

《Flash8动画制作标准教程》

图书基本信息

书名：《Flash8动画制作标准教程》

13位ISBN编号：9787302126102

10位ISBN编号：7302126100

出版时间：2006-4

出版社：清华大学

作者：贺小霞，吴东伟等

页数：328

版权说明：本站所提供下载的PDF图书仅提供预览和简介以及在线试读，请支持正版图书。

更多资源请访问：www.tushu000.com

《Flash8动画制作标准教程》

内容概要

本书通过精选的实例，由浅入深地讲述了Macromedia Flash 8的使用方法和动画制作技巧。全书共分为10章，分别介绍了Flash 8的基础知识，绘制静态矢量图形，编辑对象和应用位图，动画基本知识和制作技巧，层和元件在动画中的应用，动作脚本知识，创建交互动画，组件的功能、技巧和使用方法，Flash和ASP、XML之间的通信，以及动画作品的后期制作等内容。

本书在第一章都有若干个精彩实例，以帮助用户消化理解文章内容，按照先易后难的顺序贯穿全书。配书光盘提供了多媒体语音教学视频，以及书中所有实例的素材图和效果图。

《Flash8动画制作标准教程》

书籍目录

第1章 Flash 8基础应用1.1 Flash 8概述1.2 Flash 8界面组成1.3 Flash基本操作1.4 库1.5 课堂练习1-1：设置共享元件库1.6 课堂练习1-2：基于模板创建Flash文档1.7 课堂练习1-3：个性化工作环境1.8 思考与练习 第2章 绘制动画对象2.1 工具箱2.2 绘制图形对象2.3 填充图形对象2.4 文本工具2.5 课堂练习2-1：绘制卡通猫2.6 课堂练习2-2：绘制小篮熊2.7 课堂练习2-3：滚动文本2.8 课堂练习2-4：绘制卡通女孩2.9 思考与练习 第3章 编辑对象与应用位图3.1 选取对象3.2 编辑对象3.3 应用位图3.4 课堂练习3-1：制作网页图像广告3.5 课堂练习3-2：制作壁纸3.6 课堂练习3-3：制作手机产品展示3.7 思考与练习 第4章 制作动画效果4.1 使用帧4.2 逐帧动画4.3 补间动画4.4 课堂练习4-1：制作万马奔腾动画4.5 课堂练习4-2：制作土魔复活动画4.6 课堂练习4-3：制作立方体旋转效果4.7 思考与练习 第5章 Flash中的层与元件5.1 使用层5.2 层的应用5.3 使用元件与实体5.4 编辑元件与实体5.5 制作按钮5.6 课堂练习5-1：制作粉笔写字效果5.7 课堂练习5-2：多米诺遮罩效果5.8 课堂练习5-3 制作霓虹灯5.9 课堂练习5-4 制作放大镜5.10 思考与练习 第6章 使用动作脚本 第7章 制作交互式动画 第8章 应用组件 第9章 Flash与ASP、XML之间的通信 第10章 动画的后期制作 附录 思考与练习答案

第1章 Flash 8基础应用 1.1 Flash 8概述 基于矢量图形的Flash动画，即使随意缩放其尺寸，也不会影响图像的质量和文件的大小。流式技术允许用户在动画文件全部下载完之前播放已下载的部分，并在不知不觉中下载完剩余的动画。与Flash MX 2004相比，Flash 8在绘图工具、媒体支持、兼容性等方面都有了较大的改进和增强。

1.1.1 Flash技术 Flash是美国Macromedia公司推出的世界主流多媒体网络交互动画工具软件，它支持动画、声音以及交互，具有强大的多媒体编辑功能，Flash的专业性及新增功能，可以设计出领导潮流的网站及多媒体互动影像。Flash的超强功能，再加上Generator的整合功能，提供Flash与数据库互动的最佳解决方案，Flash更与Macromedia的Dreamweaver及Fireworks等专业级软件紧密结合（俗称三剑客），可以设计出丰富多彩的互联网作品。Flash技术发展到现在，已经成为了真正的Flash动画标准，而且事实上还是多媒体网络领域的鉴定标准，现在网上可以随处看到用Flash技术制作的网站动画，网站广告Banner条以及大量的动画、MTV、游戏等，因为Flash简单易用而且是基于小体积的.swf格式，因此在世界范围内得到了广泛的应用和推广，Flash已经成为互联网多媒体的重要分支。

编辑推荐

本书主要特色：
学习目标：每章章首概括了本章要点和学习目标，勾画了本章知识要点的结构图，便于读者直观、简洁地了解本章内容要点
课堂练习：围绕综合实例讲解理论内容，方便了教师对学习内容的安排
专家指南：根据读者定位和内容的难易程度，灵活安排篇幅结构，将无法展开介绍的内容安排在“专家指南”中，积极引导读者深入学习
思考与练习：每一章末尾都包含了复习题、思考题和上机练习，便于巩固该章学习的内容，引导学生提高上机操作能力，培养学生独立解决问题的能力
本书通过精选的实例，由浅入深地介绍了Macromedia Flash 8的动画制作技巧。全书共分为10章，分别介绍了Flash 8的基础知识，绘制静态矢量图形，编辑对象和应用位图，动画制作技巧，层和元件在动画中的应用，动作脚本，创建交互式动画，组件的使用方法和技巧，Flash与ASP、XML之间的通信，以及动画作品的后期制作等内容。本书在每一章都安排了若干个精彩实例，按照先易后难的顺序贯穿全书，帮助读者理解文章内容。本书还配有多页精美彩插和多媒体光盘，光盘提供了语音教学视频，以及书中所有实例的素材图和效果图。

《Flash8动画制作标准教程》

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:www.tushu000.com