第一图书网, tushu007.com

<<Flash8中文版职业应用视频教程>>

图书基本信息

书名：<<Flash8中文版职业应用视频教程>>

13位ISBN编号：9787121039157

10位ISBN编号：712103915X

出版时间：2007-4

出版时间：电子工业

作者：杜方锦

页数：304

字数：537

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

本书是一本关于如何使用Flash 进行网页动画设计的优秀教材。
书中以软件功能为线索，运用实际案例，循序渐进地对Flash的使用方法和技巧进行讲解。
全书共分14章，内容包括：Flash基础知识、时间轴和场景、绘图工具及技法、对象操作和位图应用、基础动画的制作技巧、元件和动画发布等。
配套光盘包含了书中使用的素材和源文件，以及丰富的交互式习题、教案。
长达几小时的全真多媒体操作演示、全程标准语音讲解，使读者全程交互、边学边练，在短时间内就能掌握Flash网页动画制作技术。
本书适合Flash初学者学习，也非常适合作为相关培训学校的培训教材。

书籍目录

第1章 Flash 8基础知识　1.1 初识Flash　1.1.1 Flash概念　1.1.2 Flash发展历史　1.1.3 Flash主要特点　1.1.
Flash 8新增的功能　1.2 Flash 8操作环境　1.2.1 Flash 8开始页对话框　1.2.2 Flash 8操作界面　1.2.3 工具箱
1.2.4 主工具栏　1.2.5 面板　1.3 Flash文档基本操作　1.3.1 创建新文档　1.3.2 设置文档属性　1.3.3 保存
档　1.3.4 测试影片　1.3.5 发布影片　1.4 自定义键盘快捷键　1.4.1 选择快捷键　1.4.2 创建新快捷键
添加或删除快捷键　1.5 习题与思考　第2章 帧、图层和场景　2.1 动画原理和“时间轴”面板　2.1.1 动画
理　2.1.2“时间轴”面板　2.2 使用帧　2.2.1 帧的分类　2.2.2 播放头和选择帧　2.2.3 插入帧和删除帧
2.2.4 复制帧并粘贴帧　2.2.5 移动帧和翻转帧　2.2.6 关键帧和普通帧转换　2.3 使用图层　2.3.1 图层分类
2.3.2 选择图层　2.3.3 新建图层和删除图层　2.3.4 修改图层属性　2.3.5 重命名图层　2.3.6 显示与隐藏图
层　2.3.7 锁定与解除锁定图层　2.3.8 以轮廓方式显示图层内容　2.3.9 使用遮罩层　2.3.10 复制图层
2.3.11 移动图层　2.3.12 使用图层文件夹　2.4 使用场景　2.4.1 场景的作用　2.4.2 新建场景和删除场景
2.4.3 场景排序和重命名　2.5 习题与思考　第3章 绘图工具及技法　3.1 矢量图和位图　3.1.1 矢量图和位图
念　3.1.2 矢量图与位图比较　3.2 描线工具及技法　3.2.1 用【线条工具】绘制曲线　3.2.2 用【钢笔工具
】绘制曲线　3.2.3 用【铅笔工具】绘制曲线　3.2.4 用【选择工具】编辑曲线　3.2.5 用【部分选取工具
】编辑曲线　3.2.6 用【墨水瓶工具】添加轮廓线　3.3 绘制几何图形工具及技法　3.3.1 用【椭圆工具】
绘制圆形　3.3.2 用【矩形工具】绘制矩形　3.3.3 用【多角星形工具】绘制多边形及星形　3.3.4 应用：
白描杯子　3.4 填色工具及技法　3.4.1 用【颜料桶工具】为图形上色　3.4.2 在“混色器”面板设置颜色
3.4.3 用【刷子工具】涂抹图形　3.4.4 用【填充变形工具】编辑渐变色　3.4.5 应用：画苹果　3.5 其他编
辑工具　3.5.1 用【滴管工具】获取颜色　3.5.2 用【橡皮擦工具】擦除图形　3.5.3 用【任意变形工具】
调整图形的形状、大小和方向　3.5.4 用【套索工具】选择对象　3.5.5 应用：编辑3只苹果　3.6 职业上机
实战　3.6.1 绘制山水风景画　3.6.2 绘制时尚小男孩　3.7 习题与思考　第4章 对象操作和位图应用　第5章
础动画及制作技巧　第6章 元件、实例和库　第7章 滤镜与混合　第8章 时间轴特效　第9章 动画中声音和视频
第10章 行为及应用　第11章 交互动画基础　第12章 交互动画提高　第13章 模板和组件　第14章 动画的发布

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