第一图书网, tushu007.com

<<Flash设计高手实训教程>>

图书基本信息

书名：<<Flash设计高手实训教程>>

13位ISBN编号：9787560615004

10位ISBN编号：7560615007

出版时间：2005-4

出版时间：西安电子科技大学出版

作者：李飞

页数：244

字数：371000

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

本教程采用案例教学方式，将Flash工具的使用转化为技能的运用，并且在介绍完常用工具后，给出综合运用实例，以求达到案例总结和举一反三的目的。
本教程不论在体例结构上，还是在技术实现及创作思想上，都做了精心的安排，力求将最新的技术、最好的学习方法、最快的掌握速度奉献给读者。
　本教程分为8章。
第1章介绍Flash MX 2004的新特点，同时让读者了解Flash的界面，掌握Flash的参数设置和一些图像设计的必备知识。
第2章至第7章介绍Flash动画元素图形的设计、动画帧与按钮的设计、动画声音的加入、脚本语言的学习和动画的测试与发布。
第8章将前面所学技能结合起来，通过综合实例的分类讲解，让读者轻松掌握Flash的使用方法和设计技巧。
　本教程适合于网页设计、广告设计、动画设计、Flash游戏设计、数码娱乐设计等设计人员和电脑艺术爱好者学习使用，同时也适合大中专院校相关专业和相关培训班使用。

书籍目录

第1章　Flash　MX　2004基础　1.1　Flash　MX　2004界面　　技能一：Flash　MX　2004的启动　　技能二：Flash　MX　2004界面组成　　1.2　辅助工具的使用　　技能一：使用网格工具　　技能二：使用标尺工具　　技能三：使用辅助线工具　1.3　系统运行的优化设置　　技能一：系统参数的设置　　技能二：自定义快捷键　　第2章　图形的绘制与编辑　　2.1　绘图工具的使用　　技能一：直线工具的使用　　技能二：铅笔工具的使用　　技能三：绘制几何图形　　技能四：钢笔工具的使用　　操作实践一：手绘动画角色的轮廓图　　操作实践二：临摹位图　　2.2　图形的选取　　技能一：箭头工具的使用　　技能二：套索工具的使用　　操作实践：手绘线条的修饰　2.3　矢量图形的填充　　技能一：墨水瓶工具的使用　　技能二：颜料筒工具的使用　2.4　图形与色彩的调整　　技能一：橡皮擦工具的使用　　技能二：制作渐变色　　技能三：填充色的调整　　技能四：画笔工具的应用　　操作实践：背景图像的制作　　2.5　调整图形对象的状态　　技能一：群组图形对象　　技能二：变形操作　　技能三：图形对象的对齐排列　　2.6　文本的输入与设置　　技能一：文本的输入　　技能二：选择文本框类型　　技能三：设置文本属性　　技能四：文本的整形　第3章　动画制作基础　　3.1　动画场景　　技能一：动画场景属性的设置　　技能二：动画场景的管理　3.2　图层的操作　　技能一：普通图层的创建　　技能二：图层的复制　　技能三：图层的更名　　技能四：调整层的叠放次序　　技能五：图层的删除　　技能六：查看图层　　技能七：图层的属性设置　　技能八：创建引导图层　　技能九：创建遮罩图层　3.3　动画帧的操作　　技能一：了解帧的类型　　技能二：帧的显示模式　　技能三：帧的编辑操作　　3.4　元件与实体　　技能一：了解元件的类型　　技能二：创建元件　　技能三：将图形转换成元件第4章　创建动画与按钮　4.1　制作逐帧动画　　技能一：制作滚动字幕　4.2　制作运动渐变动画　　技能一：制作运动渐变动画的基本步骤　　技能二：运动渐变动画属性的设置　　操作实践一：制作平移动画效果　　操作实践二：制作翻转动画效果　　操作实践三：制作引导线动画效果　4.3　制作形状渐变动画　　技能一：制作形状渐变动画的基本步骤　　技能二：形状渐变动画属性的设置　　操作实践一：汽车变青蛙　　操作实践二：翻书动画　4.4　制作遮罩层动画　　技能一：制作遮罩层动画的基本步骤　　操作实践：探照灯扫描文字　4.5　制作按钮　　技能一：制作按钮的基本步骤　　操作实践：制作按钮实例　第5章　在动画中加入声音　　5.1　声音的音频和类型　　技能一：查看声音的音频属性　　技能二：Flash动画中的声音类型　　5.2　声音的导入与编辑　　技能一：在Flash中导入声音文件　　技能二：声音音频的调整　　技能三：声音属性的设置　　……第6章　Flash脚本的使用第7章　动画的测试与发布第8章　Flash综合制作

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