

<<Flash 8入门与提高实例教程>>

图书基本信息

书名：<<Flash 8入门与提高实例教程>>

13位ISBN编号：9787111200437

10位ISBN编号：7111200438

出版时间：2007-1

出版时间：机械工业

作者：张培

页数：250

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 8入门与提高实例教程>>

内容概要

本书介绍卓越的网页动画创作软件——Flash CS3。

本书用丰富的实例、大量的图示，详细地介绍了Flash CS3的基本功能与技巧。

本书从快速入门、技能提高和实战演练3个方面介绍了动画制作的完整过程。

本书从概念入手，引导读者快速入门，达到灵活应用的目的。

本书内容包括Flash CS3的特点与功能，操作环境的基础知识，基本图形与文本的操作，图层、帧、元件、实例和库的使用方法，基础动画、交互动画的制作与创建多媒体动画的方法，以及如何将制作好的作品导出与发布，最后提供了6个当今最流行、也是最经典的综合实例的制作方法。

本书内容翔实，提供了作者多年的网页制作经验，既适合于初级用户入门学习，也适合于中、高级用户作为参考。

<<Flash 8入门与提高实例教程>>

书籍目录

前言第1篇	FlashCS3快速入门	第1章 FlashCS3概述	1.1 Flash的特色	1.2 FlashCS3新特性与 新功能	1.2.1 简化的Adobe界面	1.2.2 AdobePhotoshop和Illustrator导入	1.2.3 复制 和粘贴滤镜	1.2.4 将动画转换为ActionScript	1.2.5 更丰富的绘图功能	1.2.6 新的 用户界面组件	1.2.7 改进的代码调试器	1.2.8 增强的视频工具	1.2.9 省时 的ActionScript3.0开发	1.2.10 高级QuickTime导出	1.2.11 活动内容检测	1.2.12 AdobeDeviceCentral	1.2.13 AdobeBridge和VersionCue	1.2.14 彩色边框	1.2.15 9 切片舞台预览	1.2.16 复制和粘贴动画	1.2.17 基本矩形和椭圆绘制工具	1.3 FlashCS3的应用	1.4 思考题	第2章 FlashCS3基础	2.1 FlashCS3的工作环境	2.1.1 标题栏	2.1.2 菜单栏	2.1.3 工具栏	2.1.4 绘图工具箱	2.1.5 时间轴线	2.1.6 动画舞台	2.1.7 工作区域	2.1.8 组件库	2.2 FlashCS3环境设置	2.2.1 时间轴线的设置	2.2.2 工具栏、工具面板的设置	2.2.3 工作参数设置	2.2.4 快捷 键的设置	2.2.5 动画属性的设置	2.2.6 设置工作区网格	2.3 思考题	第3章 绘制图 形	3.1 使用线条绘制工具	3.1.1 使用直线工具	3.1.2 使用铅笔工具	3.1.3 使 用钢笔工具	3.2 使用填充图形绘制工具	3.2.1 使用椭圆工具	3.2.2 使用矩形工具	3.2.3 使用刷子工具	3.3 使用填充工具	3.3.1 墨水瓶工具	3.3.2 颜料桶工具	3.3.3 吸管工具	3.4 橡皮工具	3.4.1 橡皮擦模式	3.4.2 水龙头	3.4.3 橡 皮擦形状	3.5 辅助工具	3.5.1 手形工具	3.5.2 放大镜工具	3.6 色彩选择	3.6.1 颜色选择面板	3.6.2 颜色面板的类型	3.6.3 创建新的渐变色	3.6.4 自定 义颜色	3.7 思考题	3.8 动手练一练	第4章 文本处理	4.1 文本及其类型	4.1.1 静态 文本	4.1.2 动态文本	4.1.3 输入文本	4.2 文本的属性设置	4.2.1 设置字体与字 号	4.2.2 设置文本的颜色及样式	4.2.3 调整文字间距及设置超链接	4.3 设置段落属 性	4.3.1 设置段落的对齐方式	4.3.2 设置边距	4.4 文本的输入	4.5 编辑文字	4.5.1 转换文字类型	4.5.2 分散文字	4.5.3 填充文字	4.6 思考题	4.7 动手 练一练	第5章 对象操作	5.1 选择对象	5.1.1 黑色箭头工具	5.1.2 套索工具	5.2 移动、复制和删除对象	5.2.1 移动对象	5.2.2 复制并粘贴对象	5.2.3 删除 对象	5.3 对象变形	5.3.1 翻转对象	5.3.2 旋转对象	5.3.3 对象斜切	5.3.4 缩放对象	5.3.5 扭曲对象	5.3.6 自由变换对象	5.3.7 封套对象	5.3.8 使用【变形】面板调整对象	5.3.9 使用【信息】面板调整对象	5.3.10 还原变形的对象	5.4 排列对象	5.5 对象对齐	5.5.1 对象与对象对齐	5.5.2 对象与舞台对齐	5.6 组合对象	5.7 思考题	5.8 动手练一练	第6章 图层与帧	6.1 图层的基本概念	6.1.1 图层的概述	6.1.2 图层的模式	6.2 图层的操作	6.2.1 层的创建	6.2.2 选取和删除图层	6.2.3 重命名层	6.2.4 复制层	6.2.5 改变图层顺序	6.2.6 修改图层的属性	6.2.7 标识不同层上的对象	6.2.8 对层进行快速编辑	6.3 引 导图层	6.3.1 普通引导图层	6.3.2 运动引导图层	6.4 遮罩图层	6.4.1 遮罩层 介绍	6.4.2 创建遮罩图层	6.4.3 编辑遮罩层	6.4.4 取消遮罩层	6.5 帧	6.5.1 帧的基础知识	6.5.2 帧的相关操作	6.5.3 帧属性的设置	6.6 思考题	6.7 动手练一练	第7章 元件、实例和库	7.1 元件和元件实例	7.1.1 元件与实例	7.1.2 元件的类型	7.2 创建元件	7.2.1 创建新元件	7.2.2 将选定元素转换为元件	7.2.3 特定元件的创建	7.2.4 调用其他影片的元件	7.3 编辑元件	7.3.1 复制元件	7.3.2 编辑元件	7.4 创建与编辑实例	7.4.1 将元件的实例添加至舞台	7.4.2 编辑实例	7.5 库	7.6 库管理	7.6.1 创建项目	7.6.2 删除项目	7.6.3 删除 无用项目	7.6.4 重命名项	7.6.5 在库窗口中使用元件	7.6.6 在库窗口中使用声音 、位图及视频	7.6.7 查看及重新组织项	7.6.8 更新已导入的组件	7.7 使用公 共库	7.7.1 定义公共库	7.7.2 使用公共库	7.8 思考题	7.9 动手练一练	第2篇 FlashCS3技能提高	第8章 滤镜和混合模式	8.1 滤镜	8.1.1 概述	8.1.2 滤镜的基
