第一图书网, tushu007.com

<<Flash动画标准教程>>

图书基本信息

书名：<<Flash动画标准教程>>

13位ISBN编号：9787500673224

10位ISBN编号：7500673221

出版时间：2007-2

出版时间：中国青年

作者：董恩海

页数：297

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动画标准教程>>

内容概要

本书是一本介绍Flash 8的标准教程，不但详细介绍了Flash 8的功能与特点，还结合实例深入地讲解了该软件的应用方法。
全书共分为15章，首先讲述了Flash 8的基本知识，包括基本概念、各种操作命令和工作面板；其次介绍了Flash 8的使用方法，包括工具的使用、对象的编辑、图层、帧等的基本操作及导入音频、视频等素材的方法，并在此基础上介绍如何制作简单的动画；再次介绍了库、元件和实例以及软件中功能强大的ActionScript脚本语言和动画的后期制作与发布；最后介绍了适用于当今大众市场移动电话的Macromedia Flash Player的一个版本——Macromedia flash Lite。
　本书在为读者准备了大量经典实用范例的同时，还专门提供了具有针对性的上机练习，以帮助读者练习、实践和检验所学的内容，以便更快、更好地掌握各种Flash技术，在很短的时间内打下扎实的基础，并且能够迅速地把学到的知识应用到实际工作当中。
　本书内容从易到难，将案例融入到每个知识点中，使大家在了解理论知识的同时，动手能力也得到同步提高。
本书既是NACG动漫游戏人才培养工程认证考试的配套教材，也可以作为各类院校、培训机构的教学用书。

书籍目录

第1章 Flash 8简介 1.1 Flash的发展史 1.2 Flash的特点 1.3 安装和启动Flash 8 1.4 Flash 8的新增功能 1.5 Flash动画的应用 习题第2章 了解Flash 8 2.1 Flash 8的界面介绍 2.2 首选参数设置 2.3 常用面板 2.4 新建Flash文档第3章 Flash绘图 3.1 绘图工具介绍 3.2 颜色工具 3.3 查看工具 3.4 绘图实例 习题第4章 使用文本工具 4.1 文本工具的基本使用 4.2 设置文本属性 4.3 编辑文本对象 4.4 创建文本框 4.5 文本的其他应用 4.6 制作文字效果实例 习题第5章 编辑对象 5.1 对象的变形 5.2 对象的对齐 5.3 对象的混合 5.4 对象的滤镜 5.5 对象的合并 5.6 图层管理 5.7 对象操作实例 习题第6章 导入素材 6.1 导入插图 6.2 导入视频 6.3 导入声音 习题第7章 库、元件和实例 7.1 认识库 7.2 元件 7.3 实例 7.4 库文件的管理 7.5 制作按钮元件实例 习题第8章 帧和时间轴 8.1 时间轴的基本操作 8.2 帧的操作 8.3 时间轴特效 习题第9章 创建动画 9.1 逐帧动画 9.2 补间动画 9.3 引导层动画 9.4 遮罩动画 9.5 动画实例 习题第10章 ActionScript基础 10.1 什么是ActionScript 10.2 编辑ActionScript 10.3 ActionScript语言基本语法 10.4 ActionScript参数设置 习题第11章 制作交互动画 11.1 利用颜色对象设计动画 11.2 利用行为制作照片集 11.3 利用数组制作飞行菜单 11.4 制作五子棋游戏 习题第12章 使用组件 12.1 组件的基本概念 12.2 自定义组件 12.3 使用组件制作动画 习题第13章 动画的发布 13.1 作品的优化 13.2 作品的测试 13.3 导出影片 13.4 发布设置与预览 习题第14章 制作Flash Lite内容 14.1 Flash Lite概述 14.2 从“ Hello World ”开始 14.3 Flash Lite中的ActionScript 14.4 创建Flash Lite动画 习题第15章 制作综合案例 15.1 照片画廊 15.2 “ 打豆腐 ”游戏 15.3 Flash网站 习题

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