

<<边用边学Flash 8制作动画>>

图书基本信息

书名：<<边用边学Flash 8制作动画>>

13位ISBN编号：9787115159847

10位ISBN编号：711515984X

出版时间：2007-6

出版时间：人民邮电

作者：温谦

页数：274

字数：477000

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>

<<边用边学Flash 8制作动画>>

内容概要

本书是指导初学者学习使用Flash 8制作动画的初、中级图书。

本书的目的是为希望成为动画设计师的读者提供帮助，使他们通过运用正确的学习方法，成为优秀的动画设计师。

本书内容包括Flash 8的基础知识，使用各种基本工具进行绘图的方法，基本编辑方法，动画的制作方法，声音和视频的处理，Flash Action Script的入门知识，最后通过几个综合实例巩固全书所学内容。

本书贯彻了“边用边学”的教学方法，将知识点的讲解和实例的应用有机地结合起来，读者可以在“用”中“学”，在“学”中“用”。

学习和阅读本书，读者只需具备简单的计算机操作技能。

本书适合各大中专院校、社会培训机构作为相关教材使用，也适用于普通的计算机爱好者自学。

<<边用边学Flash 8制作动画>>

书籍目录

第1章 Flash 8基础	1.1 用Flash 8可以做什么	1.1.1 美工设计	1.1.2 动画制作
1.1.3 交互制作	1.1.4 程序开发	1.2 Flash 8的操作界面	1.2.1 菜单栏
1.2.2 舞台	1.2.3 工具栏	1.2.4 面板	1.3 文档基本操作
1.3.1 创建新文档	1.3.2 保存文档	1.3.3 打开文档	1.3.4 关闭和退出
1.4 快速体验实践	第2章 绘图基础	2.1 基本矢量形状	2.1.1 矢量图和位图
2.1.2 绘制线条、椭圆或矩形	2.1.3 Flash的绘制模式	2.1.4 使用“属性”面板	2.1.5 实践与练习：使用“线条工具”绘制房子
2.1.6 实践与练习：使用“椭圆工具”绘制花朵	2.1.7 实践与练习：使用“矩形工具”绘制门	2.1.8 绘制多边形和星形	2.1.9 实践与练习：使用“多角星形工具”绘制图案
2.2 使用铅笔工具	2.2.1 使用铅笔工具绘图	2.2.2 实践与练习：使用铅笔工具绘图	2.3 使用钢笔工具
2.3.1 用钢笔工具绘制线条	2.3.2 调整线段	2.3.3 实践与练习：使用“钢笔工具”绘制心形	2.4 使用刷子工具
2.5 使用文本	2.5.1 创建文本	2.5.2 实践与练习：制作文字效果	2.6 混色器
2.6.1 混色器中的选项	2.6.2 实践与练习：绘制五角星	第3章 编辑工具	3.1 基本编辑操作
3.1.1 选取与移动对象	3.1.2 删除、移动和复制对象	3.1.3 使用“撤销”、“重做”和“重复”菜单命令	3.1.4 对齐对象
3.1.5 实践与练习：瞄准镜	3.1.6 组合与合并对象	3.1.7 实践与练习：切割文字	3.1.8 分离对象
3.2 对象变形	3.2.1 任意变形	3.2.2 实践与练习：标志小人	3.2.3 “变形”面板
3.2.4 实践与练习：花朵(1)	3.2.5 对象变形的功能选项	3.2.6 实践与练习：花朵(2)	3.3 形状的修改
3.3.1 使用“选择”工具改变线条形状	3.3.2 实践与练习：小人	3.4 擦除对象	3.5 修改笔触和填充
3.3.3 使用菜单命令修改形状	3.3.4 实践与练习：太阳	3.5.1 “墨水瓶”工具、“颜料桶”工具与“滴管”工具	3.5.2 填充变形工具
3.5.3 实践与练习：文件夹图标	3.5.4 实践与练习：表情图标	3.6 导入插图	3.6.1 导入插图的方法
3.6.2 实践与练习：星球效果	第4章 基础动画	4.1 管理图层	4.2 补间动画
4.2.1 “补间”的分类	4.2.2 创建补间动画	4.2.3 实践与练习：弹跳的小球	4.2.4 帧和关键帧的处理
4.2.5 修改补间动画的详细属性	4.2.6 实践与练习：游动的小鱼	4.2.7 使用绘图纸	4.3 补间形状
4.3.1 “补间形状”动画的创建	4.3.2 实践与练习：飘扬的旗帜	4.3.3 使用形状提示	4.3.4 实践与练习：旋转的三棱锥
4.4 逐帧动画	4.4.1 逐帧动画的创建	4.4.2 实践与练习：电子表	4.5 综合实践
4.5.1 实践与练习：旋转的立方体	4.5.2 实践与练习：动态表情	4.5.3 实践与练习：水珠	4.5.4 实践与练习：飞行的小鸟
第5章 元件和实例	5.1 元件与实例	5.1.1 元件的分类	5.1.2 使用库面板
5.1.3 创建实例	5.1.4 编辑元件的方法	5.2 使用图形元件	5.2.1 设置元件实例的颜色
5.2.2 设置图形元件的循环方式	5.2.3 实践与练习：旋转的风车	5.3 使用影片剪辑	5.3.1 创建影片剪辑
5.3.2 实践与练习：蜡烛	5.3.3 实践与练习：一群小鸟	5.3.4 实践与练习：海里的鱼	5.3.5 使用滤镜
5.4 使用按钮	5.4.1 按钮的结构	5.4.2 实践与练习：电源开关	第6章 高级动画
6.1 遮罩动画	6.1.1 创建遮罩动画	6.1.2 实践与练习：电影文字	6.1.3 实践与练习：闪耀的五角星
6.1.4 遮罩层的运动	6.1.5 实践与练习：切换背景	6.1.6 用逐帧动画做遮罩层	6.1.7 实践与练习：人物绘制过程
6.2 引导动画	6.2.1 创建引导动画	6.2.2 实践与练习：甲壳虫	6.2.3 实践与练习：激光文字
第7章 按钮与影片剪辑综合实践	7.1 影片剪辑	7.1.1 影片剪辑与图形元素的关系	7.1.2 实践与练习：气泡
7.2 影片剪辑的嵌套	7.2.1 认识嵌套关系	7.2.2 实践与练习：蜻蜓1	7.3 通过影片剪辑实现动画按钮
7.3.1 动画按钮的原理	7.3.2 实践与练习：旋转的星	7.4 通过按钮控制影片的播放	7.4.1 给按钮添加动作脚本
7.4.2 实践与练习：蜻蜓2	第8章 动画综合练习	8.1 综合实例：贺卡——咖啡诉情	8.1.1 绘制背景和咖啡
8.1.2			

