第一图书网, tushu007.com

<<中文Flash 8动画设计案例 >

图书基本信息

书名：<<中文Flash 8动画设计案例教程>>

13位ISBN编号：9787115177643

10位ISBN编号：7115177643

出版时间：2008-5

出版时间：人民邮电出版社

作者：孟昭勇，张晓蕾　主编

页数：292

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

内容概要

本书采用任务驱动的案例教学方式，以每节为一个教学单元，每个教学单元由3部分组成，第一部分是本单元的相关知识，对内容进行了精心选择并保持一定的系统性；第二部分是与相关知识紧密结合的1个或多个实例，通过这些实例学习相关的知识和设计技巧；第三部分是课外实践，提供一些与本教学单元有关的思考与练习题。

本书共分9章，通过100个实例，较全面地介绍使用Flash 8中文版制作各种动画的方法和技巧，起点低、跨度大，循序渐进、通俗易懂，读者在阅读学习时，不但能够轻松入门，而且还可以得到快速提高。

本书适应了社会、企业和学校的需求，可以作为高职高专相关专业的教材、培训学校的培训教材，还可以作为动画制作爱好者的自学用书。

书籍目录

第1章 中文Flash 8基础 1.1 中文Flash 8工作区简介 1.1.1 中文Flash 8工作区简介 1.1.2 工作区布局 1.1.3 获取帮助 1.2 时间轴和播放Flash动画 1.2.1 【相关知识】时间轴 1.2.2 【相关知识】Flash动画播放 1.2.3 【实例1】迎接2008年北京奥运 1.3 文件的基本操作和对象的基本操作 1.3.1 【相关知识】文件的基本操作 1.3.2 【相关知识】对象的基本操作 1.3.3 【实例2】世界遗产在中国 1.4 场景和帧的基本操作 1.4.1 【相关知识】场景 1.4.2 【相关知识】帧的基本操作 1.4.3 【实例3】中国著名建筑 1.5 网格、标尺和辅助线 1.5.1 【相关知识】网格、标尺和辅助线 1.5.2 【实例4】彩球撞击 1.5.3 【实例5】4个彩球撞击 1.6 动画输出 1.6.1 【相关知识】导入位图 1.6.2 【相关知识】动画输出 1.6.3 【实例6】水平滚动图像 1.6.4 【实例7】渐隐渐现图像切换 第2章 绘制和编辑图形 2.1 绘制线 2.1.1 【相关知识】绘制线 2.1.2 【实例8】光环指针钟 2.2 “ 混色器 ”和“ 颜色样本 ”面板 2.2.1 【相关知识】“ 混色器 ”面板 2.2.2 【相关知识】颜料桶工具和填充变形工具 2.2.3 【实例9】水晶按钮 2.3 绘制和编辑图形 2.3.1 【相关知识】绘制图形 2.3.2 【实例10】闪耀的五角星 2.4 绘制矢量图形 2.4.1 【相关知识】绘制矢量图形和修改图形 2.4.2 【实例11】树苗 2.5 位图处理 2.5.1 【相关知识】位图的分离和套索工具 2.5.2 【实例12】园林佳人 2.6 绘制模式和合并对象 2.6.1 【相关知识】绘制模式和合并对象 2.6.2 【实例13】网页Logo 第3章 文字编辑、对象操作和导入视频与音频第4章 元件和简单动画制作第5章 引导动画、形状动画和遮罩第6章 交互式动画制作第7章 ActionScript程序设计第8章 面向对象的程序设计第9章 组件、模板和游戏程序

章节摘录

第1章 中文Flash 8基础：学习目标：通过5个教学单元，学习7个实例的制作，重点掌握中文Flash 8工作区的特点，新建Flash文档属性的设置和文档的基本操作方法，Flash动画的播放方法，Flash文档的保存、关闭和打开的操作方法，舞台工作区内对象的基本操作方法，了解场景和时间轴，掌握导入外部图像的方法和Flash动画导出与发布的方法：另外，还通过实例的制作，掌握Flash的一些基本操作方法，制作动画的常用方法和基本技巧。

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