-------	--------------	----------------	--------------	-------------------------	------------------	------------------------------------	-------------------	--------------------------	----------------	--------------------	----------------	---------------	--------------------------------	----------------------	---------------	------------------------------	-------------------------------	-------------	--------------------	----------------	--------------------	--------------------	---------	----------------	-------------------	--------------	-----------	-----------	-------------	------------	------------	------------	-----------	------------------	------------------	-------------------	--------------	------------------	---------------	---------------	---------	--------------	--------------	--------------	--------------	------------------	----------------	--------------	--------------	--------------	------------	-------------	-------------	------------	----------	-------------	-----------	-----------------	----------	------------	-------------	----------	--------------	---------------	---------------	-----------------	---------	-----------	----------	------------	----------------	------------	------------	-------------	-------------------	------------------	--------------------	----------------	-----------------	------------	-----------	----------	--------------	------------	------------	---------	---------------	----------	----------	--------------	------------	----------------	------------	---------------	----------------	----------	------------	------------	------------	------------	------------	--------------	------------	-----------------------	--------------------	----------------	----------	----------	---------------	---------------	----------	---------	-----------	----------	-------------	-------------	-------------	-----------	------------	---------------	------------	-----------	--------------	---------------	-----------------	----------------	--------------	--------------	--------------	----------	-----------------	--------------	-------------	-------------	-------	--------------	--------------	--------------	---------	--------------	-------------	-------------	-------------	----------------	----------	-------------	------------------	---------------	-----------------	----------	------------	------------	-------------	-------------------	---------------	-------	---------	------------	------------	------------------	------------	-----------------	---------------------------	----------------	----------------	---------------	-------------	-------------	---------	-----------	---------------------	-------------	--------	----------	------------

