第一图书网, tushu007.com

<<Flash8动画设计与制作实用教程>>

图书基本信息

书名：<<Flash8动画设计与制作实用教程>>

13位ISBN编号：9787305052064

10位ISBN编号：730505206X

出版时间：2008-1

出版时间：江苏南京大学

作者：李永祥，贺斌，谢

页数：290

字数：478000

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

<<Flash8动画设计与制作实用教程>>

内容概要

本书采用最新的中文版Flash Professional 8，内容实际，图文并茂，不仅有深入浅出的介绍，并且给出了操作步骤详细、知识针对性强的例题。
本书前半部分各章是Flash动画设计的基础，后半部分各章例题的综合性以及动画设计的创意，相信能够对读者有举一反三的启发效果，对读者掌握Flash动画制作有很大的帮助。
在每章的最后，有启发思考、加深印象的练习题，有巩固知识和制作技术的上机题。
与Flash动画制作本身所具有的趣味性一起，学习本书一定会较快地引导初学者进入引人入胜的动画世界。

第一图书网, tushu007.com

<<Flash8动画设计与制作实用教程>>

书籍目录

第1章 Flash 8简介和动画的演示　1.1 Flash的特点与Flash 8的新增功能　1.1.1 什么是Flash　1.1.2 Flash 8的新增功能　1.1.3 Flash 8的安装与启动过程　1.2 Flash的工作界面　1.2.1 开始页面　1.2.2 标题栏、菜单栏　1.2.3 工具箱　1.2.4“时间轴”面板　1.2.5 舞台　1.2.6 面板集　1.3 Flash动画制作的一般步骤　1.3.1 启动Flash 8和新建Flash文档　1.3.2 制作动画　1.3.3 测试与保存文档　1.4 创建第一个Flash动画　本章小结　习题和上机题第2章 图形素材的制作　2.1 绘制矢量图形的工具　2.1.1 用线条工具绘制　2.1.2 用铅笔工具绘制　2.1.3 用钢笔工具绘制　2.1.4 用刷子工具绘制　2.1.5 用椭圆工具绘制　2.1.6 用矩形工具绘制　2.1.7 用多角星形工具绘制　2.2 改变颜色的工具　2.2.1 使用“颜色”区域改变线条颜色与填充颜色　2.2.2 使用“混色器”面板改变线条颜色与填充颜色　2.2.3 使用墨水瓶工具改变线条颜色　2.2.4 使用颜料桶工具改变填充颜色　2.2.5 使用滴管工具改变线条颜色与填充颜色　2.2.6 使用填充变形工具使位图填充和渐变填充变形　2.3 选择工具和变形工具　2.3.1 使用选择工具调整　2.3.2 使用部分选取工具调整　2.3.3 任意变形工具　2.3.4 套索工具　2.4 图形的擦除　2.4.1 使用橡皮擦工具　2.4.2 橡皮擦形状和擦除模式的选择　2.4.3 使用水龙头选项进行快速擦除　本章小结　习题和上机题第3章 动画制作基础　3.1 动画的基本原理　3.2 动画的组成元素　3.2.1 基础性元素　3.2.2 表现性元素　3.3 动画的基本分类　3.4 动画的关键术语　3.4.1 位图和矢量图　3.4.2 组合对象　3.4.3 时间轴　3.4.4 帧　3.4.5 图层　3.4.6 元件与实例　3.4.7 补间　3.5 动画制作基本流程　本章小结　习题和上机题第4章 文本素材的编辑　4.1 创建新文本　4.2 修改文本属性　4.2.1 选择字体、大小、样式和颜色　4.2.2 改变文本方向　4.2.3 设置字符间距、字距微调和字符位置　4.2.4 设置对齐、边距、缩进和行距　4.2.5 设置文本消除锯齿选项　4.3 编辑文本　4.3.1 简单编辑文本　4.3.2 设置动态文本和输入文本　4.3.3 文本的检查拼写与查找替换　4.4 文本变形　4.5 分离文本　4.6 滤镜和文本的静态特效　4.6.1 文字滤镜效果　4.6.2 添加和删除滤镜　4.6.3 预设和删除滤镜　4.6.4 滤镜应用实例　4.7 时间轴特效和文本动态特效　4.7.1 应用时间轴特效　4.7.2 时间轴特效实现原理　4.7.3 扩展时间轴特效　本章小结　习题和上机题第5章 外部素材的导入与加工　5.1 声音的导入、编辑与应用　5.1.1 Flash中的声音类型　5.1.2 可以导入的声音格式　5.1.3 导入音频文件　5.1.4 向文档添加声音　5.1.5 声音的属性设置和音效编辑　5.1.6 向按钮添加声音　5.2. 