第一图书网, tushu007.com

<<Flash 8实例制作>>

图书基本信息

书名：<<Flash 8实例制作>>

13位ISBN编号：9787112110674

10位ISBN编号：711211067X

出版时间：2009-9

出版时间：中国建筑工业出版社

作者：高吉和　编著

页数：183

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

前言

在知识经济迅猛发展的今天，动漫·艺术设计技术在知识经济发展中发挥着越来越重要的作用。
社会、行业、企业对动漫艺术设计人才的需求也与日俱增。
如何培养满足企业需求的人才，是高等教育所面临的一个突出而又紧迫的问题。
我们这套系列教材就是为了适应行业企业需求，提高动漫·艺术设计专业人才实践能力和职业素养而编写的。
从选题到选材，从内容到体例，都制定了统一的规范和要求。
为了完成这一宏伟而又艰巨的任务，由中国建筑工业出版社有机结合了来自著名的美术院校及其他高等学校的艺术教育资源，共同形成一个综合性的教材编写委员会，这个委员会的成员功底扎实，技艺精湛，思想开放，勇于创新，在教育教学改革中认真践行了教育理念，做出了一定的成绩，取得了积极的成果。
这套教材的特点在于：一、从学生出发。
以学生为中心，发挥教师的主导作用，是这套教材的第一个基本出发点。
从学生出发，就是实事求是地从学生的基本情况出发，从最一般的学生的接受能力、基础程度、心理特点出发，从最基本的原理及最基本的认识层面出发，构建丛书的知识体系和基本框架。
这套教材在介绍基本理论、基本技能技法的主体部分时，突出理论为实践服务的新要求，力争在有限的课时内，让学生把必要的知识点、技能点理解好、掌握好，使基本知识变成基本技能。
二、从实用出发。
着重体现教材的实用功能。
动漫·艺术设计专业是技能性很强的专业，在该专业系统中，各门课程往往又有自身完整而庞大的体系，这就使学生难以在短期内靠自己完成知识和技能的整合。
因此，这套教材强调实用技能和技术在学生未来工作中的实用效果，试图在理论知识与专业技能的结合点上重新组合，并力图达到完美的统一。
三、从实践出发。
以就业为导向，强调能力本位的培养目标，是这套教材贯彻始终的基本思想。
这套教材以同一职业领域的不同职业岗位为目标，以培养学生的岗位动手操作应用能力为核心，以发现问题、提出问题、分析问题、解决问题为基本思路。
因此，各类高校和培训机构都可以根据自身教育教学内容的需要选用这套教材。
教育永远是一个变化的过程，我们这套教材也只是多年教学经验和新的教育理念相结合的一种总结和尝试，难免会有片面性和各种各样的不足，希望各位读者批评指正。

第一图书网, tushu007.com

<<Flash 8实例制作>>

内容概要

Flash是Macromedia公司推出的一款优秀的矢量动画编辑软件，Flash 8是其较常用的版本。Flash可以用于网页制作，还可以用于多媒体演示软件、多媒体教学软件和游戏的开发。

本书采用实例带动知识点学习的方法进行讲解，图文并茂、通俗易懂、实例典型、学用结合，并具有较强的针对性，是一本极具价值的实用书籍。

既适合初学者，也同样适合已经涉足网页设计或动画制作领域的设计人员。

因为本书包含了很多实用的技巧，会令读者少走弯路，并为读者开辟一条学习的捷径。

本书既可作为高职高专院校相关专业的教学用书，也可作为动漫和电脑艺术设计方向的培训教材，还可供对此领域有兴趣的读者参考使用。

第一图书网, tushu007.com

<<Flash 8实例制作>>

书籍目录

前言第1章 Flash 8基础知识 1.1 Flash 8界面 1.2 Flash 8的文档 1.2.1 Flash文档的基本操作 1.2.2 Flash 8文档的类型 1.2.3 Flash动画的实现机理 1.3 Flash 8的工具与舞台设置 1.3.1 Flash 8的工具箱 1.3.2 设置舞台场景 1.3.3 认识网格和标尺 1.3.4 Flash 8面板的隐藏、显示与移动 1.4 Flash动画的制作流程第2章 图形绘制动画 2.1 月亮 2.2 七彩字 2.3 桌球与球杆 2.4 霓虹灯 2.5 心心相印 2.6 三维文字 2.7 彩虹 2.8 红灯笼第3章 动画基础——逐帧动画 3.1 打字效果 3.2 倒数动画 3.3 写字动画 3.4 游戏格斗 3.5 旋转的立方体 3.6 移动变色的圆 3.7 神秘隧道 3.8 移动的色块第4章 补间动画 4.1 春夏秋冬四季分明 4.2 旋转的切片 4.3 小球凹槽滚动 4.4 庆祝国庆 4.5 天堂闪客 4.6 改革开放30周年 4.7 风吹字 4.8 珍惜水源 4.9 星形变化 4.10 圣诞树彩灯第5章 引导层动画 5.1 沿轨道旋转小球 5.2 飞翔的老鹰 5.3 跑动文字 5.4 原子模型 5.5 海底世界 5.6 激光文字 5.7 精彩的多媒体课件第6章 遮罩动画 6.1 聚光灯 6.2 彩色移动文字 6.3 画卷 6.4 电影片头——闪闪红星放光芒 6.5 开门式图像切换 6.6 放大镜 6.7 宇宙星空中的地球第7章 交互式动画 7.1 音乐按钮 7.2 控制按钮 7.3 电视节目 7.4 雷雨 7.5 数字时钟 7.6 Loading进度条 7.7 变换的老鹰 7.8 我们跟着你走 7.9 网站登录系统 7.10 留言簿第8章综合实例 8.1 风景图片展 8.2 音乐播放器 8.3 宣传海报《英雄》参考文献

