

附录F 行为库快速参考

Director 7带有大量的行为，通过库面板可以找到它们。尽管我们可以在 Director里浏览它们，并查看工具提示信息，但你也许会发现这个快速参考也很有帮助。

F.1 动画——自动

Color Cycling(颜色循环)：把角色的前景色从一个值改成另一个值，做很多次，或永远做下去。

Cycle Graphics(循环图形)：在一系列演员之间循环。

Fade In/Out(渐入/渐出)：让一个演员渐入或渐出一次、很多次或永远。

Random Movement and Rotation(随机移动和旋转)：在固定的区域内移动和旋转角色。

Rotate Continuously (frame-based) (基于帧的连续旋转)：在每帧把角色旋转一定的角度。

Rotate Continuously (time-based) (基于时间的连续旋转)：无论节奏如何，都以一定的速度旋转角色。

Rotate to Follow Path(按路径旋转)：角色永远与其初始位置成一个角度。

Rotation (frame-based) (基于帧的旋转)：根据节奏确定的速度把角色旋转一定角度。

Rotation (time-based) (基于时间的旋转)：在一段时间内把角色旋转一定角度。

Scale and Clip(缩放和剪切)：把一个Flash或矢量图形角色的尺寸从一个值缩放至另一个值。如果其中一个值大于100%，就进行剪切。

Slide In/Out(滑进/滑出)：在屏幕上将角色从一个位置移动到另一个位置。

Sway(摇摆)：在两个角度之间旋转角色。

Waft(盘旋)：让角色用随机的动作从屏幕底部盘旋上升。

Zoom In/Out(变焦放大/缩小)：把角色放大至剪辑室的尺寸，或缩小至消失。

F.2 动画——交互式

Avoid Mouse(避开鼠标)：角色移动，渐渐远离光标。

Avoid Sprite(避开角色)：角色移动，渐渐远离另一个角色。

Collision Detection(碰撞检测)：检测角色何时与另一个角色碰撞。当碰撞发生时发出一个Collision_Newsflash消息。

Constrain to Line(限制于线)：使用户能够将角色沿着一条线移动。用于滑动条。

Constrain to Sprite(限制于角色)：使用户能够将角色沿着另一个角色的矩形边框在舞台内移动。

Drag and Toss(拖动和抛出)：使用户能够将角色在舞台上移动，并当鼠标按钮被释放时，仍旧保持一定的运动速度。

Drag Quad Points(拖动顶角点)：使用户能够抓住角色的一个顶角并拖动。

Drag to Rotate(拖动旋转)：使用户能够让角色沿着它的套准线旋转。

Drag to Scale(拖动缩放): 使用户能够抓住角色并拖动, 从而缩放它。

Drag to Stretch and Flip(拖动拉伸和镜像翻转): 使用户能够通过点击和拖动, 拉伸和镜像翻转角色。

Draggable(可拖动): 使用户能够通过点击和拖动而移动角色。

Move, Rotate, and Scale(移动、旋转和缩放): 使用户能够点击和拖动角色。如果按下一个辅助键, 可以缩放角色; 如果按下另一个辅助键, 可以旋转角色。

Multiple Sprite Drag(多角色拖动): 使用户能够抓住一个角色并拖动它, 同时其他角色也随着移动。

Rollover Cursor Change(掠过时光标改变): 当鼠标位于某个角色上时, 光标发生变化。

Rollover Member Change(掠过时演员改变): 当鼠标位于某个角色上时, 改变该角色的演员。

Snap to Grid(吸附网格): 使你能够为角色定义一套不可见的网格, 当该网格被激活时, 角色将与距它最近的网格点对齐。

Sprite Track Mouse(角色跟踪鼠标): 移动角色, 使它处于光标的下方。

Turn to Fixed Point(转向固定点): 角色转向, 面对舞台上的某个点。

Turn Towards Mouse(转向鼠标): 角色转向, 总是面对着光标的位置。

Turn Towards Sprite(转向角色): 角色转向, 总是面对着另一个角色的位置, 即使当那个角色在移动时也是如此。

Vector Motion(矢量运动): 角色沿直线移动。

F.3 控件

Analog Clock(模拟钟表): 把一个矢量图形变成钟表的指针。

Display Text(显示文本): 被 “ToolTip(工具提示)” 或 “Hypertext - Display Status(超文本 - 显示状态)” 行为使用, 用来显示一个信息栏。

Draw Connector(绘画联络): 选择一个线条演员, 并使用户能够沿着它画。

Dropdown List(下拉清单): 由一个域演员创建一个弹出菜单。

Jump Back Button(向回跳按钮): 把用户向回带几帧, 与 “Jump to Marker Button(跳至标志按钮)”、“Jump to Movie Button(跳至影片按钮)” 或 “Jump Forward Button(向前跳按钮)” 行为相反。

