

## <<Flash 8中文版实用教程>>

### 图书基本信息

书名：<<Flash 8中文版实用教程>>

13位ISBN编号：9787115211613

10位ISBN编号：7115211612

出版时间：2009-10

出版时间：人民邮电出版社

作者：李如超

页数：216

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>

## 前言

实施信息化的关键在人才，在我国各行各业都需要大批的各个层次的计算机应用专业人才。在未来几年内，我国经济和社会发展对计算机应用与软件技术专业初级人才具有很大的需求，而这些人才的培养主要由中等职业教育来承担。

要培养具备综合职业能力和全面素质，在生产、服务、技术和管理等第一线工作的技能型人才，必须在课程开发上，从职业岗位技能分析入手，以教材建设推动中等职业教育教学改革，从而提高中等职业教育质量。

人民邮电出版社根据《教育部等七部门关于进一步加强职业教育工作的若干意见》的指示精神，在深入调查研究的基础上，会同企业技术专家、中等职业学校教师、职业教育教研人员按照专业的“培养目标与规格”教学要求进行整体规划设计了本套教材。

本套教材以教育部办公厅、信息产业部办公厅联合颁布的“中等职业学校计算机应用与软件技术专业领域技能型紧缺人才培养培训指导方案”为依据，遵循“以全面素质为基础，以职业能力为本位；以企业需求为基本依据，以就业为导向；适应行业技术发展，体现教学内容的先进性和前瞻性；以学生为主体，体现教学组织的科学性和灵活性”等技能型紧缺人才培养培训的基本原则。

## <<Flash 8中文版实用教程>>

### 内容概要

本书详细介绍Flash 8软件的用途和使用技巧，主要包括Flash 8基础知识、绘制动画素材、导入动画素材、制作逐帧动画、制作补间动画、制作图层动画、ActionScript 2.0动画编程、组件学习与应用和综合实训9个项目。

全书采用项目式编排方式，以典型案例为主线，重点介绍各类功能在实际开发中的主要用途和使用技巧，并针对某一功能安排可操作性强的实训内容，强化学生的动手能力，及时消化和熟悉所学知识。

本书可作为中等职业学校计算机专业“Flash”课程的教材，同时也可作为计算机短期培训班学员、办公人员和计算机初学者的参考用书。

## &lt;&lt;Flash 8中文版实用教程&gt;&gt;

## 书籍目录

项目一 初识Flash 8中文版 任务一 动画的概念 (一) 【基础知识】——动画的起源与发展 (二) 【基础知识】——动画制作软件简介 任务二 Flash 8简介 (一) 【基础知识】——Flash发展简介 (二) 【基础知识】——Flash8界面介绍 任务三 【动画初尝】——制作“过光文字” 思考与练习

项目二 绘制动画素材 任务一 Flash 8绘图工具简介 (一) 【知识准备】——Flash 8绘图工具 (二) 【典型案例】——绘制“简易房屋” 任务二 认识图层 (一) 【知识准备】——图层的概念 (二) 【典型案例】——绘制“可爱奶瓶” 任务三 【突破提高】——绘制“古风荷花” 思考与练习

项目三 导入动画素材 任务一 图像的导入与编辑 (一) 【知识准备】——导入与编辑图像的方法 (二) 【典型案例】——制作“美丽家园” 任务二 音频文件的导入与编辑 (一) 【知识准备】——使用音频文件的注意事项 (二) 【典型案例】——制作“音乐播放器” 任务三 视频文件的导入与编辑 (一) 【知识准备】——导入视频文件的方法 (二) 【典型案例】——制作“在线影视” 任务四 外部库文件的导入 (一) 【知识准备】——打开外部库的方法 (二) 【典型案例】——制作“别样世界” 任务五 【实例提高】——制作“影视快送” 思考与练习