视频的导入与设置　5.2.1 可以导人的视频格式　5.2.2 外部视频的导入方法　本章小结　习题和上机题第6章 图形的编辑操作　6.1 图形的基本操作　6.1.1 图形的一般含义　6.1.2 移动图形　6.1.3 复制图形　6.1.4 删除图形　6.1.5 形状的平滑、伸直与优化　6.1.6 矢量图线条转换为填充并柔化 6.2 图形的合并 6.3 图形的组合和分离　6.3.1 组合和取消组合　6.3.2 图形的分离　6.3.3 转换位图为矢量图 6.4 图形的变形和变形面板　6.5 图形的布局调整　6.5.1 对齐面板和信息面板　6.5.2 排列命令 6.6 图形编辑的辅助工具　6.6.1 使用网格　6.6.2 使用标尺　6.6.3 使用辅助线 本章小结　习题和上机题第7章 元件的创建和元件实例　7.1 元件库面板与元件的创建　7.1.1 元件与库面板　7.1.2 新元件的创建　7.1.3 导入位图　7.2 元件实例属性面板　7.2.1 元件实例类型属性的转换　7.2.2 图形实例的属性面板　7.2.3 影片剪辑实例的属性面板　7.2.4 按钮实例的属性面板　7.3 引导层和遮罩层　7.3.1 引导层　7.3.2 遮罩层　本章小结　习题和上机题第8章 脚本助手模式动作面板的使用　8.1 事件处理与动作面板　8.1.1 事件与事件处理　8.1.2 脚本助手模式动作面板　8.2 动作面板的设置　8.2.1 帧动作面板的设置　8.2.2 按钮实例的动作面板设置　8.2.3 影片剪辑实例的动作面板设置　8.2.4 各类元件实例综合运用动画　8.3 常用函数　8.3.1 一般常用函数　8.3.2 startDrag和stopDrag命令　8.3.3 loadMovie()的使用　8.3.4 fscommand()函数　8.4 行为面板　8.4.1 控制影片剪辑实例行为菜单　8.4.2 复制影片剪辑实例行为　8.4.3 加载外部影片行为　本章小结　习题和上机题第9章 ActionScript 2.0的概念和语法　9.1 面向对象编程和脚本窗口动作面板　9.1.1 对面向对象编程的思想认识　9.1.2 使用脚本窗口动作面板　9.2 常量、变量和表达式　9.2.1 常量和变量　9.2.2 运算符和表达式　9.3 对象和影片剪辑　9.3.1 实体和对象，属性和方法　9.3.2 影片剪辑的属性和时间轴标志符　9.4 影片剪辑的函数和方法　9.4.1 影片剪辑的函数　9.4.2 影片剪辑的方法　9.5 类和内置类　9.5.1 类和类对象的创建　9.5.2 MovieClip类对象的声明方式　9.5.3 内置类　9.6 程序结构　9.6.1 选择程序结构　9.6.2 循

第一图书网, tushu007.com

环程序结构　9.7 自定义函数和自定义类　　9.7.1 自定义函数的定义　　9.7.2 自定义函数的调用　　9.7.3 内置类和自定义类　　9.7.4 自定义类的定义形式　本章小结　习题和上机题第10章 影片文件的测试、导出与发布　10.1 影片测试　　10.1.1 影片测试　　10.1.2 测试影片和测试场景　10.2 动画的优化　10.3 作品发布　　10.3.1 动画文件的发布设置　　10.3.2 Flash发布设置　　10.3.3 HTML发布设置　　10.3.4 GIF发布设置　　10.3.5 JPEG发布设置　　10.3.6 PNG发布设置　　10.3.7 QuickTime发布设置　　10.3.8 发布作品播放效果预览　10.4 作品导出　10.5 发布作品实例　本章小结　习题和上机题

第一图书网, tushu007.com

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