第一图书网, tushu007.com

<<Flash 5动感网页创意与设计>>

图书基本信息

书名：<<Flash 5动感网页创意与设计>>

13位ISBN编号：9787115092991

10位ISBN编号：7115092990

出版时间：2001-12-01

出版时间：人民邮电出版社

作者：(美)Hillman Gurtis

页数：232

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

第一图书网, tushu007.com

<<Flash 5动感网页创意与设计>>

内容概要

本书以网页设计为中心，通过实例介绍Flash 5的应用。
每章从介绍基本的设计思想开始，详细说明概念、设计的构想通以及实现的详细过程。

第一图书网, tushu007.com

<<Flash 5动感网页创意与设计>>

书籍目录

第1章　动画图形的艺术
1.1　欢迎来到hillmancurtis
1.2　本书的内容安排
1.3　Web设计的特点
1.3.1　动作即信息
1.3.2　向全球可视语言发展
1.4　全球可视语言
1.4.1　处理全球可视语言
1.4.2　向全球可视语言发展
1.4.3　关注技术环境
1.4.4　解决多任务问题
1.4.5　确定情感中心
1.4.6　结论
第2章　剖析：流动的单词效果
2.1　设计思想
2.2　操作步骤
2.2.1　第1步：准备舞台
2.2.2　第2步：设置图层
2.2.3　第3步：建立背景符号
2.2.4　第4步：定位标志线
2.2.5　第5步：编写文字
2.2.6　第6步：让文字动起来之一
2.2.7　第7步：添加帧和过渡
2.2.8　第8步：淡变压器缩放字母
2.2.9　第9步：让文字动起来之二
2.2.10　第10步：创建圆
2.2.11　第11步：组合圆与字母
2.2.12　第12步：综合在一起
2.2.13　第13步：创建拆分淡变过渡
2.2.14　第14步：添加动画粒度纹理
第3章　剖析：短小的广告
3.1　设计思想
3.2　操作步骤
3.2.1　第1步：处理背景
3.2.2　第2步：创建蒙版
3.2.3　第3步：在FreeHand 8中设计网格元素
3.2.4　第4步：将网格导入至Flash
3.2.5　第5步：调整网格
3.2.6　第6步：用梯度设计
3.2.7　第7步：利用梯度扩充扬声器
3.2.8　第8步：让扬声器动起来
3.2.9　第9步：添加文字,运用强列的节奏
3.2.10　第10步：使用客户的艺术品
3.2.11　第11步：添加声音
3.2.12　第12步：优化Web的声音

第一图书网, tushu007.com

3.2.13　第13步：流的预加载
3.2.14　第14步：使用Bandwidth Profiler
3.2.15　第15步：使用Size Report
3.3　结论
第4章　剖析：导航网页
4.1　设计思想
4.2　操作步骤
4.2.1　第1步：文件设置
4.2.2　第2步：准备视频
4.2.3　第3步：将连续位图导入Flash——创建movieclip1
4.2.4　第4步：对齐导入的位图
4.2.5　第5步：将连续位图导入Flash——创建movieclip1
4.2.6　第6步：为转出动作编写脚本
4.2.7　第7步：添加按钮区域
4.2.8　第8步：命名动画剪辑实例
4.2.9　第9步：为按钮写代码
4.2.10　第10步：设置转出动作
4.2.11　第11步：为动画添加Flash文本
4.3　结论
第5章　剖析：3D线框
5.1　设计思想
5.1.1　过程综述
5.1.2　故事板3D
5.1.3　3D建模程序
5.2　操作步骤
5.2.1　第1步：建立对象：CPU
5.2.2　第2步：设置视图
5.2.3　第3步：旋转CPU
5.2.4　第4步：将CPU导入Flash
5.2.6　第6步：优化CPU
5.2.7　第7步：给对象赋予生命
5.2.8　第8步：向线框图中添加维
5.2.9　第9步：运动的冻结效果
5.2.10　第10步：透视图模式下的运动
5.3　结论
第6章　视频分解为矢量
6.1　设计思想
6.2　操作步骤
6.2.1　第1步：创作之前的规划
6.2.2　第2步：运动捕位图缩减
6.2.3　第3步：视频分解为矢量：位图转换为Flash中的矢量图形
6.2.4　第4步：激活矢量视频
6.2.5　第5步：创建反向动作
6.3　结论
第7章　MP3技术与声音流处理
7.1　设计思想
7.1.1　Flash动画中的MP3画外音流

7.1.2　记录并处理声音
7.1.3　firewire视频捕获
7.2　操作步骤
7.2.1　第1步：捕获音频和视频
7.2.2　第2步：优化音频——标准化
7.2.3　第3步：优化音频
7.2.4　第4步：导出声音段
7.2.5　第5步：在Flash中进行MP3音频编码
7.2.6　第6步：应用全局导出设置
7.2.7　第7步：集成视频和音频
7.2.8　第8步：处理文字
7.2.9　第9步：淡出和浮出
7.2.10　第10步：智能预加载和流测试
7.2.11　第11步：智能预加载
7.3　结论
第8章　Flash多媒体编程实例
8.1　设计思想
8.2　操作步骤
8.2.1　第1步：富有深度的ManiFestival
8.2.2　第2步：命名实例
8.2.3　第3步：外部动画剪辑对象——隧道和地铁动画剪辑
8.2.4　第4步：Script对象
8.2.5　第5步：Script对象：Initialize脚本
8.2.6　第6步：创建Script动画剪辑实例
8.2.7　第7步：运行初始化例程
8.2.8　第8步：ManiFiestival动画行为
8.2.9　第9步：组合脚本
8.2.10　第10步：翻转脚本
8.2.11　第11步：翻转脚本：控制Line对象
8.2.12　第12步：RolloverScript：控制Dancer动画剪辑
8.2.13　第13步：在Expression Editor中建立条件语句
8.2.14　第14步：RolloverScript：控制Logo动画剪辑
8.2.15　第15步：建立RolloutScript
8.2.16　第16步：RolloutScript：控制Dancer对象
8.2.17　第17步：向导航按钮添加面向对象动作
8.3　结论
第9章　推销自己和赢得客户
9.1　设计思想
9.1.1　打印作品
9.1.2　屏幕演示的缺陷
9.1.3　影响客户，切实交付
9.1.4　FreeHand如何使美梦成真
9.1.5　开发综述
9.2　操作步骤
9.2.1　第1步：项目分解
9.2.2　第2步：勾画介绍性的动画
9.2.3　第3步：概念设计板

第一图书网, tushu007.com

9.2.4　第4步：从FreeHand转到Flash
9.2.5　第5步：设置FreeHand导出到Flash的颜色
9.2.6　第6步：组织导入对象
9.2.7　第7步：执行动画
9.2.8　第8步：导入下一个瞬间
9.3　结论
第10章　Flash资源
10.1　优秀的Flash站点
10.2　Flash技术站点
10.3　音频和软件
10.4　其他站点
10.5 推荐书籍

第一图书网, tushu007.com

<<Flash 5动感网页创意与设计>>

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