

<<中文版Flash从入门到精通>>

图书基本信息

书名：<<中文版Flash从入门到精通>>

13位ISBN编号：9787564702519

10位ISBN编号：7564702516

出版时间：2010-2

出版时间：电子科技大学出版社

作者：柏松 编

页数：350

字数：495000

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>

<<中文版Flash从入门到精通>>

内容概要

本书为了一本Flash CS4精通手册，全书通过四篇：入门篇（新手入门）、提高篇（快速提高）、精通篇（实例演练）、高手篇（商业实战），让读者花一《中文版Flash从入门到精通》的钱，获得“入门+提高+精通+高手”四《中文版Flash从入门到精通》的价值，帮助读者在最短的时间内从入门到精通，从新手快速成长为动画设计高手。

全书共分20章，内容包括：Flash CS4快速入门、绘制与编辑动画图形、创建与编辑Flash文本、应用图层，场景和时间轴、创建与编辑Flash动画、应用元件和实例、应用库、应用屏幕效果、导入声音和视频、ActionScript语句、应用组件、测试 / 优化 / 导出与发布动画、文字动画实例演练、图形动画实例演练、图像动画实例演练、鼠标动画实例演练、交互动画案例实战、Banner动画案例实战、商业网络广告案例实战及其他类型的动画案例实战。

本书内容翔实，采用由浅入深、图文并茂的方式进行讲述，是各类计算机培训中心、中等职业学校、中等专业学校、职业高中和技工学校的首选教材，同时也可作为Flash动画制作、Flash网页动画、Flash商业网络广告等设计人员的自学参考手册。

