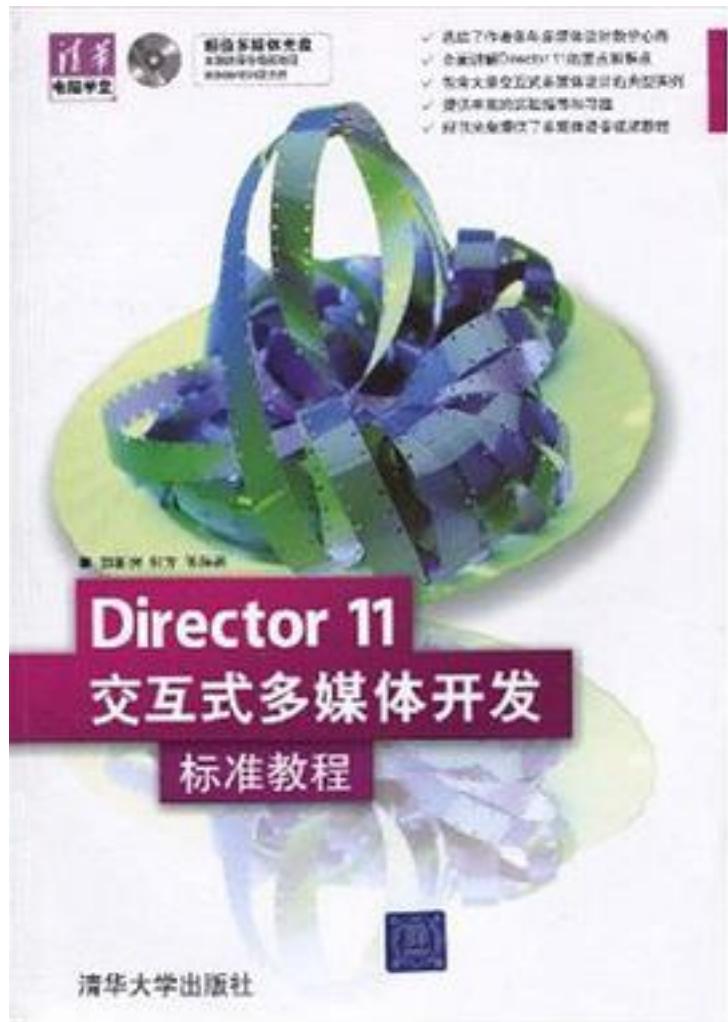


# Director 11交互式多媒体开发标准教程



[Director 11交互式多媒体开发标准教程 下载链接1](#)

著者:郭新房//何方

出版者:清华大学

出版时间:2009-11

装帧:

isbn:9787302205807

《Director 11交互式多媒体开发标准教程》介绍目前流行的多媒体开发软件Director

11。全书共分14章，主要内容包括多媒体技术概述，编排表与精灵，编辑图形，Lingo语言及其语法，文本控制，视频／音频播放器设计，制作电子相册——图像控制，应用行为，3D交互环境，Xtras插件，发布多媒体产品等。《Director 11交互式多媒体开发标准教程》在讲解软件功能的同时，安排了丰富的实验指导和上机练习，帮助读者巩固知识。《Director 11交互式多媒体开发标准教程》配套光盘附有多媒体语音视频教程和大量的工程文件，供读者学习和参考。

《Director 11交互式多媒体开发标准教程》内容丰富，结构安排合理，适合作为大中专院校相关专业Director多媒体开发教材，也可作为Director多媒体应用和开发人员的参考资料。

作者介绍：

目录: 第1章 开始多媒体创作——认识Director 1.1 多媒体概述 1.1.1 多媒体的组成 1.1.2 多媒体技术特点 1.1.3 多媒体应用领域 1.2 Director 11环境简介 1.2.1 功能简介 1.2.2 操作环境 1.2.3 Director应用领域 1.3 专业术语 1.3.1 基本概念介绍 1.3.2 常用的术语 1.3.3 素材的来源 1.4 思考与练习第2章 舞台设计——舞台与角色 2.1 多媒体界面设计的艺术原则（一） 2.1.1 界面设计——对比原则 2.1.2 界面设计——协调原则 2.2 构造舞台 2.2.1 舞台属性 2.2.2 构建舞台 2.3 构造角色 2.3.1 设置角色表 2.3.2 Cast界面 2.3.3 创建角色表 2.3.4 操作角色表 2.4 使用角色 2.4.1 控制视频角色 2.4.2 应用影片角色 2.5 幼儿识字系统——舞台设计流程 2.6 触摸屏系统——舞台设计创意 2.7 思考与练习第3章 舞台设计——编排表与精灵第4章 元素设计——编辑图形第5章 动画设计——基础动画第6章 交互媒体设计——Lingo语言第7章 交互媒体设计——Lingo语法第8章 滚屏文本设计——文本控制第9章 视频，音频播放器设计第10章 制作电子相册——图像控制第11章 提高工作效率——应用行为第12章 3D交互环境第13章 提高产品质量——Xtras插件第14章 结束作品制作——发布为多媒体  
· · · · · (收起)

[Director 11交互式多媒体开发标准教程 下载链接1](#)

标签

评论

[Director 11交互式多媒体开发标准教程 下载链接1](#)

## 书评

---

[Director 11交互式多媒体开发标准教程 下载链接1](#)