

<<Flash 8中文版基本功能与典型实例>>

图书基本信息

书名：<<Flash 8中文版基本功能与典型实例>>

13位ISBN编号：9787115157386

10位ISBN编号：7115157383

出版时间：2007-3

出版单位：人民邮电

作者：宋一兵

页数：350

字数：563000

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中文版基本功能与典型实>>

内容概要

Flash是目前深受用户欢迎的矢量动画制作软件，在网页制作、多媒体和影视等领域都有着广泛的应用。

本书突出“基本功能”与“典型实例”的结合，以案例为引导，循序渐进地介绍如何在Flash 8中创建基本动画元素、引入素材、建立和使用元件；如何制作基本动画、多层动画及合并声音；如何对动画作品进行测试、优化和发布；分析动作脚本的基本概念和语法规则，并利用大量的典型实例说明动作脚本在设计复杂效果动画和交互式动画中的应用方法。

在书中每章后面都配有针对性的习题，可以加深读者对学习内容的理解和掌握。

本书内容翔实、图文并茂，并且配备了教学光盘，适合作为广大动画爱好者的自学参考书，也可以作为大专院校相关Flash 8课程的培训教材。

书籍目录

第1章 Flash 8概述	1.1 Flash 8简介	1.2 Flash 8的界面	1.2.1 菜单栏与工具栏	1.2.2 场景和舞台	1.2.3 时间轴	1.2.4 工具面板与功能面板	1.3 Hello, Flash——第一个Flash动画
1.4 Flash文档基本操作	1.5 小结	1.6 习题	第2章 绘图与编辑工具的应用				
2.1 绘图基础知识	2.1.1 矢量图形和位图图像	2.1.2 线条和填充图形	2.1.3 绘制模式	2.2 工具面板	2.3 编织丰富的线条	2.3.1 【铅笔】工具	2.3.2 【线条】工具
2.4 创建规则图形	2.4.1 【椭圆】工具	2.4.2 【矩形】工具	2.4.3 【多角星形】工具	2.5 【对象绘制】模式	2.6 艺术画笔	2.7 编辑调整图形	2.7.1 【墨水瓶】工具
2.7.2 【颜料桶】工具	2.7.3 【填充变形】工具	2.8 【滴管】工具	2.9 【橡皮擦】工具	2.10 【选择】工具	2.11 【套索】工具	2.12 创建自由形态图形	2.13 小结
2.14 习题	第3章 文本、辅助工具和色彩的应用						
3.1 添加文本	3.1.1 【文本】工具	3.1.2 检查拼写	3.2 辅助工具				
3.3 辅助面板	3.4 选择与编辑色彩	3.4.1 颜色编辑面板	3.4.2 纯色编辑面板	3.4.3 【混色器】面板	3.5 小结	3.6 习题	第4章 媒体的使用与管理
4.1 插图与视频类型	4.1.1 插图资源类型	4.1.2 视频资源类型	4.2 引用插图与视频	4.2.1 插图资源	4.2.2 视频资源	4.3 编辑插图与视频	4.3.1 位图转换为图形
4.3.2 位图转换为矢量图	4.3.3 位图属性	4.3.4 更改视频剪辑属性	4.4 元件	4.4.1 元件的类型	4.4.2 图形元件	4.4.3 按钮元件	4.4.4 影片剪辑元件
4.4.5 元件转换	4.5 实例	4.5.1 实例的基本属性	4.5.2 实例的特殊属性	4.5.3 实例的混合模式	4.6 滤镜	4.6.1 【投影】滤镜	4.6.2 【模糊】滤镜
4.6.3 【发光】滤镜	4.6.4 【斜角】滤镜	4.6.5 【渐变发光】滤镜	4.6.6 【渐变斜角】滤镜	4.6.7 【调整颜色】滤镜	4.7 元件库	4.7.1 认识【库】面板	4.7.2 【库】面板属性菜单
4.8 小结	4.9 习题	第5章 基本动画的制作					
5.1 帧的概念	5.2 【时间轴】面板及其设置	5.3 帧的类型及操作	5.4 静态动画制作	5.5 补间动画的制作	5.5.1 实现补间动画的方法	5.5.2 对补间动画的特殊控制	5.5.3 补间动画实用技巧
5.6 补间形状的制作	5.6.1 一般补间形状	5.6.2 形状提示的应用	5.7 逐帧循环动画	5.8 滤镜动画制作	5.9 动画中的视频素材	5.10 【影片浏览器】面板	5.11 动画中图形和影片剪辑的区别
5.12 小结	5.13 习题	第6章 图层动画的制作					
6.1 图层种类及设置	6.2 多层叠加动画	6.3 运动引导层动画	6.3.1 制作运动引导层动画	6.3.2 运动引导层动画应用技巧	6.4 遮罩层动画	6.4.1 制作遮罩层动画	6.4.2 遮罩层动画应用技巧
6.5 应用场景	6.6 时间轴特效	6.7 小结	6.8 习题	第7章 编辑应用音频			
7.1 音频常识	7.2 音频格式	7.3 编辑音频	7.3.1 音频【属性】面板	7.3.2 压缩声音	7.4 引用音频资源	7.5 小结	7.6 习题
第8章 ActionScript动画编程							
8.1 ActionScript语法基础	8.1.1 ActionScript基本概念	8.1.2 表达式和运算符	8.1.3 指定数据类型	8.1.4 常用语句	8.1.5 其他语法规则	8.1.6 【动作】面板	8.2 随机取值——变化的号码
8.3 设置对象属性——精灵花仙子	8.4 分支控制——四季变换	8.5 对象与类——显示时间	8.5.1 面向对象编程(OOP)的概念	8.5.2 时间类与事件处理	8.6 事件处理——满城花絮	8.7 小结	8.8 习题
第9章 交互式动画							
9.1 对象和事件	9.2 按钮的结构——动态按钮	9.3 控制时间轴动画	9.3.1 在对象上附加代码	9.3.2 在帧上附加代码	9.4 控制影片剪辑	9.4.1 利用按钮控制	9.4.2 利用对象事件控制
9.5 对象拖放——金属活动表	9.6 按键控制——骄傲的螃蟹	9.7 文本输入——为动画添加口令	9.8 运动分析——蹦跳的篮球	9.9 小结	9.10 习题	第10章 组件与行为	
10.1 组件	10.1.1 组件的类别和设置	10.1.2 使用组件	10.2 行为	10.3 幻灯片屏幕	10.3.1 幻灯片演示文稿的设置	10.3.2 应用幻灯片演示文稿	10.4 小结
10.5 习题	第11章 测试与发布						
11.1 作品的测试	11.1.1 认识动画测试环境	11.1.2 动画的下载性能	11.2 作品的优化	11.3 作品的导出	11.4 作品的发布	11.5 小结	11.6 习题
第12章 典型实例分析							
12.1 小学加减法课件	12.2 跟随光标的提示	12.3 函数曲线	12.4 为博客模板添加SWF动画	12.4.1 制作模板中的SWF动画	12.4.2 在博客模板上加载设置SWF动画	12.5 Flash游戏——猜纸牌	

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>