

<<多媒体技术与应用>>

图书基本信息

书名：<<多媒体技术与应用>>

13位ISBN编号：9787115182494

10位ISBN编号：7115182493

出版时间：2008-10

出版时间：人民邮电出版社

作者：严晨

页数：268

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>

## <<多媒体技术与应用>>

### 前言

21世纪的今天，人类正在经历着一场新的数字化革命，信息传播方式也正在发生深刻的变化，多媒体数字技术正在带领人们走入一个又一个神奇多变的多媒体世界。

随着多媒体技术的不断发展，计算机软件市场上涌现出了多种多媒体制作软件，例如Authorware、方正奥思、Director等，在这些功能类似的软件中，Director以其灵活易用、功能强大的特点脱颖而出，赢得了广大多媒体专业设计师的喜爱，被誉为“多媒体大导演”。

为适应多媒体技术的不断发展带来的对人才需求的变化，近几年来，我国很多高等院校及高等职业院校的计算机、多媒体及网络相关专业，都将Director的内容讲授作为一门重要的专业课程。

北京印刷学院自1996年起开设这门课程，形成了系统的教学理论，积累了丰富的教学经验。

目前该课程已经获得北京市市级精品课程称号，教学团队获得北京市市级优秀教学团队称号。

与该课程配套的讲义也在教育部组织的“十一五”规划申报中，被列入普通高等教育“十一五”国家级规划教材。

本书从多媒体作品编创实战出发，以功能模块详解的形式加以具体展开，并设计了60个多媒体作品编创过程中的实例，可以帮助读者快速掌握该软件。

在内容编写方面，我们注意突出重点、循序渐进，注重实用性、针对性。

使得本书具有结构清晰，层次分明，可操作性强的特点，便于教，易于学，特别适合各层次院校作为教材选用。

本书每章都附有一定数量的习题和实践性较强的实训，以帮助学生进一步巩固基础知识，提高实际动手操作的能力。

由于编写时间仓促，书中难免存在错误和不足之处，敬请广大读者批评指正。

## <<多媒体技术与应用>>

### 内容概要

本教材从多媒体作品编创实战出发，以功能模块详解的形式具体展开，系统地讲授多媒体编创技术。

内容主要分为3大部分：多媒体编创原理及核心窗口，即Stage（舞台）窗口、Cast（演员表）窗口、Score（剧本）窗口；多媒体作品中各演员编辑窗口的技术应用；多媒体编程语言的语法和使用。同时通过60个实例来帮助读者解决多媒体作品编创过程中所遇到的难点与问题，以便快速掌握多媒体编创工具Director。

