

<<Flash8中文版动画制作>>

图书基本信息

书名：<<Flash8中文版动画制作>>

13位ISBN编号：9787115212535

10位ISBN编号：7115212538

出版时间：2009-10

出版时间：人民邮电出版社

作者：李如超 编

页数：218

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>

前言

中等职业教育是我国职业教育的重要组成部分，中等职业教育的培养目标定位于具有综合职业能力，在生产、服务、技术和管理第一线工作的高素质劳动者。

中等职业教育课程改革是为了适应市场经济发展的需要，是为了适应实行一纲多本，满足不同学制、不同专业和不同办学条件的需要。

为了适应中等职业教育课程改革的发展，我们组织编写了本套教材。

本套教材在编写过程中，参照了教育部职业教育与成人教育司制订的《中等职业学校计算机及应用专业教学指导方案》及职业技能鉴定中心制订的《全国计算机信息高新技术考试技能培训和鉴定标准》，仔细研究了已出版的中职教材，去粗取精，全面兼顾了中职学生就业和考级的需要。

本套教材注重中职学校的授课情况及学生的认知特点，在内容上加大了与实际应用相结合案例的编写比例，突出基础知识、基本技能，软件版本均采用最新中文版。

为了满足不同学校的教学要求，本套教材采用了两种编写风格。

“任务驱动、项目教学”的编写方式，目的是提高学生的学习兴趣，使学生在积极主动地解决问题的过程中掌握就业岗位技能。

“传统教材+典型案例”的编写方式，力求在理论知识“够用为度”的基础上，使学生学到实用的基础知识和技能。

“机房上课版”的编写方式，体现课程在机房上课的教学组织特点，使学生在边学边练中掌握实际技能。

为了方便教学，我们免费为选用本套教材的老师提供教学辅助资源，包括内容如下。

电子课件。

按章（项目或讲）提供教材上所有的习题答案。

按章（项目或讲）提供所有实例制作过程中用到的素材。

书中需要引用这些素材时会有相应的叙述文字，如“打开教学辅助资源中的图片‘4-2.jpg’”。

按章（项目或讲）提供所有实例的制作结果，包括程序源代码。

提供两套模拟测试题及答案，供老师安排学生考试使用。

<<Flash8中文版动画制作>>

内容概要

本书以机房上课这一特点以及教师讲课的逻辑思路为主线，用知识点讲解、范例解析和课堂练习的形式，全面系统地介绍了Flash 8的基本使用方法和应用技巧。

全书共分11讲，包括Flash 的界面、绘图工具、导入功能、动画制作原则、逐帧动画、形状补间动画、形状提示点、动作补间动画、时间轴特效、引导层动画、遮罩层动画、ActionScript2.0基础编程、应用组件、综合实战等。

