

图书基本信息

书名：<<Flash 5 初学网页动画设计实务 含盘>>

13位ISBN编号：9787113040949

10位ISBN编号：7113040942

出版时间：2001-03

出版时间：中国铁道出版社

作者：数位文化 编著

页数：304

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>

## 内容概要

本书包括：Flash与动画网页、绘图工具的使用说明、图形的编辑与制作、文字的输入与应用设置等内容。

## 书籍目录

## 第1章 Flash#5与动画网页

1-1 Flash的特色与优缺点

1-2 Flash#5的新增功能

1-3 Flash#5使用心得

## 第2章 绘图工具的使用说明

2-1 图形工具的使用方法

2-1 绘图画面区的设置

2-1-2 圆形工具的使用方法

2-1-3 矩形工具的使用方法

2-2 线条工具的使用方法

2-2-1 直线工具的使用方法

2-2 铅笔工具的使用方法

2-2-3 钢笔工具的使用方法

2-2-4 线段的修改与设置

2-3 填色工具的使用方法

2-3-1 油漆桶工具的使用方法

2-3-2 墨水瓶工具的使用方法

2-3-3 笔刷工具的使用

2-3-4 橡皮擦工具的使用方法

2-4 选取工具的使用方法

2-4-1 “ Arrow#Tool ” 工具的使用方法

2-4-2 “ Subselect#Tool ” 路径选取工具的使用方法

2-4-3 “ Lasso#Tool ” 套索工具的使用方法

2-4-4 “ Dropper#tool ” 滴管工具的使用方法

2-5 插图绘制实例设计

## 第3章 图形的编辑与制作

3-1 组合化对象

3-1-1 如何将对象组合化及取消组合

3-1-2 组合化对象的特性

3-1-3 Break#Apart打散组合

3-2 缩放、旋转、倾斜与镜射

3-2-1 缩放、旋转与倾斜 Scale、Rotate

3-2-2 编辑图形的中心点 Edit#Center

3-2-3 镜射处理 Flip

3-3 对象的排列与对齐 Arrange、Align

3-3-1 改变对象的层次

3-3-2 对象的排列与对齐

3-4 插入图文件的编辑与修改

3-4-1 图形的插入及输出

3-4-2 图样填色方式的修改

3-4-3 将插入图形转成矢量图形

## 第4章 文字的输入与应用设置

4-1 文字工具的使用方法

4-1-1 输入连续文字

4-1-2 输入固定宽度的文字

- 4-1-3 字型与字符大小的修改
- 4-1-4 文字样式与色彩的修改
- 4-2 文章的编辑与设置
  - 4-2-1 文字的上标与下标
  - 4-2-2 段落的靠齐与行距的修改
- 4-3 文字的变化与应用
  - 4-3-1 文字与图形间的转换
  - 4-3-2 文本框的绘制
- 第5章 动画原理、组成与使用
  - 5-1 Flash动画的组成
    - 5-1-1 Frame 帧
    - 5-1-2 图层
    - 5-1-3 场景
  - 5-2 动画的播放设置
    - 5-2-1 播放及测试动画
    - 5-2-2 动画播放的设置
    - 5-2-3 “Movie#Properties”窗口中的设置
- 第6章 运动画制作实例
  - 6.1 Flash内建的动画类型与设置
    - 6-1-1 形状渐变的设置与制作方法
    - 6-1-2 移动渐变的设置
  - 6-2 形变动画的设计实例
    - 6-2-1 “Shape#Hint (形变指示点)”技巧
    - 6-2-2 制作“文字变换”动画
  - 6-3 移动动画设计实例
    - 6-3-1 “飞斧”旋转渐变动画设计
    - 6-3-2 “破碎的文字”移动与形变动画组合
  - 6-4 文字动画设计实例
    - 6-4-1 打字效果 逐帧动画
    - 6-4-2 霓虹灯文字动画 颜色渐变
    - 6-4-3 投影式开场文字动画
  - 6-5 Motion#Guide引导图层的应用
    - 6-5-1 跑动的文字光晕 动画设计实例
    - 6-5-2 滚动的球 动画设计实例
  - 6-6 Mask屏蔽图层的应用
    - 6-6-1 打灯效果 动画设计实例
    - 6-6-2 透视美女效果 动画设计实例
- 第7章 Symbol角色的制作
  - 7-1 角色及替身 Symbol及Instance
    - 7-1-1 认识角色与替身
    - 7-1-2 “Library (数据库)”窗口的使用方法
    - 7-1-3 Flash#5内建的角色数据库
    - 7-1-4 三种角色类型及其用途
    - 7-1-5 建立角色的方法
    - 7-1-6 编辑角色的方法
  - 7-2 角色的制作与设置
    - 7-2-1 角色的使用 Instance (替身)

- 7-2-2 Movie#Clip角色
- 7-2-3 设计动画按钮
- 7-3 角色的应用与调整
  - 7-3-1 更改角色名称与类型
  - 7-3-2 调整替身的效果
- 第8章 Action指令集
  - 8-1 Action简介
    - 8-1-1 何谓“Action”
    - 8-1-2 Action窗口介绍
  - 8-2 Action指令使用说明
    - 8-2-1 Basic#Action指令
    - 8-2-2 Flash的内建函数
    - 8-2-3 Set#Variable (变量设置)
    - 8-2-4 FS#Command
  - 8-3 Action的应用实例
    - 8-3-1 “控制按钮”的制作
    - 8-3-2 链接按钮的制作
    - 8-3-3 播放设置界面的制作
- 第9章 音效的处理与设置
  - 9-1 为网页加入音效
    - 9-1-1 声音文件的插入
    - 9-1-2 Flash的内建音效
    - 9-1-3 声音的使用方法
  - 9-2 声音的播放设置
    - 9-2-1 Sound (声音) 界面的使用方法
    - 9-2-2 声音播放的设置
    - 9-2-3 Flash内建的声音特效
    - 9-2-4 背景音乐制作实例
  - 9-3 声音的编辑与修改
- 第10章 同页组件的制作
  - 10-1 标题动画的制作
    - 10-1-1 闪动的标题
    - 10-1-2 随机出现的文字
  - 10-2 特殊按钮组件的制作
    - 10-2-1 选项式按钮的制作
    - 10-2-2 复选式选项的制作
  - 10-3 布告板的制作
    - 10-3-1 自动播放的布告板
    - 10-3-2 可滚动窗口的布告板
  - 10-4 下载动画的制作
    - 10-4-1 下载时的过场动画
    - 10-4-2 进度式的下载动画
  - 10-5 一些特殊对象的制作方法
    - 10-5-1 可拖曳的雪人
    - 10-5-2 满天星星亮晶晶
    - 10-5-3 3D动画的制作
- 第11章 动画网页设计与制作

11-1 网页版面的编排设计

11-1-1 网页的组成要素

11-1-2 网页的结构设计

11-2 网页设计整合实例

11-2-1 下载动画与主画面的制作

11-2-2 子网页的制作

11-2-3 网页的发布

第12章 后制作与发布网页

12-1 Flash文件的输出设置

12-1-1 Flash文件的输出类型

12-1-2 动画文件的输出设置

12-1-3 图片的输出

12-1-4 项目文件的制作

12-2 网页的发布设置

12-2-1 Publish#Setting窗口的使用说明

12-2-2 发布网页的设置说明

12-3 网页的发布

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>