第一图书网, tushu007.com

<<Flash 8动画设计实训教程>>

图书基本信息

书名：<<Flash 8动画设计实训教程>>

13位ISBN编号：9787302161646

10位ISBN编号：730216164X

出版时间：2007-12

出版时间：清华大学

作者：杨荣

页数：253

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

<<Flash 8动画设计实训教程>>

内容概要

本书从Flash 8动画制作的实际应用出发，以任务驱动、案例教学为主要教学方式，通过大量实例介绍了动画制作软件Flash 8的使用技巧，具有概念清晰、系统全面、精讲多练、实用性强和突出技能培训等特点。
全书分3篇，共10章。
入门篇（第1～4章）从简单的操作入手，介绍了图形的制作及编辑、文字效果、元件的运用、逐帧动画、补间动画、按钮制作、声音导入等内容，使读者能够理解基本概念、掌握绘图技巧及基本动画制作。
拓展篇（第5～7章）从遮罩动画入手，介绍了遮罩动画的综合运用、逐帧动画的高级应用原理以及使用Action Script脚本语言制作网页和导航栏。
提高篇（第8～10章）在对Flash中的基本技术和制作技巧有一定了解之后，能够制作宣传片、MTV、游戏乃至电子商务和电子政务等，使用户成长为一名“闪客”。
本书可作为应用型本科院校、高等职业院校、高等专科院校及成人高校相关专业的教材，也可供相关培训班以及企业管理人员使用。

第一图书网, tushu007.com

<<Flash 8动画设计实训教程>>

书籍目录

入门篇 教你使用Flash 第1章 Flash 8简介 1.1 Flash的发展史和主要优点 1.1.1 Flash的发展历程 1.1.2 Flash的优点 1.2 Flash 8的新功能 1.2.1 界面的改变 1.2.2 滤镜功能 1.2.3 运行时位图缓存 1.2.4 FlashType字体呈现方法 1.2.5 自定义渐进／渐出功能 1.2.6 全新的视频编码技术 1.2.7 其他新增功能 1.3 Flash 8的界面 1.3.1 安装与运行 1.3.2 界面介绍 相关知识 本章小结 思考与练习 第2章 绘图工具 2.1 矢量图和位图 2.1.1 矢量图 2.1.2 位图 2.1.3 位图转化为矢量图 2.2 绘图工具介绍 2.2.1 选择工具 2.2.2 套索工具 2.2.3 贝塞尔绘画工具 2.2.4 文本工具 2.2.5 形状修改 2.2.6 填充变形工具 2.2.7 文字的超链接 2.2.8 将文件导入到库中 2.3 导入声音文件 相关知识 本章小结 思考与练习 第3章 元件和逐帧动画 3.1 元件的类型 3.1.1 图形元件 3.1.2 影片剪辑元件 3.1.3 按钮元件 3.2 逐帧动画 相关知识 本章小结 思考与练习 第4章 动画基础 4.1 运动渐变动画 4.2 路径动画 4.3 形状补间动画 相关知识 本章小结 思考与练习拓展篇 教你制作更具魅力的动画 第5章 遮罩动画的制作 5.1 制作简单的遮罩动画 5.1.1 制作电影文字 5.1.2 制作聚光灯效果 5.1.3 制作水中倒影效果 5.1.4 制作万花筒效果 5.2 制作梦幻文字 5.2.1 梦幻灯光的制作 5.2.2 整体梦幻文字效果的制作 5.3 制作放大镜效果 5.3.1 制作一个移动的放大镜 5.3.2 遮罩较小的会徽图片 5.3.3 实现整体动画效果 5.4 图片切换的不同效果 5.4.1 制作从左上方向右下方的图片切换效果 5.4.2 制作从中心向四周圆形扩展的图片切换效果 5.4.3 制作马赛克式的图片切换效果 5.4.4 制作关门式的图片切换效果 5.4.5 制作飘浮式的图片切换效果 5.4.6 制作卷轴式的图片切换效果 5.5 渐变过渡效果 相关知识 本章小结 思考与练习 第6章 逐帧动画高级应用 6.1 逐帧动画与补间动画的综合应用 6.2 制作角色动作的逐帧动画 6.2.1 制作小熊跳舞的逐帧动画 6.2.2 人物跑步动画的制作 6.3 粒子动画的制作 相关知识 本章小结 思考与练习 第7章 制作网页导航栏和使用Action Script制作动画 7.1 使用Flash制作网页Banner 7.1.1 在Flash文件中导人背景 7.1.2 在背景图片上完成整个Banner动画 7.2 使用Flash制作网页导航栏 7.2.1 常用Action Script的使用 7.2.2 使用Flash制作网页导航栏 7.3 使用按钮控制视频播放 7.3.1 创建控制视频播放的按钮元件 7.3.2 在舞台上使用Action Script 7.4 打火机动画制作 7.4.1 制作打火机火焰和火花的效果 7.4.2 绘制打火机齿轮、开关按钮并使用Action Script设置交互动作 相关知识 本章小结 思考与练习提高篇 帮你成为一名“闪客” 第8章 宣传片制作综合实例 8.1 制作片头场景动画 8.1.1 制作动画元素 8.1.2 制作动画效果 8.2 制作更换主题口号场景动画 8.2.1 初始化素材 8.2.2 制作动画效果 8.3 制作突出奥运理念的场景动画 8.3.1 搜集素材 8.3.2 制作动画效果 8.4 制作片尾循环播放动画 8.4.1 制作闪烁效果的主题文字 8.4.2 制作播放和重播按钮 8.5 设置场景的播放顺序与发布影片 相关知识 本章小结 思考与练习 第9章 网站设计综合实例 9.1 网站规划 9.1.1 需求整理 9.1.2 结构规划 9.2 制作首页场景 9.2.1 设置背景 9.2.2 制作按钮 9.2.3 制作动画 9.3 制作装载(Loading)动画 9.3.1 制作影片剪辑元件 9.3.2 合成影片 9.4 制作二级页面动画 9.4.1 制作二级主文件 9.4.2 制作宠物详细信息动画 9.5 整合 9.5.1 二级页面整合 9.5.2 首页场景整合 相关知识 本章小结 思考与练习 第10章 Action Script综合实例 10.1 明确设计任务 10.1.1 总结游戏特点 10.1.2 确定实现思路 10.2 布置场景 10.2.1 背景制作 10.2.2 元件制作 10.2.3 合成场景 10.3 编写代码 10.3.1 鼹鼠随机出现效果 10.3.2 改变鼠标指针 10.3.3 “打中”动画制作 10.3.4 限定游戏总时间 10.3.5 实现计分 10.3.6 添加音效 10.3.7 添加游戏结束动画 10.4 片头动画 10.4.1 游戏介绍动画制作 10.4.2 设置背景音乐 相关知识 本章小结 思考与练习 参考文献

第一图书网, tushu007.com

<<Flash 8动画设计实训教程>>

编辑推荐

《高等院校信息技术应用型特色教材·Flash 8动画设计实训教程》主要特点：科学性：面向职业岗位群，着眼于高素质技能型人才的培养。

实用性；以“情境导入一任务驱动式教学与实践一总结提高”为主线，突出实践与应用。

互动性：汲取建构主义学习理论之精华，以双主教学模式为依据，实现师生互动式教学。

第一图书网, tushu007.com

<<Flash 8动画设计实训教程>>

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