项目四 制作逐帧动画 任务一 12条动画制作原则简介 任务二 制作逐帧动画 (一) 【知识准备】——逐帧动画原理 (二) 【典型案例】——制作“川剧变脸” 任务三 认识元件和库 (一) 【知识准备】——认识元件和库 (二) 【典型案例】——制作“神秘舞者” 任务四 【突破提高】——书写“一生一世” 思考与练习

项目五 制作补间动画 任务一 形状补间动画 (一) 【知识准备】——形状补间动画的原理 (二) 【典型案例】——制作“汉字的演变” 任务二 形状提示点动画 (一) 【知识准备】——形状提示点原理 (二) 【典型案例】——制作“海风中的丽影” 任务三 【突破提高】——制作“破土而出” 任务四 动作补间动画 (一) 【知识准备】——动作补间动画的原理 (二) 【典型案例】——制作“跳动的小球” 任务五 时间轴特效 (一) 【知识准备】——时间轴特效简介 (二) 【典型案例】——制作“音乐影集” 任务六 【突破提高】——制作“浪漫气球” 思考与练习

项目六 制作图层动画 任务一 制作遮罩层动画 (一) 【知识准备】——遮罩层动画的原理 (二) 【典型案例】——制作“荧荧之光” (三) 【典型案例】——制作“建筑物过光效果” 任务二 制作引导层动画 (一) 【知识准备】——引导层动画的原理 (二) 【典型案例】——制作“树叶上的毛毛虫” (三) 【典型案例】——制作“蝴蝶戏花” 任务三 【突破提高】——制作“天地水源” 思考与练习

项目七 ActionScript 2.0动画编程 任务一 初识ActionScript 2.0 (一) ActionScript 2.0的基本概念 (二) ActionScript 2.0语法规则 任务二 常用内置函数 (一) 【知识准备】——认识常用内置函数 (二) 【典型案例】——制作“精美课件” (三) 【典型案例】——制作“梦幻花瓣飘落特效” 任务三 【突破提高】——制作“接黄金” 思考与练习

项目八 组件学习与应用 任务一 用户接口组件 (一) 【知识准备】——用户接口组件简介 (二) 【典型案例】——制作“信息注册表单” 任务二 媒体接口组件 (一) 【知识准备】——媒体接口组件简介 (二) 【典型案例】——制作“个性化视频播放器” 任务三 【突破提高】——制作“视频展播系统” 思考与练习

项目九 综合实训 【综合实训一】——模拟“架子鼓” 【综合实训二】——制作“隋人节贺卡” 【综合实训三】——制作“汽车网站” 【综合实训四】——制作“丛林贪吃蛇”

## <<Flash 8中文版实用教程>>

### 章节摘录

**项目一 初识Flash 8中文版** 随着动画的快速发展,动画制作工具也在日新月异地更替。从最早的手绘到现在的计算机制作,动画制作技术取得了长足的发展。其中,Flash动画制作软件更是成长快速,成为动画制作大家庭中不可或缺的一员。

目前Flash已经发展到了Flash CS4版本,但在众多的Flash版本中,最为经典的当属Flash 8,所以本书将以Flash 8简体中文版作为讲解对象,带领大家进入动画制作的殿堂。

**学习目标** 掌握动画的概念。

了解常用的动画制作软件。

了解Flash的发展史。

掌握Flash 8的界面。

**任务一 动画的概念** 动画是一门艺术,历久而弥新。

在各种思想百花齐放的现代,动画更是取得了伟大的成就。

可以说动画充溢着现代人的生活,在电视节目中,在彩屏手机上,在上网冲浪时……都可以看到动画的身影。

那么什么是动画?

动画的起源和发展又是什么?

这些问题都将在下面一一揭晓。

(一) 【基础知识】——动画的起源与发展 1. 动画的定义 动画是一个范围很广的概念,通常是指连续变化的帧在时间轴上播放,从而使人产生运动错觉的一种艺术。

图1.1所示为一组连续变化的图片,只要将其放到连续的帧上以一定的速度连续播放,就可以形成一个人物打斗的视觉效果,这便是动画最简明的诠释。

……

<<Flash 8中文版实用教程>>

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>