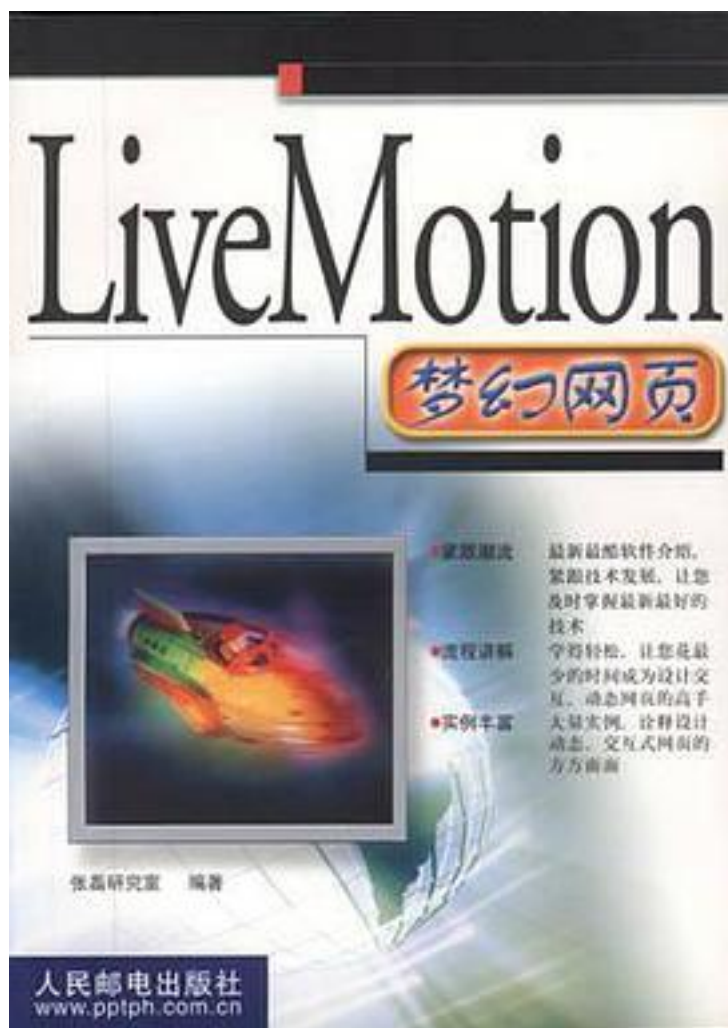


LiveMotion梦幻网页



[LiveMotion梦幻网页 下载链接1](#)

著者:张磊研究室 编著

出版者:人民邮电出版社

出版时间:2000-07

装帧:平装

isbn:9787115086600

本书从实用角度出发，由浅入深地对LiveMotion进行了全面的介绍。内容包括图形的绘

制、颜色和填充的运用、文字的添加、层的使用、三维和透明效果的应用、动态效果的制作、动画的制作、其他对象的引入以及网页的输出等，并给出了大量的制作实例。

全书内容翔实、结构紧凑合理，并配合以图解来介绍LiveMotion，特别初学者自学，也可供大专院校相关专业师生参考。对于从事网页制作的专业人员来说，本书在扩展思路方面亦有可鉴之处。

作者介绍:

