

# Director 8.5

---

## Gli elementi principali dell'interfaccia

Director è un programma complesso, che può spaventare i nuovi utilizzatori, sia per il grande numero di finestre che per le numerose particolarità che lo rendono molto diverso da quasi tutti gli altri software, e infine per la presenza di un vero e proprio linguaggio di programmazione (il Lingo), il cui apprendimento rende possibile la costruzione di applicazioni potenti.

È però possibile costruire applicazioni interattive anche senza sapere niente di programmazione, ma rimane necessario conoscere il significato delle finestre principali del programma e la logica con la quale le varie parti necessarie al progetto si assemblano e organizzano.

### 1. La metafora di lavoro di Director

Per cominciare, Director si basa su una metafora cinematografica: la costruzione del prodotto ipermediale<sup>1</sup> è paragonata alla realizzazione di un film, del quale voi siete il regista (il *director*). Gli elementi che vengono utilizzati nel film (*movie*), ad esempio, sono gli attori che formano il *cast*, mentre i loro interventi in scena, cioè le parti che recitano, prendono il nome di *sprite* (in Inglese: “spiritello”, “folletto”) e il testo dove tutte le parti sono descritte, è la “partitura” (*score*). Tutto ciò che è descritto nello score viene infine rappresentato sul “palcoscenico” (*stage*), che corrisponde a quanto l'utente potrà vedere o con cui interagirà nel prodotto finito.

### 2. I formati e gli ambienti

Director 8.5 accetta un gran numero di file (nel linguaggio metaforico: gli “attori” del *cast*) e per la precisione: bitmap (Jpeg, Gif, Tiff, Psd, Png, Bmp, Pict, Targa, ecc.), formati animati e multimediali (Flash, PowerPoint, Director Casts, Director Movies), testuali (Rtf, Txt, Html), video (Avi, Real e Quicktime), sonori (Wav, Aiff e Mp3, soprattutto), font (*True Type*). Le ultime versioni del software hanno ulteriormente esteso il numero dei formati d'importazione e anche integrato la possibilità di programmare tramite JavaScript, ma queste innovazioni non saranno qui considerate. Tutti i file dei formati nominati vengono immagazzinati nel *cast*, dove possono essere rinominati e modificati, o anche dotati di programmazione, tramite degli *script* (ovvero righe di codice Lingo che assegnano dei comportamenti agli oggetti).

Director, distingue poi i formati prodotti in formati di lavorazione, pubblicazione ed esportazione. A questi si aggiungono infine i formati protetti, non modificabili e utilizzati per nascondere il codice sorgente e gli elementi usati da eventuali curiosi.

**Formati di lavorazione:** sono principalmente i file con estensione “dir”, ma possono comprendere anche i cosiddetti “cast esterni”, con estensione “cst”. Questi file sono totalmente modificabili ed utilizzabili sia nell'ambiente di lavorazione, sia come parte della struttura dei dati del prodotto distribuito, purché collegati ad un file “exe”.

**Formati di pubblicazione:** si suddividono in:

1. *Projectors* estensione: exe per l'ambiente Windows, ma esistono anche dei *projector* per

---

<sup>1</sup> Si definisce “ipermedia” un prodotto multimediale dotato di interattività, ovvero in grado di reagire con determinati “comportamenti” programmati alle azioni dell'“utente” o a determinati “eventi” che si verificano durante l'esecuzione.

Mac OS Classic e Mac OS X, questi ultimi con estensione “app”<sup>2</sup>, ovvero dei programmi autosufficienti, che funzionano in assenza di Director;

2. file *Shockwave*, che sono eseguiti all’interno di un browser nel quale sia stato installato l’apposito *plug-in*. In teoria con Shockwave si possono anche allestire interi siti, simili a quelli più noti in tecnologia Flash, ma Shockwave non è uno standard che ha avuto finora molto successo.

**Formati d’esportazione:** comprendono i formati video Quicktime e Avi, nonché i formati bitmap Bmp e Pict. Si ricorre all’esportazione quando si intende salvare in forma sequenziale tutti i fotogrammi che compongono lo *score*, perdendo però completamente l’interattività. La possibilità di esportare in uno dei due formati video tutto lo *score*, rende di fatto Director anche un valido software di montaggio video, non però così sofisticato come programmi specificamente dedicati, quali “Final Cut” o “Motion”.

