnabled↵ (sprite 7, myTrack,↵ TRUE)
	图形	属性	member("myShape").↵ shapeType = #rect
	键盘	属性	put the shiftDown
s	影片	命令	showGlobals
	影片	命令	showLocals
	Flash、矢量	命令	showProps member↵ ("myVector")
e	Xtras	命令	showResFile "FileIO"
	Xtras	命令	showXlib
	系统	命令	shutDown
	数学	函数	put sin(pi()/4)
	演员	属性	put member↵ ("myMember"). Size
iel	角色	属性	put sprite(7). skew
	列表	命令	sort myList
	链接的影片、数字 视频、Flash	属性	member("myVideo")↵. sound = FALSE
	声音	函数	if soundBusy(1)↵ then...
	Shockwave	属性	member("mySWA")↵ . soundChannel = 0
e	声音	属性	the soundDevice = ↵ "QT3Mix"
e List	声音	属性	put the↵ soundDeviceList
led	声音	属性	the soundEnabled↵ = FALSE
n	声音	命令	sound fadeIn 1, 60
Out	声音	命令	sound fadeOut 1,60
Device	声音	属性	the soundKeepDevice↵=TRUE
ile	声音	属性	the soundLevel = 5
	声音	命令	sound playFile↵ myFile,1

描 述	参见其他关键字	参
设置属性列表里的某个属性。如果该属性不存在，则产生一个错误信息	setaProp addProp, getProp	
设置某个视频角色的磁轨是否为开	trackEnabled	22
使我们能够把图形类型设置为#rect、#roundRect、#oval或#line	filled	
如果用户正按着Shift键，则返回TRUE	controlDown, optionDown, commandDown, keyPressed	
在消息窗口内显示所有的全局变量和它们的值	date,time	20
在消息窗口内显示所有的局部变量和它们的值	clearGlobals, showLocals	16
在消息窗口内显示Flash或矢量图形演员的属性的列表	showGlobals	12
显示一个已打开的Xtra的资源。仅用于Mac	openXlib, showXlib	
在消息窗口内显示所有已打开的Xtra 的列表	openXlib	
在Mac上，该命令关闭计算机；在Windows里，只是退出放映机	quit,halt, restart	
返回一个角度的正弦值。必须用弧度表示	cos, tan, atan, PI	25
以字节数为单位，返回演员的大小		21
返回一个角色的扭曲角度	rotation, quad	
按数值分类一个线性列表，或按属性分类一个属性列表。当列表被分类后，add和addProp命令会把新项目插入到适当的位置		
当设置为TRUE时，角色的声音为打开状态，否则就为关闭状态		18
测试某个声音通道当前是否在播放声音		
指定由Shockwave音频演员所使用的声音通道。如果该值为 0，将使用第一个可以使用的通道		
这个系统属性决定用什么驱动程序播放混声。在Windows里可以选择MacroMix或QT3Mix。最好使用QT3Mix，但它需要QuickTime 3。如果用户没有QuickTime 3，取而代之的是使用MacroMix	soundDeviceList	17
返回包含全部声音驱动程序的列表。如果Windows用户有QuickTime 3，则应该返回[" MacroMix ", " QT3Mix "]	soundDevice	17
这个系统属性可以被设置为FALSE，把全部声音都设为静音	volume, soundLevel	17
在一定的时间里（以tick为单位）让一个声音渐入	sound fadeOut, puppetSound	17
在一定的时间里（以tick为单位）让一个声音渐出	sound fadeIn, puppetSound	17
未记入正式文件的系统属性。必须设置为TRUE（即缺省值）时才能允许其他声音设备处理声音	soundDevice	
这个系统属性的取值范围为0至7，它控制整台计算机的音量	volume, soundEnabled	
在一个特定的声音通道里播放一个外部声音文件。如果不指定第一个参数，则表示在第一个可以使用的通道里播放它	sound stop, puppetSound	

