第一图书网, tushu007.com

# <<多媒体制作基础-Director应用>>

## 图书基本信息

书名：<<多媒体制作基础-Director应用>>

13位ISBN编号：9787040211740

10位ISBN编号：7040211742

出版时间：2007-8

出版时间：高等教育

作者：本社

页数：218

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

随着计算机技术的发展，计算机多媒体技术也得到了长足的发展和广泛的应用，在各种光盘、网络以及各种触摸屏上都可以感受多媒体艺术表现形式所带来的美好体验。
本书不仅从技术层面对多媒体进行讲解，并且把多媒体技术和艺术设计相结合，使得多媒体的学习，不再枯燥。
本书是一本内容丰富、实例详实、突出多媒体设计的Director教程。
全书共10章，将互动多媒体Director分成基础知识、工具和基本技术、案例分析3个模块。
主要内容包括计算机多媒体简介、Director基本操作、基本动画制作、行为与交互、发布电影、音效与数字视频、商品多媒体制作实例、高品质的交互式多媒体光盘等。
本书除了安排对精选的案例进行分析训练之外，还结合实际需要，在每章最后设计了多个习题作为综合训练，以培养学生的实践能力和创新能力。
全书共分10章，第1～7章由黄岩编写，第8～10章由潘尚仕编写。
在本书的编写过程中，参考了国内、外相关文献，并且得到了专家、同事和朋友的支持和帮助。在这里特别感谢郑雪平制作的第8章的案例，正是她的专业制作使得内容更加丰富；感谢“回春拍摄”提供的专业摄影作品，包括意大利风景照片、转场实例照片等；最后衷心感谢张书中老师对本书的大力支持与帮助。
由于作者时间有限，本书的不足之处在所难免，希望广大读者、专家批评指正。

## 内容概要

《多媒体制作基础：Director应用》是一本内容丰富、范例详实的Director教程。
全书共10章，将互动多媒体Director分成3个模块：基础知识、工具和基本技术和案例分析，内容简介计算机多媒体简介、Director基本操作、基本动画制作、行为与交互、发布电影、音效与数字视频、商品多媒体制作实例、高品质的交互多媒体光盘、Adobe整合运用、Xtra外挂程序。

在教材中，除了安排对精选的案例进行分析训练之外，还结合实际需要，在每章最后设计了多个习题作为综合训练，以培养学生的实践能力和创新能力。

《多媒体制作基础：Director应用》适用于Director MX 2004的初、中级用户，同时《多媒体制作基础：Director应用》还可以作为大专院校以及培训班学员的教材或者参考用书。

## 书籍目录

第1章 计算机多媒体简介1．1计算机多媒体概述及应用1．1．1计算机多媒体的概念1．1．2计算机多媒体的应用范围1．1．3多媒体制作工具Director的适用对象1．2多媒体制作的流程1．2．1明确多媒体项目的目标1．2．2多媒体项目的规划与制作1．2．3多媒体的设计阶段1．2．4多媒体的实施阶段1．3多媒体制作工具1．3．1 DirectorMX20041．3．2 FlashMX20041．3．3 DirectorMX2004与FlashMX2004比较习题第2章 Director基本操作2．1 Director界面简介2．1．1标题栏2．1．2菜单栏2．1．3图标工具栏2．1．4舞台工具栏2．1．5舞台2．1．6演员表2．1．7剧本窗口2．1．8绘图窗口2．1．9矢量图窗口2．1．10文本编辑窗口2．1．11属性监视器2．1．12库面板2．1．13控制面板2．2 Director基础知识2．2．1矢量图与位图2．2．2影片的文件格式2．2．3矢量多媒体2．2．4 3D多媒体2．3演员与演员表2．3．1演员窗口介绍2．3．2导入演员2．3．3演员数据管理2．3．4新增演员数据库2．3．5创建并链接外部演员的数据库2．3．6演员查找2．3．7设置演员的属性2．3．8设置并使用外部媒体编辑器2．3．9排序演员2．4舞台、剧本与精灵2．4．1舞台窗口2．4．2剧本2．4．3精灵习题第3章 基本动画制作3．1帧连帧动画3．2录制动画3．3关键帧动画技术3．4胶片环动画3．4．1胶片环动画实例：街头少年动画3．4．2设置胶片环演员动画的属性3．5反转动画3．6 3D动画习题第4章 行为与交互4．1行为库简介4．2 Flash组件功能实例制作4．2．1使用Button组件4．2．2使用CheckBox组件4．2．3使用ScrollPane组件4．3行为程序库4．3．1 Component组件库4．3．2 3D类程序库4．3．3辅助类行为程序库4．3．4动态类行为程序库4．3．5多媒体类行为程序库4．3．6导航类行为程序库习题第5章 发布电影5．1发布电影的格式5．2在趴reetorMX2004发布电影5．3关于发布电影的选项设定5．3．1 Formats发布格式设定5．3．2 Projector放映机电影相关设定5．3．3 Files放映机电影附加文件设定5．3．4 Shockwave网络多媒体设定5．3．5 HTML输出网页格式设定5．3．6 Image选项卡设定5．4保护电影5．5建立Shockkwave5．6预览电影习题第6章 音效与数字视频6．1音效6．1．1音乐的录制与编辑6．1．2声音文件格式6．1．3播放声音演员6．1．4播放MIDI音乐6．2数字视频6．2．1播放QuickTime影片6．2．2播放RealMedia影片6．2．3播放DVD影片习题第7章 商品多媒体制作实例7．1商品多媒体展示策划7．2商品多媒体实例制作7．2．1素材的制作与准备7．2．2实例制作习题第8章 高品质的交互多媒体光盘8．1策划、设计和素材准备8．1．1策划和设计多媒体方案8．1．2界面设计和交互设计8．1．3素材准备8．1．4光盘文件结构的设计8．2制作引导页8．3安排主体文件结构和素材8．4主界面的制作8．5制作History页8．6制作Trailer页8．7制作Gallery页8．8制作和刻录多媒体光盘习题第9章 Adobe整合运用9．1在Director中使用Flash组件9．2和FlashMX2004的整合应用9．3 Flastl视频在Director中的应用习题第10章 Xtra外挂程序10．1 Xtra的定义10．2 Xtra的分类10．3 Xtra的安装10．4 Xtra使用实例习题参考文献

## 章节摘录

1．1．1计算机多媒体的概念　　随着计算机技术的发展，计算机多媒体技术也得到了长足的发展和广泛应用，我们在各种光盘上、网络上和触摸屏上都能够感受多媒体这种艺术表现形式。
在这些多媒体载体上，可以得到逼真的图形、悦耳的音乐声效、动画和数字视频所呈现出的丰富多彩的效果。
通过光盘、互联网、移动终端以及交互式电视等多种载体，多媒体已进入人们生活的方方面面，并影响着人们的日常生活和商业行为。
　　诞生于20世纪90年代的多媒体是计算机技术发展的产物，它是一种将文字与精致的图片、生动的动画、优美的配音／配乐、影视视频、计算机编程等技术融于一体的传播媒体。
它既具有平面广告的特点，又能达到影视广告的效果，还能同软件一样让观众参与其中，是兼三者之长最理想的整合媒体。
　　多媒体技术就是利用计算机技术将各种媒体（文本、图形、声音、动画和视频等）以数字化的方式集成在一起，从而使计算机具有了表现、处理以及存储多种媒体信息的综合能力。
多媒体的特征就是信息表现形式的多样化，常见的有文本、图形、图像、声音和视频等多种形式。
从这个角度来看，无论是计算机还是电视都属于多媒体的播放工具范畴。

第一图书网, tushu007.com


## 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