

<<Flash实例入门与提高>>

图书基本信息

书名：<<Flash实例入门与提高>>

13位ISBN编号：9787500651451

10位ISBN编号：7500651457

出版时间：2004-11

出版时间：中国青年出版社

作者：沈晓春

页数：325

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实例入门与提高>>

### 内容概要

要想真正学好Flash，成为一名出色的Flash动画设计制作者，需要掌握的并不只是一些简单的操作，还要涉及到图像处理、Web开发乃至程序设计等技术。

本书除讲解Flash的各项操作和制作技巧外，还潜移默化地灌输给读者与之相关的各类知识。

本书每章内容都以实例进行贯穿，向您系统详细地介绍Flash的所有功能。

并且每个实例都可以拆散应用或搭配组合，使您在最轻松的环境下，以最快速的学习方法，直接由新手晋升为高手。

## <<Flash实例入门与提高>>

### 书籍目录

第1章 Flash网页动画的时代 1.1 Flash的发展史 1.2 Flash的应用 1.2.1 网页动画 1.2.2 多媒体软件开发 1.2.3 其他 1.3 观看Flash动画的准备 1.3.1 安装Flash或其播放器 1.3.2 关于Flash独立播放器和放映机 1.3.3 其他Flash播放器 1.4 Flash欣赏及其资源网站 1.4.1 Flash欣赏 1.4.2 Flash的资源网站 1.5 Flash的特点及角色地位 1.5.1 Flash的特点 1.5.2 Flash的角色地位 1.6 本章小结 课后练习第2章 Flash的初步接触 2.1 Flash操作界面总览 2.1.1 时间轴 2.1.2 工具箱和工具栏 2.1.3 图层 2.1.4 帧 2.1.5 调节面板 2.2 动画制作流程 2.2.1 新建或打开已有文件 2.2.2 设置场景与舞台尺寸 2.2.3 插入动画素材 2.2.4 设置动画效果及测试动画 2.2.5 为动画效果添加动作 ( Action Script ) 脚本 2.2.6 测试影片的下载性能 2.3 存储文件、输出动画与出版网页 2.3.1 存储文件 2.3.2 导出动画 2.4 本章小结 课后练习第3章 Flash动画的原理 3.1 矢量图和位图 3.1.1 矢量图形 3.1.2 位图 3.2 元件与实例 3.2.1 元件与实例描述 3.2.2 库面板 3.2.3 新建元件 3.2.4 编辑元件 3.2.5 编辑实例 3.2.6 获得或更改舞台上的实例信息 3.3 关键帧与普通帧 3.3.1 生成关键帧 3.3.2 关于帧频 3.3.3 生成普通帧 3.4 动画类型及制作方法 3.4.1 逐帧动画 3.4.2 补间动画 3.4.3 运动补间动画 3.4.4 形状补间动画 3.4.5 形状提示 3.4.6 帧的操作 3.5 本章小节 课后练习第4章 在Flash MX创建动画元素第5章 Flash MX的深入运用第6章 使Flash动画有声有色第7章 使用动作脚本创建丰富互动效果第8章 动作脚本高级运用第9章 Flash动画后期制作

<<Flash实例入门与提高>>

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>