

<<Flash动画基础教程>>

图书基本信息

书名：<<Flash动画基础教程>>

13位ISBN编号：9787508470214

10位ISBN编号：7508470214

出版时间：2010-1

出版时间：水利水电出版社

作者：高艳

页数：180

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动画基础教程>>

前言

自1998年教育部机构改革以后,高等职业教育、成人职业教育、中等职业教育“三教统筹”,各具特色,形成了共同发展职业教育的可喜局面。

根据国务院《关于大力发展职业教育的决定》(国发[2005]35号)和周济部长2005年6月14日在《全国县级职业教育中心改革与发展座谈会上的讲话》精神,根据职业教育“培养生产、服务、管理第一线需要的实用人才”和推行“半工半读、工学结合,强化实践教学”等规定文件精神,结合当前我国职业教育改革发展实际情况,对我国传统的教学模式提出了挑战,以提高人才培养质量为目的、人才培养模式改革与创新为主题的专业教学改革势在必行。

职业教育的培养目标较宽泛,其上限为技术型人才,下限为技能操作型人才,而主体则为技术应用型人才。

以培养技术应用能力和提高职业素质为主线,设计学生的知识、能力和素质结构是职业教育改革的重点。

在职业教育改革发展的同时,出现了许多亟待解决的问题,其中最主要的是按照职业教育培养目标的要求,培养一批“双师型”的骨干教师,编写出一批有特色的基础课程和专业主干课程教材。

教材改革是职业院校教育改革的重点,是职业院校学科建设的关键,是教学改革的基础。

为解决当前职业教材匮乏的现象,由中国水利水电出版社/北京万水电子信息有限公司精心策划,与全国数十所职业院校联合组织编写了这套“21世纪职业教育规划教材”。

本套教材全面贯彻国家有关职业教育改革文件精神,从策划到主编、主审的遴选,从成立专家组反复讨论教学大纲,研究系列教材特色特点到书稿的字斟句酌、实例的选取,每一步都力争精益求精,充分考虑当前职业院校学生的特点,在编写教材中,以最新的理论为指导,以实例化操作为主线,通过案例引入、知识拓宽、综合训练等环节使学生掌握最基本的操作技能方法。

本套教材凝聚了数百名奋斗在职业教育第一线的教师多年的教学经验和智慧,教材内容选取新颖、实用,层次清晰,结构合理,文笔流畅,质量上乘。

<<Flash动画基础教程>>

内容概要

本书是21世纪职业教育规划教材——游戏?动画系列教程之一。

本书按照职业教育的特点,重视学生的操作技能,精选大量实例讲解,画面生动,激发学生学习兴趣,让读者快速理解和掌握Flash动画制作方法和技巧。

满足Flash初学者和中级用户的学习需要。

本书共分6章,包括:初识Flash动画、Flash绘图技巧、元件和库、Flash中的简单动画、Flash常用特效、Flash综合应用。

本书适合作为职业院校游戏?动画专业的教程,也可作为相关专业师生、动画爱好者、Flash动画初学者自学参考用书。

<<Flash动画基础教程>>

书籍目录

序前言第1章 初识Flash动画 1.1 Flash的功能 1.2 Flash应用前景 1.3 Flash基本操作 1.3.1 启动Flash 1.3.2 Flash的预览和保存 1.3.3 Flash工作界面 1.3.4 Flash相关概念 本章小结 习题第2章 Flash绘图技巧 2.1 操作环境设置 2.1.1 文档属性 2.1.2 标尺、网格和辅助线 2.1.3 手形工具和缩放工具 2.2 绘制图形 2.2.1 绘制图形工具 2.2.2 图形编辑工具 2.3 文本工具 2.3.1 文本类型 2.3.2 文本分离 2.3.3 文本滤镜 2.4 综合应用——绘制图形 本章小结 习题第3章 元件和库 3.1 元件 3.1.1 元件类型 3.1.2 元件和元件实例的概念 3.1.3 元件创建 3.1.4 元件的修改和编辑 3.2 库 3.2.1 库内元件的管理 3.2.2 外部文件导入 3.3 图层和时间轴 3.3.1 图层相关操作 3.3.2 时间轴相关操作 本章小结 习题第4章 Flash中的简单动画 4.1 动画补间 4.2 形状补间 4.3 引导线动画 4.4 遮罩动画 4.5 逐帧动画 本章小结 习题第5章 Flash常用特效 5.1 文字模糊出现与反光 5.2 缩放和弹性文字 5.3 文字逐帧动画 5.4 逐个文字动画 5.5 照片变油画 5.6 流动的水 5.7 老电影 本章小结 习题第6章 Flash综合应用 6.1 网站Banner制作 6.2 产品宣传广告 6.3 手机彩信 6.4 圣诞节贺卡 本章小结 习题

<<Flash动画基础教程>>

章节摘录

插图：相对于舞台：舞台中的对象在进行对齐等操作时，将以舞台为参照物进行变化。

对齐：单击相应的按钮，可以调整所选图形的相对位置关系。

“对齐”栏中可以设置“左对齐”、“水平居中”、“右对齐”、“上对齐”、“垂直居中”和“底对齐”等6种对齐类型。

分布：单击相应的按钮，可以设置对象在文档中的分布情况。

“分布”栏中可以设置“顶部分布”、“垂直居中分布”、“底层分布”、“左侧分布”、“水平居中分布”和“右侧分布”等6种分布类型。

匹配大小：单击相应的按钮，可以设置对象的匹配情况，可改变对象的宽度、高度、宽度和高度，使其与指定的宽度、高度、宽度和高度相匹配。

“匹配大小”栏中可以设置“匹配宽度”、“匹配高度”、“匹配宽和高”等3种类型。

间隔：单击相应的按钮，可以设置对象的间隔，“垂直平均间隔”可设置对象在垂直方向上的平均间隔距离。

“水平平均间隔”可设置对象在水平方向上的平均间隔距离。

<<Flash动画基础教程>>

编辑推荐

《Flash动画基础教程》：实施“案例教学”模式，围绕提高学生综合素质和实践能力这一目标，结合日益普及的数字家庭、数字娱乐等新一代主流数字媒体技术，开展教学，使学生具有数字媒体技术应用能力和研发能力培养适应信息现代化建设需要，能够从事数字媒体信息采集、制作，并熟练应用计算机数字媒体加工工具和多媒体创作工具进行多媒体作品创作的高级应用型人才培养基础扎实、专业精湛、富有创新精神和创业能力，能适应21世纪数字媒体技术发展需要，从事数字媒体的开发、制作与设计的高级复合型人才

<<Flash动画基础教程>>

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>