

## <<Director 8 宝战宝典>>

### 图书基本信息

书名：<<Director 8 宝战宝典>>

13位ISBN编号：9787563504725

10位ISBN编号：7563504729

出版时间：2001-3

出版单位：北京邮电大学

作者：周德兴

页数：631

字数：832000

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>

## <<Director 8 宝战宝典>>

### 内容概要

Macromedia公司用Director 8将Director提高到一个新的水平，使得Director成为最流行的多媒体创作工具，也是最容易学习的多媒体编辑工具之一。

本书内容丰富，讲解详细，通过大量的实例介绍了Director 8的基本应用，多媒体电影的制作以及多媒体作品的发布等。

本书最大的特点是实用性强，提供了大约160个电影例子，并配有三张光盘，以便读者一边阅读，一边通过对照光盘中的实例亲自制作，就可以逐步地掌握Director 8的操作方法，制作出精美的电影作品，学会有关多媒体项目制作的足够知识。

## &lt;&lt;Director 8 宝战宝典&gt;&gt;

## 书籍目录

一 初级篇1 多媒体世界1.1 多媒体概念与发展1.2 Director简介1.3 技术网站支持1.3.1 国外网站1.3.2 国内网站1.4 电影基本概念1.4.1 电影概念1.4.2 动画方式1.4.3 其他概念1.5 多媒体知识1.5.1 图像1.5.2 文本1.5.3 声音1.5.4 动画与电影1.5.5 编辑工具2 电影编辑2.1 应用程序文件2.1.1 程序安装2.1.2 文件结构2.1.3 文件格式2.2 工作环境2.2.1 舞台窗口2.2.2 总谱窗口2.2.3 剧组窗口2.2.4 控制面板2.2.5 属性观察器2.2.6 菜单与工具栏2.2.7 使用的帮助2.3 电影简单编辑2.3.1 舞台编辑2.3.2 总谱编辑2.3.3 精灵编辑2.3.4 电影元素关系2.3.5 引入媒体2.4 总谱与特殊效果2.4.1 标号通道2.4.2 帧速率通道2.4.3 过渡效果2.4.4 调色板2.4.5 声音播放2.4.6 程序控制2.5 媒体简单编辑2.5.1 编辑位图2.5.2 编辑文本2.5.3 矢量图2.5.4 插入控件2.5.5 个人影集2.6 剧组人员编辑2.6.1 创建剧组人员2.6.2 管理剧组人员2.6.3 剧组人员操作2.7 精灵编辑2.7.1 墨水与颜色2.7.2 移动效果2.7.3 位置编辑2.7.4 旋转与倾斜2.7.5 增删编辑2.7.6 摆放操作2.8 动画制作2.8.1 关键帧动画2.8.2 连续画面动画2.8.3 循环电影动画2.8.4 实时录制动画3 多媒体元素编辑3.1 位图像编辑3.1.1 绘图工具面板3.1.2 效果工具栏3.1.3 其他工具3.1.4 位图属性3.1.5 滤镜技术3.1.6 洋葱皮技术3.2 矢量形状编辑3.2.1 绘制矢量形状3.2.2 编辑矢量形状3.2.3 填充效果3.2.4 剧组人员属性3.2.5 形状与矢量形状3.3 文本编辑3.3.1 编辑Text3.3.2 编辑Field3.4 程序编辑3.4.1 行为观察器3.4.2 程序编辑窗口3.4.3 程序剧组人员属性3.5 其他元素3.5.1 按钮3.5.2 声音3.5.3 数字视频3.5.4 GIF3.5.5 Flash电影3.5.6 PowerPoint演示二 中级篇4 交互电影制作4.1 多媒体的交互性4.1.1 交互的概念4.1.2 交互的结构4.2 交互的实现4.2.1 界面的功能4.2.2 界面的设计4.3 行为库的应用4.3.1 行为库介绍4.3.2 电影播放导航4.3.3 媒体的控制4.3.4 控制行为的使用4.3.5 文本行为的应用4.3.6 用户绘图的实现4.4 程序自动生成4.4.1 程序的基本知识4.4.2 导航与等待控制4.4.3 播放声音4.4.4 精灵控制4.4.5 帧控制4.4.6 游戏制作4.4.7 电影实例5 电影发行5.1 电影发行的格式5.1.1 播放器中电影5.1.2 保护电影5.1.3 Shockwave电影5.1.4 Java小应用程序5.2 播放器方式发行5.2.1 可执行文件5.2.2 独立的播放器5.2.3 播放器设置5.2.4 