<<边用边学Flash 8制作动画>>

上升的热气	8.1.3 创建文字动画	8.2 综合实例：贺卡——母亲节快乐	8.2.1 制作
闹钟	8.2.2 制作小女孩的正面动画	8.2.3 创建文字动画	8.2.4 制作女孩儿背影
动画	8.3 综合实例：公益宣传——幸福的一家	8.3.1 绘制背景	8.3.2 创建影片剪
辑元件	8.3.3 创建运动动画	8.3.4 创建文字动画	8.4 综合实例：公益宣传——早
出晚归	8.4.1 创建小人动画	8.4.2 创建背景动画	8.4.3 创建星星动画
8.4.4 创建文字动画	8.5 综合实例：儿童短片——太阳花	8.5.1 创建小孩动画	
8.5.2 绘制场景	8.5.3 创建花儿动画	8.5.4 创建文字动画	第9章 Flash 8中的声音和
视频	9.1 Flash中的声音	9.1.1 在文档中添加声音	9.1.2 声音的同步方式
9.1.3 实践与练习：滚动的小球	9.1.4 为按钮添加声音	9.1.5 实践与练习：带声音的	
按钮	9.1.6 实践与练习：声音的开关	9.1.7 实践与练习：简单播放器	9.2 使用视
频	第10章 Action Script编程入门	10.1 一个简单的AS程序	10.1.1 快速实践
10.1.2 指定程序的执行者	10.1.3 指定触发事件	10.1.4 添加响应事件	10.2 AS编
辑环境	10.2.1 动作面板	10.2.2 使用快捷键	10.2.3 预置编程环境
Flash 8编程实战	11.1 动态文本和输入文本	11.1.1 动态文本和输入文本	11.1.2 实
践与练习：解方程	11.2 影片剪辑的编程应用	11.2.1 设置影片剪辑属性	11.2.2
实践与练习：激光	11.2.3 影片剪辑的冲突检测	11.2.4 影片剪辑的拖曳	11.2.5
实践与练习：放大镜	11.2.6 实践与练习：拼图游戏	11.2.7 影片剪辑的复制	
11.2.8 实践与练习：随机曲线	11.2.9 实践与练习：满天飞雪	第12章 综合练习	
12.1 实践与练习：小游戏——会咬人的青蛙	12.1.1 绘制基本图形	12.1.2 创建按钮	
元件	12.1.3 复制并编辑按钮元件	12.2 实践与练习：贺卡——圣诞卡	12.2.1 绘
制基本背景	12.2.2 创建补间动画	12.2.3 创建影片剪辑元件	12.3 实践与练习：
广告——商城宣传	12.3.1 准备动画所需元素	12.3.2 创建补间动画	

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>