

<<多媒体软件制作>>

图书基本信息

书名：<<多媒体软件制作>>

13位ISBN编号：9787030121493

10位ISBN编号：703012149X

出版时间：2003-10-1

出版时间：科学出版社

作者：季平

版权说明：本站所提供下载的PDF图书仅提供预览和简介，请支持正版图书。

更多资源请访问：<http://www.tushu007.com>

<<多媒体软件制作>>

内容概要

《多媒体软件制作》是劳动和社会保障部全国计算机信息新技术考试多媒体软件制作（Director平台）指定教材，由全国计算机信息高新技术考试教材编写委员会组织编写，国家职业技能鉴定专家委员会计算机专业委员会技术部的有关专家、命题组工作人员和一些考评委员参加了《多媒体软件制作》的编写工作。

《多媒体软件制作》内容翔实，讲解深入浅出。

《多媒体软件制作》以边做边学的方式讲述如何使用Director来制作多媒体软件，其中主要介绍了打开和关闭各种Director窗口、制作和编辑图像、制作平面动画、制作交互式的多媒体软件以及制作脱离Director平台的独立文件等知识。

每章由若干个实验组成，每个实验完成一个独立而具体的操作过程，实验的顺序按由浅入深的原则逐步展开。

当读者按前后顺序做完所有的实验后，就可以独立地制作一些简单的多媒体软件了。

《多媒体软件制作》与《多媒体软件制作（Director平台）Director 8.5职业技能培训教程》配套，《多媒体软件制作》的实验以教程内容为主线，由浅入深的安排不同的实验内容。

读者可以在边学教程的同时边做《多媒体软件制作》中的实验，这对全面地提高制作技能是很有帮助的。

《多媒体软件制作》也可作为学校教学用教材，供具有掌握计算机应用基本技能水平的计算机用户学习创作多媒体应用软件使用。

<<多媒体软件制作>>

书籍目录

第1章 基本操作及技巧1.1 启动及退出1.2 主要窗口的打开与关闭1.3 控制面板的使用1.4 工具面板的使用1.5 文本窗的使用第2章 画板的基本操作及技巧2.1 绘图工具的使用2.2 画一棵树2.3 画一个月亮2.4 画影子2.5 凹凸键的画法2.6 演员定位第3章 演员库的基本操作3.1 各种演员的生成与引入3.2 演员库属性的设定3.3 演员的复制、删除及建立新演员库3.4 文本或域演员转换为图像演员3.5 改变图形演员的属性第4章 平面动画制作基础4.1 时空转换法4.2 关键画面法4.3 关键画面法II4.4 循环电影法4.5 循环电影法II4.6 实时录制法4.7 综合练习I4.8 综合练习II第5章 动画的特殊效果5.1 融合度 (Blend) 5.2 Ink效果I5.3 Ink效果II5.4 留轨迹、可移动和可编辑5.5 节奏通道5.6 转场通道和脚本通道第6章 行为与特殊动画制作6.1 按钮制作6.2 行为控制播放声音6.3 旋转形变动画制作6.4 水波动画制作第7章 Lingo语言应用7.1 常量、变量与运算符7.2 脚本类型及处理时机7.3 Lingo语言常用函数I7.4 Lingo语言常用函数II7.5 Lingo语言常用函数III7.6 交互式(鼠标控制)I7.7 交互式(鼠标控制)II7.8 交互式(鼠标控制)III7.9 交互式文本7.10 动态刷新域中的信息7.11 使用Lingo命令移动Sprite7.12 随机改变Sprite位置和颜色7.13 声音的淡与淡入7.14 同时播放两个声音的音基控制7.15 走迷宫7.16 复选钮的应第8章 建立脱离Director平台的文件8.1 建立AVI文件8.2 建立BMP文件8.3 建立EXE文件

<<多媒体软件制作>>

版权说明

本站所提供下载的PDF图书仅提供预览和简介，请支持正版图书。

更多资源请访问:<http://www.tushu007.com>