

<<精通Flash 8>>

图书基本信息

书名：<<精通Flash 8>>

13位ISBN编号：9787115157997

10位ISBN编号：7115157995

出版时间：2007-5

出版时间：人民邮电

作者：前沿电脑图像工作室

页数：544

字数：857000

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>

## <<精通Flash 8>>

### 内容概要

本书全面、系统、深入地介绍用Flash制作动画的思路、方法和技巧，并对制作动画时经常会遇到的问题进行专家级的指导，对多年积累的实际制作经验进行了归纳总结，以帮助读者少走弯路，更顺利地掌握Flash动画制作方法。

全书共分为33章，内容包括图形的绘制和编辑、动态文字和静态文字的制作、元件和实例的创建、动画的制作、图层的灵活运用、音频和视频的导入导出和控制，并且详细介绍ActionScript的语句和各种函数的应用等制作复杂动画的高级技术。

在详细讲解的同时辅以大量实际应用案例，涵盖Flash动画中的各个组件，难度由低到高，循序渐进，最后给出了综合案例，全面体验和掌握Flash动画制作的真实过程。

本书附带一张视频教学光盘，包括Flash关键技术的视频教学，以及书中所有实例的素材文件、源文件和效果文件，并赠送大量素材文件供读者选用。

本书适合想要全面掌握Flash的初学者、欲从事Flash动画设计师工作的读者全面学习，也适合专业的网站设计师作为参考来提高自身技术水平。

## 书籍目录

- 第1章 Flash 8入门 1.1 Flash 8的操作界面 1.2 文档基本操作 1.3 预览和发布 1.4 快速体验实践 1.5 本章总结 第2章 绘制矢量图形 2.1 与图形图像相关的必备概念 2.2 “铅笔”工具与“线条”工具 2.3 “椭圆”工具与“矩形”工具 2.4 认识Flash的“绘制模式” 2.5 贴紧至对象 2.6 “刷子”工具 2.7 导入插图 2.8 本章总结 第3章 编辑矢量对象 3.1 理解对象 3.2 选择对象 3.3 移动与复制对象 3.4 删除对象与擦除对象 3.5 本章总结 第4章 设置颜色 4.1 设置笔触和填充的颜色 4.2 高级填充方式 4.3 使用“填充变形”工具调整填充 4.4 用“滴管”工具复制笔触和填充 4.5 本章总结 第5章 加工形状 5.1 “选择”工具的拖动操作 5.2 “伸直”和“平滑”选项 5.3 处理笔触线条 5.4 处理填充区域 5.5 “部分选取”工具 5.6 用“钢笔”工具绘制直线和曲线 5.7 本章总结 第6章 使用文本 6.1 创建文本 6.2 Flash 8的文本类型 6.3 设置文本属性 6.4 打散文本 6.5 静态文字特效 6.6 本章总结 第7章 处理图形对象 7.1 合并对象与组合对象 7.2 层叠对象 7.3 对齐对象 7.4 对象变形 7.5 使用“变形”面板 7.6 翻转对象 7.7 本章总结 第8章 使用图层 8.1 创建与认识图层 8.2 查看和编辑图层 8.3 实践与练习：基本的图层操作 8.4 本章总结 第9章 元件与实例 9.1 初识元件与实例 9.2 创建元件 9.3 编辑元件 9.4 使用元件的实例 9.5 实例的高级操作 9.6 实践与练习：星光元件 9.7 本章总结 第10章 创建动画的基本知识 10.1 Flash动画概述 10.2 设置帧频率 10.3 配置图层和帧 10.4 本章总结 第11章 创建动画补间 11.1 创建动画补间 11.2 修改补间动画的详细属性 11.3 与颜色相关的变化 11.4 本章总结 第12章 动画补间制作练习 12.1 实践与练习：射箭动画 12.2 实践与练习：匀速弹球 12.3 实践与练习：眼睛动画 12.4 实践与练习：循环标志 12.5 本章总结 第13章 创建形状补间动画 13.1 创建形状补间动画 13.2 使用形状提示 13.3 本章总结 第14章 创建遮罩动画 14.1 遮罩图层 14.2 遮罩动画实例 14.3 本章总结 第15章 创建路径动画 15.1 引导图层 15.2 创建引导动画 15.3 调整到路径 15.4 本章总结 第16章 逐帧动画与时间轴特效 16.1 逐帧动画 16.2 时间轴特效 16.3 本章总结 第17章 更深入地控制动画 17.1 基本的运动节奏 17.2 碰撞模拟 17.3 复杂动画的节奏控制 17.4 本章总结 第18章 按钮 18.1 认识按钮元件 18.2 制作按钮 18.3 按钮的使用 18.4 本章总结 第19章 声音与视频 19.1 Flash中的声音 19.2 编辑声音 19.3 使用视频 19.4 本章总结 第20章 深入理解图形元件和影片剪辑元件 20.1 设定动画图形实例的播放模式 20.2 影片剪辑 20.3 Flash滤镜 20.4 本章总结 第21章 Flash编程基础 21.1 快速上手 21.2 脚本的基本编写过程 21.3 辅助语言的应用 21.4 监督后台的工作状况 21.5 本章总结 第22章 基本数据处理 22.1 使用变量 22.2 表达式与运算符 22.3 语法标点 22.4 标识符与对象路径 22.5 数据的输入与输出 22.6 处理输入的数据 22.7 使用数组 22.8 本章总结 第23章 基本任务应用 23.1 访问URL 23.2 控制影片的播放过程 23.3 本章总结 第24章 影片智能 24.1 程序的基本结构 24.2 条件判断 24.3 条件分支 24.4 多向条件分支 24.5 本章总结 第25章 影片的重复执行 25.1 在同一帧中进行循环 25.2 严整的循环 25.3 for-in循环 25.4 循环的嵌套 25.5 循环的跳过 25.6 无限循环的处理 25.7 用循环处理数组元素 25.8 进行等时循环 25.9 本章总结 第26章 分解任务 26.1 创建函数 26.2 任务分解的必要性 26.3 利用函数进行计时 26.4 查看事件处理函数 26.5 实践与练习：精致秒表 26.6 本章总结 第27章 Flash提供的核心类 27.1 类、实例和内置类 27.2 使用数学(Math)类 27.3 使用数组(Array)类 27.4 使用字符串(String)类 27.5 使用日期(Date)类 27.6 本章总结 第28章 控制影片剪辑 28.1 查看和修改对象的属性 28.2 控制影片剪辑的时间轴 28.3 冲突与拖放 28.4 复制和删除影片剪辑实例 28.5 本章总结 第29章 鼠标和键盘控制 29.1 Mouse类 29.2 Key类 29.3 使用侦听器 29.4 本章总结 第30章 绘图函数 30.1 绘制直线 30.2 颜

<<精通Flash 8>>

色填充	30.3 绘制曲线	30.4 本章总结	第31章 控制声音	31.1 Flash中的媒体类
	31.2 控制声音的播放过程		31.3 实用播放器技术	31.4 本章总结
	32.1 在影片中使用组件	32.2 各种用户界面组件实例		第32章 使用组件
例	33.1 电子时钟桌面	33.2 实践与练习：抽奖器	32.3 本章总结	第33章 综合实
			33.3 本章总结	

#### 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>