第一图书网, tushu007.com

<<Flash动画制作实例教程>>

图书基本信息

书名：<<Flash动画制作实例教程>>

13位ISBN编号：9787302178477

10位ISBN编号：730217847X

出版时间：2008-11

出版时间：清华大学出版社

作者：张素聊，王洁瑜，张颖，张樱　编著

页数：257

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

《Flash动画制作实例教程》主要讲解的是最新版本的中文版FlashCS3，系统地介绍了运用Flash制作动画的方法。
本书共分为13章，第1章是对Flash进行初步的认识，详细讲解了Flash的特点、工作界面和基本面板、基本操作；第2章介绍怎样在Flash中使用图形工具绘制图形，并系统地介绍了Flash的工具箱；第3章讲解Flash中的颜色问题，包括配色原理、颜色面板、怎样设置颜色以及填充工具的使用等；第4章介绍的是对绘制图形和对图形进行编辑的方法，包括选择图形、变换图形、调整图形等操作；第5章针对的是Flash中的文本，主要介绍文本工具的使用、文本的类型和文本编辑等内容；第6章对元件和库进行了详细的介绍，比如元件的特点和作用、元件的种类，元件的创建方法、库的摹本操作等；第7章介绍了Flash中声音的应用方法，包括怎样在Flash中添加声音、编辑声音、导出声音；第8章介绍了制作Flash动画的基本知识，认识了时间轴面板，了解了什么是帧、帧的类型，怎样编辑帧，Flash动画的类型，以及基本动画的制作方法；第9章介绍了Flash中的图层和多层动画的制作方法；第10章介绍了Flash中组件的概念，以及组件、行为和模板的使用方法；第11章介绍了动作的脚本编程，并了解了动作面板的使用方法；第12章介绍了动画的测试与优化、动画的导出与发布方法；第13章提供了大量的实例，用于对全书知识的巩固。

内容概要

本书由浅入深地介绍运用Flash cs3制作动画的具体方法。
全书共分13章，第1章对Flash进行了初步介绍；第2～5章介绍了各种对象的创建方法；第6章介绍了元件的创建及对元件的管理；第7章介绍在动画片中运用声音的方法；第8和9章详细介绍了制作Flash动画的基本知识和创建方法；第10章介绍组件的概念，以及组件、行为和模板的使用方法；第11章介绍了动作脚本；第12章讲解测试、导出和发布Flash动画的方法；第13章综合应用本书所学的知识，制作了多个精彩的实例。
　本书不但可以作为高等院校动漫、多媒体及计算机专业学生的教材，也可以作为Flash动画制作爱好者的参考书。

书籍目录

第1章　Flash概述 1.1 Flash简介　1.1.1 什么是Flash　1.1.2 Flash的特点　1.1.3 Flash的应用领域 1.2 Flash CS3基础　1.2.1 Flash CS3的工作界面　1.2.2 Flash的基本面板 1.3 Flash CS3的基本操作　1.3.1 新建文档　1.3.2　打开文档　1.3.3　保存文档　1.3.4　设置Flash文档的属性　1.3.5　网格和标尺 1.4　与Flash相关的各种文件类型 1.5 习题第2章　Flash中图形的绘制 2.1　Flash CS3的工具箱 2.2　图形的打散和对象绘制　2.2.1 图形的打散模式　2.2.2　图形的对象绘制模式 2.3　绘制图形　2.3.1 线条工具　2.3.2　钢笔工具　2.3.3　椭圆工具　2.3.4　矩形工具　2.3.5　铅笔工具　2.3.6　橡皮擦工具 2.4　上机实战　2.4.1 绘制QQ表情中的可爱绿青蛙　2.4.2　给可爱的绿青蛙绘制背景 2.5 习题第3章　Flash中的颜色及填充工具 3.1　配色原理　3.1.1　色彩的感觉　3.1.2　色彩的联想　3.1.3 色彩的味道 3.2　Flash中的颜色面板　3.2.1 【样本】面板　3.2.2 【颜色】面板　3.2.3 线条颜色或填充颜色按钮下的颜色面板 3.3 颜色的设置　3.3.1 用颜色选择面板设置颜色　3.3.2　用【颜色】面板设置颜色　3.3.3 用滴管工具设置颜色 3.4　填充工具的运用　3.4.1　墨水瓶工具　3.4.2　颜料桶工具　3.4.3　刷子工具 3.5　渐变变形工具对颜色的调整　3.5.1 渐变填充的颜色调整　3.5.2　位图填充的颜色调整 3.6　上机实战　3.6.1 填充QQ绿青蛙　3.6.2　绘制棒棒糖 3.7 习题第4章　图形的编辑 4.1 选择图形　4.1.1 选择工具　4.1.2 套索工具　4.1.3　其他选择图形的方式 4.2　图形的变换　4.2.1　任意变形工具　4.2.2 【变形】面板　4.2.3 【变形】命令的子菜单 4.3　图形的调整　4.3.1 利用选择工具调整图形　4.3.2　利用部分选取工具调整图形……第5章 Flash中的文本第6章 元件与库第7章 Flash中的声音第8章 Flash动画制作的基础第9章 Flash的多层动画第10章 组件、行为与模板第11章 动作脚本编程第12章 动画的测试、导出与发布第13章 综合实例参考文献

章节摘录

Flash是现在最为热门的矢量动画编辑软件．Flash可以包含简单的动画、视频内容、复杂演示文稿和应用程序，以及介于它们之间的任何内容。
它不仅适用于专业动画人士，还能使业余动画爱好者通过它制作出精彩的动画。
本章就对Flash软件做一个全面介绍，以便接下来能更好地学习并使用这个软件。
Flash是美国Adobe公司推出的世界主流多媒体网络交互动画工具软件，设计人员和开发人员可以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；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广泛使用矢量图形，所以其文件格式非常小，特别适合通过Intemet在网上传播。
位图图像中的每个像素都需要由一组单独的数据来表示，这样一张位图图像就包含了庞大的数据集。
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。

编辑推荐

《Flash动画制作实例教程》不但可以作为高等院校动漫、多媒体及计算机专业学生的教材，也可以作为Flash动画制作爱好者的参考书。

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