**Formati protetti:** comprendono i formati Dxr e Cxt. Per poter effettuare di nuovo modifiche è necessario conservare le corrispondenti copie Dir e Cst.

### 3. Le finestre principali

#### 3.1. Il Cast

Il cast è il contenitore nel quale sono immagazzinati tutti gli oggetti che compariranno nel filmato, siano essi oggetti importati o creati dentro il programma. Il cast può essere visualizzato tramite la vista ad elenco o quella ad icone. Per inserire un oggetto nel filmato, si può anche trascinarlo direttamente nella finestra *stage*, ma di solito il trascinamento avviene sulle celle dello *score*.

In fase d’importazione, Director apre una prima finestra di *browsing* ed una seconda per l’impostazione di alcuni parametri, tra cui la scelta di 24 bit o 32 bit, per le immagini *true color* (scegliete sempre 32 bit se è presente un canale alpha), “trim white

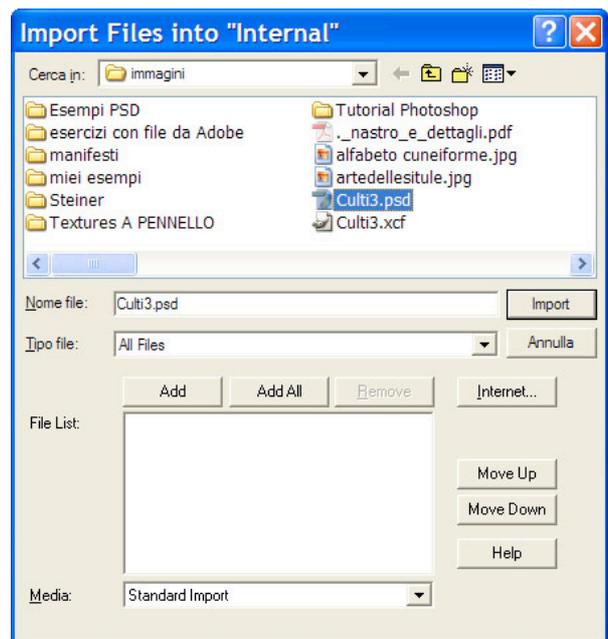


Fig.1 - La finestra di importazione. Nella maggior parte dei casi è bene lasciare impostato “Standard import”.



Fig.2 - La finestra dove si impostano i parametri d’importazione.

<sup>2</sup> Fino alla versione 8.5, le versioni Windows e Macintosh del programma consentivano di salvare *projector* esclusivamente nel formato specifico della piattaforma sulla quale era installato Director. Ciò costringeva chi avesse voluto distribuire il proprio prodotto sia su Mac che su Pc ad acquistare le versioni di Director per entrambi i sistemi operativi. Ora, con le nuove versioni si può salvare indifferentemente per l’una o l’altra piattaforma possedendo la

space” (per tagliare lo spazio trasparente in eccesso). Per le immagini a 24 bit le opzioni di scelta delle palette dei colori sono disattivate, mentre sono disponibili per immagini a 2, 4 o 8 bit. *Dither* è una funzione utile qualora le immagini importate siano in una palette diversa da quella pre-impostata per il movie.

Nel cast gli oggetti appariranno come nell’esempio qui sotto.