Jump Forward Button(向前跳按钮): 当用户使用了 Jump Back Button 向回走后, 使用户能够向前走几帧。

Jump to Marker Button(跳至标志按钮): 把用户带到另一帧。Jump Back Button 使用户能够返回。

Jump go Movie Button(跳至影片按钮): 把用户带到另一部影片。Jump Back Button 使用户能够返回。

Multi-State Button(多状态按钮): 创建一个图形复选框。

Push Button(按钮): 标准按钮行为。

Radio Button Group(单选按钮组): 使用户能够把图形单选按钮组合为一组。

Tooltip(工具提示): 当用户把光标掠过角色时, 显示一个工具提示。

F.4 因特网——表单

Form Post - Dropdown List：用来创建一个弹出菜单，来创建将要用postNetText发送的数据。

Form Post - Field：用来使用户能够键入将要用 postNetText发送的数据。

Form Post - Hidden Field：用作一个隐藏的文本信息栏，将要用 postNetText发送。

Form Post - Submit Button：与前面提到的发送界面行为共同使用的提交按钮。

F.5 因特网——多用户

Connect To Server(连接到服务器)：启动一个客户/服务器多用户进程。

Disconnect From Server(与服务器断开)：结束一个客户/服务器多用户进程。

Chat Input(交谈输入)：用于一个信息栏，用来输入交谈消息。

Chat Output(交谈输出)：用于一个信息栏，用来显示交谈消息。

Display Group Member Names(显示组成员名称)：从一个服务器连接中显示组的成员。

F.6 因特网、流式传输

Loop Until Next Frame Is Available：在一帧里等待，直至下一帧的素材准备好。

Loop Until Member Is Available：在一帧里等待，直至某一个演员准备好。

Loop Until Media in Frame Is Available：在一帧里等待，直至特定的帧准备好。

Loop Until Media in Marker Is Available：在一帧里等待，直至一系列的帧准备好。

Jump When Member Is Available：当特定的演员准备好后，跳至剪辑室里的某一点。

Jump When Media in Frame Is Available：当某帧的素材准备好后，跳至某一帧。

Jump When Media in Marker Is Available：当一系列帧的素材准备好后，跳至某一帧。

Progress Bar for Streaming Movies：把角色用作进程条，以表现流式传输的百分比。

Progress Bar for URL Linked Media：把角色用作进程条，以表现流式传输的百分比。

Show Placeholder：在素材准备好之前，先把一个矢量图形放在演员的位置。

F.7 素材——Flash

Set Click Modes(设置点击模式)：设置Flash角色对点击鼠标做何反应。

Set Playback Quality(设置播放质量)：使我们能够设置Flash角色的显示质量。

Set Scale, Origin and View(设置缩放、原点和视图)：使我们能够在角色出现之前设置这些属性。

F.8 素材——QuickTime

QuickTime Control Button(QuickTime控制按钮)：可以把一个角色变为一个播放、暂停、快进、快退或跳跃按钮。

QuickTime Control Slider(QuickTime控制滑动条)：使带有Constrain To Line行为的角色能够控制QuickTime视频文件的位置。

F.9 素材——声音

Play Sound File(播放声音文件)：播放一个外部声音文件。

Play Sound Member(播放声音演员)：启动一个内部声音。

Sound Beep(警告声音)：鼠标点击将产生系统的警告声。

F.10 浏览

Go Loop(循环)：让影片从当前帧循环到刚刚经过的一个标志。

Go Next Button(走到下一个按钮)：跳向下一个标志。

Go Previous Button(走到前一个按钮)：让影片跳到当前标志之前的那个标志。

Go to Frame X Button(走到X帧按钮)：跳至特定的帧。

Go to URL(走到URL)：使用gotoNetPage，在Web浏览器中跳至一个新的位置。

Hold on Current Frame(在当前帧暂停)：简单的帧循环剧本。

Loop for X Seconds(循环X秒)：在某一特定帧循环特定时间。

Play Done(播放完毕)：发出一个play done命令。

Play Frame X(播放第X帧)：发出一个简单的play命令。

Play Movie X(播放X影片)：发出一个play movie命令。

F.11 文本

Add Commas to Numbers(向数字中添加逗号)：向多位数的数字中自动添加逗号。

Calendar(日历)：在文本演员里创建一个日历。

Countdown Timer(倒数计数器)：显示数字，向回计数。

Custom Scrollbar(自定义滚动条)：可以用四个图形演员建立一个自定义的文本滚动条。

Filter Input Characters(过滤输入的字符)：使我们能够对用户输入可编辑文本或域演员内的字符进行限制。

Force Case(强制大小写)：把输入可编辑域和文本演员内的文本强制变为大写或小写。

Format Numbers(格式化数字)：使我们能够以各种格式显示域或文本演员内的数字。

Get Net Text(获得网上文本)：在因特网上的某处获得文本。

Hypertext - Display Status(超文本 - 显示状态)：当用户把光标掠过一个超链接时，显示与文本演员相链接的内容。

Hypertext - General(超文本 - 基本)：使我们能够在用户点击一个超链接时执行各种任务。

Hypertext - Go to Marker(超文本 - 走到标志)：根据超链接的数据跳至一个标志。

Password Entry(口令输入)：允许用户向一个信息栏内输入字符，但该信息栏内只显示圆点字符。

Tickertape Text(收报机滚动文本)：在某个域或文本演员内横向滚动文本。

Typewriter Effect(打字机效果)：在某个域或文本演员内缓慢地显示数字。