

图书基本信息

书名：<<新手学制作网页动画·贺卡·MTV>>

13位ISBN编号：9787115136800

10位ISBN编号：7115136807

出版时间：2005-8

出版时间：人民邮电出版社

作者：神龙工作室

页数：252

字数：395000

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

本书是指导初学者学习制作网页动画的入门书籍。

书中详细地介绍了初学者必须掌握的基本知识、操作方法和使用步骤，并对初学者在学习制作网页动画、贺卡、MTV的过程中经常会遇到的问题进行了专家级的指导，以避免初学者在起步的过程中走弯路。

全书共分13章，分别介绍了网页界面中的动画设计，Flash MX 2004中文版网页动画基础，绘制动画对象，编辑对象、位图，简单动画，图层与元件，动作脚本，交互式动画，组件的应用，动画的后期合成，综合实例，制作贺卡典型实例以及制作MTV典型实例等内容。

本书充分地考虑了初学者的实际需要。

对网页动画、贺卡、MTV制作“一点都不懂”的读者，通过学习本书能轻松地制作出优美的网页动画、贺卡、MTV。

同时本书还附带了1张多媒体教学光盘，包括书中的实例素材和多个精彩实例的操作步骤的多媒体演示。

本书适合学习网页动画、贺卡、MTV制作的初学者阅读，对有一定的网页动画、贺卡、MTV制作基础的读者也具有很高的参考实用价值，同时也可以作为网页动画、贺卡、MTV制作短训班的培训教材。

