第一图书网, tushu007.com

<<二维动画制作技术>>

图书基本信息

书名：<<二维动画制作技术>>

13位ISBN编号：9787300124339

10位ISBN编号：730012433X

出版时间：2010-8

出版时间：中国人民大学出版社

作者：牟奇春 (编者), 曾怡 (编者)

页数：203

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

第一图书网, tushu007.com

<<二维动画制作技术>>

前言

网页设计者使用Flash能创作出既漂亮又可改变尺寸的导航界面以及其他奇特的效果，广告公司可以使用Flash制作出精美的动画广告，影视公司可以使用Flash制作动漫和电影，游戏厂商可以使用Flash制作交互游戏。
总之，可以说现在的互联网上Flash无处不在。

本书分3篇，详细介绍了FlashCS4的基础功能和进阶应用。
第1篇是“基础篇”，介绍了如何在Flash中创建对象。
第2篇是“强化篇”，介绍了如何在Flash中制作动画。
第3篇是“进阶篇”，介绍了一个商业项目的完整制作过程。

本书的特点在于，以一个真实商业项目为核心，将其内容分解，将各操作要点融合到各章中。读者学习各章的过程，实际上就是制作这个商业项目的过程。
本书的最后一章，又特别附加了一个真实商业项目的制作，通过本项目的制作，读者可以学会制作一个商业项目的全过程。

本书第1章、第8章、第9章、第10章由牟奇春编写，第2章、第3章、第4章、第5章、第6章、第7章由曾怡编写。

本书的编者均长期在企业负责Flash动画的制作，书中所举项目均是编者所在企业的真实项目。

在本书的编写过程中，我们参阅了大量的相关技术资料，吸取了许多同仁的宝贵经验，在此深表谢意。
同时，蔡吸礼、周察金、向华、汪剑、刘静、卓国峰、刘峰、李伟、李扬、张渝、吴健平、韩艳、姚蕾、杨焰、曾兴元、肖华东、彭刚等也在本书编写过程中提出了宝贵的参考意见，并参与了部分素材整理工作及校稿工作，在此，向他们表示衷心的感谢！

限于编者水平，书中疏漏和不足之处在所难免，恳请读者批评指正。

第一图书网, tushu007.com

<<二维动画制作技术>>

内容概要

本书详细介绍了Adobe Flash CS4中对象的创建方法、动画的制作方法及脚本语言的使用方法等内容，全书以一个商业项目为线索，深入浅出地将Flash动画的制作方法、过程、技巧进行了讲解。

本着理论够用，实例丰富的编写原则，本书将一个商业项目拆分成若干部分，将其融入到每一章的学习中去。

同时。

每章都配备了必须的实例和上机实习内容，学习各章的过程，也就是完成一个商业项目制作的过程。

本书适合于Flash动画爱好者、高职院校相关专业学生、Flash动画培训班学员等使用。

第一图书网, tushu007.com

<<二维动画制作技术>>

书籍目录

第1部分 基础篇——对象的创建 第1章 Flash CS4概述 1.1 关于Flash Cs4 1.2 全面了解FlashCS4 1.3 基本的文档操作 1.4 上机实习 第2章 轻松掌握Flash CS4绘图 2.1 绘图基础知识 2.2 基本绘图工具介绍 2.3 选择工具介绍 2.4 图形的编辑 2.5 自由创建图形 2.6 滴管和橡皮擦工具 2.7 文本工具介绍 2.8 辅助绘图工具 2.9 上机实习 第3章 Flash的元件与库 3.1 元件与实例 3.2 创建与编辑元件 3.3 实例的编辑 3.4 库的使用 3.5 按钮元件的制作 3.6 上机实习第2部分 强化篇——让对象动起来 第4章 基本动画的制作 4.1 Flash动画概述 4.2 逐帧动画的制作 4.3 补间动画的制作 4.4 补间形状动画的制作 4.5 传统补间动画的制作 4.6 上机实习 第5章 特效动画的制作 5.1 遮罩动画的制作 5.2 引导层动画的制作 5.3 3D效果动画的制作 5.4 上机实习 第6章 Flash中的滤镜和混合模式 6.1 滤镜的使用 6.2 混合模式 第7章 影片剪辑元件与按钮元件 7.1 深入理解影片剪辑元件 7.2 动态按钮的制作 第8章 使用声音让影片更出色 8.1 Flash CS4中常用的音频格式 8.2 音频文件的使用 8.3 上机实习 第9章 ActionScript语言的基本应用 9.1 ActionScript语言概述 9.2 ActionScript实例 9.3 上机实习第3部分 进阶篇——商业项目实战 第10章 成都市十大产业集群分布展示 10.1 项目设计说明 10.2 项目操作说明 10.3 项目制作说明 10.4 具体制作参考文献

第一图书网, tushu007.com

章节摘录

（5）Flash制作完成后，发布的SWF文件可设置成带版权保护的格式，从而维护设计者的权益。发布的SWF文件既可由Flash播放器单独播放，也可生成执行文件独立播放，还可方便地嵌入网页等文件中进行播放。

1.1.2 Flash版本的更替　　Flash的前身是Future Wave公司开发的Futuresplash Animator——基于矢量的动画制作软件，后被Macromedia公司收归旗下，结合Macromedia Shockwave，在Web上用于发布交互式的动画。

Flash从Futuresplash变身过来，在1996年诞生了Flash 1.0版本。

但当时Flash并没有被人们所关注，真正被人们知晓的是从Flash 3.0版本开始，当时国内的互联网技术也才刚刚开始起步。

1999年6月发布的Flash 4.0版本，其制作的动画开始大量的在网上传播，已经逐渐成为网页交互多媒体动画设计软件的标准。

Flash内含Actionscript技术，可以让开发者对创建的各个对象进行编程控制。

从Flash 5.0开始，程序和动画的技术结合正式应用到了Flash编辑的网络动画中，ActionScript脚本的简单易学和易用性使初级爱好者也能快速地掌握其应用方法，创作出简单的带有程序的动画。

2005年，Adobe正式完成了对Macromedia的收购，从此，Flash又注入了新的活力。

Flash从最初的1.O版本，直至发展到现在的Flash CS4，Actionscript动作脚本语言也发展到3.0版本，引入了一些新的语言元素，以更加标准的方式面向对象的编程、类、包j继承、封装、丰富的组件、项目管理、版本控制，以往只能在专业的面向对象的应用程序集成快速开发环境中才能见到的东西已经统统在：Flash中得到了贯彻。

Flash已经不再是单一的动画创作工具了。

第一图书网, tushu007.com

<<二维动画制作技术>>

编辑推荐

本书分3篇，详细介绍了FlashCS4的基础功能和进阶应用。
第1篇是“基础篇”，介绍了如何在Flash中创建对象。
第2篇是“强化篇”，介绍了如何在Flash中制作动画。
第3篇是“进阶篇”，介绍了一个商业项目的完整制作过程。

本书的特点在于，以一个真实商业项目为核心，将其内容分解，将各操作要点融合到各章中。读者学习各章的过程，实际上就是制作这个商业项目的过程。
本书的最后一章，又特别附加了一个真实商业项目的制作，通过本项目的制作，读者可以学会制作一个商业项目的全过程。

第一图书网, tushu007.com

<<二维动画制作技术>>

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