每讲的最后都精心安排了课后作业，这样可以使学生能够巩固并检验本讲所学知识。

本书适合作为中等职业学校“动画制作”课程的教材，也可作为培训学校用书。

<<Flash8中文版动画制作>>

书籍目录

第1讲 Flash 8动画制作基础	1.1 熟悉Flash 8的设计环境	1.1.1 知识点讲解	1.1.2 范例解析——Flash 8用户界面介绍	1.1.3 课堂练习——Flash 8用户基本操作	1.2 Flash 8动画制作流程	1.2.1 知识点讲解	1.2.2 范例解析——制作“过光文字”	1.2.3 课堂练习——制作“数字倒计时”	1.3 课后作业				
第2讲 绘制素材	2.1 绘制简单图形	2.1.1 知识点讲解	2.1.2 范例解析(一)——常用绘图工具练习	2.1.3 范例解析(二)——绘制“简易建筑物”	2.1.4 课堂练习——绘制“简易场景”	2.2 绘制复杂图形	2.2.1 知识点讲解	2.2.2 范例解析(一)——图层操作练习	2.2.3 范例解析(二)——绘制“仿真苹果”	2.2.4 课堂练习——绘制“精美爱心”	2.3 课后作业		
第3讲 导入素材	3.1 导入图形文件	3.1.1 知识点讲解	3.1.2 范例解析——制作“中秋快乐”	3.1.3 课堂练习——制作“三维旋转效果”	3.2 导入音频文件	3.2.1 知识点讲解	3.2.2 范例解析——制作“美声音乐”	3.2.3 课堂练习——制作“悲情的曲调”	3.3 导入视频	3.3.1 知识点讲解	3.3.2 范例解析——制作“美丽海景”	3.3.3 课堂练习——制作“圣诞节MTV”	
第4讲 制作逐帧动画	4.1 逐帧动画原理	4.1.1 知识点讲解	4.1.2 范例解析(一)——对操作帧的练习	4.1.3 范例解析(二)——制作“一马平川”	4.1.4 课堂练习——制作“旗帜飘扬”	4.2 认识元件和库	4.2.1 知识点讲解	4.2.2 范例解析(一)——辨别元件练习	4.2.3 范例解析(二)——书写“生日快乐”	4.2.4 课堂练习——手绘“千里马”	4.3 课后作业		
第5讲 制作形状补间动画	5.1 形状补间动画原理	5.1.1 知识点讲解	5.1.2 范例解析(一)——创建形状补间动画练习	5.1.3 范例解析(二)——制作“浪漫绽放”	5.1.4 课堂练习——制作“魔幻扑克”	5.2 形状提示点原理	5.2.1 知识点讲解	5.2.2 范例解析(一)——使用形状提示点练习	5.2.3 范例解析(二)——制作“旋转的三棱锥”	5.2.4 课堂练习——制作“舌头也摇摆”	5.3 课后作业		
第6讲 制作动作补间动画	6.1 动作补间动画原理	6.1.1 知识点讲解	6.1.2 范例解析(一)——创建动作补间动画练习	6.1.3 范例解析(二)——制作“云海日出”	6.1.4 课堂练习——制作“夜空中的蝙蝠”	6.2 时间轴特效	6.2.1 知识点讲解	6.2.2 范例解析(一)——时间轴特效练习	6.2.3 范例解析(二)——制作“汽车影集”	6.2.4 课堂练习——制作“动态相册”	6.3 课后作业		
第7讲 制作引导层动画	7.1 引导层动画原理	7.1.1 知识点讲解	7.1.2 范例解析(一)——创建引导层动画练习	7.1.3 范例解析(二)——制作“街头篮球”	7.1.4 课堂练习——制作“花朵气泡”	7.2 引导层动画提高	7.2.1 知识点讲解	7.2.2 范例解析——制作“虹桥相会”	7.2.3 课堂练习——制作“鱼儿荷间戏”	7.3 课后作业			
第8讲 制作遮罩层动画	8.1 遮罩层动画原理	8.1.1 知识点讲解	8.1.2 范例解析(一)——创建遮罩层动画练习	8.1.3 范例解析(二)——制作“海边美景”	8.1.4 课堂练习——制作“瀑布效果”	8.2 多层遮罩动画	8.2.1 知识点讲解	8.2.2 范例解析——制作“镜花水月”	8.2.3 课堂练习——制作“断桥遗梦”	8.3 课后作业			
第9讲 ActionScript 2.0基础编程	9.1 ActionScript 2.0编程基础	9.1.1 ActionScript 2.0的基本概念	9.1.2 ActionScript 2.0语法规则	9.2 ActionScript 2.0常用代码	9.2.1 知识点讲解	9.2.2 范例解析(一)——制作按钮	9.2.3 范例解析(二)——制作“可爱动物秀”	9.2.4 课堂练习——制作“公司宣传PPT”	9.3 ActionScript 2.0编程提高	9.3.1 知识点讲解	9.3.2 范例解析(一)——使用动态文字练习	9.3.3 范例解析(二)——制作“青蛙闹钟”	9.3.4 课堂练习——制作“电子手表”
第10讲 应用组件	10.1 认识用户接口组件	10.1.1 知识点讲解	10.1.2 范例解析(一)——创建“DateChooser”组件练习	10.1.3 范例解析(二)——制作“账务结算系统”	10.1.4 课堂练习——制作“脑筋急转弯测试”	10.2 认识媒体播放器组件	10.2.1 知识点讲解	10.2.2 范例解析(一)——创建播放器练习	10.2.3 范例解析(二)——制作“视频点播系				

<<Flash8中文版动画制作>>

统” 10.2.4 课堂练习——制作“路径设置播放器” 10.3 课后作业 第11讲 综合实战演
练 11.1 Flash 应用程序开发——个人性格测试系统 11.2 Flash 动画商业应用——超炫广告片
头设计 11.3 Flash 趣味游戏开发——海防保卫战设计

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>