

<<最新多媒体制作三合一>>

图书基本信息

书名：<<最新多媒体制作三合一>>

13位ISBN编号：9787030125569

10位ISBN编号：7030125568

出版时间：2004-4-1

出版时间：科学出版社

作者：张增强,裴世伦,崔大鹏

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>

## <<最新多媒体制作三合一>>

### 内容概要

本书较全面、系统地介绍了目前最受欢迎的3个多媒体制作软件：Director MX、Authorware 6.5和Premiere 6.5，内容丰富、结构合理，并配以大量典型制作实例，有利于读者快速掌握软件的基本功能和使用技巧。

本书由3篇共25章内容构成，第一篇：动画制作高手——Director MX，内容包括：Director MX简介，Director MX的基本要素，图形制作和多媒体组件Lingo语言基础，插件和行为，发布电影，基本动画技术，Director MX综合实例；第二篇：多媒体编辑大师——Authorware 6.5，内容包括：Authorware 6.5简介，图形图像处理，文字处理，框架结构与分支结构处理，交互响应处理，变量与函数，库与模組，使用知识对象，Authorware 6.5综合实例；第三篇：视频编辑利器——Premiere 6.5简介，内容包括：过滤效果应用，视频和音频滤镜，透明叠加特技，动画效果应用，字幕制作，节目输出，Premiere 6.5综合实例。

本书内容全面、叙述简明扼要、语言通俗易懂，是学习多媒体制作人员的最佳选用书。

本书可作为广大多媒体作品设计、制作人员，特别是广大工作在第一线的教师，可通过本书掌握更多多媒体教学课件的制作开发工作，以适应现代化教学的需要，也可作为各初、高等院校师生多媒体教学的指导、自学丛书和社会相关领域培训班的首选教材。

书籍目录

第一篇 动画制作高手—Dicector MX

第1章 Dicector MX简介

- 1.1 Dicector MX的特点和发展历史
- 1.2 Dicector MX的工作方式
- 1.3 Dicector MX的菜单以及工具栏
- 1.4 本章小结
- 1.5 思考题

第2章 Dicector MX的基本要素

- 2.1 演员和演员表
- 2.2 舞台的设置
- 2.3 剧本窗口
- 2.4 精灵的锁定和解锁
- 2.6 思考题

第3章 图形制作和多媒体组件

- 3.1 美工窗口和图形制作
- 3.2 工具箱
- 3.3 矢量图形窗口和矢量图形制作
- 3.4 文本窗口和文本制作
- 3.5 文本检查器
- 3.6 域窗口和域的制作
- 3.7 字体演员的使用
- 3.8 声音的使用
- 3.9 数字视频的使用
- 3.10 本章小结
- 3.11 思考题

第4章 Lingo语言基础

- 4.1 Lingo简介
- 4.2 设置脚本编写窗口
- 4.3 Lingo中的基本术语
- 4.4 变量和列表的使用
- 4.5 导航命令Go和Play
- 4.6 条件控制语句
- 4.7 事件.命令和函数
- 4.8 Lingo脚本的调试
- 4.9 本章小结
- 4.10 思考题

第5章 插件和行为

- 5.1 关于Xtra
- 5.2 Xtra的安装和管理
- 5.3 Xtra的使用

## <<最新多媒体制作三合一>>

5.4 库调色板和行为检查器

5.5 设置行为

5.6 本章小结

5.7 思考题

第6章 发布电影

6.1 电影发布格式

6.2 使用放映机

6.3 使用Shockwave电影

6.4 本章小结

6.5 思考题

第7章 基本动画技术

7.1 预备知识

7.2 帧连帧动画技术

7.3 改进的帧连帧动画技术

7.4 录制动画技术

7.5 关键帧动画技术

7.6 胶片环动画技术

7.7 本章小结

7.8 思考题

第8章 Director MX综合实例

8.1 创建演员

8.2 编排剧本和舞台

8.3 编写脚本

8.4 播放动画

8.5 本章小结

第二篇 多媒体编辑大师—Authorwave 6.5

第9章 Authorwave 6.5简介

9.1 Authorwave 6.5的启动

9.2 初识Authorwave 6.5的窗口

9.3 第一个感性的Authorwave实例

9.4 文件的关闭.保存和打开

9.5 Authorwave 6.5的新功能

9.6 本章小结

9.7 思考题

第10章 图形图像处理

10.1 绘图工具的使用

10.2 显示图标的属性设置

10.3 相关的多媒体效果

10.4 动画制作

10.5 本章小结

10.6 思考题

## <<最新多媒体制作三合一>>

### 第11章 文字处理

- 11.1 输入文字并设置显示样式
- 11.2 自定义文字样式
- 11.3 使用外部文件
- 11.4 本章小结
- 11.5 思考题

### 第12章 框架结构与分支结构处理

- 12.1 创建分支路径
- 12.2 框架图标简介
- 12.3 导航图标的属性设置
- 12.4 本章小结
- 12.5 思考题

### 第13章 交互响应处理

- 13.1 认识交互图标
- 13.2 交互图标的属性设置
- 13.3 按钮响应
- 13.4 按键响应
- 13.5 热区响应
- 13.6 热对象响应
- 13.7 目标区域响应
- 13.8 条件响应
- 13.9 限时响应
- 13.10 本章小结
- 13.11 思考题

