

<<快学Flash动画制作>>

图书基本信息

书名：<<快学Flash动画制作>>

13位ISBN编号：9787121071362

10位ISBN编号：7121071363

出版时间：2009-4

出版时间：电子工业出版社

作者：王明，王权 编著

页数：333

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>

## <<快学Flash动画制作>>

### 前言

要想熟练地掌握一种软件有多少种学习的方法，大概和每个人的学习习惯有很大关系—有人使用A方法，有人使用B方法，有人就得使用C夹杂D方法，总之是各显神通。

借用佛家的比喻就是“归元无二路，方便有多门”。

这些方便之门应该是学习者自己在不断摸索中慢慢发现的，但是，对于100%的新手来说，在没有更多时间来自己一点点摸索、在目前一切都讲求快捷的社会要求之下，这些方便之门在哪里呢？

或者，具体对于一本书来说，能给初学者提供哪些方便、快捷的学习途径呢？

这本书应该做了这方面的有益尝试。

它最大的特色是：试图给读者提供这样的Option，其中必有一种适合你的选项，让你在最短时间内掌握Flash制作的技巧。

第一种：从动画基础入手 第二种：从网页入手 第三种：从各种实例入手 其实从这个分类来看，正好涵盖了Flash这一软件的“能”和“所”两方面—它能做出来的成果，以及它使用的工具。

试想，初学者打开一个陌生的软件，面对一个以前从未见过的界面，他看到的无非是一堆工具、控制按钮和空白工作区域；而在其脑海中必定有一个想要达到的效果，或者说是一个想要解决的问题。

在空白界面和要解决的问题之间的巨大空白就是他目前最想逾越的。

这个问题或许千差万别，但具体细化、分解后，都能落实为一个个小动画或者一个个网页上的交互效果。

于是，这样的分类很自然地将Flash学习规划出了几条快捷通道。

可以说，它从正反两个方向解析了Flash这一软件运行的全过程。

顺着这样两种思路，按部就班地学习，一定是效率最高、成果最显著的方式之一。

这里的建议是：读者对于每个选项，不妨都做一下尝试—你适合哪条路，只有你自己试过了才知道；更何况这几块内容本身就具有内在的联系，学到并融会贯通之后，你会发现其实总的目的是相同的，

那就是随心所欲地驾驭软件，创造出各种缤纷的效果。

祝每个读者都成功！

## <<快学Flash动画制作>>

### 内容概要

本书是一本介绍Flash动画制作的初、中级教程，它以通俗易懂的讲解、精美的实例和新颖的版式讲述Flash动画制作技巧，突出了Flash动画制作的华美效果与良好的交互功能，让读者易学易用，快速掌握Flash动画制作方面的知识。

本书深入讲解了Flash动画制作的知识与技巧，将实际工作中经常遇到的问题进行了清晰的解答。全书分为11章，主要包括Flash入门基础知识、绘图工具的使用、文本对象的使用、Flash中的图层、滤镜和时间轴特效、实例和库的使用、简单动画的制作、声音和视频动画的制作、ActionScript语言基础和动画的输出与发布等。

随书光盘内容为书中实例源文件、最终效果文件及大量的素材文件。

本书适用于正准备学习或正在学习Flash的初、中级读者及网页设计人员和动画制作爱好者。本书是广大网页设计从业人员不可多得的功能速学手册和案头工具书，还可以作为高等院校艺术设计专业设计课程的配套教材。

<<快学Flash动画制作>>

书籍目录

第1章 Flash CS3入门 1.1 Flash动画基础 1.2 Flash CS3的新增功能 1.3 安装和卸载Flash CS3  
1.4 认识Flash CS3的工作界面 1.5 综合实训：创建一个简单的Flash动画 1.6 本章小结 1.7  
习题 第2章 使用绘图工具 2.1 矢量图和位图 2.2 基本绘图工具的使用 2.3 改变线条和形状  
廓 2.4 综合实训：绘制卡通小猴 2.5 本章小结 2.6 习题 第3章 使用文本对象 3.1 文本  
3.2 设置文本属性 3.3 “检查拼写”工具 3.4 设置对象的位置 3.5 复制、粘贴和删除对象  
3.6 对象的组合 3.7 对象的分离 3.8 综合实训：制作闪烁文字特效 3.9 本章小结 3.10  
题 第4章 Flash中的图层 第5章 滤镜和时间轴特效 第6章 使用元件、实例和库 第7章 从制作简单  
画开始 第8章 制作声音和视频动画 第9章 ActionScript语言基础 第10章 综合实例 第11章 动画的输  
出与发布

## 章节摘录

插图：第1章 Flash CS3入门1.1 Flash动画基础Flash与Dreamweaver和Fireworks一起被称为网页设计三剑客。

。至今为止，已有数以百万计的企业用户、开发人员和设计人员使用Flash软件制作发布动画作品，并且这个数字还在以飞快的速度增加。

大型的Flash动画融合了很多技术和技巧，结合了多种语言。

因此Flash的制作正向3个方向发展，即单纯的动画短片制作、交互式商业广告的应用，以及既有动画短片又有交互内容的综合应用。

Flash CS3是日前Flash动画制作工具的最新版本，在改进了上一版本软件的基础上，增强了脚本代码的交互功能。

Flash是一种交互的矢量动画，能够在低文件数据传输率的情况下实现高质量的动画效果。

除此之外，相对于其他动画制作工具而言，它还具有以下显著特点。

## <<快学Flash动画制作>>

### 编辑推荐

操作练习多：34个精彩的Flash动画实例.使学习动画更全面。

《快学Flash动画制作》光盘内容包包括多媒体视频教学文件、各种素材，以及电子书。

实用素材广：8000张位图素材，600张矢量素材，供读者调用使用技巧全：随书光盘赠送300种Flash常用技巧电子书视频讲解全：200分钟Flash基础知识视频讲解动画音效丰富：900种音效素材，配合读者完成多媒体动画制作超值超实惠赠送价值1000元飞思学习卡+价值200元CBD教育优惠券

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>