<<Flash 8入门与提高实例教程>>

本操作 8.1.3 创建滤镜设置库 8.1.4 使用Flash中的滤镜 8.2 混合模式 8.3 导入滤镜和混合模式 8.4 思考题 8.5 动手练一练 第9章 基础动画的制作 9.1 制作Flash动画前的准备工作 9.1.1 Flash动画的原理 9.1.2 设置帧率和背景色 9.2 逐帧动画 9.3 运动渐变动画 9.3.1 运动渐变动画的创建 9.3.2 运动渐变动画的属性设置 9.3.3 运动渐变动画的制作技巧 9.3.4 运动渐变动画的制作限制 9.4 外形渐变动画 9.4.1 外形渐变动画的创建 9.4.2 外形渐变动画的属性设置 9.4.3 外形渐变动画的制作技巧 9.4.4 外形渐变动画的制作限制 9.5 色彩动画 9.5.1 运动渐变的色彩动画 9.5.2 外形渐变的色彩动画 9.6 遮罩动画 9.7 洋葱皮工具 9.8 场景的管理 9.8.1 场景的添加与切换 9.8.2 场景的命名 9.8.3 场景的删除及复制 9.9 思考题 9.10 动手练一练 第10章 制作交互动画 10.1 什么是交互动画 10.2 【动作】面板 10.2.1 使用动作面板 10.2.2 使用【动作】面板选项菜单 10.2.3 设置【动作】面板的参数 10.2.4 使用代码提示 10.3 为对象添加动作 10.3.1 为帧添加动作 10.3.2 为按钮添加动作 10.3.3 为影片剪辑添加动作 10.4 创建交互操作 10.4.1 跳到某一帧或场景 10.4.2 播放和停止影片 10.4.3 跳到不同的URL 10.5 思考题 10.6 动手练一练 第11章 ActionScript, 基础 11.1 交互的要素 11.1.1 事件 11.1.2 目标 11.1.3 动作 11.2 ActionScript : ipt概述 11.2.1 ActionScript3.0主要特点 11.2.2 如何选择ActionScript版本 11.2.3 设置ActionScript版本和Player版本 11.3 语法 11.3.1 点语法 11.3.2 分号 11.3.3 圆括弧 11.3.4 大括号 11.3.5 大写和小写 11.3.6 注释 11.3.7 常量 11.4 语句 11.4.1 流程控制类 11.4.2 对象控制类 11.4.3 程序控制类 11.4.4 外部效果类 11.4.5 其他效果类 11.5 数据类型 11.5.1 字符串 11.5.2 数值 11.5.3 布尔值 11.5.4 对象 11.5.5 影片剪辑 11.5.6 空值与未定义类型 11.6 变量 11.6.1 值 11.6.2 分配值 11.6.3 设置或更新不同时间线的值 11.6.4 更新变量值 11.6.5 处理文本字段 11.7 函数 11.7.1 通用类函数 (GeneralFunctions) 11.7.2 数值类型函数 (NumberFunctions) 11.7.3 字符串类型函数 (StringFunctions) 11.7.4 属性类函数 (PropertiesFunctions) 11.7.5 全局属性函数 (GlobalProperties) 11.8 表达式 11.9 运算符 11.9.1 逻辑运算符 11.9.2 字符串运算符 11.9.3 数字运算符 11.10 类 11.11 思考题 11.12 动手练一练 第12章 多媒体的使用 12.1 使用声音 12.1.1 导入声音 12.1.2 添加声音 12.1.3 编辑声音 12.1.4 使用声音 12.1.5 声音的优化与输出 12.2 应用视频 12.2.1 导入视频文件 12.2.2 引入链接视频 12.2.3 对视频对象的操作 12.3 使用组件 12.3.1 组件概述 12.3.2 如何添加组件 12.3.3 查看和修改组件的参数 12.3.4 设置组件的外观尺寸 12.3.5 预览组件 12.3.6 自定义组件外观 12.4 思考题 12.5 动手练一练 第13章 发布与输出 13.1 Flash动画的优化和测试 13.1.1 Flash动画的优化 13.1.2 Flash动画的测试 13.2 Flash动画的发布 13.2.1 Flash文件的发布设置 13.2.2 HTML文件的发布设置 13.2.3 GIF文件的发布设置 13.2.4 JIEG文件的发布设置 13.2.5 PNG文件的发布设置 13.2.6 QuickTime文件的发布设置 13.2.7 预览发布动画 13.3 Flash动画的输出 13.3.1 输出图形和动画 13.3.2 输出文件格式 13.4 动画的打包 13.5 思考题 13.6 动手练一练 第3篇 FlashCS3实战演练 第14章 彩图文字 14.1 创建彩图背景 14.2 文字的输入与柔化 14.3 图文合并 14.4 思考题 第15章 水波涟漪效果. 15.1 制作水波波纹扩大的动画 15.2 制作水滴下落效果 15.3 制作溅起水珠的效果 15.4 思考题 第16章 运动的小球 16.1 创建小球元件 16.2 绘制阴影 16.3 制作下落效果 16.4 设置阴影的效果 16.5 制作弹起的效果 16.6 制作按钮 16.7 制作运动动画 16.8 思考题 第17章 飘舞的雪花 17.1 制作雪花元件 17.2 制作飘落动画 17.3 将元件组合成场景 17.4 制作分批下落的效果 17.5 思考题 第18章 翻动的书页 18.1 封面设计 18.2 页面设计 18.3 翻页动画制作 18.4 ActionScript语句 18.5 思考题 第19章 课件制作 19.1 制作静态元件 19.2 制作按钮 19.3 制作实验的影片剪辑 19.4 将元件添加进场景 19.5

用ActionScript进行编程 19.6 思考题

<<Flash 8入门与提高实例教程>>

编辑推荐

《Flash CS3入门与提高实例教程》内容翔实，提供了作者多年的网页制作经验，既适合于初级用户入门学习，也适合于中、高级用户作为参考。

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>