

<<Flash 8中文版动画制作基础>>

图书基本信息

书名：<<Flash 8中文版动画制作基础>>

13位ISBN编号：9787115171221

10位ISBN编号：711517122X

出版时间：2008-5

出版单位：人民邮电出版社

作者：刘杰，袁云华 编著

页数：222

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>

<<Flash 8中文版动画制作基础>>

内容概要

本书全面介绍Flash 8中文版的基本操作方法和动画制作技巧，内容包括Flash 8基本设计工具的使用、简单动画的制作、复杂动画的制作、声音的处理及技巧、影片的输出和发布、交互式动画的创建和Flash动画设计实战等。

各章内容的讲解都以实例操作为主，且都有详尽的操作步骤，突出对学生实际动手能力的培养。

每章有练习题，帮助学生巩固并检验每章所学内容。

本书适合作为中等职业学校“计算机动画设计”课程的教材，也可以作为Flash初学者的自学参考书。

<<Flash 8中文版动画制作基础>>

书籍目录

第1章 Flash 8概述 1.1 Flash的功能和特点 1.2 Flash 8的运行环境 1.3 Flash 8的工作界面 1.3.1 常用工具栏 1.3.2 工具箱 1.3.3 场景与舞台 1.3.4 时间轴 1.3.5 设计面板 小结 习题第2章 基本设计工具 2.1 绘图工具 2.1.1 规则形状绘图工具 2.1.2 不规则形状绘图工具 2.2 【文本】工具 2.3 视图工具 2.3.1 【手形】工具 2.3.2 【缩放】工具 2.4 调色工具 2.4.1 【颜料桶】工具和【填充变形】工具 2.4.2 【墨水瓶】工具 2.4.3 【滴管】工具 2.5 图形编辑工具 2.5.1 【橡皮擦】工具 2.5.2 【部分选取】工具和【选择】工具 2.5.3 【套索】工具 2.5.4 【任意变形】工具 2.6 辅助绘图工具 小结 习题第3章 简单动画的制作 3.1 时间轴的概念 3.2 帧的概念和操作 3.2.1 帧的类型 3.2.2 帧的模式 3.2.3 帧的属性 3.2.4 帧的操作 3.3 库和元件 3.3.1 库的基本概念 3.3.2 元件的基本概念 3.3.3 元件的创建 3.4 Flash中对象的5种变化 3.4.1 对象大小的变化 3.4.2 对象位移的变化 3.4.3 对象旋转的变化 3.4.4 对象颜色的变化 3.4.5 对象透明度的变化 小结 习题第4章 复杂动画的制作 4.1 图层的概念和操作 4.1.1 新建图层 4.1.2 删除图层 4.1.3 锁定图层 4.1.4 隐藏图层 4.1.5 图层的其他操作 4.2 逐帧动画设计 4.3 形变动画设计 4.3.1 简单的形变动画 4.3.2 加入变形提示的变形动画的制作 4.4 移动动画设计 4.4.1 制作沿直线运动动画 4.4.2 制作旋转动画 4.5 色彩动画设计 4.6 遮罩层与遮罩动画 4.6.1 遮罩层的使用 4.6.2 遮罩动画 4.7 引导层与导引动画 4.7.1 引导层的使用 4.7.2 导引动画 小结 习题第5章 声音的处理及技巧 5.1 声音处理概述 5.1.1 声音概述 5.1.2 声音的类型 5.2 声音的处理 5.2.1 导入声音文件 5.2.2 设置声音属性 5.2.3 声音编辑封套的使用 5.3 在动画中加入声音 5.3.1 为动画加入声音 5.3.2 为按钮加入声音 小结 习题第6章 输出和发布影片 6.1 影片的发布格式 6.1.1 SWF输出格式 6.1.2 HTML输出格式 6.1.3 GIF输出格式 6.1.4 JPEG输出格式 6.1.5 PNG输出格式 6.1.6 QuickTime输出格式 6.2 影片的发布预览 6.3 影片的导出 6.3.1 导出影片 6.3.2 导出图像 6.4 输出或发布作品时的注意事项 小结 习题第7章 创建交互式动画 7.1 ActionScript概述 7.1.1 关于ActionScript 7.1.2 ActionScript的作用对象 7.1.3 ActionScript的编辑环境 7.2 ActionScript的语法 7.2.1 注释 7.2.2 关键字与对象命名 7.2.3 数据类型和常量、变量 7.2.4 运算符和表达式 7.2.5 语句 7.2.6 路径 7.2.7 函数 7.2.8 事件 7.3 给Flash添加ActionScript 7.3.1 给关键帧添加代码 7.3.2 给按钮添加代码 7.3.3 给影片剪辑添加代码 7.4 影片播放控制 7.5 了解内置类 7.6 综合实例 小结 习题第8章 Flash动画设计实战 8.1 跳动的3D小球 8.2 跳动的数字 8.3 代码控制图片展示 8.4 描边路径 8.5 梦幻之炫特效 8.6 可控制的潜艇 8.7 制作简单的Flash网站

<<Flash 8中文版动画制作基础>>

章节摘录

第1章 Flash 8概述 1.1 Flash的功能和特点 在Flash诞生之前，因特网上使用的大多是GIF动画或Java动画。

GIF动画文件的尺寸较大，Java动画则要求制作者具有较高的编程能力。
而Macromedia公司推出的Flash软件则提供了创伤网络动画的新途径。

Flash是一个矢量图形和交互式动画的制作软件。

目前，许多网站都采用Flash技术来制网页动画，许多电视广告、电脑游戏的片头和片尾也都使用Flash来制作。

Flash还被广泛应用于交互式软件开发、产品展示以及教学等方面。

<<Flash 8中文版动画制作基础>>

编辑推荐

《中等职业学校计算机系列教材：Flash 8动画制作基础（中文版）》根据教育部职业教育与成人教育司组织制定的《中等职业学校计算机及应用专业教学指导方案》的要求，以《全国计算机信息高新技术考试技能培训和鉴定标准》中“职业技能四级”（操作员）的知识点为标准而编写。

《中等职业学校计算机系列教材：Flash 8动画制作基础（中文版）》以Flash 8中文版为蓝本，通过丰富的实例详细介绍了利用该软件进行动画创作的流程和方法。

《中等职业学校计算机系列教材：Flash 8动画制作基础（中文版）》的最大特点是采用“任务驱动，案例教学”的方式，充分考虑了中等职业学校教学的实际需求，按照基本工具和菜单命令的先后顺序，通过列举大量的典型实例来讲解Flash 8的基本操作方法和应用技巧。

《中等职业学校计算机系列教材：Flash 8动画制作基础（中文版）》适合作为中等职业学校“计算机动画设计”课程的教材，也可以作为Flash初学者的自学参考书。

<<Flash 8中文版动画制作基础>>

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>