第一图书网, tushu007.com

<<Flash 8中文版职业技能培训教程>>

图书基本信息

书名：<<Flash 8中文版职业技能培训教程>>

13位ISBN编号：9787030218018

10位ISBN编号：7030218019

出版时间：2008-6

出版时间：科学出版社

作者：教材编写委员会 编

页数：170

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

<<Flash 8中文版职业技能培训教程>>

内容概要

由劳动和社会保障部职业技能鉴定中心在全国统一组织实施的全国计算机信息高新技术考试是面向广大社会劳动者举办的计算机职业技能考试。
考试采用国际通行的专项职业技能鉴定方式，测定应试者的计算机应用操作能力，以适应社会发展和科技进步的需要。
本书根据全国计算机信息高新技术考试网页制作（Flash平台）Flash 8网页制作员级考试大纲编写，主要内容有Flash 8的基本操作、绘图工具箱的使用、Flash动画制作基础知识、元件和层、动作脚本、Action交互动画、声音的使用、测试发布影片等，最后一章是Flash动画制作的综合实例，以此来综合应用本书所学的相关知识。
本教程中的一些实例来自配套的《试题汇编》，可以使读者更好地熟悉本模块的考试。
本书供考评员和培训教师在组织培训、操作练习等方面使用。
还可供广大读者学习网页制作知识和提高网页制作技能使用。

第一图书网, tushu007.com

<<Flash 8中文版职业技能培训教程>>

书籍目录

第1章 Flash 8简介 1.1 Flash 8入门知识 1.1.1 Flash8的新特性 1.1.2 Flash的特点 1.2 系统需求 1.3 安装与启动Rash 8 1.3.1 Flash 8的安装 1.3.2 Flash 8启动和退出 1.3.3 删除Flash 8 1.4 Flash 8的文件操作 1.4.1 新建文件 1.4.2 保存文件 1.4.3 关闭文件 1.4.4 打开文件 1.5 Flash 8基础知识 1.5.1 界面 1.5.2 标题栏 1.5.3 菜单栏 1.5.4 工具栏 1.5.5 工具箱 1.5.6 舞台 1.6 Flash 8创作环境设置 1.6.1 系统参数设置 1.6.2 快捷键的设置 1.7 创建一个最简单的动画示例 1.8 小结 1.9 习题第2章 绘图工具箱的使用 2.1 绘图工具 2.1.1 铅笔工具 2.1.2 线条工具 2.1.3 矩形工具 2.1.4 椭圆工具 2.1.5 刷子工具 2.1.6 钢笔工具 2.1.7 文本工具 2.2 填充工具 2.2.1 墨水瓶工具 2.2.2 滴管工具 2.2.3 颜料桶工具 2.3 编辑工具 2.3.1 箭头选择工具 2.3.2 套索工具 2.3.3 橡皮擦工具 2.3.4 填充变形工具 2.3.5 任意变形工具 2.4 辅助工具 2.4.1 手形工具 2.4.2 放大镜工具 2.5 创作实例 2.6 小结 2.7 习题第3章 Flash 8动画制作基础知识 3.1 Flash 8动画场景 3.1.1 设置场景属性 3.1.2 动画场景管理 3.2 帧的属性设置 3.2.1 帧的类型 3.2.2 帧的创建与编辑 3.2.3 创建帧的标签 3.2.4 扩展帧的内容 3.3 层操作 3.3.1 层的状态 3.3.2 创建新图层 3.3.3 编辑层 3.3.4 设置层的属性 3.4 对象操作 3.4.1 对象的类型 3.4.2 绘制图形对象 3.4.3 导入图形图像 3.4.4 编辑对象 3.4.5 对象变形 3.5 创作实例 3.6 小结 3.7 习题第4章 使用元件、引导层和遮罩层 4.1 元件 4.1.1 元件的概念与作甩 4.1.2 元件的创建 4.1.3 元件的使用 4.2 引导层 4.2.1 引导层的创建 4.2.2 引导层的使用 4.3 引导层实例制作一 4.4 引导层实例制作二 4.5 遮罩层 4.5.1 遮罩层韵创建 4.5.2 遮罩层的使用 4.6 遮罩层实例制作一 4.7 遮罩层实例制作二 4.8 遮罩层实例制作三 4.9 形状补间动画 4.10 创建实例制作 4.11 小结 4.12 习题第5章 动作脚本 5.1 熟悉动作面板. 5.1.1 动作面板的打开方式 5.1.2 动作面板简介 5.2 动作脚本的基础知识 5.2.1 动作脚本的相关术语 5.2.2 动作脚本的常见语法 5.3 构成动作面板的相关命令 5.4 使用函数表达式 5.4.1 使用运算符 5.4.2 使用系统函数 5.5 使用属性语句 5.6 使用if语句 5.7 创作实例 5.8 小结 5.9 习题第6章 Action交互动画 6.1 使用动作脚本制作简单的互动影片 6.1.1 使用按钮控制影片的播放 6.1.2 使用帧标签和动作制作淡入淡出的效果 6.2 创作实例一 6.3 创作实例二 6.4 创作实例三 6.5 小结 6.6 习题第7章 声音的使用 7.1 声音的使用 7.1.1 向层中添加声音 7.1.2 为按钮添加声音 7.1.3 删除声音 7.2 编辑声音 7.2.1 声音属性面板 7.2.2 声效编辑对话框 7.3 制作Flash音乐卡片 7.3.1 设计思路 7.3.2 设计步骤 7.4 小结 7.5 习题第8章 优化、测试、发布及导出影片 8.1 Flash影片的优化 8.2 Flash影片发布前的测试 8.3 发布设置 8.3.1 发布格式的设置 8.3.2 导出文件类型的选项设置 8.3.3 发布Flash影片 8.4 小结 8.5 习题第9章 综合实例 9.1 综合网页制作 9.2 综合网页制作 9.3 商标广告制作 9.4 创建动态文本 9.5 小结 9.6 习题附录 Flash常用快捷键 1.工具类 2.菜单命令类

