

图书基本信息

书名：<<Director 11交互式多媒体开发标准教程>>

13位ISBN编号：9787302205807

10位ISBN编号：7302205809

出版时间：2009-11

出版时间：清华大学

作者：郭新房//何方

页数：363

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>

前言

随着计算机技术、网络技术和数字通信技术的高度发展和融合，传统的广播、电视、电影快速地向数字音频、数字视频、数字电影方向发展，与日前普及的电脑动画、虚拟现实等构成了新一代的数字传播媒体。

本书介绍目前流行的多媒体开发软件Director11，该软件是一个现代多媒体交互系统的创作平台。本书既有基本知识点的叙述又有大量相关的实例，既有商业宣传的多媒体制作又有面向个人爱好者的多媒体软件的制作。

本书内容翔实，讲解细致，重点突出，结合实际，适用于热衷计算机、对数字多媒体有极大兴趣的爱好者，并且对多媒体课件开发人员、平面设计人员具有一定的参考作用。

1.本书主要内容第1章开始多媒体创作——认识Director。

介绍多媒体的基础知识，以及Director的典型应用，例如Director的基本功能、新增功能等。

第2章舞台设计——舞台与角色。

介绍舞台和角色的知识。

包括界面设计的原则、构建舞台、构建角色等。

第3章舞台设计——编排表与精灵。

介绍Director中的编排表和精灵，包括：界面设计的平衡原则、编排表的使用方法、精灵的控制方法，并且利用这些知识介绍了一个儿童识字系统的开发流程。

第4章元素设计——编辑图形。

介绍常用的绘图技巧，以及应用到Director中的内置绘图工具，包括位图绘图工具和矢量图绘图工具。

内容概要

本书介绍目前流行的多媒体开发软件Director 11。

全书共分14章，主要内容包括多媒体技术概述，编排表与精灵，编辑图形，Lingo语言及其语法，文本控制，视频/音频播放器设计，制作电子相册——图像控制，应用行为，3D交互环境，Xtras插件，发布多媒体产品等。

本书在讲解软件功能的同时，安排了丰富的实验指导和上机练习，帮助读者巩固知识。

本书配套光盘附有多媒体语音视频教程和大量的工程文件，供读者学习和参考。

本书内容丰富，结构安排合理，适合作为大中专院校相关专业Director多媒体开发教材，也可作为Director多媒体应用和开发人员的参考资料。

书籍目录

| | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
|-------------------------|---------------------|------------------|------------------|-----------------|---------------------|------------|------------|--------------------|---------------|------------------|-------------|-------------|--------------|---------------|--------------------|-------------------|----------------|-----------|
| 第1章 开始多媒体创作——认识Director | 1.1 多媒体概述 | 1.1.1 多媒体的组成 | 1.1.2 多媒体技术特点 | 1.1.3 多媒体应用领域 | 1.2 Director II环境简介 | 1.2.1 功能简介 | 1.2.2 操作环境 | 1.2.3 Director应用领域 | 1.3 专业术语 | 1.3.1 基本概念介绍 | 1.3.2 常用的术语 | 1.3.3 素材的来源 | 1.4 思考与练习 | | | | | |
| 第2章 舞台设计——舞台与角色 | 2.1 多媒体界面设计的艺术原则(一) | 2.1.1 界面设计——对比原则 | 2.1.2 界面设计——协调原则 | 2.2 构造舞台 | 2.2.1 舞台属性 | 2.2.2 构建舞台 | 2.3 构造角色 | 2.3.1 设置角色表 | 2.3.2 Cast界面 | 2.3.3 创建角色表 | 2.3.4 操作角色表 | 2.4 使用角色 | 2.4.1 控制视频角色 | 2.4.2 应用影片角色 | 2.5 幼儿识字系统——舞台设计流程 | 2.6 触摸屏系统——舞台设计创意 | 2.7 思考与练习 | |
| 第3章 舞台设计——编排表与精灵 | 3.1 多媒体界面设计的艺术原则(二) | 3.1.1 界面设计——平衡原则 | 3.1.2 界面设计——趣味原则 | 3.2 编排表 | 3.2.1 概念简介 | 3.2.2 编排环境 | 3.2.3 特效通道 | 3.3 控制精灵 | 3.4 混合模式 | 3.5 儿童识字系统——应用特效 | 3.6 思考与练习 | | | | | | | |
| 第4章 元素设计——编辑图形 | 4.1 电脑绘画技巧 | 4.2 常用绘图工具 | 4.2.1 编辑图形——位图 | 4.2.2 编辑图形——矢量图 | 4.3 常用绘图工具 | 4.3.1 套索工具 | 4.3.2 遮罩工具 | 4.3.3 其他工具 | 4.4 多媒体交互——文本 | 4.4.1 应用文本 | 4.4.2 使用文本域 | 4.5 使用属性检查器 | 4.5.1 更改位图属性 | 4.5.2 更改矢量图属性 | 4.5.3 更改文本属性 | 4.6 雪景——绘图工具应用 | 4.7 方块心情——绘画流程 | 4.8 思考与练习 |
| 第5章 动画设计——基础动画 | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 第6章 交互媒体设计——Lingo语言 | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 第7章 交互媒体设计——Lingo语法 | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 第8章 滚屏文本设计——文本控制 | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 第9章 视频, 音频播放器设计 | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 第10章 制作电子相册——图像控制 | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 第11章 提高工作效率——应用行为 | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 第12章 3D交互环境 | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 第13章 提高产品质量——Xtras插件 | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 第14章 结束作品制作——发布为多媒体 | | | | | | | | | | | | | | | | | | |

章节摘录

插图：第1章 开始多媒体创作——认识Director1.1 多媒体概述 “多媒体”译自英文Multimedia，媒体原有两重含义：一是指存储信息的实体，如磁盘、光盘、磁带、半导体存储器等，中文常译作媒质；二是指传递信息的载体，如数字、文字、声音、图形等，中文译作媒介。

从字面上看，多媒体就是由单媒体复合而成的。

多媒体技术则是将具有声音、文本、图形等多媒体元素组合成一个具有某种意义的系统的过程。

Director就是将这些元素进行组合的工具之一，不过它有着自己的特点——交互性。

在介绍Director之前，先介绍一下多媒体的概念，例如多媒体的组成、特点、发展以及主要应用领域等。

1.1.1 多媒体的组成多媒体技术从不同的角度有着不同的定义。

有人定义多媒体计算机是一组硬件和软件设备；结合了各种视觉和听觉媒体，能够产生令人印象深刻的视听效果。

在视觉媒体上，包括图形、动画、图像和文字等媒体，在听觉媒体上，则包括语言、立体声响和音乐等媒体。

可以从多媒体计算机同时接触到各种各样的媒体来源。

也有人定义多媒体“文字、图形、图像以及逻辑分析方法等与视频、音频以及为了知识创建和表达的交互式应用的结合体”。

概括起来就是：多媒体技术，即是计算机交互式综合处理多媒体信息——文本、图形、图像和声音，使多种信息建立逻辑连接，集成为一个系统并具有交互性。

简言之，多媒体技术就是具有集成性、实时性和交互性的计算机综合处理声文图信息的技术。

编辑推荐

《Director 11交互式多媒体开发标准教程》：总结了作者多年多媒体设计教学心得、全面讲解Director 11的要点和难点、包含大量交互式多媒体设计的典型实例、提供丰富的实验指导和习题、配书光盘提供了多媒体语音视频教程。

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>