

<<Director 11.5从入门到精通>>

图书基本信息

书名：<<Director 11.5从入门到精通>>

13位ISBN编号：9787121127717

10位ISBN编号：7121127717

出版时间：2011-2

出版时间：电子工业

作者：张云杰//杨俊

页数：311

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

多媒体技术是当今计算机技术中应用最为广泛的技术之一。

随着计算机技术的不断进步，涌现出各种各样的多媒体开发工具，如Authorware、Flash、Director等，在这些功能相似的软件中，Adobe公司的Director软件以其灵活易用、功能强大的特点脱颖而出，赢得了广大多媒体设计者的喜爱，被誉为“多媒体大导演”。

2008年Adobe公司正式发布了新版本Adobe Director 11。

此版本拥有更富弹性、更易使用的创作环境，利用它，多媒体创作者可以创作出更强大的交互式程序、三维虚拟游戏等多媒体作品。

Director 11在用户界面、文字引擎、支持平台和发布进程几个方面也有了很大的改进，并且新增了图形滤镜功能，支持Unicode编码和Ageia物理引擎。

2009年Director 11.5发行，此版本有进一步的改进。

为了指导读者尽快掌握Director 11.5的使用和设计方法，笔者集多年使用Director的设计经验，编写了本书，通过循序渐进的讲解，从Director的基本操作，多媒体设计方法，到应用范例，详细诠释应用Director 11.5进行多媒体设计的方法和技巧。

全书共两篇15章，其中第1篇为入门篇，从第1章到第8章系统讲解Director 11.5的入门和编辑方法，主要包括软件入门，基本操作，制作多媒体的方法；设计图形，制作文本，使用媒体文件，制作动画和制作转场效果等多种制作方法，第2篇为精通篇，从第9章到第15章讲解了利用Director制作多种复杂效果的方法；包括使用Lingo程序、Lingo控制多种元素，制作电影，应用行为和Xtras插件，以及最终发布多媒体的方法和技巧，除了在多个章节中介绍的多媒体小范例外，最后一章还介绍了一个综合的设计范例，通过将多种时尚设计元素和理念多方位融入实用的设计范例，使全书更加实用。

本书编写者长期从事多媒体的专业设计，对Director有很深入的了解，并积累了大量的实际工作经验。

书中的每个范例都是作者独立设计的真实作品，每一章都提供了独立、完整的设计制作过程，每个操作步骤都有简洁的文字说明和精美的图例展示。

此外，本书的范例安排本着“由浅入深，循序渐进”的原则，使读者能够学以致用，举一反三，从而快速掌握Director 11.5。

本书的特点是内容广泛、通俗易懂、语言规范、实用性强，使读者能够快速、准确、深入地掌握Director 11.5的多媒体设计方法与技巧，特别适合初、中级用户使用，可以作为绘图设计的指导用书。

本书由云杰漫步多媒体科技公司策划，由张云杰、杨俊等编著，同时参加编写工作的还有穆艳、尚蕾、张云静、马永健、姜兆瑞、周益斌、杨婷等。

书中的设计范例均由云杰漫步多媒体科技公司设计制作。

同时感谢美迪亚电子信息有限公司的编辑们的大力协助。

由于编写人员的水平有限，书中难免有不足之处，望广大读者不吝赐教，对书中的不足之处给予指正。

<<Director 11.5从入门到精>>

内容概要

Director软件是一种典型的多媒体开发工具，被誉为“多媒体大导演”。

本书主要针对目前非常热门的Director多媒体制作技术，讲解最新版本Director 11.5的使用方法。

全书共两篇15章，其中第1篇为入门篇，从第1章到第8章系统讲解Director 11.5的入门和编辑方法；第2篇为精通篇，从第9章到第15章讲解了利用Director制作多种复杂效果的方法，并且通过将多种时尚设计元素和理念多方位融入实用的设计范例，使全书更加实用。

本书内容广泛、通俗易懂、语言规范、实用性强，使读者能够快速、准确地掌握Director 11.5的多媒体设计方法与技巧，特别适合初、中级用户使用，是广大读者快速掌握Director 11.5的实用指导书，也可作为大专院校多媒体设计课程的指导教材。

<<Director 11.5从入门到精>>

书籍目录

| | | | |
|---------|------------------------------|--------------------------|-------------------------|
| 第1篇 入门篇 | 第1章 Director 11.5入门 | 1.1 多媒体技术概述 | 1.1.1 多媒体技术的特点 |
| | 1.1.2 多媒体技术的发展 | 1.2 Director概述和应用 | 1.2.1 Director的历史与发展 |
| | 1.2.2 基本功能介绍 | 1.2.3 Director 11.5的新增功能 | 1.2.4 Director的应用领域 |
| | 1.3 Director制作多媒体的流程 | 1.3.1 掌握需求 | 1.3.2 提交多媒体设计方案 |
| | 1.3.3 收集、制作素材 | 1.3.4 多媒体界面设计 | 1.3.5 多媒体程序编制 |
| | 1.3.6 后期制作 | 1.4 术语介绍 | 1.4.1 基本概念介绍 |
| | 1.4.2 常用的术语 | 第2章 Director 11.5基本操作 | 2.1 Director 11.5窗口界面概述 |
| | 2.2 构造舞台——Stage(舞台)窗口和舞台工具栏 | 2.2.1 设置舞台属性 | 2.2.2 舞台基本操作 |
| | 2.3 构造演员——Cast(演员)窗口 | 2.3.1 演员表设置 | 2.3.2 演员窗口 |
| | 2.3.3 内部演员表 | 2.3.4 外部演员表 | 2.3.5 操作演员表 |
| | 2.3.6 演员类型介绍 | 2.3.7 控制视频演员 | 2.4 使用演员——Score(剧本)窗口 |
| | 2.4.1 帧与播放头 | 2.4.2 通道 | 2.4.3 特殊效果通道概述 |
| | 第3章 制作简单的多媒体 | 3.1 工具面板 | 3.1.1 操作工具 |
| | 3.1.2 演员工具 | 3.1.3 属性工具 | 3.2 属性检查器 |
| | 3.2.1 位图属性检查器 | 3.2.2 矢量图属性检查器 | 3.2.3 文本属性检查器 |
| | 3.2.4 域属性检查器 | 3.2.5 内存属性检查器 | 3.3 其他面板和窗口 |
| | 3.3.1 控制面板 | 3.3.2 调色板 | 3.3.3 代码工具组 |
| | 3.3.4 设计工具组 | 3.4 多媒体小范例——静态页面 | 3.4.1 制作页面 |
| | 3.4.2 制作按钮和整体效果 | 第4章 设计基本图形 | 4.1 Paint(图像绘制)窗口功能介绍 |
| | 4.1.1 演员控制区域 | 4.1.2 工具箱 | 4.1.3 Effect(效果)工具栏 |
| | 4.2 Vector Shape(图形绘制)窗口功能介绍 | | 第5章 制作和控制文本 |
| | 第6章 使用各种媒体文件 | 第7章 动作制作 | 第8章 转场效果 |
| | 第2篇 精通篇 | | |

章节摘录

版权页：插图：

<<Director 11.5从入门到精>>

编辑推荐

《Director 11.5从入门到精通》内容全面、语言规范、苑例丰富、实用性强。

<<Director 11.5从入门到精>>

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>