第一图书网, tushu007.com

# <<精通Flash 5 创意设计>>

## 图书基本信息

书名：<<精通Flash 5 创意设计>>

13位ISBN编号：9787899994405

10位ISBN编号：7899994403

出版时间：2001-07

出版时间：中国水利水电出版社

作者：（美）Bill Sanders

页数：271

字数：392000

译者：晓渊工作室

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

第一图书网, tushu007.com

# <<精通Flash 5 创意设计>>

## 内容概要

Flash是目前最优秀的制作网络交互式动画的工具。
它的优点是体积小，可边下载边播放，这样就避免了用户长时间的等待。
Flash可以将矢量图与声音、动画融合起来，生成多媒体的图形和界面，而文件的体积却很小。
Flash虽然不能像一门语言那样进行编程，但用其内置的ActionScript脚本并结合JavaScript语言，您也可以做出互动性很强、富有吸引力的网页来。

本书结合丰富翔实的项目练习，全面而详细地为读者介绍了Flash 5的主要功能。
交互式的学习框架是本书的最大特点。
无论你以前有没有使用过Flash，只要跟着本书的内容去学习，就能一步步地踏进Flash的奥秘世界。

第一图书网, tushu007.com


## 作者简介

第一图书网, tushu007.com

# <<精通Flash 5 创意设计>>

## 书籍目录

第1章 Flash概述1.1 Flash 5的新增功能1.1.1 调板1.1.2 自定义键盘快捷键1.1.3 ActionScript1.1.4 贝塞尔钢笔工具1.1.5 共用符号库1.1.6 Web本地化打印1.1.7 影片浏览器1.1.8 输入的改进及更多支持1.2 进入Flash世界1.2.1 Flash的特色1.2.2 Flash的用法1.3 Flash的用途1.3.1 为老用户新增的功能1.3.2 Flash基本术语1.3.3 Flash工作环境1.3.4 工具箱、调板和菜单1.3.5 调板1.4 循序渐进项目：创建快捷键第2章 用Flash绘画2.1 工作区2.1.1 图层的使用2.1.2 帧的使用2.1.3 场景的使用2.2 绘画工具2.2.1 箭头工具2.2.2 直接选择工具2.2.3 直线工具2.2.4 套索工具2.2.5 贝塞尔曲线2.2.6 文本工具2.2.7 椭圆工具2.2.8 矩形工具2.2.9 铅笔工具2.2.10 笔刷工具2.2.11 墨水瓶工具2.2.12 颜料桶工具2.2.13 吸管工具2.2.14 橡皮工具2.2.15 视图栏2.3 颜色2.4 栅格、参考线、标尺和排列2.5 修改对象2.6 导入图形2.7 符号和绘画2.7.1 修改符号实例2.7.2 修改符号项目：使用独立的关键帧做动画第3章 Flash动画概念3.1 帧的概念3.2 过渡帧的应用项目：过渡帧的优点项目：多图层、旋转和倾斜运动项目：沿路径移动项目：由远及近的视觉运动项目：颜色和透明度的过渡项目：Shape过渡和形变项目：站点开发项目第4章 文本和表单4.1 文本的使用4.1.1 文本的一般用法4.1.2 文本域4.2 文本工具4.2.1 Character调板4.2.2 Paragraph调板4.2.3 Text Options调板4.3 使用文本块项目：活动的文本块4.4 文本动画4.4.1 Background层4.4.2 The Bus层4.5 图形文本项目：形变文本4.6 文本表单项目：文本横幅动画第5章 协调动画5.1 设置场景项目：层和复合对象的独立运动项目：场景和时间线5.2 电影剪辑和独立的时间线5.3 使用蒙板层5.3.1 制作一个蒙板5.3.2 创建蒙板层项目：对被蒙板层使用过滤器项目：三个场景的卡通画第6章 Flash中的声音和音乐6.1 声音文件：概述6.1.1 声音文件类型6.1.2 Web上的声音源6.1.3 版权和声音6.1.4 为Flash制作音乐和声音6.2 将声音导入Flash项目：在电影中使用声音6.3 按钮和帧中的声音控制6.3.1 给按钮添加声音6.3.2 在帧中开始和结束声音项目：控制电影中的声音6.4 声音和循环声音的效果6.4.1 编辑声音6.4.2 循环声音6.5 序列声音项目：音乐电视第7章 电影剪辑与导航7.1 编辑Flash层7.2 导航和按钮项目：活动按钮菜单7.3 使用按钮开始和停止电影7.3.1 Stop按钮7.3.2 Stop和Start按钮7.3.3 关闭声音7.4 用按钮控制序列项目：控制电影的流程7.5 帧和场景内的按钮操作项目：目标帧和场景的按钮脚本项目：通过导航转换场景第8章 ActionScript8.1 简介8.1.1 ActionScript的功能8.1.2 ActionScript并不难学8.2 创建动作脚本8.2.1 帧和对象动作调板8.2.2 编辑表达式8.2.3 电影剪辑脚本8.2.4 按钮脚本8.2.5 帧脚本8.3 变量8.4 ActionScript的数据类型8.4.1 字符串8.4.2 表达式8.4.3 逻辑表达式8.4.4 数值8.5 创建变量和给变量赋值8.5.1 通过文本字段显示变量的值8.5.2 调试动作脚本8.6 条件分支8.6.1 IF8.6.2 IF...ELSE8.6.3 IF...ELSE IF项目：分数计算和分支结构8.6.4 操作符8.7 循环结构8.7.1 while循环8.7.2 do...while循环8.7.3 for循环8.7.4 for.....in循环8.8 属性8.9 函数8.9.1 函数的使用8.9.2 函数的创建8.9.3 函数的替代项目：制作预加载器第9章 Flash 5在QuickTime电影中的应用9.1 创建QuickTime电影9.1.1 iMovie制作的QuickTime9.1.2 MGI VideoWave III制作的QuickTime9.1.3 QuickTime电影的可选项9.1.4 作为电影和图片序列格式存储9.2 在Flash中导入QuickTime影片9.2.1 导入QuickTime影片9.2.2 导入图片序列9.3 给QuickTime影片添加动画项目：在动画中添加的动画第10章 在Flash中使用外部资源10.1 Generator项目：Generator项目10.2 从文本文件到变量项目：文本区域内的外部数据10.3 从文本文件到电影剪辑项目：使用外部数据设置MC属性10.4 连接到万维网项目：网络中的Flash菜单10.5 独立自主附录 Flash 5菜单

第一图书网, tushu007.com

# <<精通Flash 5 创意设计>>

## 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