

Director 8 中隐形菜单的设计与实现

袁小红 (深圳职业技术学院 518055)

摘要: 本文通过一个实例, 说明了在 Director 8 中如何进行隐形菜单的设计和编程。

关键词: Director 菜单 设计

1 引言

我们设计一段程序时, 经常用菜单形式来列出程序中的命令或功能, 控制程序的跳转。Director 8 是美国 Macromedia 公司发布的动画电影制作大师软件, 利用它能够设计制作出精美的动画式电影来。在 Director 8 中, 显式菜单都很容易实现, 但如何制作出象许多游戏软件中经常出现的隐形菜单来呢? 下面就以“寻宝”动画电影为例, 和大家一起来设计隐形菜单。

何谓隐形菜单? 顾名思义即是菜单平时都是隐藏于某幅画面的场景中, 当鼠标掠过场景中某一区域时, 菜单就从隐态变为显态, 在场景中显示出来, 这样能极大地增加程序的趣味性。我们在进行 Director 动画电影设计之前, 首先需要准备好所需要的图片。在这个例子中, 电影画面首先出现的是房中的一堵墙, 墙上看不到任何东西, 当鼠标经过墙上某个部位时, 将分别显示出苹果、香蕉和菠萝等宝物来, 实现模仿一个寻宝的过程。所以, 我们需要用其他的图形处理软件, 如 Photoshop 等, 制作好墙、苹果、香蕉和菠萝这四幅图片, 以备程序所用。准备好的图片如图 1 所示。

2 隐形菜单设计

下面开始着手设计程序, 并学会隐形菜单的设计。

(1) 进入 Director 8 程序, 选择命令 **[File]>[New]>[Movie]**, 建立一个 Director 8 电影新文件, 并命名为“寻宝”。

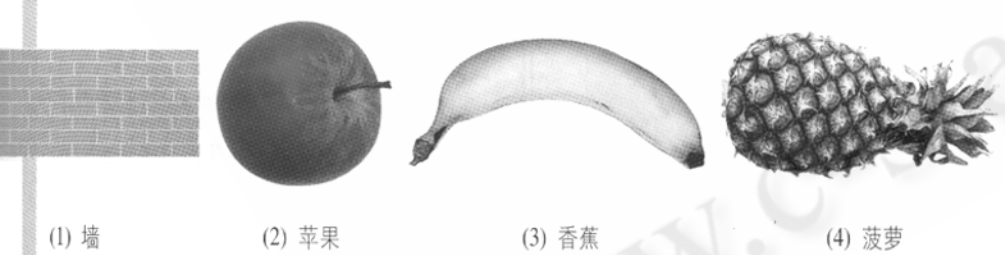
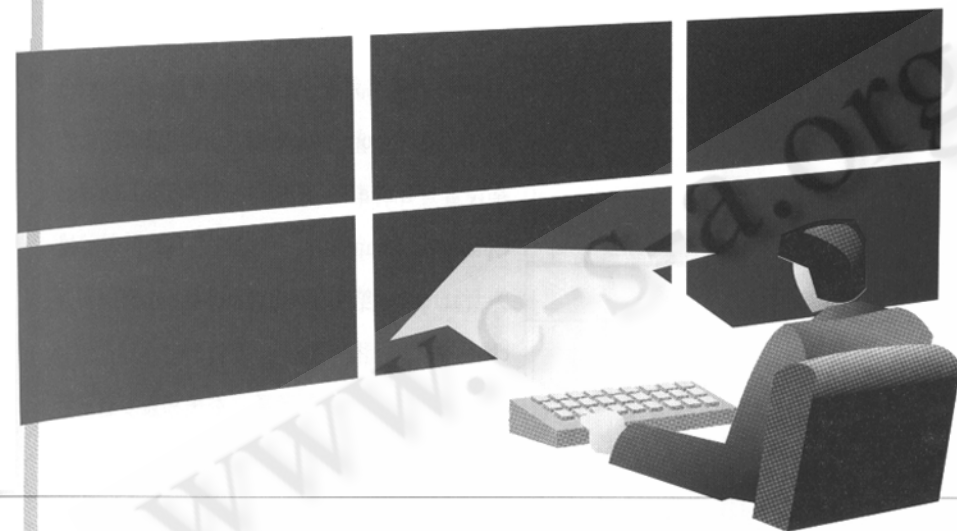