	主 题	类 型	句法实例
e c t s	MIAW	属性	put window↵ ("myMIAW").↵ sourceRect
	字符串	常量	myString =↵ "Hello" &SPACE&"World."
	角色	对象	mySprite = sprite(7)
	角色	属性	
	行为	属性	if me.spriteNum↵=7 then...
	数学	函数	put sqrt(4)
	影片	属性	tell the stage to...
	影片	属性	put the stageBottom
	影片	属性	
	影片	属性	the stageColor = 255
h	影片	属性	put the stageLeft
	影片	属性	
	影片	属性	put the stageRight
	Flash、矢量	函数	put stage ToFlash↵ (sprite 7, the↵ mouseLoc)
	影片	属性	put the stageTop
	角色	属性	put sprite (7).↵ startFrame
	影片	事件处理程序	on startMovie
	字符串	函数	if myString starts my OtherString then...
	数字视频	属性	sprite(7).↵ startTime = 60
	日期和时间	命令	startTimer
y	Flash、Shockwave音频	属性	put member("mySWA")↵ .state
	Flash	属性	member("myFlash")↵ . static = TRUE
	QTVR	属性	sprite(7).↵ staticQuality =↵ #maxQuality
	OOP	事件处理程序	on stepFrame me
	系统	属性	if the ↵ StillDown↵ then...
	Flash	命令	stop sprite(7)
	Shockwave音频	命令	stop member ("mySWA")
	行为	命令	stopEvent
	影片	事件处理程序	on stopMovie

描 述	参 见其他关键字	参
以MIAW形式播放的影片的原始舞台矩形	drawRect	17
与空格字符 “ ” 或numToChar(32)等价	COMMA, QUOTE, TAB,RETURN	17
定义一个角色对象。可以用角色的编号指代角色，但也可以设置变量来代表角色	member, spriteNum	24
过时的Lingo。用一个角色的矩形属性代替 某个行为所附属的角色的编号	rect	
	intersects within	
返回一个数字的平方根	power, floatPrecision	
指舞台本身。可以把它同tell命令或picture属性一起使用	tell, picture	
舞台底边的纵向位置	stageLeft, stageRight, stageTop	13
舞台的颜色。使用调色板索引编号		
舞台左边的横向位置	stageBottom, stageRight, StageTop	
	stageBottom, stageLeft, StageTop	27
舞台右边的横向位置	flashToStage	
返回Flash角色上的某个点相对于舞台的坐标		
舞台顶边的纵向位置	stageBottom, stageLeft, stageRight	
返回一个角色演出时段的第一帧	endFrame	
当影片的第一帧刚刚绘制完毕时，该处理程序被调用	prepareMovie, stopMovie	
该函数比较两个字符串，若第二个字符串正是第一个字符串开头处的内容，则返回TRUE	contains, offset	
使我们能够设置某个数字视频角色的开始演出时间	stopTime	
把 timer系统属性重新设置为0	timer	
返回Shockwave音频演员或Flash演员的状态	clearError, getError	
如果设置为FALSE，只有当Flash演员移动或改变尺寸时，它才被重绘。只用于静止的 Flash演员	21	
全景图像被移动时的质量。可能的值有：#minQuality、#maxQuality和#normalQuality	motionQuality	D
任何添加到 actorList里的剧本对象都在每一帧发送一次该消息	actorList	20
在某个mouseDown处理程序里，如果鼠标仍旧被按着，并自从引起该处理程序被调用的那个按下鼠标动作发生以来一直未被释放，则返回TRUE	mouseDown	
停止一个正在活动的 Flash演员	hold, rewind, play	23
停止一个正在播放的 Shockwave音频演员	play member, pause member	
	pass	
阻止当前事件的消息被送到属于某个角色的另一个行为中	startMovie	17
当影片停止或结束时，该处理程序运行		

