

图书基本信息

书名：<<21世纪高校计算机应用技术系列规划教材·Flash动画制作>>

13位ISBN编号：9787113096038

10位ISBN编号：7113096034

出版时间：2009-1

出版时间：中国铁道出版社

作者：殷虹等著

页数：215

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

《21世纪高校计算机应用技术系列规划教材·高职高专系列：Flash动画制作（第2版）（Flash8）》由浅入深、循序渐进，通过实例操作的方式介绍了动画制作软件Flash的操作方法和动画制作技巧。全书共分11章，分别介绍了Flash应用基础、Flash图形的创建与编辑、Flash动画基础知识、Flash文本操作、导入图形图像和视频、创建动画、合成声音、交互式动画基础知识、创建交互式动画、输出和发布动画等，最后还通过一些综合实例来拓宽读者的思路。

《21世纪高校计算机应用技术系列规划教材·高职高专系列：Flash动画制作（第2版）（Flash8）》内容全面、条理清晰、通俗易懂，并附有大量实例。

《21世纪高校计算机应用技术系列规划教材·高职高专系列：Flash动画制作（第2版）（Flash8）》章节编排是按照一般读者的学习进程安排的，从易到难，从简单到复杂，从基础到综合，以适合广大读者的学习需要。

## 书籍目录

第1章 Flash应用基础1.1 初识Flash81.1.1 Flash使用界面1.1.2 有关术语1.1.3 Flash常用面板1.2 Flash文件操作1.2.1 打开文件1.2.2 新建文件1.2.3 保存文件1.3 制作Flash动画的简单实例1.3.1 制作Flash动画的一般过程1.3.2 制作一个简单的动画1.4 上机操作综合指导小结与提高思考和练习第2章 Flash图形的创建与编辑2.1 工具箱2.2 使用Flash绘制图形2.2.1 使用钢笔工具2.2.2 使用线条工具2.2.3 使用铅笔工具2.2.4 使用椭圆工具2.2.5 使用矩形工具2.2.6 使用刷子工具2.3 使用Flash编辑图形2.3.1 选择对象2.3.2 移动、复制和删除对象2.3.3 变形对象2.3.4 分组、层叠和对齐对象2.3.5 使用填充变形工具2.3.6 使用图形编辑工具2.4 上机操作综合指导小结与提高思考和练习第3章 Flash动画基础知识3.1 了解时间轴3.2 认识图层3.2.1 图层及操作区3.2.2 创建图层3.2.3 编辑图层3.2.4 设置图层的属性3.2.5 遮罩层3.2.6 运动引导层3.3 认识帧3.4 认识元件、实例和库3.4.1 元件3.4.2 实例3.4.3 库3.5 管理场景3.6 上机操作综合指导小结与提高思考和练习第4章 Flash文本操作4.1 创建文本4.1.1 文本类型4.1.2 设置垂直文本的首选参数4.1.3 创建文本4.1.4 创建滚动文本4.2 设置文本属性4.2.1 选择字体、点数、样式和颜色4.2.2 设置字符间距、字距微调和字符位置4.2.3 设置对齐、边距、缩进和行距4.2.4 使用设备字体4.2.5 设置动态文本选项和输入文本选项4.2.6 将文本链接到URL4.3 编辑文本4.4 制作特效文字4.4.1 五彩字4.4.2 空心字4.4.3 阴影字4.4.4 立体字4.5 上机操作综合指导小结与提高思考和练习第5章 导入图形图像和视频5.1 导入图形图像5.1.1 矢量图形和位图图像5.1.2 可以导入Flash中的文件格式5.1.3 导入图形图像的方式5.1.4 导入图形图像的规则5.2 编辑导入的位图图像5.2.1 使用属性面板编辑位图5.2.2 设置位图属性5.2.3 应用位图填充5.2.4 在外部编辑器中编辑位图5.3 导入视频文件5.3.1 视频导入文件格式5.3.2 将视频剪辑导入为嵌入文件5.3.3 将QuickTime视频剪辑导入为链接文件5.3.4 渐进式下载视频5.3.5 FlashCommunicationServer建立流视频5.3.6 处理导入的视频文件5.4 上机操作综合指导小结与提高思考和练习第6章 创建动画6.1 补间动画与逐帧动画6.2 补间动作动画6.2.1 创建补间动作动画6.2.2 创建沿路径运动的补间动作动画6.3 补间形状动画6.3.1 创建补间形状动画6.3.2 使用形状提示6.4 创建逐帧动画6.5 编辑动画6.5.1 插入、删除和修改帧6.5.2 使用绘图纸外观功能6.5.3 移动整个动画6.6 上机操作综合指导小结与提高思考和练习第7章 合成声音7.1 导入和使用声音7.1.1 导入声音7.1.2 在动画中添加声音7.1.3 设置声音效果和同步方式7.2 压缩并导出声音7.3 上机操作综合指导小结与提高思考和练习第8章 交互式动画基础知识8.1 编写脚本8.2 动作脚本的语法8.3 数据类型8.4 变量的使用8.5 表达式与运算符8.6 条件语句和循环语句8.6.1 条件语句8.6.2 循环语句8.7 事件8.8 上机操作综合指导小结与提高思考和练习第9章 创建交互式动画9.1 控制动画的播放9.1.1 跳到特定帧或场景9.1.2 播放和停止动画9.1.3 关闭所有声音9.2 外部控制9.2.1 动画的载入和卸载9.2.2 添加链接9.2.3 指定目标9.3 复制、拖动和下载速度9.3.1 复制和删除动画片断(影片剪辑)9.3.2 移动动画片断(影片剪辑)9.4 创建复杂的交互式动画9.4.1 创建用户光标9.4.2 获取鼠标位置9.4.3 捕获按键9.5 上机操作综合指导小结与提高思考和练习第10章 输出和发布动画10.1 测试动画10.1.1 优化动画10.1.2 测试动画的下载性能10.2 发布动画10.2.1 设置发布格式10.2.2 设置Flash动画发布格式10.2.3 设置随Flash动画一起发布的HTML文档格式10.2.4 GIF文件的发布设置10.2.5 JPEG的发布设置10.2.6 PNG的发布设置10.2.7 QuickTime的发布设置10.3 导出动画小结与提高思考和练习第11章 综合实例11.1 网页广告动画实例11.2 网页导航菜单实例11.3 星空动画实例11.4 水珠滴落动画实例小结与提高思考和练习参考文献

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>