图 1 图片准备

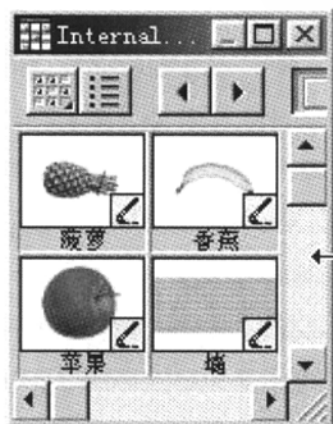


图 2 演员窗口

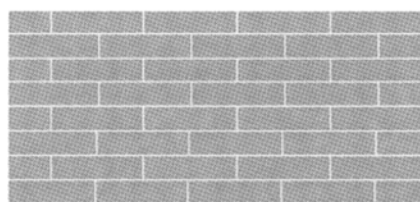


图 3 平常状态的电影效果

Director 8

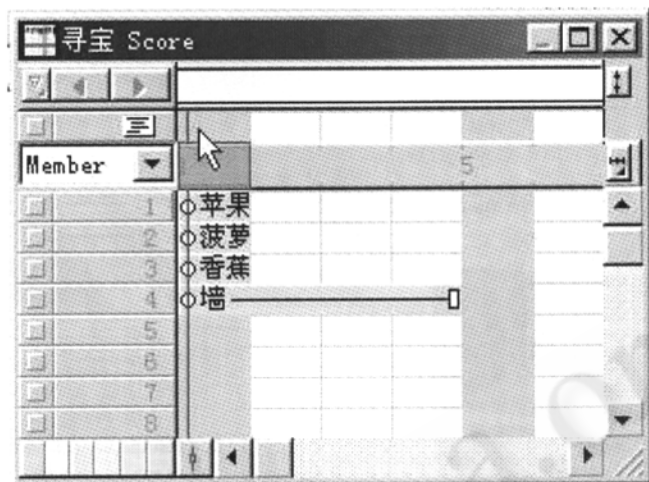


图 4 各角色在剧本窗口中的排列一



图 5 各角色在剧本窗口中的排列二

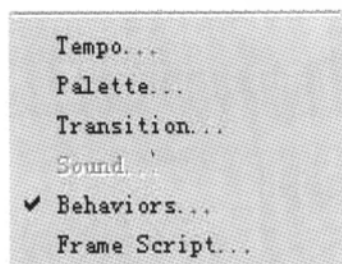


图 6 帧通道右键菜单

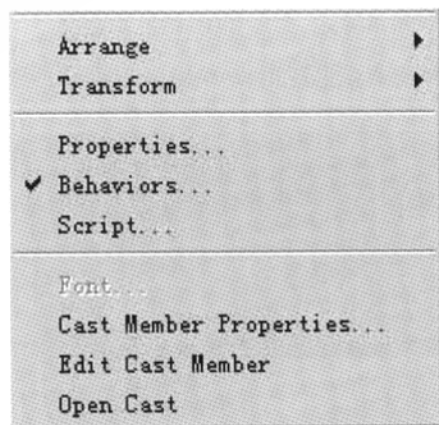


图 7 角色右键菜单

(2) 选择【File】>【Import】命令，将我们已经准备好的墙、苹果、香蕉和菠萝这四幅图片引入程序中，在演员窗口【Cast Window】中看到墙、苹果、香蕉和菠萝这四个演员，如图2所示。

(3) 将演员墙、苹果、香蕉和菠萝拖入舞台【Stage】中，成为本电影文件中的四个角色。为了使苹果、香蕉和菠萝平时都处于隐藏状态，所以必须将墙置于电影屏幕的最上层。可以通过选择命令【Modify】>【Arrange】>【Bring to Front】来完成。平常状态的电影效果如图3所示。

(4) 我们将苹果、香蕉和菠萝这三个角色在剧本窗口【Score Window】的起始帧和结束帧都设置为 frame 1，并分别占据通道 Channel 1, Channel 2, Channel 3。使墙这个角色的起始帧为 frame 1，结束帧为 frame 4，并占据通道 channel 4。如图4所示。