保护电影5.3 压缩位图与声音5.3.1 压缩位图5.3.2 压缩声音5.4 网络方式发行5.4.1 建立Shockwave5.4.2 预览电影5.4.3 改变发行设置5.4.4 网络发行建议5.4.5 插入电影到网页5.5 作品直接输出5.5.1 输出位图5.5.2 输出视频5.6 Xtras管理5.6.1 Director的Xtras5.6.2 设置电影的Xtras三 高级篇6 高级语言编程6.1 编程语言基础6.1.1 控制的描述6.1.2 术语与语法6.1.3 运算符6.1.4 数据类型6.1.5 变量类型6.1.6 程序结构6.1.7 句柄与函数6.2 编程与调试环境6.2.1 程序窗口6.2.2 信息窗口6.2.3 调试窗口6.2.4 监视窗口6.2.5 调试方法6.2.6 程序分类6.2.7 消息处理6.3 精灵程序6.3.1 消息测试6.3.2 时钟制作6.3.3 输入处理6.3.4 弹出菜单6.3.5 墨水效果6.4 帧程序6.4.1 消息测试6.4.2 自动更换6.4.3 绘制图形6.4.4 键盘测试6.4.5 实例制作6.5 剧组人员程序6.5.1 消息测试6.5.2 电影导航6.5.3 游戏制作6.6 电影程序6.6.1 消息测试6.6.2 定时器与空闲操作6.6.3 公共函数6.6.4 剧组处理6.7 父子程序6.7.1 对象化技术6.7.2 创建对象6.7.3 多子对象6.7.4 对象继承6.8 消息处理6.8.1 初级消息6.8.2 初级消息处理6.8.3 控制消息流6.9 数据管理与交换6.9.1 两种列表6.9.2 特殊列表6.9.3 剪贴板操作7 媒体的程序控制7.1 文本操作7.1.1 内容操作7.1.2 索引结构7.1.3 导航列表7.1.4 链接程序7.2 图像控制7.2.1 位图控制7.2.2 图像对象7.2.3 形状控制7.2.4 矢量图像7.3 声音控制7.3.1 播放声音7.3.2 播放MIDI7.3.3 声音同步7.4 视频控制7.4.1 视频格式7.4.2 播放视频7.4.3 创建视频7.5 动画控制7.5.1 播放GIF7.5.2 播放Flash7.5.3 控制Flash7.5.4 电影中的电影四 精通篇8 高级编程8.1 程序复用技术8.1.1 通用化编程8.1.2 对象化编程8.1.3 库行为设计8.1.4 复用的程序8.1.5 电影复用8.2 检测与控制8.2.1 电影控制与检测8.2.2 显示检测与控制8.2.3 系统检测与控制8.2.4 剧组检测与控制8.2.5 总谱检测与控制8.2.6 内存检测与管理8.3 窗口电影8.3.1 创建窗口8.3.2 窗口类型8.3.3 窗口消息8.3.4 窗口通信8.4 Xtras应用8.4.1 各种Xtras8.4.2 获取Xtras8.4.3 使用Xtras8.4.4 外部Xtras8.5 OLE对象8.5.1 插入控制8.5.2 控件属性8.5.3 控件方法8.5.4 控制消息8.5.5 使用实例9 网络编程9.1 网络知识9.2 网络电影播放9.2.1 Shockwave播放器9.2.2 网络播放器9.2.3 Shockmachine9.2.4 Java播放电影9.3 网络指令9.3.1 调用过程9.3.2 网络操作9.3.3 网络操作查询9.3.4 网络编辑设置9.4 多用户操作9.4.1 多用户连接概述9.4.2 多用户服务器9.4.3 多用户编程9.4.4 应用实例10 软件工程10.1 项目分析与管理10.1.1 分析设计10.1.2 内容与结构10.1.3 人员管理10.1.4 软件管理10.2 编程10.2.1 结构与界面10.2.2 程序设计10.2.3 产品测试11 经验与技巧11.1 办公软件教学11.1.1 光盘结构11.1.2 功能分析11.1.3 技术总结11.2 英语阅读学习11.2.1 光盘结构11.2.2 功能分析11.2.3 技术总结11.3 单片机实验演示11.3.1 光盘结构11.3.2 功能分析11.3.3 技术总结11.4 法律资信证券法11.4.1 光盘结构11.4.2 功能分析11.4.3 技术总结附录1

<<Director 8 宝战宝典>>

Director专用术语翻译2 Director 8新特征

<<Director 8 宝战宝典>>

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>