本教材适合作为高等院校及高职高专院校多媒体技术、数字媒体技术、数字媒体艺术、网络技术等专业教材，也可供从事多媒体创作的人员及爱好者使用。

## <<多媒体技术与应用>>

### 作者简介

严晨，北京印刷学院设计艺术学院多媒体艺术工作室主任、副教授、硕士生导师。

所主讲多媒体课程获北京市级精品课程称号，所编创多媒体作品获莫必斯国际多媒体大奖赛最高奖、中国出版政府奖等奖项。

出版著作11部，并获中国设计业十大杰出青年、北京市优秀青年知识分子、北京市中青年骨干教师等荣誉称号。

## &lt;&lt;多媒体技术与应用&gt;&gt;

## 书籍目录

- 第1章 何谓多媒体 1.1 多媒体的概念 1.2 多媒体的特点 1.3 多媒体系统的组成 1.4 多媒体的应用领域 思考题 作业 第2章 Director软件概述 2.1 Director工作环境概述 2.1.1 Director界面简介 2.1.2 创作你的第一个多媒体作品 2.2 Director 11文件管理 2.2.1 Director 11文件主要类型 2.2.2 如何管理你的精彩之作 2.3 Director 11工具箱概述 2.3.1 Director工具箱功能分析 2.3.2 开启你的工具箱 思考题 作业 第3章 Cast演员表 3.1 Cast演员表的定义及类型 3.1.1 Cast演员表的定义 3.1.2 Cast演员表的类型 3.2 Cast演员表窗口功能解析 3.3 Cast演员表窗口的创建、删除与编辑 3.3.1 Cast演员表的创建与删除 3.3.2 Cast演员表的编辑 思考题 作业 第4章 Score剧本窗口 4.1 精灵的概念及编辑 4.1.1 精灵的概念 4.1.2 精灵的颜色显示设置 4.1.3 精灵信息方式的显示设置 4.1.4 精灵的参数编辑 4.2 帧的概念及编辑 4.2.1 帧的概念与类别 4.2.2 帧的创建与删除 4.2.3 帧的显示设置 4.2.4 播放头的概念 4.3 通道的概念及编辑 4.3.1 精灵通道应用技术 4.3.2 特殊通道应用技术 思考题 作业 第5章 文字演员的创建 5.1 创建文字演员 5.1.1 Director中文字演员的类型 5.1.2 Director中文字演员创建技术 5.2 编辑文本演员 5.2.1 文本编辑窗口的编辑功能 5.2.2 文本域编辑窗口的编辑功能 5.2.3 Paint窗口的编辑功能 5.3 嵌入字体 5.4 文本演员的属性设定 5.5 文本域演员的属性设定 5.5.1 Member文本域属性栏 5.5.2 Feild文本域演员属性栏 5.5.3 Cast文本域演员成员组 属性栏 思考题 作业 第6章 图形与图像演员的创建 6.1 图形与图像概述 6.2 Director图像演员的绘制 6.2.1 Paint Window图像绘制窗口功能详解 6.2.2 设置Paint Window图像绘制窗口属性参数 6.3 Director图形演员的绘制 6.3.1 矢量绘制基本原理 6.3.2 Vector Shape图形绘制窗口功能详解 思考题 作业 第7章 音频演员的设置及编辑技术 7.1 Director 11的音频类型 7.1.1 Director 11支持的音频文件的类型 7.1.2 Director 11音频演员的类型 7.2 Shockwave音频的压缩转换技术 7.3 Director 11音频播放控制技术 思考题 作业 第8章 视频演员的类别及应用 8.1 数字视频的概念与类别 8.2 数字视频主要类型及各自特性 8.2.1 QuickTime 8.2.2 Video for Windows 8.2.3 MPEG 8.3 视频演员在Director中的调用与控制 思考题 作业 第9章 Director 11的动画制作技术 9.1 动画技术的缘起 9.1.1 动画与信息传达 9.1.2 数字动画技术的兴起 9.2 Director动画制作技术 9.2.1 逐帧记录的动画制作技术 9.2.2 实时记录的动画制作技术 9.2.3 Space to time (从空间到时间)动画制作技术 9.2.4 Cast to Time (从演员表到时间)动画制作技术 9.2.5 夹映动画制作技术 9.2.6 动画的倒放技术 9.2.7 Film loop (电影胶片环)动画制作技术 思考题 作业 第10章 Director作品的出版发布技术 10.1 Director作品的打包发布技术 10.1.1 Director 11作品打包发布流程 10.1.2 Director打包文件的测试 10.1.3 创建Autorun自动运行多媒体电子出版物 10.2 网上发布多媒体作品技术 第11章 Lingo语言入门 11.1 Director交互原理 11.2 Lingo语言的语法规则 11.2.1 圆括号 11.2.2 空格符 11.2.3 注释 11.2.4 大小写 11.2.5 省略命令 11.3 创建Lingo脚本 11.3.1 Lingo脚本的概念 11.3.2 Lingo脚本类型及创建技术 11.4 Lingo脚本的优先级问题 思考题 作业 第12章 Lingo经典实用案例 12.1 再探Lingo 12.2 Lingo对图像(或图形)演员和精灵的控制技术 12.2.1 用Lingo语言来控制精灵的移动 12.2.2 用Lingo语言来控制精灵的旋转 12.2.3 用Lingo语言来控制精灵的变形 12.2.4 用Lingo语言来控制精灵的镜像翻转 12.3 Lingo对文本的控制技术 12.3.1 用Lingo语言来控制文字精灵的样式 12.3.2 用Lingo语言来控制文字精灵的排列格式 12.3.3 用Lingo语言来控制文字域精灵 12.4 Lingo对音频演员的控制技术 249 12.4.1 用Lingo来控制音频的播放与关闭 12.4.2 用Lingo来控制音频的播放音量 12.4.3 用Lingo来控制音频的随机播放 12.5 Lingo对数字视频演员的控制技术 12.5.1 对Video for Windows类型数字视频的高级控制 12.5.2 对QuickTime类型数字视频的高级控制 12.6 用Lingo创建个性光标 12.6.1 如何用Lingo调用内置光标技术 12.6.2 如何用Lingo创建自定义个性位图光标 思考题 作业 参考文献

## 章节摘录

## 第1章 何谓多媒体 何谓多媒体？

这个概念听起来似乎并不难理解，很多人对“多媒体”这个概念也都有着自己的解释。

多媒体也曾经被比喻成很多东西，如多媒体家庭影院、摇滚音乐会中闪烁的彩色聚光灯、让人乐此不疲的电子游戏以及复杂的新型交互式艺术。

正是这个词，由于被使用过度和技术的高速发展，已经开始产生副作用，人们在越来越多地接触它的同时，也开始感到一种困惑：多媒体究竟是什么？

这就像“数字化”这个词一样，在它的全盛时期也会让人困惑。

如果观察一下我们生活的社会，就不难发现在充斥着多媒体应用的许多实例。

其实，抛开多媒体的纸面上的文字定义，所谓多媒体其实质可以理解为一种组合。

就像水与火，单纯地看，一个静静流淌，一个默默燃烧，但是，一旦将这两种形式进行结合，并且将水加热到100℃，这时除去单纯的水与火之外，还会产生新形式的物质——水蒸气。

诸如非生命界的吸引与排斥，生物界的同化作用和异化作用，社会发展中的继承与更新等，都是不同范畴、不同形式、不同程度的创新与再次组合作用的显现形式。

只要具备条件，任何事物都将在不断的创新与组合中运动、变化、发展。

多媒体也是这样，当把多种表现力丰富的媒体有机地组合在一起的时候，我们所看到的将绝不仅仅是多种表现媒体的机械相加，接收到的将是更为准确、便捷的全方位立体信息。

也就是说，将会有有一个跨越性的质变。

就像电影艺术大师格利菲斯形容其蒙太奇的艺术表现手法时所描述的那样：“我故事中的各个部分是交替着出现的，在开始时，它们像分开的、流得很慢很平静的流水，以后渐渐接近，愈流愈快，最后则汇合成为一支情感奔腾的急流”。

多媒体也是这样，当其发展到一定阶段的时候，其最终将成为一种崭新的独到的综合艺术表现形式。

## <<多媒体技术与应用>>

### 编辑推荐

教材编写思路：本书从基础与应用、概念与实例、思考方法与实际技巧相结合的角度具体讲解多媒体技术，重点把握理论知识的难度与深度，增加易于学生理解的案例，从而强化教材内容的系统性、实用性和针对性。

适用教学对象：适合用为高等院校及高职高专院校多媒体技术、数字媒体技术、网络技术等专业教材，也可供多媒体创作人员及爱好者使用。

辅助教学资源：教学大纲、课程作业、相关素材等。

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>