书籍目录

第1章 网页界面中的动画设计	11.1 什么是网页动画	21.2 网页动画的种类	21.3 网页动画的特点与作用	21.4 网页动画设计的几点原则	31.5 常见的网页动画设计软件
第2章 Flash MX 2004 中文版网页动画基础	52.1 初识Flash MX 2004中文版	62.1.1 Flash MX 2004中文版的特点与系统要求	62.1.2 Flash MX 2004中文版的安装与启动	72.1.3 Flash MX 2004中文版的工作界面	102.2 Flash的基础知识
	162.2.1 动画原理	162.2.2 矢量图与位图	172.2.3 场景与对象	172.2.4 动作脚本	182.3 Flash的基本操作
	182.3.1 文件的操作	182.3.2 场景的操作	232.3.3 时间轴的操作	252.3.4 库	272.3.5 预览和测试动画
	282.3.6 获得帮助	28	第3章 绘制动画对象	293.1 Flash中的工具箱	303.2 绘制图形文件
	303.2.1 线条工具	303.2.2 铅笔工具	323.2.3 钢笔工具	323.2.4 椭圆工具	343.2.5 矩形工具
	353.3 填充图形文件	363.3.1 刷子工具	363.3.2 填充变形工具	383.3.3 墨水瓶工具	383.3.4 颜料桶工具
	393.3.5 滴管工具	393.3.6 面板填充	403.4 文本工具	423.4.1 创建文本	423.4.2 编辑文本
	443.4.3 将文本转换为图形	453.5 辅助功能	453.5.1 标尺、网格和辅助线	463.5.2 查看对象	473.6 实例应用——绘制QQ形象
	473.7 实例应用——立体文字	49	第4章 编辑对象、位图	514.1 选择对象	524.1.1 选择工具
	524.1.2 部分选取工具	534.1.3 套索工具	544.2 编辑对象	564.2.1 复制、粘贴、删除对象	564.2.2 旋转与倾斜对象
	574.2.3 排列与对齐对象	584.2.4 组合、修改形状	604.3 编辑位图	624.3.1 支持导入的文件格式	624.3.2 导入文件的方式
	634.3.3 导入位图	644.3.4 设置位图属性	654.3.5 填充并分离对象	664.3.6 将位图转换为矢量图	674.4 实例应用——建造房屋
第5章 简单动画	715.1 制作动画中的帧	725.1.1 帧的类型	725.1.2 编辑帧	735.1.3 绘图纸外观	765.2 逐帧动画
	775.2.1 逐帧动画的原理	785.2.2 制作逐帧动画	785.2.3 将对象分散到层中	795.2.4 使用时间轴特效	805.3 补间动画
	835.3.1 补间动画的原理	835.3.2 制作动作补间动画	835.3.3 制作形状补间动画	865.3.4 形状提示	865.4 实例应用——字母切换
第6章 图层与元件	916.1 图层简介	926.1.1 图层的定义及种类	926.1.2 图层的模式	936.1.3 图层与图层文件夹	956.1.4 编辑图层
	966.2 图层的应用	996.2.1 引导层	996.2.2 遮罩层	1026.3 使用元件与实例	1046.3.1 元件的类型
	1056.3.2 创建元件	1056.4 编辑元件与实例	1096.4.1 编辑元件	1096.4.2 编辑实例	1106.5 实例应用——地球转动
	1136.6 实例应用——百叶窗	117	第7章 动作脚本	1217.1 【动作】面板	1227.2 动作脚本术语
	1257.3 基本语法	1287.4 数据类型	1317.5 变量与函数	1357.5.1 定义变量	1357.5.2 变量的作用范围
	1387.5.3 在脚本中使用变量	1387.5.4 使用输入文本和动态文本	1397.5.5 预定义函数	1397.5.6 自定义函数	1487.5.7 函数的使用
	1507.6 面向对象的动作脚本	1517.6.1 预定义类	1517.6.2 自定义类	1527.6.3 类的使用	1527.7 运算符
	1537.7.1 运算符中的常用概念	1547.7.2 运算符的类型	1557.8 常用的动作脚本	1577.8.1 on()	1587.8.2 stop命令
	1587.8.3 play命令	1597.8.4 goto命令	1607.8.5 stopAllSounds命令	1607.8.6 fscommand命令	1607.8.7 getURL命令
	1617.8.8 loadMovie命令	1627.8.9 LoadVariables命令	1627.8.10 duplicateMovieClip/removeMovieClip命令	1647.8.11 startDrag/stopDrag命令	1647.8.12 TellTarget命令
	1657.8.13 修改对象的属性	1657.9 实例应用——制作浪漫樱花	1667.10 实例应用——制作精确下载检测	168	第8章 交互式动画
	1718.1 控制结构	1728.1.1 条件判断结构	1728.1.2 循环控制结构	1738.2 控制影片片段	1748.2.1 时间轴的层次关系
	1748.2.2 添加与删除影片剪辑	1748.2.3 移动影片剪辑	1758.3 实例应用——制作拼图游戏	1768.4 创建交互动画	1788.4.1 动作与方法
	1788.4.2 为帧添加动作	1798.5 实例应用——制作解方程	179	第9章 组件的应用	1839.1 使用组件
	1849.1.1 认识组件	1849.1.2 添加组件	1859.2 组件的参数设置	1859.2.1 Accordion、Alert和Button组件	1869.2.2 CheckBox、ComboBox和DataGrid
	1879.2.3 DateChooser、DateField和Label	1899.2.4 List、Loader、Menu和MenuBar	1909.2.5 NumberStepper、ProgressBar和RadioButon	1919.2.6 ScrollPane、TextArea和TextInput	1939.2.7 Tree和Windows
	1959.3 制作表单	1969.4 自定义组件	1999.4.1 更换主题	1999.4.2 改变组件外观	2009.5 实例应用——用户登录入口
第10章 动画的后期合成	20310.1 音频文件的应用	20410.1.1 声音的格式和类型	20410.1.2 导入音频文件	20410.1.3 为	

影片和按钮添加声音 20510.1.4 编辑声音 20610.1.5 控制关键帧的音频 20710.1.6 输出音频
20710.2 实现歌词与声音同步播放 21010.3 视频文件的应用 21110.3.1 支持导入视频文件的类型
21210.3.2 导入视频文件 21210.4 优化并测试动画 21410.4.1 优化动画 21410.4.2 测试动画
21410.5 导出动画作品 21510.5.1 导出的文件格式 21510.5.2 动画的导出 21610.6 发布动画
作品 216第11章 综合实例 22111.1 DNA效果 22211.2 露珠滴落 225第12章 制作贺卡典型实例
22912.1 制作生日贺卡 23012.2 制作新年贺卡 236第13章 制作MTV典型实例 24113.1 你
到底爱谁 24213.2 相逢是首歌 247

媒体关注与评论

本书特色：
· 熟悉贺卡和MTV的制作；
· 学会各种FLASH动画的创建；
· 精通交互式动画和动画的后期处理；
· 掌握中文版FLASH MX 2004的基本操作。

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>