第一图书网, tushu007.com

<<Director8与 Lingo 宝 >

图书基本信息

书名：<<Director8与 Lingo 宝典 含盘>>

13位ISBN编号：9787505365650

10位ISBN编号：7505365657

出版时间：2001-3

出版时间：电子工业出版社

作者：(美)John R.Nyquist Robert Mar

页数：764

字数：1211000

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

内容概要

Micromedia Director是当今最流行的多媒体创作工具之一。
用户不需要掌握高深的理论即可制作出图、文、声、动画等并茂的多媒体影片，另外，Director还提供了强大的脚本语言Lingo，使用户能够创建复杂的交互式应用程序。
Director 8新增了许多特性、内置的行为以及基于Web的媒体支持能力，为多媒体应用程序在Internet上的广泛应用提供了帮助。

本书是关于最新版Director的综合性指南，是美国IDG公司“宝典”系列丛书的力作之一，详尽而全面地讲解了Director 8的方方面面，全书分为5个部分，共26章和4个附录，分别介绍了Director的基础知识、综合运用、Lingo语言、该语言在各方面的灵活使用以及疑难解答。
附录中包括Director 8在PC机和Mac机上的安装指导以及一些总结性的列表。
本书所附光盘上有完整的示例以及一些共享软件，详细内容见附录D。

本书既适合初涉多媒体创作领域的读者作为指导书籍，也适合已有一定创作经验的人作为Director 8的参考工具，汲取经验和技巧。

书籍目录

前言
第1部分 使用Director
第1章 Director简介
1. 1 Director的工作方式
1. 2 Director 8的新特性
1. 3 界面
1. 4 外部资源
1. 5 角色库
1. 6 Director的Help引擎
1. 7 小结
第2章 使用图形
2. 1 进行组织
2. 2 位图与矢量图
2. 3 使用Paint窗口
2. 4 基本的画图技术
2. 5 在Vector Shape窗口中工作
2. 6 使用浮动工具面板创建图形
2. 7 导入图像
2.8 排序和组织角色成员
2. 9 小结
第3章 使用舞台、精灵和分镜表
3. 1 什么是精灵
3. 2 使用关键帧和逐渐过渡
3. 3 为制作动画使用Paint窗口
3. 4 回到舞台上
3. 5 采用融合和油墨绘制精灵
3. 6 使用单步录制和实时录制
3. 7 小结
第4章 在Director中使用文本
4. 1 在Director创建文本
4. 2 使用文本窗口
4. 3 将文本角色成员放入影片中
4. 4 文本域角色成员
4. 5 从其他来源导入文本
4. 6 在影片中嵌入字体
4. 7 小结
第5章 使用声音
5. 1 声音媒体基础
5. 2 添加与编辑声音
5. 3 管理声音
5. 4 使用Sound Xtra
5. 5 Beatnik Xtra Lite
5. 6 使用声音行为
5. 7 小结
第6章 使用数字视频

6. 1 数字视频的使用
6. 2 将数字视频添加到影片中
6. 3 控制视频角色成员
6. 4 导出数字视频
6. 5 QuickTime VR
6. 6 小结
第2部分 综合运用
第7章 使用行为
7. 1 什么是行为
7. 2 建立更好的影片
7. 3 使用Behavior Inspector
7. 4 创建自己的基本行为
7. 5 创建多态按钮
7. 6 使用标记符进行导航
7. 7 行为的来源
7. 8 在行为之间来回发送消息
7. 9 小结
第8章 优化并输出影片
8. 1 改变节奏
8. 2 使用过渡
8. 3 使用颜色
8. 4 创建放映机
8. 5 冲击影片
8. 6 Director的Shockmachine
8. 7 创建影片的Java小应用程序
8. 8 小结
第9章 创建交互式演式文稿
9. 1 设计界面
9. 2 设计项目
9. 3 创建初始动画画面
9. 4 建立导航元素
9. 5 添加导航行为
9. 6 建立QuickTimeVR Tour
9. 7 添加其他来源的内容
9. 8 使用多个Director影片
9. 9 小结
第10章 设计一个制作过程
10. 1 确定项目的范围
10. 2 创造性的过程
10. 3 工作流程考虑
10. 4 理解版权问题
10. 5 小结
第3部分 学习Lingo编程
第11章 编程基础
11. 1 使用Message窗口
11. 2 变量
11. 3 表达式

