

<<Director 7.0/8.0入门与提>>

图书基本信息

书名：<<Director 7.0/8.0入门与提高>>

13位ISBN编号：9787302011279

10位ISBN编号：7302011273

出版时间：2000-7-1

出版时间：清华大学出版社

作者：蔡长明,黄河

页数：310

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 7.0/8.0入门与提>>

### 内容概要

Director 8.0是Macromedia公司推出的适用于Windows和MacOS平台的多媒体制作软件，是当前最为流行的软件之一。

其在多媒体制作领域中有着不可替代的地位。

本书本着用户学习软件从入门到提高的循序渐进的自然规律，从基础知识介绍开始，辅以大量的实例，系统地介绍了Director 8.0制作多媒体的全部过程。

本书有利于用户入门，书中的实例为用户制作多媒体提供了很好的参考。

在本书中进行功能介绍的同时，一般都有实例与之相配合，便于用户通过实例来掌握操作。

另外，本书对Director独特的Lingo语言也有较为系统的介绍。

本书适合于学习多媒体制作的不同层次的用户。

<<Director 7.0/8.0入门与提>>

书籍目录

第1章 多媒体与Director简介	1.1 多媒体知识简介	1.2 Director的发展历史
1.3 Director 8.0强大功能简介	1.3.1 Director基本功能	1.3.2 Director 8.0新增功能
1.4 Director术语简介	1.5 本章小结	第2章 初识Director 8.0
2.1 Director 8.0用户界面	2.1.1 菜单介绍	2.1.2 工具栏介绍
2.2 制作第一个动画	2.2.1 新建电影	2.1.3 各窗口介绍
2.2.4 保存影片	2.2.5 打开及修改电影	2.2.3 制作动态效果
3.1 舞台介绍	3.2 设置舞台	第3章 舞台
3.2.3 设置舞台颜色	3.2.4 其他设置	3.2.2 设置舞台位置
3.3.2 删除精灵	3.3.3 复制精灵	3.3.1 增加精灵
第4章 角色表	4.1 角色表介绍	4.1.2 内部角色表
4.1.3 外部角色表	4.2 角色表操作	4.2.2 操作角色
4.3 角色类型介绍	4.3.1 角色类型	4.3.2 数字视频
用外部媒体编辑器	4.4.1 选择外部媒体编辑器	4.4.2 启动外部媒体编辑器
4.4.1 选择外部媒体编辑器	4.4.2 启动外部媒体编辑器	4.5 本章小结
5.1.2 通道和帧	5.1.3 精灵	5.2 特效通道
5.2.3 帧过渡通道	5.2.4 声音通道	5.2.5 脚本通道
5.3.1 向编排表添加精灵	5.3.2 编辑精灵	5.3.3 使用墨水效果
5.3.4 编排精灵技巧	5.4 本章小结	第6章 舞台辅助工具
6.2 控制面板	6.3 经典的绘图工具	6.1 管理工具窗
6.3.3 工具按钮区域	6.4 工具面板	6.3.2 角色控制区域
6.4.2 使用工具面板变形精灵	6.4.3 使用工具面板创建交互角色	6.5 Vector Shape窗口
6.5.1 矢量绘制原理	6.5.2 基本矢量绘制	6.6 修改矢量角色的属性
6.6.1 认识Text窗口	6.6.2 建立文本角色	6.6.3 修改文本角色的属性
6.6.4 导入文本	6.6.5 导入字体角色	6.7 Field窗口
6.7.2 修改域角色的属性	6.8 Palette工具	6.8.1 调色板原理
6.8.3 将图像映射到调色板中	6.8.4 定制调色板	6.8.2 系统内置调色板
6.9.1 检查精灵	6.9.2 文本检查器	6.9 使用Property Inspector
6.9.3 检查内存	6.10 本章小结	7.1.1 绘制图像轮廓
第7章 美工技术与绘图技巧	7.1 基本绘图技巧	7.2.1 Lasso (套索) 工具
7.1.2 数字画笔	7.1.3 色彩填充	7.2.2 Hand (移动) 工具
7.2.2 Marquee (遮罩) 工具	7.2.3 Registration (定位) 工具	7.2.4 Hand (移动) 工具
7.2.5 Magnifying Glass (放大) 工具	7.2.6 Eyedropper (吸管) 工具	7.3 本章小结
第8章 制作动画技术	8.1 动画的构思	8.2 关键帧
8.2.2 关键帧实例	8.3 逐步录制	8.2.1 关键帧理论
8.4 从空间到时间	8.4.1 从空间到时间理论	8.3.2 逐步录制实例
8.5 胶片环	8.5.1 Cast to Time	8.4.2 从空间到时间实例
8.5.4 使用胶片环	8.6 实时录制	8.5.3 创建新角色表
8.7 洋葱皮技术	8.7.1 洋葱皮理论	8.6.2 实时录制实例
8.7.1 洋葱皮理论	8.7.2 绘制角色	8.8 本章小结
第9章 Xtra插件	9.1 Xtra简介	9.2 升级电影
9.2.2 保护电影	9.3 位图滤镜插件	9.2.1 升级电影实例
9.4 自动扭曲	9.5 将WAV转换成SWA	9.3.1 位图滤镜
9.7 导入字体	9.8 导入Flash动画	9.3.2 自动滤镜插件
10.1 理解行为	10.2 行为库	9.6 导入PowerPoint文件
10.3 行为的使用方法	10.4 本章小结	第10章 使用行为
10.3.1 使用Sound子类行为在电影中集成音频	10.3.2 在电影中进行导航控制	10.3.1 使用Sound子类行为在电影中集成音频
第11章 Lingo脚本入门	11.1 编程基础	11.2 Lingo脚本的用户界面
11.2.1 脚本窗口	11.2.2 消息窗口	11.2.3 监视窗口
11.2.4 调试窗口	11.3	

