

<<中文Flash 8.0 案例教程>>

图书基本信息

书名：<<中文Flash 8.0 案例教程>>

13位ISBN编号：9787121065514

10位ISBN编号：7121065517

出版时间：2009-3

出版单位：电子工业出版社

作者：洪小达，沈大林 主编

页数：301

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>

<<中文Flash 8.0 案例教程>>

前言

Flash是原Macromedia公司生产的一款非常受欢迎的动画制作软件。它可以制作出一种字节量很小、扩展名为.swf的高质量矢量图形和具有很强交互式性的网页动画。这种文件可以插入HTML中，也可以单独成为网页；可以在专业级的多媒体制作软件Au~oi ' ware和Directo~ ' 中导入使用，也可以独立成为多媒体课件。另外，还可以制作游戏和教学课件等。本书介绍的是中文Flash 8。

全书共10章。

第1章通过4个实例介绍了中文Flash 8的基本知识，文件、场景和帧的基本操作，以及影片输出等，使读者对中文：Flash 8有一个整体了解，为以后的学习打下基础；第2章通过5个实例介绍了对象的一些基本操作。

第3章通过6个实例介绍了Flash 8的绘制图形和编辑图形等。

第4章通过9个实例介绍了导入外部图像、视频和音频等对象的方法，分离位图和套索工具的使用方法，以及文本编辑等。

第5章通过10个实例介绍了库、元件、实例和时间轴特效动画，以及遮罩层和被遮罩层等。

第6章通过8个实例介绍了基本动画的制作方法，以及按钮元件的制作方法等。

第7章通过9个实例介绍了“动作”面板的使用方法，按钮、按键和帧的事件与制作简单的交互式动画，ActionScript程序设计基本方法，以及一些全局函数、三种类型的文本和数学对象等。

第8章通过9个实例介绍了分支语句、循环语句，以及部分全局函数等。

第9章通过11个实例进一步介绍了面向对象编程一些基本概念，字符串、数组、键盘、鼠标、颜色、时间和声音等对象。

第10章通过13个实例介绍了组件和模板等。

本书采用任务驱动的实例教学方式，融通俗性、实用性和技巧于一身。

全书以节为一个教学单元，在每个教学单元中先介绍一个或多个实例，通过这些实例学习相关的知识和程序设计技巧，再在“相关知识”栏目中介绍与本教学单元有关的知识，有总结和提高的作用，然后提供一些与本教学单元有关的思考与练习题。

全书通过84个实例，较全面地介绍了中文Flash 8的使用方法，动画制作和程序设计方法。

它的起点低、跨度大、循序渐进、通俗易懂，使读者在阅读学习时，不但能够快速入门，而且还可以得到较大的提高。

通过这些实例，可以带动学习知识点和快速掌握软件的使用技巧。

采用这种方法，特别有利于教师进行教学和学生自学。

本书的主编为洪小达、沈大林。

主要作者有陶宁、郑瑜、曾昊、张晓雷、王爱颀、刘璐、于建海、郭政、丰金兰、罗红霞、陈凯硕、郑鹤、张桂亭、张伦、，张凤红、袁柳、崔玥、曲彭生、郭海、张磊、马广月、曹永冬、杨东霞、崔元如、季明辉、李征、刘锋、郝侠、黄启宝、马开颜、薛红、杨旭、卢贺、李宇辰、孔凡奇、徐晓雅、陈恺硕、罗丹丹、焦佳、杜忻翔、计虹、王晓萌、张娜、王加伟、穆国臣等。