<<中文版Flash从入门到精通>>

书籍目录

第1章 Flash CS4快速入门	1.1 了解Flash动画图形特点	1.1.1 Flash矢量图特点	1.1.2 Flash软件的特点	1.1.3 Flash文件格式	1.2 体验FlashCS4新增功能	1.2.1 3D平移和旋转工具	1.2.2 喷涂刷工具	1.2.3 Deco工具	1.2.4 骨骼和绑定工具	1.3 感受FlashCS4的工作界面	1.3.1 开始界面	1.3.2 工具箱	1.3.3 “时间轴”面板	1.3.4 舞台、工作区和场景	1.3.5 “属性”面板	1.4 FlashCS4常用操作	1.4.1 启动与退出FlashCS4	1.4.2 新建文档	1.4.3 保存文档	1.4.4 关闭文档	1.4.5 打开文档	1.5 应用辅助工具	1.5.1 应用标尺	1.5.2 应用辅助线	1.5.3 应用网格													
第2章 绘制与编辑动画图形	2.1 基本图形绘制工具	2.1.1 线条工具	2.1.2 钢笔工具	2.1.3 铅笔工具	2.1.4 刷子工具	2.1.5 矩形工具	2.1.6 椭圆工具	2.1.7 基本矩形工具	2.1.8 基本椭圆工具	2.1.9 多角星形工具	2.2 辅助绘图工具	2.2.1 选择工具	2.2.2 部分选取工具	2.2.3 套索工具	2.2.4 橡皮擦工具	2.2.5 缩放工具	2.2.6 手形工具	2.3 填充与描边图形	2.3.1 墨水瓶工具	2.3.2 颜料桶工具	2.3.3 滴管工具	2.3.4 渐变变形工具	2.4 编辑动画图形	2.4.1 复制动画图形	2.4.2 剪切动画图形	2.4.3 删除动画图形	2.4.4 再制动画图形	2.5 变形动画图形对象	2.5.1 自由变换对象	2.5.2 扭曲对象	2.5.3 缩放对象	2.5.4 封套对象	2.5.5 旋转对象	2.5.6 翻转对象	2.6 图形对象其他编辑	2.6.1 对齐对象	2.6.2 组合图形对象	2.6.3 取消组合图形对象
第3章 创建与编辑Flash文本	3.1 创建文本对象	3.1.1 创建静态文本	3.1.2 创建动态文本	3.1.3 创建滚动文本	3.1.4 创建输入文本	3.2 设置文本属性	3.2.1 设置文本字体	3.2.2 设置文本字号	3.2.3 设置文本样式	3.2.4 设置文本颜色	3.2.5 设置文本对齐方式	3.2.6 设置文本边距	3.3 编辑文本对象	3.3.1 选择文本	3.3.2 分离文本	3.3.3 改变文本形状	3.3.4 创建填充文本	3.3.5 创建镂空文本	3.3.6 创建浮雕文本	3.3.7 创建荧光文本	3.3.8 将文本链接到URL	3.4 变形文本对象	3.4.1 整体缩放文本	3.4.2 旋转与倾斜文本														
第4章 应用图层、场景和时间轴	4.1 创建与编辑普通图层	4.1.1 创建图层	4.1.2 命名图层	4.1.3 选择图层	4.1.4 复制图层	4.1.5 删除图层	4.2 创建与编辑遮罩层	4.2.1 创建遮罩层	4.2.2 编辑遮罩层	4.2.3 取消遮罩层	4.3 创建与编辑引导层	4.3.1 创建普通引导层	4.3.2 创建运动引导层	4.3.3 取消与运动引导层的链接	4.4 操作与设置场景	4.4.1 添加场景	4.4.2 复制场景	4.4.3 切换场景	4.4.4 调整场景	4.4.5 设置场景属性	4.5 创建与编辑帧	4.5.1 创建普通帧与关键帧	4.5.2 复制、粘贴、移动与删除帧															
第5章 创建与编辑Flash动画	5.1 逐帧动画	5.1.1 导入逐帧动画	5.1.2 创建逐帧动画	5.2 渐变动画	5.2.1 形状渐变动画	5.2.2 颜色渐变动画	5.3 遮罩动画	5.3.1 创建遮罩动画	5.3.2 创建被遮罩动画	5.4 运动引导层动画	5.4.1 制作运动引导层动画	5.4.2 应用预设动画	5.5 编辑动画	5.5.1 绘图纸外观轮廓模式	5.5.2 多帧编辑模式																							
第6章 应用元件和实例	6.1 图形元件	6.1.1 直接创建图形元件	6.1.2 将已有图形转换为图形元件	6.2 按钮元件	6.2.1 创建与使用按钮元件	6.2.2 启用按钮元件	6.2.3 移动按钮元件	6.3 影片剪辑元件	6.3.1 直接创建影片剪辑元件	6.3.2 将已有动画转换为影片剪辑元件	6.4 编辑元件	6.4.1 在当前位置编辑元件	6.4.2 在新窗口中编辑元件	6.4.3 在元件的编辑模式下编辑元件	6.5 创建与编辑实例	6.5.1 创建实例	6.5.2 改变实例颜色	6.5.3 改变实例透明度	6.5.4 为实例指定其它元件	6.5.5 改变实例类型																		
第7章 应用库	7.1 创建库元件	7.1.1 运用菜单创建库元件	7.1.2 运用快捷菜单创建库元件	7.1.3 运用按钮创建库元件	7.2 库元件的基本操作	7.2.1 重命名库元件	7.2.2 删除库元件	7.2.3 创建库文件夹	7.2.4 搜索库元件	7.3 编辑元件、声音与位图	7.3.1 编辑元件	7.3.2 编辑声音	7.3.3 编辑位图	7.4 使用公用库	7.4.1 使用声音库	7.4.2 使用按钮库	7.4.3 使用类库	7.5 共享库资源	7.5.1 复制库资源	7.5.2 实时共享库中的资源	7.5.3 创作时共享库中的资源																	
第8章 应用屏幕效果	8.1 屏幕的类型	8.1.1 幻灯片屏幕	8.1.2 表单屏幕	8.2 屏幕创作的环境	8.2.1 使用“屏幕结构”面板	8.2.2 文档结构和层次结构	8.3 屏幕的基本操作	8.3.1 新建屏幕	8.3.2 重命名屏幕	8.3.3 添加屏幕																												

