

<<Director8与 Lingo 宝典 >>

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>

<<Director8与 Lingo 宝 >

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。

<<Director8与 Lingo 宝 >

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

<<Director8与 Lingo 宝 >

- 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

<<Director8与 Lingo 宝 >

- 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

<<Director8与 Lingo 宝 >

- 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专有属性
 - 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

<<Director8与 Lingo 宝 >

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FileIO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>