<<中文Flash 8.0 案例教程>>

内容概要

Flash是一个非常受欢迎的矢量绘图和动画制作软件，它可以制作出一种字节量很小、扩展名为.swf的高质量矢量图形和具有很强交互性的网页动画。

这种文件可以插入在HTML中，也可以单独保存为网页；可以在专业级的多媒体制作软件Authorware和Director中导入使用，也可以独立成为多媒体课件。

另外，还可以制作游戏和教学课件，以及处理视频等。

全书通过10章内的84个实例和相关知识，较全面地介绍了中文Flash 8的使用方法，动画制作和程序设计方法。

本书起点低、跨度大，循序渐进，通俗易懂，使读者可以快速入门，而且还可以得到较大的提高。

本书采用任务驱动的实例教学方式，融通俗性、实用性和技巧性于一身。

通过这些实例，带动学习知识点和掌握软件的使用技巧。

本书还配有电子教学参考资料包（包括教学指南、电子教案、素材、录屏等），详见前言。

本书可作为中等职业学校计算机专业的教材，还可以作为广大计算机爱好者、多媒体程序设计人员的自学读物。

<<中文Flash 8.0 案例教程>>

书籍目录

第1章 中文Flash 8基础 1.1 中文Flash 8工作区和工作区布局 1.1.1 中文Flash 8工作区简介 1.1.2 舞台工作区 1.1.3 工作区布局 1.1.4 获取帮助 思考与练习1-1 1.2 时间轴 1.2.1时间轴的组成和特点 1.2.2编辑图层 1.2.3图层文件夹 思考与练习 - 2 1.3 文件的基本操作 【实例1】图像切换1 【相关知识】文件的基本操作 思考与练习1 - 3 1.4 播放影片 【实例2】图像切换2 【相关知识】文件的基本操作和播放Flash动画 思考与练习1-4 1.5 场景和帧的基本操作 【实例3】图像切换3 【相关知识】场景 【相关知识】帧的基本操作 思考与练习1 - 5 1.6 影片输出 【实例4】渐隐渐现图像切换 【相关知识】影片输出 思考与练习1-6第2章 对象的基本操作 2.1 网格、标尺和辅助线 【实例5】水平行驶的圣诞车 【相关知识】网格、标尺和辅助线 思考与练习2 - 1 2.2 对象的基本操作和对齐对象 【实例6】撞击框架的四彩球 【相关知识】对象的基本操作 思考与练习2 - 2 2.3 改变对象的形状 【实例7】公司徽标 【相关知识】改变对象的形状 思考与练习2 - 3 2.4 多个对象的编辑 【实例8】花丛蝴蝶飞 【相关知识】编辑多个对象 思考与练习2-4 2.5 绘制模式和合并对象 【实例9】网页LOGO 【相关知识】绘制模式和合并对象 思考与练习2 - 5第3章 绘制图形和编辑图形 3.1 绘制线和编辑线 【实例10]自转彩珠环 【相关知识】设置线属性和绘制线 【相关知识】编辑线和相关工具 思考与练习3-1 3.2 “混色器”面板和编辑填充 【实例11】水晶按钮 【实例12]移动的透明光带 【相关知识】“混色器”面板 【相关知识】编辑填充和相关工具 思考与练习3-2 3.3 绘制和编辑图形 【实例13】彩球跳跃 【实例14]闪耀的五角红星 【相关知识】绘制图形 思考与练习3 - 3 3.4 钢笔工具和部分选择工具 【实例15】青竹映明月 【相关知识】钢笔工具和部分选择工具 思考与练习3-4第4章 导入对象和文本编辑 4.1 导入位图和编辑位图第5章 元件、时间轴特效动画和遮罩层第6章 基本动画和按钮元件第7章 “动画”面板和ActionScript程序设计初步第8章 ActionScript程序设计进级第9章 面向对象和程序设计第10章 组件和模板

章节摘录

第3章 绘制图形和编辑图形 图形可看成是由线和填充（主要是填充颜色）组成的。图形的着色有对线的着色和对填充着色（或填充位图）两种。工具箱中的一部分工具（线条工具、铅笔工具、钢笔工具和墨水瓶工具等）是只用于绘制和编辑线的；一部分工具（刷子工具、颜料桶工具和填充变形工具等）是只用于绘制和编辑填充的；再有一部分工具（椭圆工具、矩形工具、多角星形工具、橡皮擦工具、滴管工具、任意变形工具和套索工具等）可以绘制和编辑线及填充。线可以转换为填充。

3.1 绘制线和编辑线 【实例10】自转彩珠环 “自转彩珠环”影片播放后的2幅画面如图3-1所示，可以看到，由大到小8个自转彩珠环不断围绕一个中心自转，相邻两个彩珠环的自转方向不同（顺时针自转和逆时针自转）。彩珠环由一些红绿相间的立体彩球组成，还有一个灰色彩球。该影片的制作方法如下。

1. 制作彩珠环 （1）设置舞台工作区的宽为220像素、高220像素，背景为白色。选择“插入”→“新建元件”命令，弹出“创建新建元件”对话框，在“名称”文本框内输入“彩珠环”，选择“影片剪辑”单选按钮，单击“确定”按钮，进入“彩珠环”影片剪辑元件编辑状态。

<<中文Flash 8.0 案例教程>>

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>