

<<动感网页范例设计>>

图书基本信息

书名：<<动感网页范例设计>>

13位ISBN编号：9787900118226

10位ISBN编号：7900118225

出版时间：2002-10

出版单位：北京希望电子出版社

作者：付红波

页数：401

字数：594000

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>

<<动感网页范例设计>>

内容概要

本书通过23个精彩实例详细介绍FlashMX的使用方法和技巧。

全书共分13章，内容包括：Flash MX的开发环境、制作电子贺卡制作经典游戏、制作精彩网页、经典工具的制作、制作MTV、作品的输出和发布、以及Flash MX中的Actions。
本书按照学与用标准的教材方式编写，在每章的前面有知识点的提要，在每章结束时提供了总结性的小结和上机练习，使读者能够进行循序渐进式的学习。

本书内容实用，结构清晰，语言流畅，实例丰富，过程详细深入浅出，对Flash MX的各项功能和动画制作技巧均有细致描述，突出了Flash现场制作的实用性和艺术性，同时还详尽地介绍了Action应用技巧，便于读者在编写程序时参考。

本书面向广大的初中级用户，可作为自学指导书，同时也可作为社会Flash MX初级培训班教材。

<<动感网页范例设计>>

书籍目录

第0章 Flash MX的开发环境

0.1 Flash MX简介

0.1.1 Flash MX的新增功能

0.1.2 学习资源

0.2 Flash MX的操作界面

0.2.1 菜单栏

0.2.2 工具栏

0.2.3 舞台

0.2.4 时间线窗口

0.2.5 库窗口(Library)

0.3 绘图工具栏

0.3.1 直线工具的使用

0.3.2 铅笔工具的使用

0.3.3 椭圆工具的使用

0.3.4 矩形工具的使用

0.3.5 贝赛尔和子选择工具的使用

0.3.6 笔刷工具的使用

0.3.7 墨水瓶工具的使用

0.3.8 油漆桶工具的使用

0.3.9 吸管工具的使用

0.3.10 橡皮擦工具的使用

0.3.11 箭头工具的使用

0.3.12 变形工具的使用

0.3.13 变形填充工具的使用

0.3.14 套索工具的使用

0.3.15 文字工具的使用

0.3.16 手形和放大镜工具的使用

0.4 动画基本知识

0.4.1 Shape变换

0.4.2 Motion变化

本章小结

上机练习

第1章 制作电子贺卡(上)

1.1 准备工作

1.1.1 确定思路

1.1.2 准备素材

1.1.3 图形部分

1.2 动态制作

1.2.1 制作红心

1.2.2 动画编辑

1.2.3 翻页动画

1.2.4 神奇鼠标

1.2.5 建立激光文字效果

本章小结

上机练习

<<动感网页范例设计>>

第2章 制作电子贺卡(下)

2.1 制作文字

2.1.1 制作片尾风吹文字

2.1.2 制作一个随笔书写文字效果

2.2 音频部分

2.2.1 如何导入声音

2.2.2 加入流式声音

2.2.3 加入事件声音

2.2.4 简单操作

2.3 深入Motion变换

2.3.1 无穷的Motion变化

2.3.2 设置对象属性

2.3.3 色彩与透明

2.4 Layer层

2.4.1 引导层

2.4.2 遮罩层

本章小结

上机练习

第3章 制作经典游戏(上)

3.1 查错游戏

3.1.1 准备素材

3.1.2 准备小物件

3.1.3 游戏场景

3.1.4 添加计时状态条图层

3.1.5 放置"help"图层元件

3.1.6 制作游戏的电子计时钟

3.2 检测碰撞

3.2.1 测试电影剪辑与点之间的碰撞

3.2.2 测试两个电影剪辑之间的碰撞

本章小结

上机练习

第4章 制作经典游戏(下)

4.1 简易可乐机

4.1.1 制作界面

4.1.2 局部动画

4.1.3 Actions控制

4.1.4 F1ash洋葱皮效果

4.1.5 用F1ash制作计数器

4.1.6 制作Matrix文字

4.2 Flash简单脚本功能

4.2.1 动作(Actions)

