

<<macromediaFLASHProfe>>

图书基本信息

书名：<<macromediaFLASHProfessional8标准培训教材>>

13位ISBN编号：9787115136367

10位ISBN编号：711513636X

出版时间：2007-1

出版时间：人民邮电出版社

作者：胡海,章精设,赵育倩,Adobe公司北京代表处 编,DDC传媒 编

页数：330

字数：444000

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

本书是“ Adobe中国数字艺术教育及ACAA中国数字艺术教育联盟标准培训教材 ”中的一本。为了让读者系统、快速地掌握Flash 8软件，本书全面细致地介绍了Flash 8的各项功能，包括位图与矢量图的原理、Flash中各种绘图工具的使用，重要介绍了Flash动画的原理及实现过程，以及Flash声音、视频操作、Flash交互按钮和交互模板制作，最后还针对Flash编程做了入门介绍。

本书由行业资深人士、Adobe专家委员会成员以及参与Adobe中国数字艺术教育发展计划命题的专业人员编写，使用通俗易懂的语言，由浅入深、循序渐进，并配以大量的图示，特别适合初学者学习，而且对有一定基础的朋友也大有裨益。

本书对参加Adobe中国认证专家（ACPE）和Adobe中国认证设计师（ACCD）考试具有指导意义，同时也可以作为其他高等学校美术专业计算机辅助设计课程的教材，另外，也非常适合其他各类相关培训班及广大自学Flash的人员参考阅读。

## 书籍目录

第1章 Flash 8简介	1.1 Flash的产生与发展	1.2 Flash的应用领域	1.3 Flash 8的新增功能	第2章																											
Flash 8工作环境	2.1 标题栏	2.2 菜单栏	2.3 工具面板	2.4 时间轴	2.5 舞台																										
2.6 属性检查器	2.7 面板	第3章 Flash 8绘图	3.1 Flash的绘图工具	3.2 选取工具																											
3.3 基本绘图工具	3.4 任意变形工具	3.5 墨水瓶工具	3.6 颜料桶工具	3.7 渐变色与填充变形工具																											
3.8 滴管工具	3.9 橡皮擦工具	3.10 文本工具	3.11 查看	3.12 颜色	3.13 自定义工具面板																										
第4章 Flash 8中的对象	4.1 对象的种类介绍	4.2 对象的排列与对齐	4.3 将文本对象转换为图形对象	4.4 位图的处理	第5章 Flash 8元件和实例																										
5.1 理解元件与实例的概念	5.2 创建与编辑元件	5.3 创建与编辑实例	5.4 使用库面板	第6章 Flash 8动画基础	6.1 图层及其编辑方法	6.2 帧及其编辑方法	第7章 Flash 8动画全接触																								
7.1 逐帧动画	7.2 补间动画	7.3 遮罩动画	第8章 Flash 8滤镜和时间轴特效	8.1 滤镜	8.2 时间轴特效	第9章 Flash 8按钮元件	9.1 制作按钮	9.2 制作按钮	9.3 设定按钮的“点击”范围	9.4 制作包含影片剪辑的动态按钮	第10章 Flash 8声音与视频	10.1 使用声音	10.2 使用视频	第11章 Flash 8行为与模板	11.1 使用行为	11.2 使用模板	第12章 Flash 8作品的发布	12.1 Flash作品的测试与优化	12.3 作品的发布	第13章 ActionScript 2.0基础知识	13.1 变量与数据类型	13.2 运算符与表达式	13.3 语句	13.4 函数	第14章 ActionScript 2.0编程实例	14.1 使用脚本助手	14.2 使用按钮控制影片剪辑实例	14.3 影片剪辑实例的深度与复制	14.4 影片剪辑实例的路径	14.5 Flash中的循环	14.6 拼图游戏

## 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>