(5) 我们现在复制苹果、香蕉和菠萝这三个角色。将苹果角色从 channel 1, frame 1 复制到 channel 5, frame 2 上，将香蕉角色从 channel 2, frame 1 复制到 channel 6, frame 3 上，将菠萝角色从 channel 3, frame 1 复制到 channel 6, frame 3 上，如图5所示。

(6) 双击帧脚本通道的 frame 1，打开帧脚本编辑器【Behavior Script】，并在脚本编辑区输入如下 Lingo 语言命令：

```
On exitFrame me
If rollover (1) then go to frame 2
If rollover (2) then go to frame 3
If rollover (3) then go to frame 4
Go to the frame
End
```

(7) 回到【Score Window】，选取帧脚本通道的 frame 2 至 frame 4，按鼠标右键，出现下拉菜单，如图6所示。

(8) 选择命令【Frame Script】，打开帧脚本编辑器【Behavior Script】，并在脚本编辑区输入如下 Lingo 语言命令：

On exitFrame me




Global x

If rollover (x) then go to the frame

Else go to frame 1

End

(9) 回到【Score Window】，选取通道5的苹果角色。按鼠标右键，出现下拉菜单，如图7所示。选择命令【Behaviors】，打开行为检查器【Behavior Inspector】，如图8所示。

选择上半部窗口的  键，选择命令【New Behavior】，建立一个行为，并命名为：leave1；选择中部【Events】窗口的  键，选择命令【Mouse Leave】，建立一个鼠标离开的事件；选择中部【Actions】窗口的  键，选择命令【Navigator】>【Go to Frame...】，在【Specify Frame】对话框中输入帧数1，设置了一个跳转到第一帧的动作。现在便完成了一个交互行为的设置，【Behavior Inspector】窗口如图9所示。

(10) 回到【Score Window】，选取通道6的菠萝角色。操作同第九步，为菠萝角色添加行为leave2。

(11) 同样，为通道7的香蕉角色添加行为leave3，这样便为苹果、香蕉和菠萝角色设置了鼠标离开后又回到第一帧的行为。

(12) 现在，本例就设计完毕，我们可以播放一下影片，看看效果。当程序开始时，电影屏幕中只出现一面墙，而当鼠标经过苹果所在位置时，苹果就从隐藏态变为显态，在屏幕中显示出来。同样，而当鼠标经过香蕉和菠萝所在位置时，香蕉和菠萝也将在屏幕中显示出来。效果如图10所示。

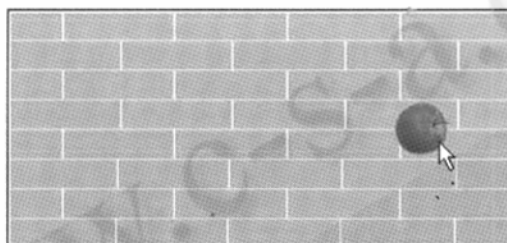
以上是我们以“寻宝”程序为例来说明隐形菜单的设计。为了增加效果，还可以让鼠标经过宝物时发出声音，这里就不再赘述了。举一反三，我们将苹果、香蕉和菠萝等物换成常规的菜单形式，就能完成通常所说的隐形菜单的设计了。 ■



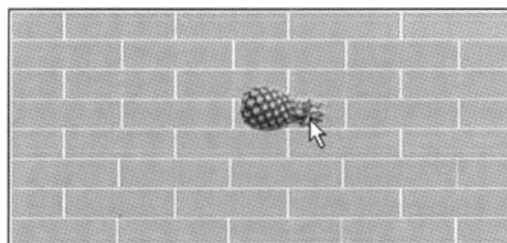
图8 行为检查器窗口



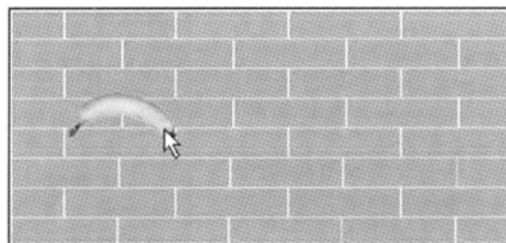
图9 Leave1行为设置



(1) 显示苹果



(2) 显示菠萝



(3) 显示香蕉

图10 各角色显示效果