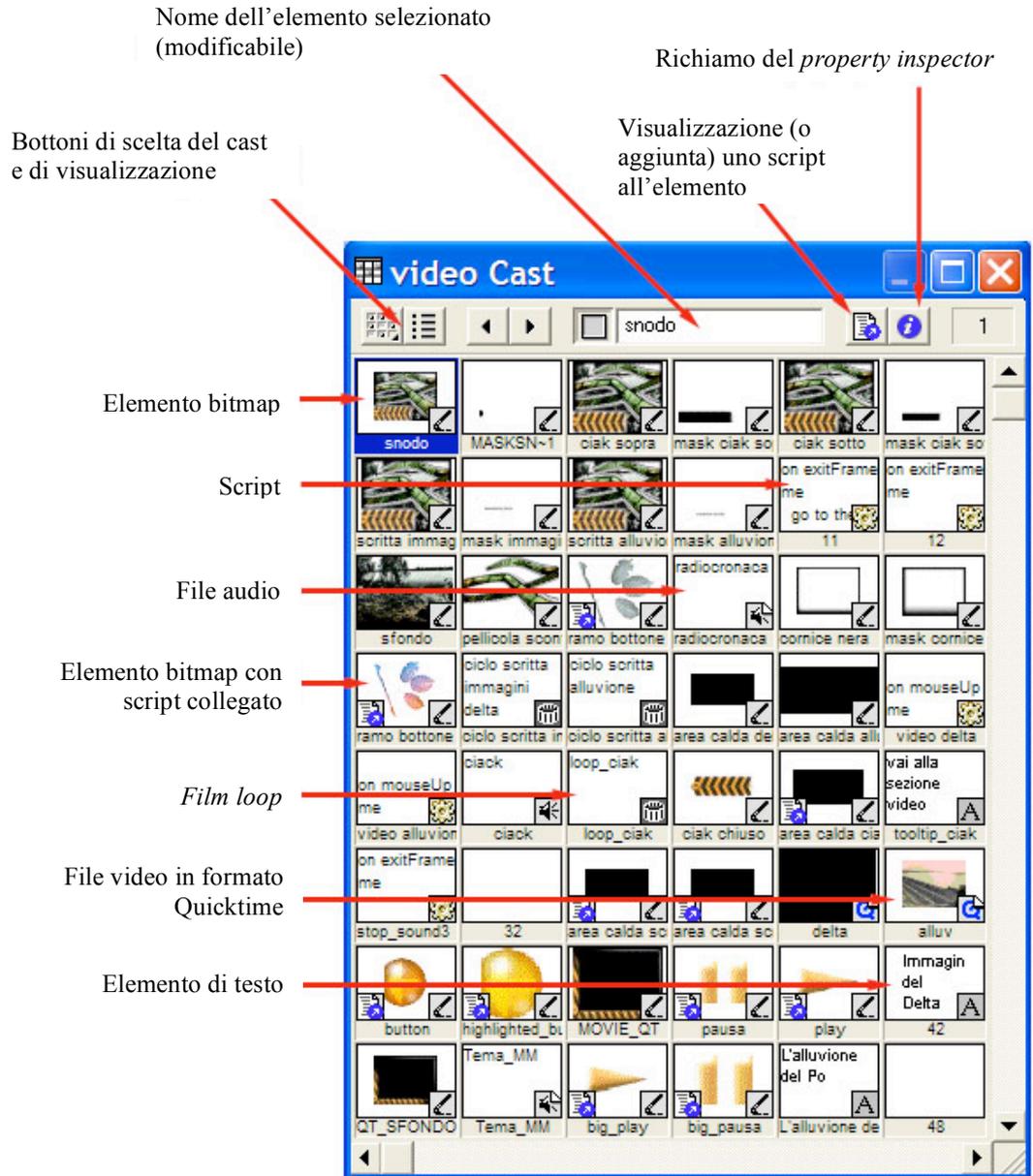


Fig.3 - La finestra cast.

### 3.2. Il *Property inspector*

È la finestra di ispezione con la quale si accede alle proprietà di tutti gli oggetti, del *cast*, dello *score* e del *movie* stesso. L'aspetto della finestra cambia in relazione all'oggetto selezionato.

### 3.3. Il *Behavior inspector*

È la finestra usata per creare gli script in modalità facilitata, senza conoscere le basi della programmazione. Da qui si assegnano dei comportamenti agli oggetti del *cast* o agli *sprite*. La finestra è suddivisa in tre parti:

- parte superiore, dove si assegna un nome allo script;
- parte inferiore sinistra, dove si sceglie quale "evento"<sup>3</sup> attiverà lo script;
- parte inferiore destra, dove si assegnerà un'azione all'evento scelto, tramite un menù gerarchico.

