第一图书网, tushu007.com

<<中文版Flash 8实例与操作>>

图书基本信息

书名：<<中文版Flash 8实例与操作>>

13位ISBN编号：9787802434967

10位ISBN编号：7802434963

出版时间：2010-6

出版时间：航空工业

作者：孙志义

页数：284

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

<<中文版Flash 8实例与操作>>

内容概要

Flash是目前最优秀的动画制作软件之一，本书结合Flash的实际用途，按照系统、实用、易学、易用的原则详细介绍了Flash 8的各项功能，内容涵盖Flash 8动画制作入门、绘制矢量图形、色彩应用、编辑图形、动画基础与逐帧动画、制作补间动画、制作特殊动画、声音应用、位图和视频应用、动作脚本应用、动画的输出与发布等。

本书具有如下特点：（1）全书内容依据Flash 8的功能和实际用途来安排，并且严格控制每章的篇幅，从而方便教师讲解和学生学习；（2）大部分功能介绍都以“理论+实例+操作”的形式进行，并且所举实例简单、典型、实用，从而便于读者理解所学内容，并能活学活用；（3）将Flash 8的一些使用技巧很好地融入到了书中，从而使本书获得增值；（4）各章都给出了一些精彩的综合实例，便于读者巩固所学知识，并能在实践中应用。

本书可作为中、高等职业技术院校，以及各类计算机教育培训机构的专用教材，也可供广大初、中级电脑爱好者自学使用。

第一图书网, tushu007.com

<<中文版Flash 8实例与操作>>

书籍目录

第1章 Flash动画制作入门　1.1 了解Flash动画　1.2 与Flash 8初次见面　1.3 Flash动画快速上手——制作气球动画　1.4 一些必要的知识补充　本章小结　思考与练习 第2章 图形的绘制　2.1 Flash绘图的基本知识　2.2 绘制和调整线条　2.3 绘制几何图形　2.4“刷子工具”的使用——为房顶添加积雪效果　2.5“文本工具”的使用　综合实例1——绘制打鱼小船　综合实例2——小兔玩具　本章小结　思考与练习 第3章 色彩的应用　3.1 配色原理　3.2“颜料桶工具”的使用　3.3“填充变形工具”的使用——调整小鸡的填充　3.4“墨水瓶工具”的使用——改变钻石边线　3.5“滴管工具”的使用　综合实例——唐装老鼠　本章小结　思考与练习 第4章 图形的编辑　4.1 对象的基本编辑　4.2 对象的变形操作　4.3“橡皮擦工具”的使用　4.4 其他图形处理技巧　综合实例——绘制荷花　本章小结　思考与练习 第5章 动画造型设计　5.1 卡通人物头部绘制技法　5.2 卡通人物手和脚的绘制技法　5.3 卡通人物身体的绘制技法　5.4 卡通动物的绘制技法　5.5 绘画中的简单透视　5.6 Flash绘图技巧　综合实例——绘制送礼娃娃　本章小结　思考与练习 第6章 动画基础与逐帧动画　6.1 帧的基本操作　6.2 图层的基本操作　6.3 Flash中动画的类型　综合实例——制作走路逐帧动画　本章小结　思考与练习 第7章 补间动画的制作　7.1 元件和元件实例　7.2 制作动画补间动画　7.3 制作形状补间动画　综合实例1——日夜轮换　综合实例2——制作节日贺卡　本章小结　思考与练习 第8章 特殊动画的制作　8.1 遮罩动画　8.2 路径引导动画　8.3 多场景动画　8.4 时间轴特效动画　综合实例1——百叶窗　综合实例2——两只蝴蝶　本章小结　思考与练习 第9章 元件的使用技巧与管理　9.1 图形元件的使用　9.2 影片剪辑的使用　9.3 按钮元件的使用　9.4 元件的管理　9.5 公用库的使用　综合实例1——天鹅飞翔　综合实例2——控制动画播放　本章小结　思考与练习 第10章 在动画中应用声音　10.1 Flash支持的声音格式　10.2 添加声音　10.3 编辑声音　10.4 声音与字幕的同步　10.5 设置输出音频　综合实例——制作MTV　本章小结　思考与练习 第11章 在动画中应用外部图像和视频　11.1 导入图形或图像　11.2 编辑位图　11.3 导入视频　11.4 设置视频　综合实例1——制作电子相册　综合实例2——制作家庭影院　本章小结　思考与练习 第12章 动作脚本的应用　12.1 动作脚本入门　12.2 添加动作脚本的方法　12.3 时间轴控制函数　12.4 影片剪辑属性和控制函数　12.5 浏览器／网络函数　综合实例1——扬帆远航　综合实例2——制作下雪效果　综合实例3——链接网站　本章小结　思考与练习 第13章 动画的输出与发布　13.1 测试Flash作品　13.2 优化Flash作品　13.3 导出Flash作品　13.4 发布Flash作品　13.5 上传Flash作品　本章小结　思考与练习

第一图书网, tushu007.com

章节摘录

就像拍一部电影一样，创作一个优秀的Flash动画作品也要经过许多环节，每一个环节都关系到作品的最终质量。
下面我们便来了解一下Flash动画的创作流程。
1.前期策划　　在着手制作动画前，我们应首先明确制作动画的目的以及要达到的效果，然后确定剧情和角色，有条件的话可以请专业人士编写剧本。
准备好这些后，还要根据剧情确定创作风格。
比如，如果是比较严肃的题材，我们应该使用比较写实的风格；如果是轻松愉快的题材，可以使用Q版造型来制作动画。
2.准备素材　　做好前期策划后，便可以开始根据策划的内容绘制角色造型、背景以及要使用的道具。
当然，也可以从网上搜集动画中要用到的素材，比如声音素材、图像素材和视频素材等。
3.制作动画一切准备就绪就可以开始制作动画了。
这主要包括为角色造型添加动作、角色与背景的合成、声音与动画的同步等。
这一步最能体现出制作者的水平，它要求制作者不但要熟练掌握软件的使用方法，还需要掌握一定的动画知识。
4.后期调试　　后期调试包括调试动画和测试动画两方面。
调试动画主要是对动画的各个细节，例如动画片段的衔接、场景的切换、声音与动画的协调等进行调整，使整个动画显得流畅、和谐。
测试动画是对动画的最终播放效果、网上播放效果进行检测，以保证动画能完美地展现在欣赏者面前。
5.发布作品　　动画制作好并调试无误后，便可以将其导出或发布为.swf格式的影片，并传到网络上供人们欣常及下载。
……

第一图书网, tushu007.com

编辑推荐

新世纪计算机教育名师课堂，中德著名教育机构精心打造。

德国人的理念+中国人的思路+最优秀的教师，打造最经典的计算机图书，用实例与操作去讲解软件的功能，用综合实例来提高实战能力，让学习变得轻松，大量的操作技巧和学习心得，让您快速成为Flash动画制作高手，附赠精美的教学课件与精彩的视频演示光盘，让教学轻松自如。

第一图书网, tushu007.com

<<中文版Flash 8实例与操作>>

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