第一图书网, tushu007.com

<<Flash动画制作基础与上机指>>

图书基本信息

书名：<<Flash动画制作基础与上机指导>>

13位ISBN编号：9787302210771

10位ISBN编号：7302210772

出版时间：2010-1

出版时间：清华大学出版社

作者：缪亮 编

页数：346

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

前言

Flash是著名的“网页三剑客”软件之一，它以制作网络矢量动画见长。
目前，Flash软件广泛应用于动画设计、网站开发、广告设计、多媒体课件、游戏开发等领域。

本书按照教学规律精心设计内容和结构。
根据各类院校教学实际的课时安排，结合多位任课教师多年的教学经验进行教材内容的设计，力争教材结构合理、难易适中，突出实现动画设计与制作教材的理论结合实际、系统全面、实用性等特点。

本书可作为各类院校的Flash动画设计与制作教材，各层次职业培训教材，同时也是广大动画技术爱好者的参考用书。

本书涉及Flash入门知识、Flash绘图、在Flash中应用文字和位图、基础动画、高级动画、元件和实例、滤镜和混合模式、在Flash中应用声音和视频、ActionScript入门、ActionScript进阶、上机指导综合范例等内容。
本书共分ll章，各章节内容介绍如下。

第l章Flash入门知识，包括动画基础知识、Flash CS3工作环境、影片文档的基本操作方法等。

第2章Flash绘图，包括绘制线条、绘制简单图形、设计图形色彩、绘制复杂图形、图形变形、对象绘制模式、多图层绘图等。

第3章在Flash中应用文字和位图，包括在Flash中应用文字、编辑文字、在Flash中应用位图、导入Photoshop和Illustrator文档、位图和文字的综合应用等。

第4章基础动画，包括帧的基本概念以及帧操作、逐帧动画、补间动画、补间形状等。

第5章高级动画，包括引导路径动画、遮罩动画、自定义缓入／缓出动画、时间轴特效动画、多场景动画等。

第一图书网, tushu007.com

<<Flash动画制作基础与上机指>>

内容概要

Flash是著名的二维矢量动画制作软件。
本书以Adobe公司出品的Flash CS3简体中文版为基础，详细介绍利用Flash设计和制作动画作品的方法和技巧。

全书共包括11章，分别讲述了Flash动画基础知识和工作环境、Flash绘图、应用位图和文字、基础动画、高级动画、元件和实例、滤镜和混合模式、声音和视频、ActionScript入门与进阶、上机指导综合范例等。

为了让读者更轻松地掌握Flash，作者制作了配套视频多媒体教学光盘。
教学光盘提取图书内容精华，全程语音讲解，真实操作演示。
配套光盘资源丰富，实用性强，提供了本书用到的范例源文件及各种素材。

