

<<Flash8中文版完全自学手册>>

图书基本信息

书名：<<Flash8中文版完全自学手册>>

13位ISBN编号：9787115153029

10位ISBN编号：7115153027

出版时间：2006-11

出版时间：第1版 (2006年11月1日)

作者：龙马工作室

页数：486

字数：646000

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>

<<Flash8中文版完全自学手册>>

内容概要

本书详尽地介绍Flash 8中文版的应用知识，具有内容丰富、讲解详尽的“完全手册”型特点，同时还具有“百例”型、“技巧”型和“入门与提高”型等特点。

本书由【起步篇】、【矢量动画篇】、【程序设计篇】和【实战篇】等4篇共17章组成。内容编排从基础知识入手，引导读者逐步地学习使用矢量绘画、Flash辅助动画设计和动作脚本程序设计等技术，以制作出生动的Flash影片。

全书近50个典型实例，覆盖了使用Flash 8所有必备的知识点，能使读者学有所用，用有所获。

本书内容翔实，语言通俗易懂，书中以基本概念和入门知识为主线，并穿插了大量的制作技巧，力求与读者零距离接触，具有很强的可操作性和实用性。

本书既可以作为初学者的自学手册，也可以作为计算机技能的培训教材。

随书附带的多媒体教学光盘包括本书实例的素材和结果、课堂练习答案以及有专业配音的多媒体教学软件。

此外，<http://www.51pcbook.com>网站可以提供全方位的技术支持。

<<Flash8中文版完全自学手册>>

书籍目录

第1章 欢迎进入Flash世界 1.1 认识Flash 1.2 Flash 8的新增功能 1.3 Flash 8的安装、启动与退出 1.4 了解工作区 1.5 首选参数的设置 1.6 专家点拨 1.7 课堂练习第2章 用来设计Flash影片的文件——Flash文档 2.1 从Flash影片的播放说起 2.2 Flash文档的基本操作 2.3 从模板创建Flash文档 2.4 影片的优化与发布 2.5 专家点拨 2.6 课堂练习第3章 Flash影片制作的基本操作 3.1 Flash工具简介 3.2 对象的简单操作 3.3 使用查看工具 3.4 排列对象 3.5 对象的编组 3.6 变形对象 3.7 使用影片浏览器定位需要编辑的对象 3.8 练习与指导 3.9 专家点拨 3.10 课堂练习第4章 使用绘画工具绘制矢量图画 4.1 选择工具 4.2 部分选取工具 4.3 直线工具 4.4 套索工具 4.5 钢笔工具 4.6 椭圆工具 4.7 矩形工具 4.8 多角星形工具 4.9 铅笔工具 4.10 刷子工具 4.11 墨水瓶工具 4.12 颜料桶工具 4.13 滴管工具 4.14 橡皮擦工具 4.15 查看工具 4.17 形状的重叠 4.18 任意变形工具 4.19 练习与指导 4.20 综合实例 4.21 专家点拨 4.22 课堂练习第5章 使用文字工具编排文字 5.1 文本工具概述 5.2 输入文字 5.3 输入状态 5.4 字符设置 5.5 段落设置 5.6 文本类型 5.7 整体变形 5.8 局部变形 5.9 综合实例 5.10 练习与指导 5.11 专家点拨 5.12 课堂练习第6章 使用图层编排影片 6.1 图层的用途 6.2 图层的基本操作 6.3 改变图层的状态 6.4 局部显示与遮罩图层 6.5 用图层文件夹管理图层 6.6 用分散到图层自动分配图层 6.7 综合实例 6.8 练习与指导 6.9 专家点拨 6.10 课堂练习第7章 利用元件和库组织影片 7.1 什么是元件 7.2 元件的类型 7.3 建立元件 7.4 建立实例 7.5 编辑实例 7.6 查看实例信息 7.7 库界面 7.8 管理库 7.9 使用库文件 7.10 库文件的编辑 7.11 公用库 7.12 综合实例 7.13 练习与指导 7.14 专家点拨 7.15 课堂练习第8章 使用图片、音频和视频 8.1 图片的应用 8.2 矢量图运用 8.3 使用滤镜和混合模式 8.4 综合实例 8.5 Flash音频简介 8.6 添加声音 8.7 声音的输出 8.8 练习与指导 8.9 专家点拨 8.10 课堂练习第9章 动画的制作1 9.1 基本知识 9.2 逐帧动画 9.3 使用时间轴特效 9.4 专家点拨 9.5 课堂练习第10章 动画的制作2 10.1 制作补间动画 10.2 制作形状补间动画 10.3 综合实例 10.4 练习与指导 10.5 专家点拨 10.6 课堂练习第11章 Flash编程基础 11.1 Flash 8中的Action Script 11.2 动作脚本中的术语 11.3 【动作】面板的使用 11.4 了解动画的层次结构 11.5 为帧添加动作 11.6 为对象添加动作 11.7 动作脚本的执行 11.8 动作脚本的语法 11.9 综合实例 11.10 练习与指导 11.11 专家点拨 11.12 课堂练习第12章 使用屏幕制作演示幻灯 12.1 理解基于屏幕的文档和屏幕创作环境 12.2 创建基于屏幕的新文档 12.3 使用【行为】面板为屏幕创建控件和转变过程 12.4 屏幕模式中的文档操作 12.5 以屏幕模式使用时间轴 12.6 综合实例 12.7 专家点拨 12.8 课堂练习第13章 动作脚本面向对象编程 13.1 数据类型 13.2 变量 13.3 函数 13.4 类、对象和路径 13.5 从类中创建一个对象 13.6 创建自定义的类 13.7 从Product类中创建两个对象 13.8 关于扩展现有的类 13.9 综合实例 13.10 练习与指导 13.11 专家点拨 13.12 课堂练习第14章 动作脚本编程的常用技术 14.1 常用交互控制技术 14.2 跟踪鼠标 14.3 响应键盘事件 14.4 控制颜色 14.5 控制声音 14.6 元件轮廓间的冲突检测 14.7 程控遮罩 14.8 程控文本框 14.9 操纵文本框中的文字 14.10 使用绘图函数 14.11 操作麦克风 14.12 综合实例 14.13 练习与指导 14.14 专家点拨 14.15 课堂练习第15章 应用程序中组件的使用 15.1 Button 15.2 CheckBox 15.3 ComboBox 15.4 Label 15.5 List 15.6 Loader 15.7 NumericStepper 15.8 RadioButton 15.9 ProgressBar 15.10 ScrollPane 15.11 Window 15.12 综合实例 15.13 专家点拨 15.14 课堂练习第16章 制作动画特效 16.1 可爱的大象 16.2 花瓣雨 16.3 水滴 16.4 数字树第17章 制作实用工具 17.1 广告片头制作 17.2 SWF播放器 17.3 计算器 17.4 右键导航 17.5 迷你导航

<<Flash8中文版完全自学手册>>

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>