目录: 第1章 初识LiveMotion

1.1 动态网页制作工具LiveMotion

1.2 LiveMotion的运行环境

1.3 认识LiveMotion的操作界面

1.3.1 标题栏

1.3.2 菜单栏

1.3.3 工具箱

1.3.4 调色板

1.3.5 文件编辑窗口

1.3.6 状态栏

第2章 从实例学起

2.1 建立新习作文件

2.1.1 运行LiveMotion

2.1.2 创建新习作

2.2 绘制图形

2.2.1 选取绘图工具

2.2.2 绘制图形

2.3 改变图形的位置和颜色

2.3.1 改变图形的位置

2.3.2 改变图形的颜色

2.4 添加样式

2.4.1 “Styles” 调色板及样式的显示方式

2.4.2 使用调色板中的样式

2.5 输入文字

2.6 制作动圆

2.7 在IE中浏览

2.8 保存

第3章 随心所欲绘图形

3.1 绘制规则图形

3.1.1 工具的用法

3.1.2 “Properties” (属性) 调色板

3.2 绘制不规则图形

3.2.1 理解矢量图形

3.2.2 绘制不规则图形

3.2.3 不规则图形的编辑

3.2.4 将基本图形转换成路径

3.2.5 结合图形

3.3 改变对象的形状

3.3.1 对象的缩放和拉伸

3.3.2 旋转和倾斜

3.3.3 变形工具的使用

3.3.4 精确指定对象的变形

3.3.5 水平和垂直翻转

- 3.3.6 运用技巧
- 3.4 对象的排列和对齐
 - 3.4.1 排列对象位置
 - 3.4.2 对齐和分布
 - 3.4.3 标尺、辅助线和网格
- 3.5 群组
- 第4章 颜色和填充
 - 4.1 “Color” 调色板
 - 4.1.1 调色板的用法
 - 4.1.2 选择调色板视图
 - 4.1.3 当前填充色和文件背景色
 - 4.2 “Color Scheme” 调色板
 - 4.2.1 “Color Scheme” 调色板的用法
 - 4.2.2 创建色调和谐的专业级网页
 - 4.3 在绘图中选取和应用颜色
 - 4.4 填充
 - 4.5 单色填充
 - 4.6 渐变填充
 - 4.7 纹理填充
 - 4.7.1 “Textures” 调色板
 - 4.7.2 用习作中的对象制作纹理
 - 4.8 图像填充
 - 4.9 扭曲
- 第5章 文字
 - 5.1 再谈文字工具
 - 5.2 设置文字的属性
 - 5.2.1 字体
 - 5.2.2 文字大小
 - 5.2.3 间距
 - 5.2.4 排列方式
 - 5.2.5 对齐方式
 - 5.2.6 轮廓
 - 5.2.7 逐一设定文字属性
 - 5.3 插入HTML代码
 - 5.4 定义并应用样式表
- 第6章 LiveMotion中的对象层
 - 6.1 对象层
 - 6.2 使用“Object Layers” 调色板
 - 6.3 层的设置
 - 6.4 用层来实现特殊效果
- 第7章 三维效果的应用
 - 7.1 三维效果
 - 7.2 “3D” 调色板
 - 7.3 立体化效果的分析
 - 7.4 实例——三维文字
- 第8章 不透明度和颜色调整
 - 8.1 “Opacity” 调色板
 - 8.2 让对象变得透明
 - 8.3 颜色调整
 - 8.4 实例制作
- 第9章 引入对象
 - 9.1 将矢量图形引入LiveMotion
 - 9.1.1 引入方法
 - 9.1.2 编辑引入的图形

9.2 位图图片

9.2.1 LiveMotion支持的位图格式

9.2.2 编辑位图

9.3 滤镜效果

9.3.1 添加滤镜效果的通用步骤

9.3.2 滤镜对话框的用法

9.3.3 LiveMotion中的滤镜

9.4 “Library” 调色板

9.4.1 将图形保存到“Library” 调色板

9.4.2 使用“Library” 调色板

9.5 Alpha通道的使用

9.6 引入声音

第10章 制作动画

10.1 动画制作原理

10.2 制作动画的步骤

10.2.1 设置动画的帧频

10.2.2 设定动画时间

10.2.3 关键帧的创建、修改和删除

10.3 时间独立动画

10.3.1 时间独立对象的创建和使用

10.3.2 独立对象群组的创建和使用

10.3.3 独立对象动画的清除

10.4 其他

10.5 创建行为事件

10.5.1 行为事件的创建、选择、修改及删除

10.5.2 建立导航行为

10.5.3 建立其他行为

第11章 “Rollovers” 对象和超链接

11.1 “Rollovers” 对象

11.1.1 “Rollovers” 调色板

11.1.2 状态及其添加和修改

11.1.3 “Rollovers” 对象的应用

11.2 添加超链接

11.2.1 超链接和URL

11.2.2 创建超链接

第12章 输出

12.1 输出简介

12.2 输出的一般步骤

12.3 输出选项

12.4 输出为Flash格式

12.4.1 颜色格式的选择

12.4.2 声音和动画设置

12.5 输出图像

12.5.1 位图的输出

12.5.2 将习作对象输出为不同格式

12.6 替换文本

12.7 打印文件

12.7.1 打印设置

12.7.2 打印图像

第13章 综合实例

13.1 心心相印

13.2 真面目

13.3 孔雀开屏

13.3 跳跳球

• • • • • (收起)

[LiveMotion梦幻网页_下载链接1](#)

标签

评论

[LiveMotion梦幻网页_下载链接1](#)

书评

[LiveMotion梦幻网页_下载链接1](#)