

<<中文版Flash 8动画设计非常讲>>

图书基本信息

书名：<<中文版Flash 8动画设计非常讲解>>

13位ISBN编号：9787302165798

10位ISBN编号：7302165793

出版时间：2008-1

出版时间：清华大学

作者：朱仁成,王智强,朱仁成

页数：316

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>

<<中文版Flash 8动画设计非常讲>>

内容概要

本书以“归纳教学法”的形式详细介绍了Flash 8中文版的实用技术，同时结合实际穿插了大量实例，在写作方法上一改以往的“层进式思维”方式，采用了“发散式思维”方式，将Flash实用技术进行了全面的归纳总结，内容包括“创建动画对象的9种技能”、“制作动画的7种思路”、“实现交互的4种方法”、“声音与视频控制的8个要点”等。

主题突出，内容实用。

本书在写作方式上借鉴了课堂教学的基本思想，采用了“重点内容”、“实例练习”、“技术总结”和“举一反三”这样一个基本教学过程。

实例丰富，既有理论讲解，也有上机操作。

另外，本书配有课堂实录教学光盘，为读者学习提供了极大的方便。

本书适合于初、中级读者使用，学习过基础教程以后再阅读本书，会有大幅度的提高。

另外，本书既适合读者自学，也适合大中专院校、高职高专以及培训班作为Flash教材。

<<中文版Flash 8动画设计非常讲>>

书籍目录

第一讲 学习Flash之前的5个基础 1.1 基础一：欣赏动画——Flash播放器 1.1.1 重点内容 1.1.2 实例练习 1.1.3 技术总结 1.2 基础二：启动软件——结识新朋友 1.2.1 重点内容 1.2.2 实例练习 1.2.3 技术总结 1.3 基础三：立刻体验——制作一个小动画 1.3.1 重点内容 1.3.2 实例练习 1.3.3 技术总结 1.4 基础四：保存文件——物归其位 1.4.1 重点内容 1.4.2 实例练习 1.4.3 技术总结 1.5 基础五：发布动画——自己当导演 1.5.1 重点内容 1.5.2 实例练习 1.5.3 技术总结

第二讲 创建动画对象的9种技能 2.1 技能一：图形工具——绘制苹果图形 2.1.1 重点内容 2.1.2 实例练习 2.1.3 技术总结 2.1.4 举一反三 2.2 技能二：钢笔工具——心心相印 2.2.1 重点内容 2.2.2 实例练习 2.2.3 技术总结 2.2.4 举一反三 2.3 技能三：渐变色——水晶按钮的制作 2.3.1 重点内容 2.3.2 实例练习 2.3.3 技术总结 2.3.4 举一反三 2.4 技能四：导入位图——使用素材中的背景 2.4.1 重点内容 2.4.2 实例练习 2.4.3 技术总结 2.4.4 举一反三 2.5 技能五：导入矢量图——使用外部对象 2.5.1 重点内容 2.5.2 实例练习 2.5.3 技术总结 2.5.4 举一反三 2.6 技能六：复制并应用变形——游泳圈 2.6.1 重点内容 2.6.2 实例练习 2.6.3 技术总结 2.6.4 举一反三 2.7 技能七：文字的使用——特效文字 2.7.1 重点内容 2.7.2 实例练习 2.7.3 技术总结 2.7.4 举一反三 2.8 技能八：图层的使用——漂亮的风景 2.8.1 重点内容 2.8.2 实例练习 2.8.3 技术总结 2.8.4 举一反三 2.9 技能九：元件对象——小小音乐家 2.9.1 重点内容 2.9.2 实例练习 2.9.3 技术总结 2.9.4 举一反三

第三讲 制作动画的7种思路 3.1 思路一：逐帧动画——赛马 第四讲 制作按钮的5种技巧 第五讲 实现交互的4种方法 第六讲 声音与视频控制的8个要点 第七讲 典型脚本动画的5个案例 第八讲 Flash应用领域的3个方面

<<中文版Flash 8动画设计非常讲>>

编辑推荐

《Flash 8动画设计非常讲解(中文版)》适合于初、中级读者使用，学习过基础教程以后再阅读《Flash 8动画设计非常讲解(中文版)》，会有大幅度的提高。另外，《Flash 8动画设计非常讲解(中文版)》既适合读者自学，也适合大中专院校、高职高专以及培训班作为Flash教材。

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>