第一图书网, tushu007.com

<<Flash8动画制作与ActionS>>

图书基本信息

书名：<<Flash8动画制作与ActionScript编程>>

13位ISBN编号：9787302137085

10位ISBN编号：7302137080

出版时间：2006-11

出版时间：清华大学出版社

作者：徐绪堪、王赞、靳军

页数：311

字数：468000

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

<<Flash8动画制作与ActionS>>

内容概要

本书通过通俗易懂的实例解析、从简单动画到复杂脚本动画的制作，逐步将读者引入动画设计殿堂。
全书共分10章，分别介绍了Flash 8使用基础、绘制和编辑图形对象、使用媒体文件、创建Flash动画、Action Script编程开发基础、Action Script常用语句及影片剪辑属性、使用Flash内置类、Action Script脚本调试以及Action Script动画制作综合实例等内容。
本书中的动画设计实例针对性及实用性都较强，完整的源程序不仅体现了全新的创作理念，同时也展现了Flash 8脚本语言的功能与创作技巧。

本书内容丰富，结构清晰，初学者通过本书可以轻松掌握简单的动画设计与制作；中、高级用户可以从本书中学习一些更深层次的动画设计理念及Flash 8的编程技巧。

第一图书网, tushu007.com

<<Flash8动画制作与ActionS>>

书籍目录

第1章 Flash 8使用基础 1.1 认识Flash动画 1.1.1 Flash动画的特点 1.1.2 Flash动画的应用 1.1.3 Flash动画的制作过程 1.1.4 Flash 8的新增功能 1.2 Flash 8的工作界面 1.2.1 开始页面 1.2.2 菜单栏 1.2.3 绘图工具栏 1.2.4 “ 时间轴 ”面板 1.2.5 舞台 1.2.6 “ 属性 ”面板 1.2.7 面板集 1.3 Flash 8中的基本概念 1.3.1 矢量图与位图 1.3.2 帧和关键帧 1.3.3 元件、实例和库 1.3.4 舞台、场景和影片剪辑 1.3.5 图层 1.3.6 预览和测试影片 1.4 Flash 8的文件操作 1.4.1 创建文档 1.4.2 设置文档属性 1.4.3 测试影片下载性能 1.4.4 设置发布格式 1.4.5 设置Flash发布格式第2章 绘制和编辑图形对象 2.1 使用基本绘图工具 2.1.1 线条工具 2.1.2 椭圆工具 2.1.3 矩形和多角星形工具 2.1.4 铅笔工具 2.1.5 钢笔工具 2.1.6 刷子工具 2.2 设置绘图工具 2.3 Flash 8的色彩模式 2.4 使用基本填充工具 2.4.1 颜料桶工具 2.4.2 墨水瓶工具 2.4.3 滴管工具 2.4.4 填充变形工具 2.4.5 使用 “ 混色器 ”面板 2.4.6 使用 “ 颜色样本 ”面板 2.5 选择、移动、复制图形对象 2.5.1 使用 “ 选择工具 ”选择对象 2.5.2 移动和复制对象 2.6 使用自由变形工具 2.6.1 对象的中心点 2.6.2 任意变形对象 2.6.3 扭曲对象 2.6.4 使用 “ 封套 ”功能 2.7 使用图形编辑工具 2.7.1 使用橡皮擦工具 2.7.2 使用选择工具 2.7.3 优化曲线 2.7.4 修改对象的轮廓 2.8 绘图实例分析——人物绘制 2.9 绘图实例分析——动物绘制 2.10 绘图实例分析——植物绘制 2.11 实例应用——制作机器猫第3章 使用媒体文件 3.1 导入图形图像 3.1.1 Flash 8中常用的图像格式 3.1.2 导入位图图像与矢量图形 3.1.3 导入不同格式的图形图像 3.2 编辑导入的位图图像 3.2.1 使用 “ 属性 ”面板编辑位图 3.2.2 设置位图的属性 3.2.3 分离位图 3.2.4 矢量化位图 3.3 导入视频文件 3.3.1 可导入Flash 8中的视频格式 3.3.2 导入视频文件 3.3.3 设置视频文件的属性 3.4 声音的基础知识 3.4.1 声音的格式 3.4.2 声音的采样频率 3.4.3 声音的位深 3.4.4 声道 3.5 导入与编辑声音 3.5.1 导入声音 3.5.2 向文档添加声音 3.5.3 向按钮添加声音 3.5.4 通过声音对象使用声音 3.5.5 编辑声音 3.5.6 在关键帧中设置声音的播放与停止 3.5.7 设置声音属性 3.6 压缩并导出声音 3.6.1 使用ADPCM压缩选项 3.6.2 使用MP3压缩选项 3.6.3 使用 “ 原始 ”压缩选项 3.6.4 使用 “ 语音 ”压缩选项 3.6.5 导出Flash文档声音的标准第4章 创建Flash动画 4.1 创建与编辑元件 4.1.1 Flash 8的元件类型 4.1.2 创建新元件 4.1.3 转换元素为元件 4.1.4 转换动画为 “ 影片剪辑 ”元件 4.1.5 创建 “ 按钮 ”元件 4.1.6 复制元件 4.1.7 编辑元件 4.2 创建与编辑实例 4.2.1 创建实例 4.2.2 编辑实例 4.2.3 改变实例类型 4.2.4 设置图形实例动画 4.2.5 分离实例 4.3 帧 4.3.1 帧的基本类型 4.3.2 时间轴中的动画表示 4.3.3 创建关键帧 4.3.4 创建空白帧 4.3.5 扩展关键帧 4.3.6 选择帧 4.3.7 帧的基本操作 4.4 设置时间轴特效 4.4.1 变形 4.4.2 转换 4.4.3 分散式直接复制 4.4.4 复制到网格 4.4.5 分离 4.4.6 展开 4.4.7 投影 4.4.8 模糊 4.5 图层的应用 4.5.1 图层概述 4.5.2 使用引导层 4.5.3 使用遮罩层 4.6 制作逐帧动画 4.7 制作补间动画 4.7.1 制作补间形状动画 4.7.2 制作补间动作动画 4.8 制作路径动画 4.8.1 制作开放路径动画 4.8.2 制作封闭路径动画 4.9 实例应用——滴水效果 4.10 实例应用——翻书效果第5章 ActionScript语言概述 5.1 什么是ActionScript语言 5.1.1 ActionScript语言的基本概念 5.1.2 ActionScript与JavaScript的区别 5.1.3 使用 “ 动作 ”面板 5.1.4 使用 “ 行为 ”面板 5.2 动作脚本编写流程 5.2.1 脚本程序的时机 5.2.2 脚本程序的位置 5.2.3 设置帧动作 5.2.4 设置按钮动作 5.2.5 设置动画片段动作 5.3 实例应用—— 机器猫电子钟第6章 ActionScript编程开发基础第7章 ActionScript常用语句及影片剪辑属性第8章 使用Flash中的内置类第9章 ActionScript脚本调试第10章 ActionScript动画制作综合实例

第一图书网, tushu007.com

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