第一图书网, tushu007.com

章节摘录

第1章 FIash 8简介 现在随意打开一个网页，都会发现Hash动画几乎无处不在，从Logo到广告短片，甚至于整个网页的制作，几乎都能看到Flash的身影。
可以说Flash正在以其强大的魅力，影响着人们对于网络的认识。
Flash已成为目前网络上最为流行的Web动画制作软件，它集矢量编辑和动画创作为一体，同时能够将图形、图像、音频、动画、视频和深层次的交互动作有机地结合在一起，以创建美观、新奇、交互性强的动态网页效果。
它以其特有的简单易学、操作方便及适用于Internet等优点，得到了广大用户的认可和接受，被广泛应用于互联网、多媒体演示、课件制作及游戏软件制作等众多领域。
本章主要内容： Flash 8基础知识 Flash 8安装和卸载 Flash 8界面和工具介绍 Flash 8文件基本操作 1.1 Flash 8入门知识 Flash的前身是Future Splash，它是为了完善Macromedia的拳头产品Director而开发的一款用于网络发布的插件，它的出现改变了Director在网络上运行缓慢的尴尬局面。
1996年原开发公司被Macromedia公司收购，其核心产品也被正式更名为Flash，并相继推出了Flash1.0、Hash 2.0、Flash 3.0、Flash 4.0、Flash 5.0、Flash MX、Flash MX 2004以及Flash 8。
Hash与Dreamweaver、Fireworks一并被称为网页制作三剑客。
其中Dreamweaver侧重于网页制作，Fireworks侧重于网页图形设计，而Flash则侧重于网络动画的制作。
1.1.1 FIash 8的新特性 2005年8月Macromedia StudiO 8系列正式发布，其中的Flash 8给我们带来了太多的惊喜，出现了许多新的功能。
Hash 8包括两个版本：基础版（Rash Basic 8）和专业版（HashProfessional 8），其中专业版拥有基础版的全部功能，本书是以专业版进行讲解的。
Flash 8主要提供了以下新功能。
新增滤镜效果可以给文本、影片剪辑和按钮添加特殊特效，如投影、模糊、发光、斜角、渐变发光、渐变斜角和调整颜色等，比起使用老版本的Hash制作阴影方便了许多0可以通过面板设置，也可以用Action Script进行控制。
新增位图缓存功能，可以将任何影片剪辑符号指定为一个位图，这样一来，使用Flash player运行时就会获得缓冲，从而达到提高影片播放速度的目的。
并且对象作为位图被缓冲以后，它所包含的矢量数据依然被保留着，随时方便我们将它转换为矢量对象。

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