	主 题	类 型	句法实例
s	Flash	命令	stream(member↵ ("myFlash"),10240)
	Shockwave 音频	属性	put member↵("mySWA"),↵ streamName
	Flash	属性	member("myFlash")↵, streamMode↵=#manual
	Flash	属性	put member↵("myFlash").↵ streamSize
s	网络	事件处理程序	on streamStatus URL, ↵ state, bytesSoFar, ↵ bytesTotal, error
i	字符串	函数	put string (7) put string (myList)
	字符串	函数	if stringP↵(myVariable) then...
	矢量	属性	member ("myVector")↵ .strokeColor, = ↵ rgb(255,0,0)
	矢量	属性	member("myVector")↵. strokeWidth = 2
Depth	QTVR	命令	swing (sprite(7),↵ myPan, myTilt, ↵ myFieldOfView, ↵ mySpeedToSwing)
	系统	属性	the switch ColorDepth↵ = FALSE
	符号	函数	put symbol↵ ("mySymbol")
	符号	函数	if symbolP↵ (myVariable)then...
	日期和时间	属性	put the systemDate
	字符串	常量	myString =↵ "This and "↵ &TAB& "That"
	文本	属性	put member↵ ("myText"), tabCount
	文本	属性	put member↵ ("myText"). tabs
tatus	数学	函数	put tan(pi()/4)
	MIAW	命令	tell window↵ ("myMIAW") to...
	网络	函数	tellStreamStatus↵ (TRUE)
	文本、域、按钮	属性	put member↵ ("my Text").text
	域	属性	
	域	属性	
	域	属性	
	域	属性	
	域	属性	
	域	属性	
	编程	杂项	put the ssystemDate

描 述	参见其他关键字	参
流式传输某个 Flash演员里的一定字节数的内容		
正在流式传输的某个Shockwave音频演员的因特网网址	url	
使我们能够以三种模式流式传输 Flash演员：#frame（每一帧传输很少的内容） #idle（在空闲时）或#manual（必须使用stream命令）	stream	
流式传输的 Flash演员文件的总字节数	stream	
当某个演员被流式传输时定期地被调用，将发送流式传输的信息	getStreamStatus, tellStreamStatus	
过时的Lingo。曾经是角色的一个属性，告诉我们角色的尺寸是否被改变过		
取一个值（列表、编号或对象），并返回一个字符串	integer, float, value, num ToChar	
如果其值是字符串，则返回TRUE	integerP, floatP, listP	
矢量图形的边线的 rgb颜色	strokeColor, fillColor, bgColor	
矢量图形的边线的粗细	strokeColor,closed	33
把一个QTVR全景图像移动到一个新位置	pan	20
如果为TRUE，放映机则试图转换显示器的颜色位深，使之与影片的颜色位深相匹配	colorDepth	20
把一个字符串转换为符号	value, string	
如果其值为符号，则返回TRUE	ilk	
这个系统属性用日期格式返回计算机的日期	date	
与Tab字符等价，即numToChar(8)	RETURN, QUOTE	33
返回某个文本演员的标尺里的制表符的数量。如果愿意，我们可以指定该文本演员内的确切子字符	tabs	21
返回一个属性列表，其中包括文本演员或文本演员的子字符串的制表符信息	tabCount	
返回一个角度的正切值。必须使用弧度	cos,sin,atan,pi	
向某个MIAW或舞台发送一个消息或一系列命令。可以用to发送单行代码，或用end tell发送多行代码		
如果设置为TRUE，streamStatus消息将被送给on streamStatus处理程序	streamStatus, getStreamStatus	
把一个基于文本的演员内的文本返回为纯文本。也可以设置它	rtf,html	
过时的域属性：对齐	alignment	
过时的域属性：字体	font	
过时的域属性：行高	lineHeight	
过时的域属性：字号	fontSzie	
过时的域属性：样式	fontStyle	
用来表示某种属性		

	主 题	类 型	句法实例
	演员	属性	member ("myMember")↵ . thumbnail = ↵ myPicture
	日期和时间	属性	put the ticks
	QTVR	属性	sprite(7).tilt = 30
	系统	属性	put the time put the abbr time put the long time put the short time
down	时限	事件处理程序	on timeout
	时限	属性	the timeoutKeyDown↵ = TRUE
sed	时限	属性	put the timeoutLapsed
gth	时限	属性	the timeoutLength↵ = 3*60*60
ise	时限	属性	the timeoutLMouse↵ = TRUE
pt	时限	属性	the timeoutPlay↵ = TRUE
	时限	属性	the timeoutScript↵ = "my TimeoutHandler"
	日期和时间	属性	put the timer
	数字视频	属性	put member↵ ("myVideo").↵ timeScale
	MIAW	属性	window("myMIAW").↵ title = "My MIAW"
	MIAW	属性	window("myMIAW")↵ .