<<Director 7.0/8.0入门与提>>

Lingo脚本的编程术语	11.3.1 事件和系统消息	11.3.2 脚本类型	11.3.3 脚本优先
权	11.4 自己编写脚本创建交互式电影	11.4.1 使用角色脚本	11.4.2 使用帧脚本
航命令	11.4.3 使用精灵脚本	11.4.4 创建导航分支	11.5 本章小结
Lingo编程基础	11.5.2 使用标记的优点	11.5.3 各个脚本的基本事件	11.5.1 Lingo导
变量	12.1 变量和常量	12.1.1 使用全局变量	第12章
式	12.1.3 变量的命名规则	12.1.4 使用消息窗口查看变量	12.1.2 使用局部
运算符	12.2.1 算术运算符	12.2.2 比较运算符	12.2 运算符与表达
数传递	12.2.5 在消息窗口中测试运算符	12.3 整数与浮点数	12.2.4 其他
理例程返回数值	12.5 条件与循环	12.5.2 循环语句	12.4 浮点数的精度
第13章 在电影中使用Lingo	12.5.1 条件语句	12.6.1 使用全局变量传递数据	12.6 自定义例程与参
13.1.2 使用块表达式	12.7 操作字符串	12.6.2 使用形式参数传递数据	12.6.3 使处
13.1.3 模拟超文本	12.8 使用列表	12.9 本章小结	
13.2 判断精灵的位置关系	13.1 控制文本	13.1.1 设置文本的属性	
13.3.1 使用木偶声音	13.2 控制精灵	13.2.1 使用Lingo移动精	
制视频	13.3.2 判断声音通道使用状态	13.3 控制声音	
14.2 控制Flash动画	13.3.3 控制声音音量	13.4 控	
制QuickTime视频	14.1 窗口电影	14.2.1 控制Flash的播放	
小结	14.2 控	14.2.2 编辑Flash	
15.1.2 利用放映程序播放影片	14.3.1 控制QuickTime视频的播放	14.3.2 使用遮罩	
15.3.1 Shockwave与网络	14.4 本章	15.1 放映程序	
发布设置	15.1.1 创建放映程序	15.2 导出数字视频	
	15.1.2 利用放映程序播放影片	15.3 创建Shockwave电影	
	15.3.1 Shockwave与网络	15.3.2 在网页中发布	
	15.3.2 创建Shockwave电影	15.3.4	
	15.4 本章小结		

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>