

## <<Flash动画制作图解步步通>>

### 图书基本信息

书名：<<Flash动画制作图解步步通>>

13位ISBN编号：9787113086053

10位ISBN编号：7113086055

出版时间：2008-6

出版时间：中国铁道出版社

作者：易坚，王兰 编著

页数：252

字数：377000

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动画制作图解步步通>>

### 前言

Flash是美国Macromedia公司推出的网络动画制作软件，是目前最为流行的网页设计和多媒体制作工具。

利用Flash可以制作基于矢量图形的、具有交互功能的动画，并可在动画中添加图像、声音和视频等多媒体元素。

Flash出色的网页动画制作功能和较小的文件容量，使其适合网络传播。

事实上，Flash动画已放为网络多媒体发布的首选。

除此之外，Flash还被广泛应用于影视片头、教学课件、多媒体光盘、电子贺卡、电子游戏等领域。

本书安排 本书内容余为10章，其中第1章介绍Flash的应用领域，并制作了一个简单的Flash动画。

第2章介绍了Flash的界面、文件、图层、帧、快捷键的基本设置等。

第3章介绍了基本动画的制作，其中包括动作动画、形状动画、引导线动画、遮罩动画和时间轴特效等。

第4章介绍了Flash中图形的创建，并对创建图形的各种方法进行讲解。

第5章介绍了Flash中图形编辑的各种方法及技巧。

第6章介绍Flash中文本的应用及文本特效和动画的制作。

第7章介绍Flash中元件和实例的相关内容，其中还穿插具体例子讲解元件和实例的具体应用。

第8章介绍Flash中声音和视频的使用，并为动画添加声音等。

第9章介绍Flash动作的应用，包括动作脚本基础知识、常用语句和影片剪辑属性及Flash内置类。

第10章介绍应用Flash进行综合实例制作，并讲解了在实际制作中的一些注意事项和技巧。

## <<Flash动画制作图解步步通>>

### 内容概要

Flash是目前最为流行的矢量动画制作软件，在网页制作、多媒体开发和影视动画制作等领域都有着广泛的应用。

本书是指导初学者快速掌握Flash动画创作方法的入门书籍，详细地介绍了Flash的基本知识、使用方法和操作步骤，并配以大量实例练习。

全书共分10章，分别介绍Flash 8的基础知识及如何使用Flash 8制作基本动画、创建图形、编辑对象、运用文本、制作和使用Flash元件和实例、导入声音和视频素材、添加基本动作脚本等内容。最后还用一章的篇幅安排了多个Flash实例制作，让读者提高应用水平。

本书适合网页设计、动画制作的爱好者作为自学参考书，也可以作为动画创作应用培训班的培训教材。

## <<Flash动画制作图解步步通>>

### 书籍目录

第1章 体验Flash的动感世界 1.1 Flash 8基本功能 1.1.1 Template(模板) 1.1.2 [帮助]面板 1.1.3 拼写检查及查找/替换 1.1.4 丰富的多媒体支持 1.1.5 时间轴效果 1.1.6 支持PDF和EPS文档 1.1.7 视频 1.1.8 声音 1.1.9 视频导入向导 1.1.10 时间轴 1.1.11 可扩展性 1.1.12 可扩展的结构和第三方扩展应用 1.1.13 [历史记录]面板 1.1.14 工作区和设计工具 1.1.15 快捷选择文档 1.1.16 多角星形工具 1.1.17 程序开发 1.1.18 行为 1.1.19 新的组件 1.1.20 V2组件结构 1.2 Flash的特点 1.3 Flash的应用领域 1.3.1 制作网页动画 1.3.2 多媒体软件开发 1.3.3 其他娱乐项目 1.4 Flash制作实例——滂沱大雨

第2章 全面认识Flash 8 2.1 界面 2.1.1 工具箱 2.1.2 时间轴 2.1.3 浮动面板 2.1.4 [属性]面板 2.1.5 编辑区 2.1.6 菜单栏 2.2 使用影片浏览器 2.3 设置影片属性 2.3.1 尺寸 2.3.2 背景颜色 2.3.3 帧频 2.3.4 标尺单位 2.4 查找和替换 2.5 图层 2.5.1 添加、删除图层 2.5.2 切换图层状态 2.5.3 图层的属性设置 2.6 帧 2.6.1 改变时间轴刻度大小 2.6.2 帧预览功能 2.6.3 添加帧 2.6.4 删除帧 2.6.5 修改帧属性 2.7 设置快捷键 2.7.1 当前设置 2.7.2 命令 2.7.3 描述 2.7.4 快捷键 2.8 设置首选参数

第3章 用Flash 8制作基本动画第4章 在Flash中创建图形第5章 在Flash 8中编辑对象第6章 文本在Flash 8中的运用第7章 制作和使用Flash元件和实例第8章 导入声音和视频素材第9章 添加基本动作脚本第10章 Flash 8实战大制作

## <<Flash动画制作图解步步通>>

### 章节摘录

第1章 体验Flash的动感世界 Flash是专门用来设计网页及多媒体动画的软件，也是近年来发展最为强劲的一款网络动画制作软件。

Flash凭借惊人的动画视觉效果、精简的文件尺寸与飞快的下载速度及在交互性方面超乎寻常的能力，迅速成为互联网矢量动画的标准。

Flash的动画绘图方式是采用矢量方式处理，因此图案在网页中放大或缩小时，不会失真。

它可以为网页加入专业且漂亮的交互式按钮及矢量式的动画图案特效，因此它是目前制作网页动画最热门的软件，Flash8启动界面如下图所示。

Flash是一种创作工具，设计人员和开发人员可使用它来创建演示文稿、应用程序和其他允许用户交互的内容。

Flash可以包含简单的动画、视频、复杂演示文稿和应用程序及介于它们之间的任何内容。

通常，使用Flash创作的各个内容单元称为应用程序，即使它们只是很简单的动画。

用户可以通过添加图片、声音、视频和特殊效果，构建包含丰富媒体的Flash应用程序。

Flash特别适用于创建通过Internet提供的内容，因为它的文件非常小。

Flash是通过广泛使用矢量图形做到这一点的。

与位图图形相比，矢量图形需要的内存和存储空间小很多，因为它们是以数学公式而不是大型数据集来表示的。

位图图形需要的内存和存储空间之所以很大，是因为图像中的每个像素都需要一组单独的数据来表示。

要在Flash中构建应用程序，可以使用Flash绘图工具创建图形，也可以将其他媒体元素导入Flash文档。

然后，定义如何及何时使用各个元素来创建设想中的应用程序。

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>