第一图书网, tushu007.com

<<Flash动画设计教程>>

图书基本信息

书名：<<Flash动画设计教程>>

13位ISBN编号：9787508460864

10位ISBN编号：7508460863

出版时间：2009-1

出版时间：吕月娥、王媛媛、李光忠、 邵兰洁 中国水利水电出版社 (2009-01出版)

作者：吕月娥 等 著

页数：229

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

<<Flash动画设计教程>>

前言

在网络信息技术快速发展的今天，互联网作为第四媒体已使全球信息共享成为现实，它正逐步改变着人们的生活和工作方式。
面对扑面而来的网络浪潮，很多个人、企事业单位和政府机关都创建网站来宣传自己的形象和进行交流信息等。
为了使制作出来的网站吸引力强、有特色，网页动画当然是不可或缺的。
Flash是美国：Macromedia公司推出的优秀网页动画设计软件。
它是一种交互式动画设计工具，可以将音乐、声效、动画以及富有新意的界面融合在一起，制作出高品质的网页动态效果。
通过几年的教学实践，作者发现现有的Flash书籍，不是纯粹的理论讲解，就是大量繁杂的实例练习，没有一本从基本理论、基本技术入手，让学习者能够从简到繁的，循序渐进掌握Flash操作能力的，特别适合于教学的教材。
编写一本理论和实例相结合，图文并茂，适合于计算机操作，从基本理论、基本技术入手，从简到繁，通过精心设计的实例深入浅出地讲解Flash设计操作并引导学生能够创造性地进行Flash设计的教学用书显得尤为迫切，本书就是基于此目的而编写的。

第一图书网, tushu007.com

<<Flash动画设计教程>>

内容概要

Flash是美国Macromedia公司推出的优秀网页动画设计软件。
它是一种交互式动画设计工具，可以将音乐、声效、动画以及富有新意的界面融合在一起，制作出高品质的网页动态效果。
本教材从以下几个方面进行编写：操作界面、绘图工具、动画原理、逐帧动画、运动补间动画、形状补间动画、引导路径动画、遮罩动画、文字效果、ActionScript、声音处理、发布与导出综合实例等，全面介绍Flash的各项功能和设计技巧，通过大量精选实例，以步进式方式让学习者轻松掌握Flash的应用技术。

本书可作为大专院校及各类电脑培训班的教学、辅助用书，也可作为动画制作、网站开发相关技术人员的参考书。

第一图书网, tushu007.com

<<Flash动画设计教程>>

书籍目录

前言第1章 Flash综述1.1 Flash的发展1.2 Flash动画特点1.3 Flash8的工作环境1.3.1 Flash8工作环境简介1.3.2 主工具栏1.3.3 工具箱1.3.4 舞台1.3.5 面板1.3.6 网格、标尺和辅助线1.4 简单Flash动画的制作1.5 本章小结第2章 静态图像制作2.1 简单制作2.1.1 眼球的制作2.1.2 放大镜的制作2.1.3 齿轮的制作2.1.4 暗夜星光的制作2.1.5 制作精美的珠链2.2 复杂画图2.3 本章小结第3章 动画制作3.1 动画原理3.2 时间轴、帧和图层3.2.1 时间轴3.2.2 帧的基本概念和操作3.2.3 图层及其基本操作3.3 逐帧动画3.4 补间动画3.4.1 制作补间动画3.4.2 补间动画的参数设置3.4.3 制作补间动画实例3.4.4 制作补间形状3.4.5 补间形状的参数设置3.4.6 使用形状提示3.5 元件和实例3.5.1 元件的类型3.5.2 创建元件3.5.3 编辑元件3.5.4 影片剪辑元件3.5.5 按钮元件3.6 本章小结第4章 引导路径动画4.1 小球运动4.2 飞翔的天使4.3 圆弧运动4.4 碰撞实验4.5 雪花的制作4.6 本章小结第5章 遮罩动画5.1 运动字符5.2 摄影机5.3 变幻的风景5.4 百叶窗5.5 飘动的旗帜5.6 万花筒5.7 放大镜5.8 旋转的3D地球5.9 本章小结第6章 文字效果6.1 文本的类型6.1.1 文本的类型及属性设置6.1.2 文本的格式及其赋值6.1.3 字符串及其运算6.2 文字效果6.2.1 荧光字6.2.2 浮雕字6.2.3 线框字6.2.4 用Flash制作“挥毫”效果6.2.5 打字机6.2.6 书法描红演示效果6.2.7 文字绕排6.2.8 风吹字6.2.9 Flash魔幻字6.3 本章小结第7章 三维效果制作7.1 绚丽烟火7.2 3D矩阵7.3 圆形渐变效果7.4 翻书效果7.5 本章小结第8章 动作脚本Action Script8.1 Action Script8.1.1 Action Script概述8.1.2 Flash中的动作面板8.1.3“动作”面板的模式8.2 帧事件8.2.1 帧事件的添加方法8.2.2 帧事件举例8.3 鼠标事件8.3.1 鼠标事件的添加方法8.3.2 鼠标事件举例8.4 影片剪辑事件8.4.1 影片剪辑事件的添加方法8.4.2 影片剪辑事件举例8.5 本章小结第9章 声音处理9.1 声音的导入9.1.1 声音的导入和输出格式9.1.2 声音的导入9.2 为动画添加声音9.2.1 向影片中添加声音9.2.2 向按钮添加声音9.3 声音的设置9.3.1 编辑声音9.3.2 压缩声音用于导出9.3.3 导出Flash影片声音的准则9.4 本章小结第10章 发布与导出第11章 MTV制作11.1 Loading的制作11.2 背景音乐设计11.3 剧情设计11.4 本章小结参考文献

第一图书网, tushu007.com

章节摘录

插图：窗口最上方是“ 标题栏 ”，从左到右依次为控制菜单按钮、软件名称、当前编辑的文档名称和窗口控制按钮。
“ 标题栏 ”下方是“ 菜单栏 ”，在其下拉菜单中提供了几乎所有的Flash 8命令项，通过执行它们可以满足用户的不同需求。
“ 菜单栏 ”下方是“ 主工具栏 ”，通过它可以快捷地使用Flash 8的常用控制命令。
“ 主工具栏 ”下方是“ 文档选项卡 ”，主要用于切换当前要编辑的文档，其右侧是文档控制按钮。
在“ 文档选项卡 ”上右击，还可以在弹出的快捷菜单中使用常用的文件控制命令。
“ 文档选项卡 ”下方是“ 编辑栏 ”，可以用于“ 时间轴 ”的隐藏或显示、“ 编辑场景 ”和“ 编辑元件 ”的切换、舞台显示比例设置等。
“ 编辑栏 ”下方是“ 时间轴 ”，用于组织和控制文档内容在一定时间内播放的层数和帧数。
时间轴左侧为图层区，右侧为帧区。

第一图书网, tushu007.com

<<Flash动画设计教程>>

编辑推荐

《Flash动画设计教程》可作为大专院校及各类电脑培训班的教学、辅助用书，也可作为动画制作、网站开发相关技术人员的参考书。

第一图书网, tushu007.com

<<Flash动画设计教程>>

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