第一图书网, tushu007.com

章节摘录

插图：1.2.2 Flash 8文档的类型使用Flash 8制作Flash动画是Flash源文档的扩展名为“ .fla ”，在将其发布时还会创建一个扩展名为“ .sWf ”的文件，用于FJash播放器（Flash Player）中播放。
对于新建的Flash文档，Flash 8系统均命名为类似于“ 未命名-1 ”的名字，用户可以在保存的时候，或在【另存为】对话框中对其进行重命名。
默认情况下，Flash Player随Flash 8一起安装。
播放器的位置在：C：＼Program Files＼Macromedia＼Flash 8＼Players＼SAFlashPlayer.exe。
此外，如果用户使用的操作系统为Windows2000／XP，其中IE浏览器中是包含Flash播放器插件的。
如果用户使用的是Windows98，并且IE浏览器为IE4.0或更老的版本，则在浏览带有Flash动画的网页时，系统将提示用户安装Flash播放器插件。
由于Flash动画是以“ 流 ”的形式进行播放，因此不必等待动画全部下载完成即可播放。
在播放的同时会自动将后面部分文件下载，更重要的是它能实现多媒体的交互。
Flash动画的播放独立于浏览器之外，只要给浏览器安装网络播放器，就可以观看Flash动画。
1.2.3 Flash动画的实现机理动画是指物体在一定的时间内发生的变化过程，包括动作、位置、颜色、形状、角度等等的变化。
在电脑中用一幅幅的图片来表现这一段时间内物体的变化，每一幅图片就称为一帧，当这些图片以一定的速度连续播放时，就会给人以动画的感觉。
Flash动画包括许多独立的帧，由时间轴规定帧的顺序。
时间轴可以任意长，也可以按照操作者希望的速度放映，当然要在合理的范围内（最快120帧／秒），Flash动画播放速度的单位是帧每秒或者为fps。

第一图书网, tushu007.com

媒体关注与评论

在知识经济迅猛发展的今天，动漫·艺术设计技术在知识经济发展中发挥着越来越重要的作用。
社会、行业、企业对动漫·艺术设计人才的需求也与日俱增。
鉴于此，我们邀请了北京、上海、湖南、河北和浙江等省市在动漫·艺术设计教育方面有特色、有规模的院校，以优质的教学课程为依托，以有实践经验的优秀骨干教师为核心，经过两年多的努力，编写了这套动漫·电脑艺术设计专业教学丛书暨高级培训教材。
该套教材涵盖了动漫-艺术设计学科的主干课程，强调对学生实际应用能力的培养，具有较强的针对性和实用性。
教育永远是一个变化的过程，我们这套教材也只是多年教学经验和新的教育理念相结合的一种总结和尝试，难免会有片面性和各种各样的不足，希望各位读者批评指正。
——《动漫·电脑艺术设计专业教学丛书 暨高级培训教材》编委会

第一图书网, tushu007.com

<<Flash 8实例制作>>

编辑推荐

《Flash8实例制作》共分为8章，每章的主要内容包括：第1章“ Flash 8基础知识 ”介绍Flash 8软件界面、面板、工具箱中的相关工具的属性以及Flash动画的发布设置等等；第2章“ 图形绘制动画 ”通过实例介绍如何使用工具箱中的相应工具；第3章“ 动画基础一逐帧动画 ”介绍逐帧动画的特点以及逐帧动画的制作方法；第4章“ 补间动画 ”介绍补间动画的特点，详细讲解了运动补间动画和形状补间动画的制作方法，并通过实例的制作区别两种类型的区别；第5章“ 引导层动画 ”介绍引导动画中的引导层和被引导层，引导层动画制作方法，以及引导层动画制作的一些注意事项；第6章“ 遮罩动画 ”介绍遮罩动画中的遮罩层和被遮罩层，遮罩动画的特点以及注意事项；第7章“ 交互式动画 ”介绍交互式动画的制作特点，动作脚本语言ActionScript中常用语句的语法以及一些常用的交互式动画的制作；第8章“ 综合实例 ”介绍将Flash逐帧动画、渐变动画、引导层动画、遮罩动画以及交互式动画融合于一起制作出声色俱全的影片、交互式游戏以及一些使用程序。
全书完全采用实例带动知识点学习的方法进行讲解，从实际培训出发，图文并茂、通俗易懂、实例典型、学用结合，并具有较强的针对性，是一本极具价值的实用书籍。
《Flash8实例制作》既可作为高职高专院校相关专业的教学用书，也可作为动漫和电脑艺术设计方向的培训教材，还可供对此领域有兴趣的读者参考使用。
因为《Flash8实例制作》包含了很多实用的技巧，会令读者少走弯路，并为读者开辟一条学习的捷径，产生豁然开朗的感觉，对Flash软件更加爱不释手。

第一图书网, tushu007.com

<<Flash 8实例制作>>

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