第一图书网, tushu007.com

<<Flash 8实用教程>>

图书基本信息

书名：<<Flash 8实用教程>>

13位ISBN编号：9787563919192

10位ISBN编号：7563919198

出版时间：2009-7

出版时间：杨仁毅、 武马群 北京工业大学出版社 (2009-07出版)

作者：杨仁毅，武马群 著

页数：214

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

前言

Flash是一款矢量图形编辑和动画制作软件，并且是目前最常用、最优秀的网络交互动画制作工具，它能轻松地制作精彩的动画效果，其功能之强大，令人叹为观止。
美国Macromedia公司Flash产品的开发者曾说过：“我们能创造Flash，但是我们也很难想象Flash还能创造出什么功能强大的工具。
”作为Macromedia主推的Web动画制作软件，Flash自推出以来备受广大动画制作人员以及电脑爱好者的喜爱。
为了带领仍徘徊在动画门前的朋友进入一个绚丽非常的世界，我们精心策划、编写了本书。
本书是根据教育部最新颁布的高等职业学校计算机类课程教学的基本要求，并参考了劳动和社会保障部有关计算机高新技术考试的规定而编写的教程。
通过对本书的学习，学生能够掌握Flash的基本知识和基本操作，提高解决实际问题的能力。
全书分为14章：第1章介绍了Flash动画的功能和应用领域，并对Flash 8的工作界面和首选参数的设置进行了讲解；第2章介绍了新建各种Flash文档的方法与从模板创建Flash文档的操作；第3章介绍了菜单栏及功能面板的使用与操作；第4章详细介绍了绘图工具、颜色填充及图形编辑工具的使用方法和技巧；第5章介绍了Flash文本工具的使用方法；第6章详细介绍了图形的编辑方法与操作技巧；第7章介绍了图层的概念以及图层的编辑方法，并在最后介绍了两种特殊图层的使用方法；第8章介绍了帧的编辑方法与时间轴特效的使用；第9章介绍了图片、声音与视频等素材的导入及使用；第10章介绍了三大元件的创建方法以及它们之间的区别，还介绍了库的概念及各种有关库的使用方法；第11章介绍了Flash中逐帧动画、动作补间动画、形状补间动画的编辑制作方法；第12章介绍了Flash组件的作用与使用方法；第13章介绍了ActionScript 2.0的基本概念、参数、用途与操作；第14章介绍了影片制作完成后的测试以及发布操作。
本书从Flash动画制作的特点出发逐渐深入，向读者展示了如何利用Flash 8进行动画创作的方法。
全书内容丰富、语言通俗、图文并茂、实用性强。
本书在每章末还附有习题，有利于读者练习。
由于作者的水平和经验有限，本书不可避免地还存在不足和疏漏的地方，我们诚恳希望读者给予指正，以便在以后的工作中继续提高。

内容概要

《21世纪高职高专计算机系列规划教材·Flash 8实用教程》是根据教育部最新颁布的高等职业学校计算机类课程教学的基本要求，并参考了劳动和社会保障部有关计算机高新技术考试的规定而编写的教程。
通过对《21世纪高职高专计算机系列规划教材·Flash 8实用教程》的学习，学生能够掌握Flash的基本知识和基本操作，提高解决实际问题的能力。
全书分为14章：第1章介绍了Flash动画的功能和应用领域，并对Flash 8的工作界面和首选参数的设置进行了讲解；第2章介绍了新建各种Flash文档的方法与从模板创建Flash文档的操作；第3章介绍了菜单栏及功能面板的使用与操作；第4章详细介绍了绘图工具、颜色填充及图形编辑工具的使用方法和技巧；第5章介绍了Flash文本工具的使用方法；第6章详细介绍了图形的编辑方法与操作技巧；第7章介绍了图层的概念以及图层的编辑方法，并在最后介绍了两种特殊图层的使用方法；第8章介绍了帧的编辑方法与时间轴特效的使用；第9章介绍了图片、声音与视频等素材的导入及使用；第10章介绍了三大元件的创建方法以及它们之间的区别，还介绍了库的概念及各种有关库的使用方法；第11章介绍了Flash中逐帧动画、动作补间动画、形状补间动画的编辑制作方法；第12章介绍了Flash组件的作用与使用方法；第13章介绍了ActionScript 2.0的基本概念、参数、用途与操作；第14章介绍了影片制作完成后的测试以及发布操作。