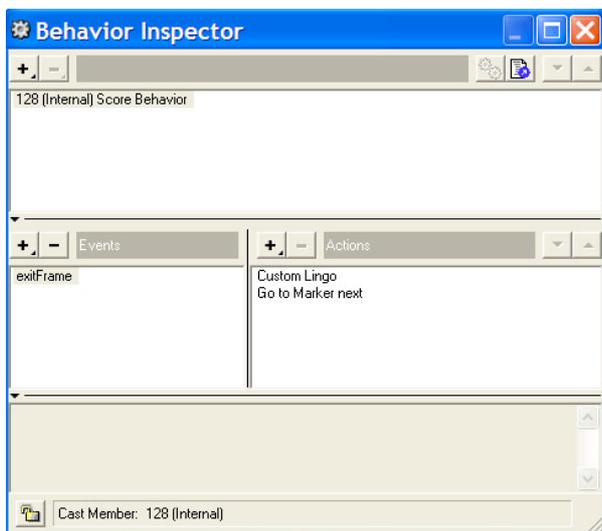
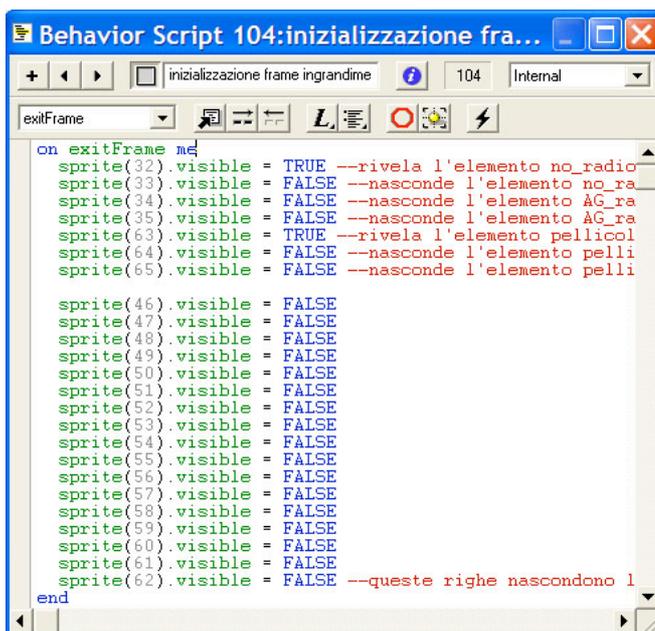


Fig.4 - Il *property inspector*

Fig.5 - Il *behavior inspector*

Si possono anche inserire propri script personalizzati, purché si abbia qualche elementare conoscenza del linguaggio Lingo. La finestra per scrivere e modificare gli *script* è rappresentata qui a destra.

Fig.6 - la finestra *script*.



<sup>3</sup> "Evento": qualsiasi dato che modifica l'ambiente di esecuzione del programma, come ad esempio una variazione di stato di una periferica (ad esempio: il pulsante del mouse, cliccato e tenuto premuto, rilasciato, impegnato nel doppio click, ecc.), la pressione su un tasto, l'immissione di una stringa, il raggiungimento di una determinata data, una durata prestabilita, il cambiamento della profondità-colore di uno schermo, e molto altro ancora).