描 述	参见其他关键字	参
在演员表窗口内用作缩微图标图像	picture	
这个系统属性返回自计算机开机以来的时间（以tick为单位） 某个QTVR影片当前的倾斜角度，用角度表示	milliseconds timer	
读用户的计算机的时钟，并以多种格式返回时间。可以用 abbr、long 和 short作为修饰词。具体结果取决于计算机的时间设置	abbr, long short, date	21
当在timeOutLength这段时间里，用户没有使用鼠标或键盘时，该处 理程序被调用 按键动作是否能够重新设置timeOutLapsed值	time OutLength timeoutLapsed, timeoutLength, timeoutMouse, timeoutPlay, timeoutScript	
自从用户上一次操作以来所经过的时间（以tick为单位）	timeoutLapsed, timeoutKeyDown, timeoutMouse, timeoutPlay, timeoutScript	21
要触发一个timeout事件所必须到达的timeOutLapsed（以tick为单位）	timeoutLapsed, timeoutKeyDown, timeoutMouse, timeoutPlay, timeoutScript	21
点击鼠标动作是否能够重新设置 timeOutLapsed值	timeoutLapsed, timeoutKeyDown, timeoutLength, timeoutPlay, timeoutScript	21
播放命令是否能够重新设置 timeOutLapsed值	timeoutLapsed, timeoutKeyDown, timeoutLength, timeoutMouse, timeoutScript	21
当一个 timeout事件发生时，除 on timeout处理程序外，可以调用的另 一个处理程序。把它设置为EMPTY时，将调用on timeout处理程序	timeoutLapsed, timeoutKeyDown, timeoutLength, timeoutMouse, timeoutPlay	
这个系统属性返回自计算机开机以来或自从上次执行 startTimer命令 以来的时间（以tick为单位） 返回一个数字视频演员的时间单位，典型的值为600，即1/600秒	startTimer, ticks digitalVideoTimeScale	21
让文本出现在MIAW的标题条内	titleVisible, name	21
如果想要让MIAW的标题条可见，就设置为TRUE。并不是所有的窗	title	

	主 题	类 型	句法实例
	编程	表达式	put char 5 to 7 of↵ my String set↵ my Variable to 7 repeat with I=↵ 1 to 10
	角色、杂项	属性	put sprite (7).↵ top put my Rect.top
	调试	属性	the trace=TRUE
	调试	属性	the traceLoad = 2
2	调试	属性	the traceLogFile↵ = "trace.txt"
l	数字视频	函数	put trackCount↵ (sprite(7))
	数字视频	函数	put trackEnabled↵ (sprite(7), trackNum)
ayTime	数字视频	函数	put trackNextKeyTime↵ (sprite(7),trackNum)
umpleTime	数字视频	函数	put↵ trackNextSampleTime↵ (sprite(7),trackNum)
sKeyTime	数字视频	函数	put↵ trackPreviousKeyTime↵ (sprite(7),trackNum)
sSampleTime	数字视频	函数	put↵ trackPreviousSample↵ Time (sprite(7),↵ trackNum)
me	数字视频	函数	put trackStartTime↵ (sprite(7),trackNum)
me	数字视频	函数	put trackStopTime↵ (sprite(7), trackNum)
	数字视频	函数	put trackText↵ (sprite(7),trackNum)
	数字视频	函数	put trackType↵ (sprite (7), trackNum)
	角色	属性	sprite(7).trails↵ = TRUE
	过渡	属性	member("myTransition")↵ . transitionType = 34
	数字视频	属性	sprite(7).↵ translation = [x,y]
	QTVR	属性	sprite(7).↵ triggerCallback =↵ "myTriggerHandler"
	逻辑	常量	
	剪辑室录制	属性	sprite(7).tweened↵ = TRUE
	演员	属性	put member↵ ("myMember").type
	剪辑室录制	属性	sprite(7).type = 0
	数学	函数	put union(rect↵(0,0,100,100),↵