<<Flash 8实用教程>>

书籍目录

第1章 Flash 8概述1.1 初识Flash动画世界1.1.1 Flash动画的特点1.1.2 Flash的应用领域1.2 Flash 8的运行环境1.3 Flash 8的启动与退出1.3.1 启动Flash 81.3.2 退出Flash 81.4 Flash 8的工作界面1.4.1 菜单栏1.4.2 时间轴1.4.3 绘图工具箱1.4.4 浮动面板1.4.5 绘图工作区1.4.6 属性面板1.5 首选参数的设置1.5.1 常规1.5.2 ActionScript1.5.3 自动套用格式1.5.4 剪贴板1.5.5 绘画1.5.6 文本1.5.7 警告【本章小结】【习题】第2章 Flash文档的创建2.1 新建文档2.2 从模板创建文档2.2.1 幻灯片演示文稿2.2.2 广告2.2.3 测验2.2.4.演示文稿2.2.5 照片幻灯片放映2.2.6 表单应用程序【本章小结】【习题】第3章 菜单栏及部分功能面板3.1 菜单栏3.1.1 “ 文件 ”菜单3.1.2 “ 编辑 ”菜单3.1.3 “ 视图 ”菜单3.1.4 “ 插入 ”菜单3.1.5 “ 修改 ”菜单3.1.6 “ 文本 ”菜单3.1.7 “ 命令 ”菜单3.1.8 “ 控制 ”菜单3.1.9 “ 窗口 ”菜单3.2 部分功能面板3.2.1 对齐面板3.2.2 混色器面板3.2.3 颜色样本面板3.2.4 信息面板3.2.5 场景面板3.2.6 变形面板3.2.7 动作面板3.2.8 行为面板3.2.9 历史记录面板3.2.10 影片浏览器3.2.11 库面板3.2.12 帮助面板【本章小结】【习题】第4章 工具箱4.1 选取工具4.1.1 选取工具4.1.2 部分选取工具4.1.3 套索工具4.2 绘图工具4.2.1 线条工具4.2.2 钢笔工具4.2.3 椭圆工具4.2.4 矩形工具4.2.5 铅笔工具4.2.6 刷子工具4.2.7 任意变形工具4.3 填充工具4.3.1 颜料桶工具4.3.2 墨水瓶工具4.3.3 填充变形工具4.3.4 滴管工具4.3.5 橡皮擦工具4.4 查看工具4.4.1 手形工具4.4.2 缩放工具4.5 颜色工具【本章小结】【习题】第5章 文本的编辑5.1 文本工具的基本使用5.1.1 选择文本工具5.1.2 输入文本5.1.3 修改字形5.1.4 文本的基本属性设置5.2 文本属性的高级设置5.2.1 字符间距5.2.2 字符位置5.2.3 实例名称5.2.4 显示边框5.2.5 可选5.2.6 URL链接5.3 文本对象的编辑5.3.1 打散文本5.3.2 文字描边5.4 创建文本框5.4.1 创建静态文本5.4.2 创建动态文本5.4.3 创建输入文本【本章小结】【习题】第6章 图形的编辑6.1 矢量图与位图的区别6.1.1 矢量图6.1.2 位图6.2 图形的获取6.2.1 导入图片6.2.2 复制图形6.2.3 绘制图形6.3 图形的编辑6.3.1 组合与分离6.3.2 将线条转换成填充6.3.3 图形扩展与收缩6.3.4 柔化填充边缘6.3.5 转换位图为矢量图6.4 图形编辑实例【本章小结】【习题】第7章 图层的操作及特殊图层的使用7.1 图层的原理7.2 图层的分类7.2.1 标准层7.2.2 引导层7.2.3 遮罩层7.3 图层的编辑7.3.1 插入图层7.3.2 重命名图层7.3.3 调整图层的顺序7.3.4 设置图层属性7.3.5 插入图层文件夹7.3.6 编辑图层文件夹7.3.7 赶取图层7.3.8 删除图层7.3.9 复制图层7.3.10 隐藏图层7.3.11 锁定和解锁图层7.4 运用图层原理制作浮雕文字效果7.5 引导层及其应用7.6 遮罩层及其应用第8章 时间轴第9章 素材的导入及使用第10章 元件、库和实例第11章 创建Flash动画第12章 Flash常用组件第13章 ActionScript 2.0简介第14章 发布动画作品

章节摘录

插图：第1章 Flash8概述【学习目标】1.了解Flash的特点和应用领域。
2.认识Flash8的主界面。
3.了解首选参数的设置。
1.1 初识Flash动画世界随着互联网的迅速发展，从20世纪90年代Flash出现开始，便使得无数动画爱好者为之倾倒，成为众多电脑爱好者的宠儿。
这款基于矢量图形编辑和动画创作专业软件兼具多种功能及简易操作的多媒体创意工具，不但能产生动画电影的效果，还独立于浏览器之外，只要给浏览器加入相应的插件就可以观看Flash动画，能有效地实现多媒体之间的交互。
此外，Flash在播放时不像GIF动画那样需要把整个文件下载完了才能播放，能够在播放的同时自动将后面部分文件下载。
网络是一个精彩的世界，而网络动画让这个世界更加缤纷多彩。
绚丽的广告、有趣的小游戏、个性化的主页、丰富的Flash动画电影，面对这些绚丽的画面，你一定会按捺不住自己，想进入这个精彩的世界，通过自己激情的创作，拥有一片梦想的天空！
那就来吧，先来认识一下实现这个梦想的好帮手——Flash8。
1.1.1 Flash动画的特点Flash动画的主要特点可以归纳为如下几点。
（1）文件数据量小。
由于Flash作品中的对象一般为“矢量图形”，因此即使动画内容很丰富，其数据量也非常小。
（2）适用范围广。
Flash动画不仅应用于M’rv制作、小游戏、网页制作、搞笑动画、情景剧和多媒体课件等，还可将其制作成项目文件，运用于多媒体光盘或展示。
（3）图像质量高。
Flash动画大多由矢量图形制作而成，可以真正无限制地放大而不影响其质量，因此图像的质量很高。
（4）交互性强。
Flash制作人员可以轻易地为动画添加交互效果，让用户直接参与，从而极大地提高用户的兴趣。
（5）下载速度快。
Flash动画以“流”的形式进行播放，所以可边下载边欣赏动画，而不必等待全部动画下载完毕后才开始播放，节省下载的时间。

编辑推荐

《Flash 8实用教程》是由北京工业大学出版社出版的。

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