### 第14章 变量与函数

- 14.1 变量
- 14.2 函数
- 14.3 导入外部函数
- 14.4 本章小结
- 14.5 思考题

### 第15章 库和模组

- 15.1 库简介
- 15.2 库的使用
- 15.3 模组简介
- 15.4 模组的使用
- 15.5 本章小结
- 15.6 思考题

### 第16章 使用知识对象

- 16.1 认识知识对象
- 16.2 使用Application知识对象
- 16.3 使用Login知识对象创建登陆程序

## <<最新多媒体制作三合一>>

- 16.4 使用Message Box知识对象创建标准对话框
- 16.5 使用Find CD Drive知识对象获得CD所在的盘符
- 16.6 使用Browse Folder Dialog知识对象选择文件路径
- 16.7 本章小结
- 16.8 思考题

### 第17章 Authorwave 6.5综合实例

- 17.1 制作拼图游戏
- 17.2 猜测动物的位置
- 17.3 本章小结
- 17.4 思考题

### 第三篇 视频编辑利器—Premiere 6.5

#### 第18章 Premiere 6.5简介

- 18.2 关于Adobe Premiere 6.5
- 18.2 计算机影视制作的基础知识
- 18.3 Adobe Premiere 6.5新特性介绍
- 18.4 本章小结
- 18.5 思考题

#### 第19章 过渡效果应用

- 19.1 过渡效果的使用
- 19.2 过渡效果
- 19.3 本章小结
- 19.4 思考题

#### 第20章 视频和音频滤镜

- 20.1 Adobe Premiere 6.5中的滤镜
- 20.2 视频滤镜技术
- 20.3 音频滤镜技术
- 20.4 本章小结
- 20.5 思考题

#### 第21章 透明叠加特技

- 21.1 认识叠加设置窗口
- 21.2 各种透视叠加方式
- 21.3 本章小结
- 21.4 思考题

#### 第22章 动画效果应用

- 22.1 运动设置窗口简介
- 22.2 调节运动上的点
- 22.3 本章小结
- 22.4 思考题

#### 第23章 字幕制作

<<最新多媒体制作三合一>>

- 23.1 字幕设计器
- 23.2 滚动字幕制作
- 23.3 设计图形对象
- 23.4 字幕的叠架
- 23.5 字幕制作的实例与技巧
- 23.6 本章小结
- 23.7 思考题

第24章 节目输出

- 24.1 常见压缩编码器
- 24.2 输出影片的类型
- 24.3 批处理输出节目影片
- 24.4 本章小结
- 24.5 思考题

第25章 Premiere 6.5综合实例

- 25.1 实例说明
- 25.2 制作步骤
- 25.3 本章小结
- 25.4 思考题

## 媒体关注与评论

有关多媒体和本书 随着科学技术的进步和多媒体计算机的逐渐普及,多媒体已经不断地融合到人们的生活中。

多媒体技术利用计算机技术将各种媒体(文本、图形制品、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、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、视频等多种形式。因此,从这个角度来看,无论是计算机和电视,都是多媒体的工具。

借助于多媒体的广泛使用,人们对信息的掌握会更加生动、准确、及时。

制作多媒体的目的是为了使用户从多种感官获取多种媒体信息,从而有更切身的感觉。

多媒体技术的发展推动了一大批多媒体制作软件的诞生,Director、Authorware和Premiere就是这些软件中的佼佼者。

这三个软件各具千秋,能够极大的满足人们对多媒体技术应用的需要。

为了让计算机爱好者更全面地掌握多媒体制作技术,我们特意策划了这本教程,本书主要由三部分内容组成,分别介绍了以上三个软件的基本功能和使用技巧,而且我们特意选用了目前市场上版本最新、功能最齐全的Director MX、Authorware 6.5和Premiere 6.5最为本书讲解对象。

另外,书中还配以各类典型的制作实例,相信通过本教程的学习,读者能够很快掌握多媒体软件的应用,并亲手制作出精美的多媒体作品。

有关Director MX Director MX是目前最好的PC机电影动画制作软件之一,许多制作电影动画的程序员都喜欢用这个软件开发电影动画产品。

Director自1985年推出以来,经过Macromedia公司的不断努力,功能逐渐增强,其中最大的改进是实现了Macintosh和Windows两者之间跨平台功能的实现,这使Director在众多的多媒体开发软件中备受青睐。

