

<<阶梯课堂>>

图书基本信息

书名：<<阶梯课堂>>

13位ISBN编号：9787115173041

10位ISBN编号：7115173044

出版时间：2008-3

出版时间：人民邮电

作者：康昱

页数：316

字数：509000

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>

<<阶梯课堂>>

内容概要

作为业界最受欢迎的网页动画创作专业软件之一，Flash以其强大的功能和友好的操作界面赢得了越来越多用户的青睐。

本书正是为了满足广大初学者学习Flash的需要，同时也供专业人士作为设计参考而编写的。

本书详细地介绍了Flash 8的各种功能，如图形编辑与文字应用、动画基础与元件应用、基本动画制作以及特殊动画制作等。

本书从实用性、易掌握性出发，完美结合“教与学”的特点及方式，从零开始、重点突出、操作简练、内容丰富，系统讲解了网页动画设计的基础知识及基本操作。

同时附有大量的操作实例，读者可以一边学习，一边在电脑上操作，做到理论与实践相结合，从而使读者以最快的速度学会使用Flash 8制作网页动画。

本书不仅适合广大网页动画制作初学者，也可供网页动画制作专业人员学习参考，还可作为大专院校相关专业和培训班的教材。

<<阶梯课堂>>

书籍目录

第1章 Flassh 8动画制作基础 1.1 基础课堂——Flassh 8基础知识 1.1.1 Flassh 的应用领域 1.1.2
Flash 8的新增功能 1.1.3 怎样学好：Flash 1.2 基础课堂——Flassh 8界面设置 1.2.1 Flash 8默认
界面组件 1.2.2 改变界面布局 1.3 基础课堂——Flash 8文件管理 1.3.1 新建文件 1.3.2 打开与关
闭文件 1.3.3 保存文件 1.3.4 导入文件与素材 1.4 基础课堂——绘图环境设置 1.4.1 设置场景
大小和颜色 1.4.2 设置标尺、网格与辅助线 1.4.3 调节场景的显示比例 1.5 案例课堂——制作 “
静物写生.flas” 动画文件 1.6 上机课堂——蓝天娇子 名师指点 课外考评第2章 图形绘制 2.1 基础
课堂——Flash中的图形概念 2.1.1 位图 2.1.2 矢量图 2.1.3 位图与矢量图的区别 2.2 基础课堂—
—基础图形绘制 2.2.1 Flassh 8中的基本绘制工具 2.2.2 绘制直线段 2.2.3 绘制曲线 2.2.4 绘制
任意形状线条 2.2.5 绘制矢量色块 2.2.6 擦除图形 2.2.7 绘制椭圆 2.2.8 绘制矩形 2.2.9 绘
制多边形和星形 2.3 基础课堂——图形颜色填充 2.3.1 为图形填充纯色 2.3.2 对指定颜色采样
2.3.3 渐变色的填充与调整 2.3.4 为图形添加线条轮廓 2.4 案例课堂——Q版人物设定图 2.5 案
例课堂——为人物设定图填色 2.6 案例课堂——绘制咖啡猫 2.7 案例课堂——利用渐变色填充咖啡
猫 2.8 上机课堂——时装展示图 2.9 上机课堂——为时装展示图填色 名师指点 课外考评第3章 图
形编辑与文字应用 3.1 基础课堂——图形编辑 3.1.1 选择工具 3.1.2 部分选取工具 3.1.3 任意
变形工具 3.1.4 套索工具 3.2 基础课堂——Flash 8中的文字应用 3.2.1 输入文字 3.2.2 设置文字
属性 3.3 案例课堂——编辑办公桌动画场景 3.4 案例课堂——制作宣传海报 3.5 上机课堂——编
辑街道场景 3.6 上机课堂——制作新春贺卡 名师指点 课外考评第4章 动画基础与元件应用 4.1
基础课堂——认识动画 4.1.1 Flash动画的基本特点 4.1.2 Flash中的基本动画类型 4.2 基础课堂—
—动画相关概念及基本操作 4.2.1 帧 4.2.2 图层 4.2.3 元件与库第5章 基本动画制作第6
章 特殊动画制作第7章 交互组件与Action脚本应用第8章 动画测试与发布第9章 制作Flash游戏
第10章 制作网页广告第11章 制作网站片头第12章 制作MTV附录 课后作业参考答案

<<阶梯课堂>>

编辑推荐

《阶梯课堂：Flash8动画设计(中文版)》全面细致地介绍了Flash 8的功能。全书共分为12章，以实例教学为主的方式全面系统地介绍了Flash 8的功能、使用方法和应用技巧。结合学、练、做的学习方法强化学习效果，培养读者的专业技能。

第1章主要是介绍Flash 8动画制作基础，包括基础知识、界面设置、文件管理、绘图环境设置等；第2章到第8章详细介绍了图形绘制、图形编辑与文字应用、动画基础与元件应用、基本动画制作、特殊动画制作、交互组件与Action脚本应用、动画测试与发布，覆盖了Flash 8中的每一个知识点；第9章至第12章通过Flash游戏、网页广告、网站片头、MTV的分析和制作，全面解析了各类动画的设计流程、方法与技术要点，将理论知识与实际操作完美结合，从而使读者真正掌握Flash 8多媒体创作的精髓。

基础课堂，零起点入门，快速了解软件基础知识。

案例课堂，通过典型案例的学习深入了解软件功能；通过对典型实例的详细剖析与讲解，在短时间内提高对软件的驾驭能力。

上机课堂，精心安排具有实战性的上机实例，给出实例效果、解题思路与步骤提示，让读者自己动手练习，以进一步提高软件的应用水平，巩固所学知识。

名师指点，通过总结与归纳，帮助读者把握重点与难点。

课外考评，多角度考查读者学习情况，巩固学习效果，提升设计能力。

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>