4.2.2 变量名

4.2.3 运算符

4.2.4 函数

4.2.5 属性

4.2.6 对象

本章小结

<<动感网页范例设计>>

上机练习

第5章 Flash网页(上)

5.1 准备工作

5.1.1 网站策划

5.1.2 材料准备

5.2 制作网页

5.2.1 制作按钮

5.2.2 制作过渡动画

5.2.3 搭配整个网页

5.2.4 添加音效

本章小结

上机练习

第6章 制作精彩网页(下)

6.1 1 Internet网页

6.1.1 确定位置

6.1.2 上传和测试

6.2 特效修饰

6.1 简单技巧

6.2.2 作品优化技巧

6.2.3 使用Loading技术

6.2.4 鼠标跟随特效

6.2.5 文字光辉效果

6.2.6 制作一个旋转的立体图片

6.2.7 添加光晕

本章小结

上机练习

第7章 经典工具的制作(上)

7.1 面盘型时钟基础对象的制作

7.1.1 新建一个动画

7.1.2 制作刻度

7.1.3 制作指针

7.1.4 制作闹铃

7.2 数字型时钟基础对象的制作

7.2.1 表盘的制作

7.2.2 Menu下拉菜单

7.3 alarm对话框的制作

7.3.1 小物件的制作

7.3.2 组装Alarm菜单

7.4 编辑脚本

7.4.1 组装主电影

7.4.2 编辑脚本语言

7.5 制作钟表广告

7.5.1 图形激光效果

7.5.2 设计者广告

7.5.3 学作三维模型

本章小结

上机练习

<<动感网页范例设计>>

第8章 经典工具的制作(下)

8.1 简单计算器

8.1.1 构思

8.1.2 基本单元的制作

8.1.3 界面的制作

8.1.4 脚本的编写

8.2 关于多个时间轴

8.2.1 关于时间轴的层次关系

8.2.2 在不同时间轴之间发送消息

本章小结

上机练习

第9章 制作MTV(上)

9.1 准备工作

9.1.1 工具

9.1.2 音乐和图片

9.1.3 音乐的预处理

9.1.4 图片的预处理

9.2 制作MTV

9.2.1 制作精确的loading

9.2.2 导入歌曲音乐

9.2.3 给时间轴分段

9.2.4 制作片头动画效果

9.2.5 制作各种文字动画

9.2.6 制作主题动画

9.2.7 制作第一段文字

9.2.8 第二段文字

本章小结

上机练习

第10章 制作MTV(下)

10.1 文字制作

10.1.1 简单文字变化

10.1.2 制作光辉文字

10.2 动画制作

10.2.1 制作雨滴

10.2.2 制作雪花

10.2.3 足迹动画

10.3 完美化动画

10.3.1 减小动画大小

10.3.2 使动画更流畅

10.3.3 其他技巧

10.4 音乐控制

10.4.1 音乐开关控制

10.4.2 可滑动的音量控制

10.4.3 平衡滑动控制

10.5 活用时间轴

10.5.1 方法与动作

10.5.2 多种方法或动作

<<动感网页范例设计>>

10.5.3 分配动作或方法

10.5.4 装载和卸载其他动画

10.5.5 改变电影剪辑位置和外观

10.5.6 拖曳电影剪辑

10.5.7 复制和删除电影剪辑

10.5.8 附加电影剪辑

本章小结

上机练习

第11章 作品的输出和发布

11.1 作品的输出

11.1.1 输出当前作品

11.1.2 输出格式选择

11.2 作品的发布

11.2.1 发布当前作品

11.2.2 发布作品格式和参数设置

11.3 影片下载性能测试

11.3.1 BandwidthProfiler

11.3.2 模拟下载的速度控制

本章小结

上机练习

第12章 Flash MX中的Actions

12.1 Actions

12.2 Operators

12.3 Functions

12.4 Constants

12.5 Properties

12.6 Objects

12.7 Deprecated

<<动感网页范例设计>>

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>