特别是在Director的新版本(主要是Director 7.0以后的版本)中,对多媒体的基本元素图形、图像、声音和视频等的处理更加完善。

本书中有关Director MX的内容主要介绍了Director MX基本功能的使用,同时,在介绍Director MX基本功能的过程中,还给出了大量的操作实例。

另外,在有关Director MX基本内容的最后部分中,本书还给出了一个大型的Director电影动画实例,供用户进一步学习并挖掘Director MX的强大功能。

有关Authorware 6.5 Macromedia公司出品的Authorware一直是深受广大多媒体制作者喜爱的多媒体制作利器,并与同一公司出品的Director享有“多媒体制作双雄”的盛誉。

作为一套功能强大的多媒体编辑系统,它最大的特色是采用了一种基于图标,流程线式的制作方法,并提供了丰富的变量、函数及程序控制功能,制作过程符合人类思维习惯,使不具备编程经验的用户能够快速上手。

Authorware强大的、基于图标的开发环境及大量的Xtras和Plugin使得每一个普通的计算机用户都能轻易的按照自己的意愿设计出美观实用的多媒体作品。

它不像其它大型的开发软件需要过多的编程和开发的基础,一个普通的计算机使用者可以很快就熟练地掌握其使用方法。

而另一方面,Authorware并没有忽略多媒体开发系统的灵活性,对于有经验的高级Authorware开发人员来说,可以使用Authorware的函数库甚至是自定义的函数,实现更多更丰富的功能。

由于Authorware具有这种强大的多媒体创作功能,因而它被广泛的使用于多媒体CAI教学软件的开发和新产品介绍的各个方面。

本书中有关Authorware的内容主要介绍了该软件基本功能的使用,本书以介绍结合实例的形式,细致地讲解了Authorware的各种使用方法和应用技巧。

对于那些对Authorware没有什么了解的用户,前几章的内容将帮助您尽快的熟悉Authorware的使用,并能开始自己设计简单的多媒体作品。

## <<最新多媒体制作三合一>>

对于那些对Authorware已经比较熟悉的用户，前几章的内容可以快速的浏览，但是这些实例将帮助您开阔设计思路，掌握大量设计制作过程中的技巧，是熟悉Authorware操作、积累Authorware创作经验的有益参考。

在本书后面的章节中，着重对Authorware中的一些高级功能使用方法进行了介绍，这对读者加深对Authorware的理解、掌握进一步开发高级多媒体应用创造了条件。

有关Premiere 6.5 Adobe Premiere 6.5是美国Adobe公司开发的DV视频编辑处理软件，由于其强大的处理功能受到广大用户的欢迎。

近几年来，Premiere 6.5不断地推出新版本，版本的不断更新给用户提供了更为广阔的编辑空间和编辑环境，每一个新版本都提供了很多新功能，这些新功能使编辑视频变得更方便。

越来越多的艺术家、摄影爱好者、广告设计人员都把它作为重要的助手，从而使Premiere在视频后期处理领域一直保持领先地位。

最新版本Adobe Premiere 6.5面貌一新，提供了很多新功能。

Premiere 6.5在诸如素材和附加素材的编辑功能和音频滤镜的功能上都作了较大地改进，增加了实时预览功能，提供了MPEG编码器(仅限Windows)和QuickTime文件格式输出(仅限Mac操作系统)。

不仅如此，Premiere 6.5进一步支持使用Adobe After Effects的新效果，增加了新的DV新设备控制面板，使用起来更加得心应手。

本书第三部分将向大家介绍如何使用Premiere 6.5进行影片的制作，并列举实例进行功能讲解。

本书第三部分介绍了Adobe Premiere 6.5的主要功能和各种工具的应用。

另外，我们在书中还介绍了一些有关视频图像和多媒体的知识。

因为视频制作需要制作者具有一定的基础常识和一定的制作经验。

最后，制作了一个比较大的例子，以便读者对前面的知识融会贯通。

相信通过这一部分的学习，读者可以熟练的应用Adobe Premiere 6.5对文件进行编辑处理。

本书编者 本书由裴世伦、张增强和崔大鹏共同执笔编写。

此外，蓝荣香、王吴亮、喻波、马天一、魏勇、郝荣福、李光龙、孙明、李大宇、武思宇、牟博超、李冰、付鹏程、高翔、朱丽云、崔凌、张巧玲、李辉、李欣、柏宇、郭强、金春范、程梅、黄霆、钟华、高海峰、王建胜、张浩、刘湘和邵蕴秋等同志在整理材料方面给予了编者很大的帮助，在此，编者对他们表示衷心的感谢。

限于作者水平，书中的错误和不足之处在所难免，竭诚欢迎广大读者对本书提出批评和建议。

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>