11. 4 语句
11. 5 运算符
11. 6 处理程序
11. 7 控制结构
11. 8 创建不同类型的脚本
11. 9 事件和脚本优先权
11. 10 变量作用域
11. 11 小结
第12章 表和其他结构
12. 1 使用表
12. 2 使用属性表
12. 3 处理表
12. 4 创建一个简单的地址簿程序
12. 5 point和rect
12. 6 color
12. 7 date
12. 8 小结
第13章 用Lingo进行面向对象编程
13. 1 什么是面向对象编程
13. 2 父脚本和子对象
13. 3 行为和子对象
13. 4 角色成员脚本
13. 5 小结
第4部分 使用Lingo控制媒体
第14章 建立按钮
14. 1 鼠标事件
14. 2 更好的按钮行为
14. 3 创建Parameters对话框
14.4 小结
第15章 用Lingo控制精灵
15. 1 移动精灵
15. 2 保持对精灵的改动
15. 3 更多的精灵操纵
15. 4 对精灵使用父脚本
15. 5 重新讨论精灵旋转
15. 6 使用嵌块
15. 7 分镜表录制
15. 8 木偶精灵
15. 9 小结
第16章 用Lingo操纵文本
16. 1 理解文本的属性
16. 2 使用块表达式
16. 3 文本角色成员中的超链接
16. 4 其他块表达式
16. 5 在文本成员中格式化段落
16. 6 滚动文本
16. 7 获取行和字符的位置

16. 8 更多的文本角色成员属性
16. 9 选定文本
16. 10 域专有属性
16. 11 小结
第17章 矢量形状和Flash Lingo
17. 1 用Lingo创建矢量形状
17. 2 矢量和Flash属性
17. 3 Flash专有能力
17. 4 小结
第18章 声音Lingo
18. 1 用Lingo控制声音
18. 2 控制音量
18. 3 预加载和卸载角色成员
18. 4 Director使用Beatnik
18. 5 Sound通道对象
18. 6 小结
第19章 视频Lingo
19. 1 使用Lingo控制数字视频属性
19. 2 使用Lingo创建其他控制
19. 3 QuickTime VR
19. 4 小结
第5部分 深入Lingo
第20章 Lingo疑难解答
20. 1 脚本中的疑难解答
20. 2 在Message窗口中进行调试
20. 3 使用Watcher窗口
20. 4 使用Debugger窗口
20. 5 小结
第21章 内存管理
21. 1 理解内存
21. 2 确定内存需求
21. 3 预加载角色成员
21. 4 设置清空优先权
21. 5 从内存考虑设计影片
21. 6 节省内存的原则
21. 7 优化CD—ROM发布方式
21. 8 小结
第22章 菜单和对话框
22. 1 制作菜单
22. 2 创建自己的下拉菜单系统
22. 3 建立对话框
22. 4 小结
第23章 窗口内的影片
23. 1 MIAW和链接的影片
23. 2 创建带MIAW的影片
23. 3 控制MIAW
23. 4 小结

第24章 Shockwave和NetLingo
24．1 Director设计问题和所受的限制
24．2 使用NetLingo
24．3 创建完美的Shockwave影片
24．4 输出为Java方式
24．5 小结
第25章 Xtra和文件操作
25．1 扩展Director的能力
25．2 什么是Xtra
25．3 在Director中使用Xtra
25．4 使用Xtra相关的Lingo命令
25．5 使用特定于具体Xtra的方法
25．6 其他FileI0方法
25．7 小结
第26章 图像Lingo
26．1 Image对象
26．2 成员、舞台和MIAW图像
26．3 copyPixels()
26．4 获得或设置像素值
26．5 绘制线条和形状
26.6 小结
附录A 安装和配置Director
附录B Director的内置行
附录C 快捷键
附录D CD—ROM内容
名词解释

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