

<<Flash电脑美术基础与实用案例>>

图书基本信息

书名：<<Flash电脑美术基础与实用案例>>

13位ISBN编号：9787302149019

10位ISBN编号：7302149011

出版时间：2007-4

出版时间：第1版(2007年4月1日)

作者：刘宇平

页数：377

字数：578000

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>

## <<Flash电脑美术基础与实用案例>>

### 内容概要

本书是一本学习Flash动画的优秀教材，其结构严谨、脉络清晰，选题紧扣当前Flash动画创作的最新理念。

当捧起这本书的时候，你已经开始迈出成为“闪客”的第一步了。

本书具有以下几个鲜明的特点：  
    **从零起步，适应面广**，由浅入深，由表及里：从最基本的界面简介开始带你走入Flash世界，在一个个实例的演练过程中，让你不知不觉地快速掌握鼠绘、各种动画制作和用动作脚本语句编程等技巧。

**讲解细致，循序渐进**：每一个制作步骤都写得非常细致，各种工具、操作过程都附有图片说明，层层递进的教学方法使学习变得非常轻松和愉快。

**内容新颖，实例精彩**：将Flash学习中的知识点浓缩在一个个实例中，用最容易理解的方法阐明一些深奥难懂的问题。

**实例精彩、实用**，涉及面广，能起到举一反三的作用。

**摒弃繁杂，重点突出**：基础操作集中在一起讲解，实例制作时摒弃一些繁杂重复的操作，直接学习与本章节内容相关联的知识，使得重点突出，记忆深刻。

**本图书适合Flash初学者以及想快速提高Flash综合应用水平的中高级用户使用**，既可作为大中专和相关培训学校的教材，也是一本非常适合用来自学的参考书。

## 书籍目录

第1章 Flash快速入门 1.1 初识Flash 1.2 Flash的操作环境 1.3 Flash文档的基本操作 1.4 入门训练 篮球小子 1.5 习题与问答第2章 绘图工具及技法 2.1 点阵图和矢量图 2.2 基本绘图工具的使用 2.3 应用 辣椒 2.4 应用 鸡趣 2.5 应用 卡通人物 2.6 习题与问答第3章 帧与图层 3.1 动画的原理和“时间轴”面板 3.2 使用帧 3.3 使用图层 3.4 应用 五彩星星 3.5 习题与问答第4章 滤镜与混合的应用 4.1 合并对象 4.2 滤镜 4.3 混合 4.4 习题与问答第5章 动画的基础与应用 5.1 帧帧动画 5.2 形状补间动画 5.3 动画补间动画 5.4 遮罩动画 5.5 沿着路径补间动画 5.6 综合应用 小熊玩滑梯 5.7 习题与问答第6章 元件、实例与库 6.1 元素、元件和实例的概念 6.2 按钮 6.3 使用和管理库 6.4 习题与问答第7章 时间轴特效 7.1 使用时间轴特效的方法 7.2 时间轴特效的种类和参数 7.3 应用 制作Banner 7.4 习题与问答第8章 声音和视频 8.1 应用声音 8.2 应用 美丽的鱼儿(有声版) 8.3 视频的应用 8.4 习题与问答第9章 交互动画的基础 9.1 认识动作面板 9.2 添加动作脚本的方法 9.3 创建超级链接 9.4 播放器控制 9.5 交互动画基础小结 9.6 习题与问答第10章 交互动画的进阶 10.1 常量和变量 10.2 “影片剪辑”路径解析 10.3 影片剪辑属性控制 10.4 If条件判断语句 10.5 trace语句 10.6 复制和删除影片剪辑 10.7 With语句 10.8 for循环语句 10.9 鼠标跟随动画 10.10 onClipEvent事件处理函数 10.11 键盘控制 10.12 动态文本和输入文本 10.13 深入的交互动画小结 10.14 习题与问答第11章 行为与应用 11.1 认识行为面板 11.2 用行为控制影片剪辑 11.3 用行为控制视频播放 11.4 用行为加载外部文档和控制声音 11.5 习题与问答第12章 动画的模板和发布 12.1 认识模板 12.2 应用 制作金鱼相册 12.3 定制模板 12.4 Flash文档的发布 12.5 习题与问答第13章 网站应用 13.1 认识网站导航 13.2 应用 特色导航菜单 13.3 制作网站首页前的提示 13.4 应用 蓝色水族首页 13.5 习题与问答第14章 MTV应用 守月亮 14.1 制作前必要的准备工作 14.2 音乐编辑设置和歌词同步 14.3 制作背景画面 14.4 制作预载画面 14.5 习题与问答

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>