	描 述	参见其他关键字	参
	在旧的句法里代替“ = ”，并用于旧的子字符串表达式里。也用在循环语句里	=, repeat	24
	返回某个角色的顶边的位置。也可以用作矩形对象的一个属性	width, left right, bottom, rect	24
	如果设置为TRUE，当Lingo命令执行时，跟踪信息被送到消息窗口内 当演员被调用时，使有关信息能够显示在消息窗口内。可能的值有 0 (没有信息)、 1 (仅有名称) 或 2 (名称、帧编号、影片名称、文件的 查找偏移量)	traceLoad, traceLogFile trace, traceLogFile	
	如果设置为一个文件名，送往消息窗口的消息也将被送入那个文件。 把它设置为空字符串可以关闭它	trace, traceLoad	33
	返回某个视频角色或演员的磁轨的数量 如果该磁轨被打开，则返回TRUE	trackType setTrackEnabled	
	返回下一个关键帧的时间	trackType, trackPreviousKeyTime	
	返回某个磁轨里的下一段数据的时间	trackType, trackPreviousSampleTime	
	返回前一个关键帧的时间		
	返回某个磁轨里的前一段数据的时间		
	返回一个视频角色或演员的某个磁轨的开始时间	trackType, trackStoTime	
	返回一个视频角色或演员的某个磁轨的结束时间	trackType,	
	返回数字视频文本磁轨的文本字符串	trackType	
	返回一个视频角色或演员的某个磁轨的类型。其值为#video、#sound、 #text或#music	trackEnabled,trackCount	
	表明当某角色在舞台上移动时，它是否会在后面留下轨迹 返回一个演员里的过渡的编号。该编号对应于puppetTransition编码		
	根据center属性的取值，表示某个 QuickTime角色或演员从中心或左 上角计算的位移量	center	18
ack	可以把它设置为某个处理程序的名称。当用户点击某个热点时，该 处理程序将被调用		D
	逻辑真。用在if、repeat、case或其他逻辑语句里。与1等价	if, repeat, case, FALSE	
	如果设置为 FALSE，某角色的所有帧都将被视为关键帧。仅用于剪 辑室录制	beginRecording, updateFrame	
	返回一个演员的类型，如#bitmap或#text		
	在剪辑室录制过程中，把某个角色的type设为0，可以清除它	beginRecording, updateFrame	
	取两个矩形为参数，返回包含着这两个矩形的最小矩形	map,rect	D

	主 题	类 型	句法实例
ber	内存	命令	unLoad 5,9 unLoad
	内存	命令	unLoadMember↵ "myMember"
	内存	命令	unloadMovie ↵ "myNewMovie"
e	剪辑室录制	命令	updateFrame
	剪辑室录制	属性	the updateLoc = TRUE
ieEnabled	影片	属性	the↵ upodateMovie Enabled↵ =TRUE
	影片 Shockwave 音频	命令 属性	updateStage member("mySWA").↵ url = "http://↵ clevermedia .com/↵ swasample.swa/"
ds	位图	属性	member("my Bitmap")↵. useAlpha = TRUE
	角色	属性	the useFastQuads↵ = TRUE
xtStyles	文本	属性	member("myText").↵ useHyperTextStyles↵ = TRUE
	系统 字符串、杂项	属性 函数	put the userName myVal = value("2+2") myVal = value ↵ ("[4,5,6]") myVal =↵ value ("myVariable")
	系统	属性	put version
	矢量	属性	put member↵ ("myVector").↵ vertex[1] put member↵ ("myVector"). vertex.↵ count
	矢量	属性	put member("myVector")↵ vertexList
	数字视频	属性	member("myVideo").↵ video = TRUE
ndowsPresent	数字视频	属性	if the↵ videoForWindowsPresent
	Flash、 矢量	属性	member("myVector")↵ .viewH = 50
	Flash、 矢量	属性	member("myVector")↵. View=point(50,50)
	Flash、 矢量	属性	member("myVector")↵. viewScale = 2.0
	Flash、 矢量	属性	member("myVector")↵ .viewV = 50
	角色	属性	sprite(7).↵ visible = FALSE