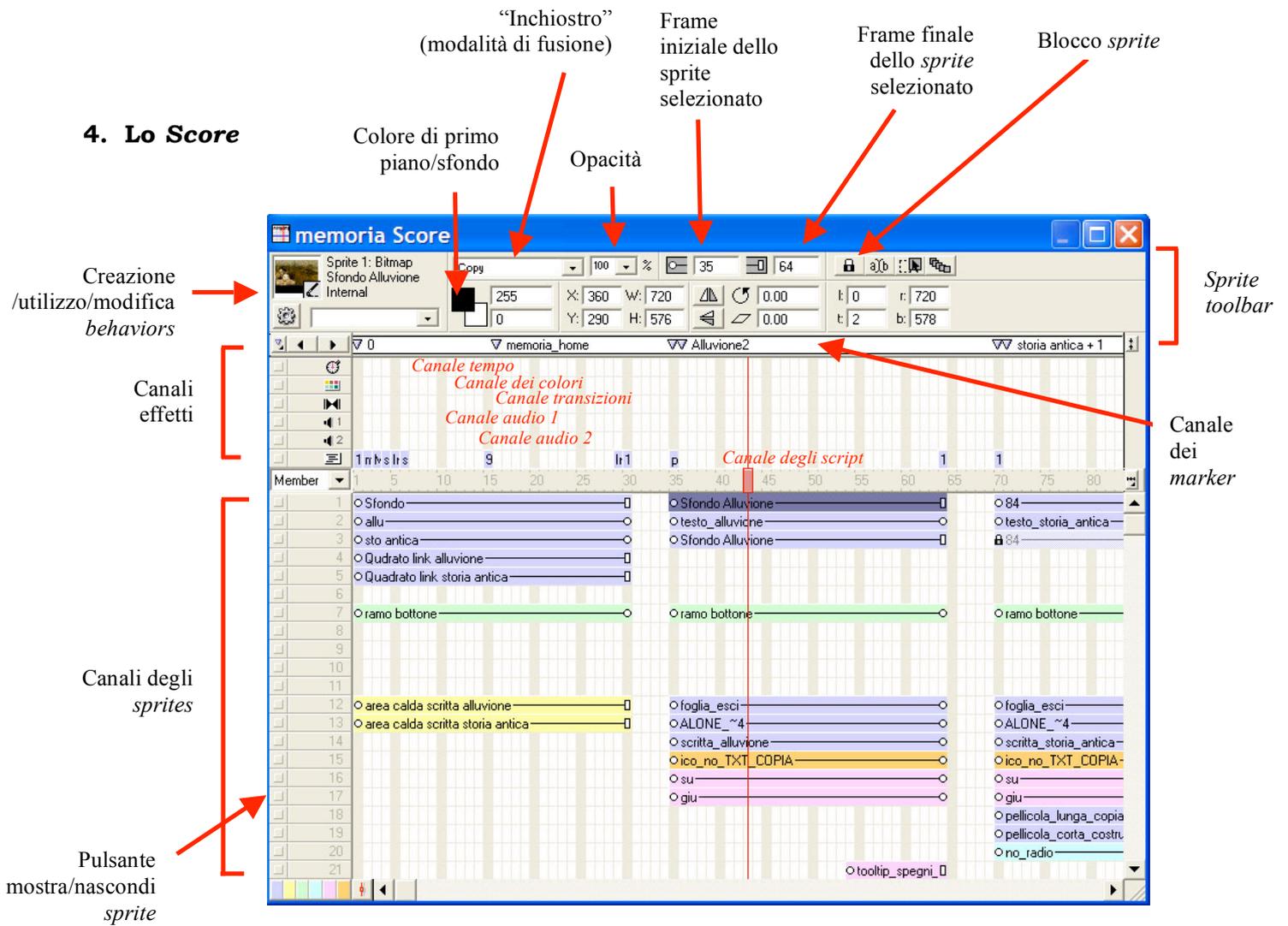
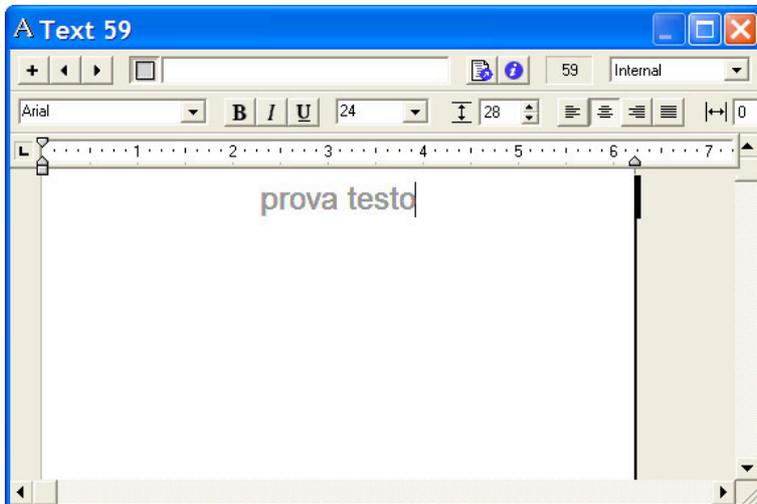


Fig.6 - Lo score.

#### 4.1. Lo stage

È la finestra proiezione del filmato, che consente di testare la correttezza del montaggio e l'efficacia della programmazione. Il riquadro di proiezione può essere visualizzato rimpicciolito o ingrandito tramite lo strumento di *zoom*, selezionato nella palette degli strumenti (*tool box*).

\* \* \*



#### 4.2. La finestra *Text*

Qui si compongono i testi, la formattazione, la giustificazione, gli stili ed i colori.

Fig.7 – La finestra testo.

Fig.8 – La *tool palette*.



#### 4.3. La *Tool palette* (*Tool box*)

Raggruppa gli strumenti che occorrono per trascinare (freccia), ruotare (freccia arcuata), spostare il riquadro nell'area di lavoro (mano), inserire caratteri, forme piene o vuote, bottoni, campi (*fields*), linee, nonché per modificare il colore preimpostato per lo sfondo ed il primo piano.

\* \* \*