

<<Flash 8动画设计与制作>>

图书基本信息

书名：<<Flash 8动画设计与制作>>

13位ISBN编号：9787811236316

10位ISBN编号：7811236311

出版时间：2009-7

出版单位：清华大学出版社有限公司

作者：张林 主编

页数：233

字数：371000

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>

<<Flash 8动画设计与制作>>

内容概要

本书主要介绍Flash 8的基本操作、动画制作技巧及如何使用Action . Script的编程技术制作交互式动画。通过本书的学习，读者应该既能够使用Flash 8制作精美的动画，又能够在Hash作品中加入强大的程序控制功能。

全书采用任务模块驱动，共有8个任务，包括Flash 8的基本操作、绘图工具的使用、操作对象和位图的应用、基本动画的制作、音视频动画的控制、交互式动画的制作、交互界面的创建及动画的输出与发布等。

本书内容丰富、结构清晰、深入浅出、图文并茂，具有很强的实用性，且每个任务中都有大量直观、生动、实用的实例帮助读者理解，是一本既可以用来学习Flash基础动画制作，又可以用来学习Flash编程的书籍。

本书既适合高职高专院校、各职业院校及培训班使用，同时也适合对Flash动画制作有兴趣的读者学习和参考。

<<Flash 8动画设计与制作>>

书籍目录

任务1 Flash入门 1.1 初识Flash 1.1.1 Flash 8简介 1.1.2 Flash 8的安装 1.1.3 Flash 8的启动 1.2 认识Flash的工作环境 1.3 Flash的基本操作 任务总结 技能自测任务2 做动画前的准备——绘图 2.1 绘图基础 2.1.1 位图图像 2.1.2 矢量图像 2.2 用工具箱中的工具绘图 2.2.1 工具箱中的工具介绍 2.2.2 绘制规则图形 2.2.3 绘制不规则图形 2.3 设置绘图环境 2.3.1 场景 2.3.2 设置标尺、网格与辅助线 2.3.3 调节场景的显示比例 2.4 编辑文本 2.4.1 创建文本 2.4.2 设置文本属性 2.4.3 编辑文本 2.5 图层和面板的使用 2.5.1 图层 2.5.2 面板 任务总结 技能自测任务3 操作对象和应用位图 3.1 操作对象 3.1.1 选择对象 3.1.2 移动、复制和删除对象 3.2 对齐对象 3.3 改变对象的叠放顺序 3.4 组合和分离对象 3.4.1 组合对象 3.4.2 分离对象 3.5 位图的应用 3.5.1 导入位图 3.5.2 编辑图像 任务总结 技能自测任务4 制作动画 4.1 帧的创建 4.1.1 帧的类型 4.1.2 各种类型的帧的创建 4.1.3 帧的编辑 4.2 制作逐帧动画 4.3 制作形状动画 4.4 制作运动动画 4.5 制作遮罩层动画 4.5.1 什么是遮罩 4.5.2 创建遮罩的方法 4.6 制作引导层动画 4.6.1 引导层和被引导层 4.6.2 引导层动画制作方法 4.7 编辑动画 4.8 制作时间轴特效 4.8.1 添加时间轴特效 4.8.2 编辑时间轴特效 4.8.3 删除时间轴特效 4.8.4 认识各种时间轴特效 任务总结 技能自测任务5 控制音频和视频动画任务6 制作交互式动画任务7 创建交互界面任务8 发布和输出动画参考文献

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>