<<中文版Flash从入门到精通>>

8.3.4 删除屏幕	8.3.5 设置屏幕属性	8.3.6 设置屏幕参数	8.3.7 选择并移动屏幕	8.4
屏幕模式中的文档操作	8.4.1 查找和替换	8.4.2 影片浏览器	8.5 运用屏幕制作幻灯片	
8.5.1 为屏幕添加控件	8.5.2 为屏幕添加过渡效果	第9章 导入声音和视频	9.1 声音的类型	
9.1.1 事件声音	9.1.2 流式声音	9.2 添加声音	9.2.1 导入声音文件	9.2.2 为按钮添加声音
9.2.3 为影片添加声音	9.3 编辑声音	9.3.1 设置效果选项	9.3.2 设置同步选项	
9.3.3 自定义声音	9.4 视频文件	9.4.1 导入FlashCS4的视频格式	9.4.2 导入Flash的视频	
9.4.3 重命名视频文件	9.4.4 查看视频文件的属性	9.4.5 替换视频文件	9.4.6 命名	
视频实例	第10章 ActionScript语句	10.1 Actionscript变量	10.1.1 变量命名规则	10.1.2 变量的作用域
10.2 ActionScript数据类型	10.2.1 字符串型	10.2.2 布尔型	10.2.3 数值型	
10.2.4 MovieClip对象型	10.2.5 对象型	10.2.6 数组对象型	10.2.7 未定义型	10.2.8 检测数据类型
10.3 ActionScript基本语法	10.3.1 点语法	10.3.2 大括号	10.3.3 小括号	10.3.4 分号
10.3.5 字母的大小写	10.3.6 关键字	10.3.7 注释	10.3.8 常量	
10.4 使用Actionscript创建交互操作	10.4.1 文字动画	10.4.2 鼠标动画	10.4.3 影片剪辑遮罩	第11章 应用组件
11.1 了解Flash组件	11.1.1 “组件”面板	11.1.2 了解组件类型		
11.2 添加组件	11.2.1 复选框	11.2.2 单选按钮	11.2.3 列表框	11.2.4 按钮
11.2.5 下拉列表框	11.2.6 滚动窗格	11.3 删除组件	11.3.1 通过按钮删除组件	11.3.2 通过快捷键删除组件
11.4 处理组件事件	11.4.1 公共事件	11.4.2 事件对象	11.4.3 发送事件	11.4.4 标识事件处理函数
11.4.5 使用Event元数据	第12章 测试、优化、导出与发布动画	12.1 测试动画	12.1.1 测试动画效果	12.1.2 测试动画网络播放效果
12.1.3 测试动画下载性能	12.1.4 测试动画中的对象及变量	12.2 优化动画	12.2.1 优化文档	12.2.2 优化元素和线条
12.2.3 优化文本和字体	12.2.4 优化色彩	12.3 导出动画	12.3.1 导出动画文件	12.3.2 导出图像文件
12.3.3 导出声音文件	12.3.4 导出为AVI文件	12.4 发布动画	12.4.1 发布为Flash动画	12.4.2 发布为HTML动画
12.4.3 发布为GIF动画	12.4.4 发布为JPEG动画	12.4.5 发布为PNG动画	12.4.6 创建和使用发布配置文件	
第13章 文字动画实例演练	13.1 缩放式文字效果——太阳花手袋	13.1.1 添加动画背景	13.1.2 制作缩放文字	13.2 移动式文字效果——庆开业
13.2.1 添加动画背景		第14章 图形动画实例演练	第15章 图像动画实例演练	第16章 鼠标动画实例演练
第17章 交互动画案例实战	第18章 Banner动画案例实战	第19章 商业网络广告案例实战	第20章 其他动画案例实战	

<<中文版Flash从入门到精通>>

编辑推荐

《从入门到精通系列：Flash从入门到精通（中文版）》特点：一本图书，四本价值：1本书=入门+提高+精通+高手=4本书，让读者花一本书的钱，获得四本书的价值，满足初学者、提高者、职场人士、设计师等不同学习对象地需求。

新手入门，逐步精通：全书内容从零起步，新手可以在没有任何基础的前提下，根据由浅入深的理论、循序渐进的实例，逐步精通软件的核心技术，达到从入门到精通的目的。

精辟范例，全程图解：内容细分，利用200多个精辟范例，步骤化+图解化的操作，让读者通过大量的范例演练，从新手快速步入设计高手的行列。

商业案例，完全实战：商业案例、完全实战，涵盖交互式动画、Banner动画、商业网络广告、音乐MTV等多个方面，读者可以边学边用，直接将所学应用于实际工作当中。

<<中文版Flash从入门到精通>>

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>