第一图书网, tushu007.com

<<Flash 8全程自学手册>>

图书基本信息

书名：<<Flash 8全程自学手册>>

13位ISBN编号：9787121034107

10位ISBN编号：7121034107

出版时间：2007-2

出版时间：电子工业

作者：杨格

页数：433

字数：720000

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

内容概要

本书从了解Flash 8的历史、特点及应用开始，由浅入深地向读者详细讲解动画制作方方面面的知识。
全书分为14章，详细介绍了 Flash 8的工作界面，Flash 工具箱中的各种绘图工具，动作脚本的语法、函数及更为高级的类应用，图层的相关操作，Flash各种元件的使用技巧，逐帧动画、补间形状动画、补间动画、遮罩动画及引导层动画的制作技巧，滤镜的使用方法；最后通过制作网络广告、 MV作品、教学课件、片头动画和智能游戏等实例向读者传授Flash 8动画制作的各个知识点及操作技巧。通过对本书的学习，相信读者能够全面了解使用Flash 8创作动画的技巧。
为了更好地让读者掌握好各种操作技巧，随书提供了对应章节的多媒体教学课件。在课件中，将以现场课堂教学的方式为大家演示操作过程，帮助读者分析动画制作过程中的重点与难点。
本书可以帮助初学者轻松步入Flash动画制作的殿堂，有一定动画制作基础的读者也可以从中学到更为系统的制作技巧。

书籍目录

第1章 初识Flash 8 1.1 Flash 8概述 1.2 Flash 8工作界面 1.3 Flash 8的场景操作 1.4 Flash 8的简单动画 1.5 Flash 8参数设定 1.6 本章总结与习题第2章 Flash绘图工具 2.1 认识工具箱 2.2 工具功能操作 2.3 颜色工具 2.4 查看工具 2.5 典型实例演练 2.6 本章总结与练习第3章 动作脚本的应用 3.1 ActionScript简述 3.2 动作面板和脚本窗口 3.3 ActionScript常见术语 3.4 ActionScript的语法约定 3.5 数据类型 3.6 常量变量 3.7 运算符的使用规则 3.8 动作脚本流程控制 3.9 函数与方法 3.10 事件和事件的响应 3.11 类 3.12 常用类 3.13 MovieClip类 3.14 ActionScript脚本调试 3.15 综合实例演练 3.16 本章总结与练习第4章 图像、媒体与文本第5章 图层的应用第6章 元件和库 第7章 创建动画第8章 滤镜的应用第9章 组件的应用第10章 Flash网络广告制作第11章 Flash MV 短篇制作第12章 Flash教学课件制作第13章 Flash智能游戏开发第14章 Flash片头动画制作练习题参考答案

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