本书面向学习Flash动画设计与制作的初、中级读者，可作为各类院校的动画设计与制作教材，各层次职业培训教材，同时也是广大动画爱好者的参考用书。

第一图书网, tushu007.com

<<Flash动画制作基础与上机指>>

书籍目录

第1章 Flash入门 1.1 动画基础知识 1.1.1 动画的视觉原理 1.1.2 帧动画和矢量动画 1.1.3 Flash动画的应用领域 1.2 Flash CS3工作环境 1.2.1 工作界面 1.2.2 面板 1.2.3 网格、标尺辅助线 1.2.4 上机指导——Flash CS3界面布局操作 1.3 影片文档的基本操作方法 1.3.1 Flash动画的制作流程 1.3.2 上机指导——制作第一个Flash影片 1.4 本章习题 第2章 Flash绘图 2.1 绘制条 2.1.1 线条工具 2.1.2 自定义笔触样式 2.1.3 用滴管工具和墨水瓶工具快速套用线条属性 2.1.4 用选择工具改变线条形状 2.1.5 线条的端点和结合 2.1.6 上机指导——线条构图 2.2 绘制简单图形 2.2.1 矩形工具组 2.2.2 椭圆工具组 2.2.3 多角星形工具 2.2.4 上机指导—草原夜色 2.3 设计图形色彩 2.3.1 颜料桶工具 2.3.2 颜色面板 2.3.3 渐变填充 2.渐变变形工具 2.3.5 上机指导——水晶球 2.4 绘制复杂图形 2.4.1 钢笔工具 2.4.2 部分取工具 2.4.3 铅笔工具 2.4.4 刷子工具 2.4.5 橡皮擦工具 2.4.6 上机指导——秋水孤鹜 2.5 图形变形 2.5.1 变形面板 2.5.2 任意变形工具 2.5.3 上机指导——装饰图案 2.6 绘模式 2.6.1 合并绘制模式 2.6.2 对象绘制模式 2.6.3 图元对象绘制模式 2.6.4 上机指导—商业标志 2.7 多图层绘图 2.7.1 图层 2.7.2 上机指导——卡通人物 2.8 本章习题 第3章在Flash中应用文字和位图 3.1 在Flash中应用文字 3.1.1 文本工具 3.1.2 导入文本 3.2 编辑文字 3.2.1 文字属性设置 3.2.2 文本分离 3.2.3 消除文字锯齿 3.2.4 文字滤镜 3.3 在Flash中应用位图 3.3.1 导入位图 3.3.2 为位图去掉背景色 3.3.3 位图填充 3.4 导入Photoshop和Illustrator文档 3.4.1 导入Photoshop文档 3.4.2 应用Illustrator文档 3.5 位图和文字的综合应用 3.5.1 上机指导——特效文字 3.5.2 上机指导——公益广告画 3.6 本章习题 第4章 基础动画 第5章 高级动画 第6章 元件和实例 第7章 滤镜和混合模式 第8章 在Flash中应用声音和视频 第9章 ActionScript入门 第10章 ActionScript进阶 第11章 上机指导综合范例 附录 习题参考答案 Flash动画制作基础与上机指导

第一图书网, tushu007.com

章节摘录

制作动画时，根据需要常常要添加帧，比如作为背景的帧，如果只存在一帧，那么从第二帧开始的动画就没有了背景，因此，要为作为背景的帧继续添加相同的帧，在要添加的帧处右击，在弹出的快捷菜单中选择“插入帧”命令（也可以选择“插入”“时间轴”“帧”命令），这样就可以将该帧持续一定的显示时间了。

除了普通帧之外还可以根据不同的需求创建不同类型的帧，主要有两种：关键帧和空白关键帧。系统默认第一帧为空白关键帧，也就是没有任何内容的关键帧，它的外观是白色方格中间显示一个空心小圆圈。

当在空白关键帧对应的舞台上创建对象后，这个空白关键帧就变成了关键帧，这时帧的外观是灰色方格中出现一个黑色小圆圈。

如果要在关键帧后面再建立一个关键帧，可以在时间轴面板所需插入的位置上单击鼠标右键，这时会弹出一个快捷菜单。

选择其中的“插入关键帧”命令即可；也可以选择“插入”“时间轴”“关键帧”命令。

如果要同时创建多个关键帧，只要用鼠标选择多个帧的单元格，单击右键，在弹出的快捷菜单中选择“插入关键帧”命令即可。

如果要创建空白关键帧，可以在时间轴面板所需插入的位置上选择一个单元格，单击鼠标右键，在弹出的快捷菜单中选择“插入空白关键帧”命令即可，也可以选择“插入”“时间轴”插入空白关键帧”命令来完成。

第一图书网, tushu007.com

编辑推荐

教学目标明确。
注重理论与实践的结合　　教学方法灵活，培养学生自主学习的能力　　教学内容先进，强调计算机在各专业中的应用　　教学模式完善，提供配套的教学资源解决方案

第一图书网, tushu007.com

<<Flash动画制作基础与上机指>>

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