	描 述	参见其他关键字	参
	从内存里清除某一帧、一系列帧或全部帧里的演员	preLoad, unLoadMember	
	从内存里清除一个演员或一系列演员	preLoadMember, unLoad	
	从内存里清除一个用 preLoadMovie命令调入的演员	preLoadMovie	21
	把当前帧里的改动变为永久改动，并前进一帧，继续进行剪辑室录制	beginRecording, updateFrame	
	如果该属性设为TRUE，当剪辑室录制正在进行时，舞台上不反应出变化	beginRecording, updateFrame	21
	如果设置为TRUE，当另一个影片被调用时，对当前影片所做的改动将自动存储	saveMovie	26
	立即体现对某个角色所做的改动，而不必等到下一帧开始 流式传输的 Shockwave 音频文件的因特网网址	puppetSound pathname, filename	26
	当设置为 TRUE时，32-bit的位图使用 alpha通道的信息（ 如果有的话）		
	未记入正式文件的 Lingo。当设置为TRUE时，角色可以根据quad属性被拉伸，并使用一种快速描绘方法。但是， 3D效果的对象却不能被准确地绘出	quad	
	当设置为TRUE时，演员里的全部超链接都将变成蓝色，并加上下划线。当光标经过它们时，变成手指形状	hyperlink	18
	返回该 Director程序的注册用户用户名	serialNumber	
	把字符串解释为 Lingo表达式，并返回它的值。这个值甚至可以是一个列表	integer,float, string	
	一个永远存在的全局变量。它包含正在运行的 Director版本、 Shockwave版本或制作放映机的Director版本		
	使我们能够引用某一个顶点	vertexList	
	返回或使我们能够设置某个矢量图形演员的全部顶点的列表	vertex	
	如果设置为 FALSE，某个视频演员的视频信息将不被显示，但仍能够听到声音和音乐	sound	20
	如果该计算机可以使用 Video for Windows，则返回TRUE	quickTimeVersion	20
	使我们能够把某个 Flash或矢量图形演员从它的原始位置进行移动	view V, viewPoint, viewScale	19
	使我们能够把某个 Flash或矢量图形演员从它的原始位置进行移动	viewH,viewV,viewScale	
	设置某个 Flash或矢量图形演员的缩放量。如果使用了 #autoSize scaleMode，则不能改变该数值	scaleMode	
	使我们能够把某个 Flash或矢量图形演员从它的原始位置进行移动	viewH, viewPoint, viewScale	20
	隐藏某个角色，不让鼠标点击它。其他事件照常发生		20

	主 题	类 型	句法实例
ent	编程	常量	myVariable = VOID
	编程	函数	if voidP(myVariable)¬ then...
	Shockwave音频、声音、数字视频	属性	member ("mySWA").¬ volume = 255 sound(1).volume = 255 member("myVideo")¬ .volume = 255
	QTVR	属性	sprite(7). warpMode¬ = #partial
	角色、演员	属性	put sprite(7). width put myRect. width
	MIAW	对象	myMIAW = window¬ ("myMIAW")
	MIAW	属性	put the windowList
	MIAW	函数	if windowPresent¬ ("myMIAW") then...
	MIAW	属性	put window ("myMIAW")¬. windowType
	角色字符串	函数表达式	if sprite 1¬ within 2 then... put myString. word[7] put member¬ ("myText"). text.¬word[4..7]
w	域	属性	member ("myField") . wordWrap = TRUE
	Xtra	对象	fileObj = new¬ (xtra"FileIO")
	Xtra	属性	put the xtraList
	杂项	命令	zoomBox(7,8)
	MIAW	事件处理程序	on zoomWindow

描 述	参见其他关键字	参
使我们能够把某变量的值设为VOID，这等价于没有值 如果所提供的值为VIOD（没有值），则返回TRUE 使我们能够设置Shockwave音频演员、声音通道或数字视频角色的音量。可能的值为 0 ~ 255	voidP VOID, objectP soundLevel	
控制 QTVR的变形，可以被设置为#full、#partial或#none		
返回大多数演员和角色的宽度。也可以用作矩形对象的一个属性	repeat height, rect	17
定义一个MIAW对象	open windows, close window	
这个系统属性返回一个列表，其中包含当前存在的全部窗口 测试一个MIAW名称，看它是否存在	windowList	
返回一个与窗口类型对应的编号		24
确定第二个角色是否全部位于第一个角色之内。请注意这个旧的句法用于指定某子字符串里的一个单词或一系列单词。单词间是用空格或 Return等不可见字符分隔的	repeat intersects char line, item, chars	24, 24,
如果设置为 TRUE，文本在域内自动换行		
使我们能够把一个Xtra定义为一个对象 返回一个包含当前存在的全部Xtra的列表	new	16
在两个角色的矩形间创建一种变焦缩放效果	date	25
当用户在Mac上按Zoom按钮或“最大化”、“最小化”按钮时，该处理程序被调用	resizeWindow	21