

<<Flash 8动画设计教程与上机指>>

图书基本信息

书名：<<Flash 8动画设计教程与上机指导>>

13位ISBN编号：9787302148715

10位ISBN编号：7302148716

出版时间：2007-4

出版时间：清华大学出版社

作者：计算机职业教育联盟

页数：344

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动画设计教程与上机指>>

内容概要

《Flash 8动画设计教程与上机指导》以Flash8作为教学主体，以从基础到应用的方式，介绍Flash基础操作、图形绘制、补间动画制作、多媒体、ActionScript语言、动画组件应用、滤镜与混合模式应用等内容，通过针对性的实例，让读者掌握各项功能的操作方法。

由先训练后实作的学习过程，达到即学即用的目的，从而引导读者进入Flash动画设计世界，体验Flash乐趣，领略其在工作、生活中的实用价值。

《Flash 8动画设计教程与上机指导》内容丰富全面、结构条理清晰，通过学习书中的基础知识和应用实例，能使读者轻松掌握Flash动画制作技术。

《Flash 8动画设计教程与上机指导》适合作为高职院校和相关培训班教材或参考资料，也适合作为网页制作或平面设计人员相关学习书。

书籍目录

第1章 第一次接触Flash 8 1.1 什么是Flash 1.2 Flash可以做什么 1.3 Flash Basic 8和Flash Professional 8 1.4 Flash8的适用人群 1.5 Flash8的安装与注册 1.6 上机指导 1.7 习题

第2章 Flash8基础学习 2.1 Flash8窗口简介 2.2 Flash8基础操作 2.3 Flash8工作区布局 2.4 设置首选参数 2.5 自定义工具栏 2.6 自定义命令快捷键 2.7 上机指导 2.8 习题

第3章 Flash8文档与基础编辑 3.1 文档格式简述 3.2 文档管理基础 3.3 Flash文档基础编辑 3.4 上机指导 3.5 习题

第4章 时间轴操作与对象编辑 4.1 Flash动画的原理 4.2 Flash动画的构成 4.3 时间轴图层的操作 4.4 时间轴帧的操作 4.5 【时间轴】面板的操作 4.6 变形对象处理 4.7 排列、对齐、群组对象 4.8 上机指导 4.9 习题

第5章 使用对象与库资源 5.1 动画对象简介 5.2 库的使用 5.3 导入/导出素材 5.4 使用公用库 5.5 上机指导 5.6 习题

第6章 形状绘制与颜色处理 6.1 了解Flash的绘图模式 6.2 绘制矢量形状 6.3 填充形状颜色 6.4 修改形状颜色 6.5 修改与优化形状 6.6 上机指导 6.7 习题

第7章 动画文本与段落处理 7.1 使用文本的基础 7.2 创建文本 7.3 编辑静态文本 7.4 动态文本与输入文本应用 7.5 文本的高级处理技巧 7.6 上机指导 7.7 习题

第8章 一般补间动画设计 8.1 Flash动画简介 8.2 制作动画补间动画 8.3 制作形状补间动画 8.4 一般补间动画实例 8.5 上机指导 8.6 习题

第9章 高级补间动画设计 9.1 制作形状提示动画 9.2 制作运动引导动画 9.3 制作遮罩层动画 9.4 高级补间动画实例 9.5 上机指导 9.6 习题

第10章 时间轴特效与多媒体应用 10.1 时间轴特效——帮助 10.2 时间轴特效——效果 10.3 时间轴特效——变形与转换 10.4 导入视频 10.5 动画声音处理 10.6 上机指导 10.7 习题

第11章 ActionScript语言的应用 11.1 ActionScript语言概述 11.2 脚本助手的应用 11.3 使用脚本助创建 11.4 影片剪辑的控制 11.5 动画声音的控制 11.6 时间轴的控制 11.7 上机指导 11.8 习题

第12章 滤镜与混合模式的应用 12.1 滤镜应用基础 12.2 应用滤镜 12.3 混合模式应用基础 12.4 应用混合模式 12.5 从Fireworks PNG文件导入滤镜和混合模式 12.6 AS Filter Class 滤镜实例 12.7 上机指导 12.8 习题

第13章 Flash组件的应用 13.1 学习组件的基础 13.2 使用用户界面 (UI) 组件 13.3 使用媒体播放组件 13.4 使用FLV组件 13.5 上机指导 13.6 习题

附录 习题答案

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>