

<<Flash网络动画制作教程>>

图书基本信息

书名：<<Flash网络动画制作教程>>

13位ISBN编号：9787562928478

10位ISBN编号：7562928479

出版时间：1970-1

出版时间：武汉理工

作者：杨鲁新

页数：216

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>

## &lt;&lt;Flash网络动画制作教程&gt;&gt;

## 前言

自Flash软件诞生以来，它就以简单易学，使用方便的特性很快风靡了世界。

随着不断发展与完善，这个软件已经推出了Flash8的最新版本，并且，从一个简单的动画软件发展成为了一套复杂的、功能强大的综合工具软件。

利用Flash8，任何人都可以轻而易举地实现简单的动画制作，如果你有更高的需要，Flash8也同样可以帮你完成更高标准的商业性动画制作。

除了通常的动画制作外，Flash8软件还可以利用专用的ActionScript语言来实现更加复杂的互动控制，如游戏开发、多媒体软件制作等，这就为该软件更加广泛地应用提供了强大的技术支持。

如今的Flash8软件已经不仅限于动画的制作，而且成为了一个功能强大的综合多媒体开发平台。

虽然Flash8软件的使用功能在不断扩大，但最基本的应用目标仍是动画制作，尤其是网络动画的制作。

动画的应用很广泛，过去主要集中在影视领域，但伴随着网络技术的普及与发展，许多网站的建设已经离不开动画的支持。

打开任何一个网页，你都能看到大量的动画内容，从简单的Banner到复杂的视频广告，从各式各样的Logo到大量的动画作品，所有的网页都充满了动态的成分，而这些动画内容的大多数都是利用Flash来制作的。

在目前的互联网传播环境中，Flash动画无疑是最好的技术手段之一，因此，大量的相关技术人才就成为网络发展的基础。

现在国内对网络动画方面的人才需求量很大，网络动画制作是一种融技术与艺术为一体的项目，对人才的要求较高，不通过一定的教育训练，很难胜任实际的工作。

目前，国内已经有不少的院校在计算机与动画类院系中都设有动画专业，因此，结合国内实际状况，编写高质量的动画教材，是一项重要的工作。

有了好的教材，才能为教师和学生提供有力的教学支持。

现在有许多优秀的动画教育工作者以及动画艺术理论家都在思考和探索如何建立适合中国国情的动画教学体系，并以此确立国内动画人才的培养方向，而相关教材的编写则是其中的重要组成部分。

当前动画制作技术的发展速度很快，这是计算机技术的快速发展所致，因此，用于动画制作的技术手段更新周期很短，相应软件的版本升级、内容修改也很频繁，这就迫使动画教学实际工作必须适应这种发展与变化，在具体的教育内容和方法上能随实践的需要作出相应的调整 and 改变，以适应21世纪新型动画人才的培养需要。

现在国内的动画教育还处在形成与完善阶段，就学历教育方面来看，高等职业教育占据着动画制作人才培养的重要位置，如何快速高效地培养一大批合格的动画制作专业人才，是所有开设相关专业的高等职业院校都必须面对的问题。

在高职高专的教学内容中，动画专业所涉及的教学内容是多方面的，而动画制作技术是最基本的教学内容。

网络动画对于动画来说，具有非常重要的作用。

网络动画不同于通常的影视动画，它要为网络的使用提供艺术与技术两个方面的保障，尤其是对技术要素的处理方法与技巧，有自己的特殊要求，否则很难适应互联网的高速传输要求。

所以，本书主要针对网络动画的特有形式，对Flash动画的制作方法进行了详细的讲述，通过本书的内容，学习者基本可以准确地把握住网络动画的制作技术。

本教材是以Flash8的操作技术为基本内容，按照“理论够用，动手第一”的实际教学需要，对网络动画制作所需的内容作了最佳的选择而编写的，书中各章的内容均由多年从事动画专业教学的老师和网络动画制作项目一线的技术人员共同编写完成，他们的实践经验可以更加有效地帮助学生获得网络动画制作的实用技术。

在具体内容的安排上，本书不仅详细讲述了Flash8的基本使用方法与技巧，而且以大量具体实例为对象，对完成动画制作的全部操作过程进行了完整的示范性的说明，是一本实用性极强的学习用书。

作为动画专业的教学用书，全书根据高职高专学生的特点，在相关知识的完整性与操作实用性的有机

## <<Flash网络动画制作教程>>

融合方面下了较大的工夫，并且，在每一章的最后都安排有上机指导的内容，比较符合高职教学的特点。

为了便于学习，在随书光盘中还提供了所有示例的原始文件，可供师生参考使用。

此外，随书光盘中还提供了部分内容实用的动画创作材料，可以方便学习者在网络动画的制作练习中使用。

最后需要说明的是，本书尽管是一本高职高专的教学用书，但其所具有的实用意义十分突出，因此，也可以作为广大动画爱好者的自学材料，以及其他相关专业（如动画美工、网络设计、多媒体制作、游戏开发等）从业人员的参考资料。

## <<Flash网络动画制作教程>>

### 内容概要

本教材是以Flash 8的操作技术为基本内容,按照“理论够用,动手第一”的实际教学需要,根据高职高专学生的特点,对网络动画制作所需的内容作了最佳的选择而编写的,是一本使用性极强的动画专业的教学用书。

作为动画专业的教学用书,全书根据高职高专学生的特点,在相关知识的完整性与操作实用性的有机融合方面下了较大的工夫,并且,在每一章的最后都安排有上机指导的内容,比较符合高职教学的特点。

为了便于学习,在随书光盘中还提供了所有示例的原始文件,可供师生参考使用。

## <<Flash网络动画制作教程>>

### 书籍目录

1 Flash 8概述1.1 Flash 8简介1.2 Flash 8的新特性1.3 Flash 8的安装1.4 首选参数的设置1.5 上机指导2 基本操作  
2.1 菜单栏2.2 工具栏2.3 时间轴2.4 工具箱2.5 常用面板2.6 上机指导3 工具箱3.1 绘图工具区3.2 查看工具区  
3.3 颜色工具区3.4 文本工具3.5 上机指导4 图层4.1 图层基础知识4.2 图层的编辑4.3 特殊图层——引导层  
4.4 特殊图层——遮盖层4.5 上机指导5 元件、库和实例5.1 元件5.2 库5.3 实例5.4 上机指导6 动画制作  
6.1 Flash动画基础知识6.2 逐帧动画6.3 制作变形动画6.4 制作运动动画6.5 上机指导7 声音和视频的导入  
7.1 声音基础知识7.2 导入声音7.3 添加声音7.4 编辑声音8 组件8.1 关于组件8.2 用户界面组件8.3 组件综合实例应用  
8.4 上机指导9 滤镜9.1 滤镜基础9.2 常用滤镜的使用方法9.3 上机指导10 ActionScript应用10.1 ActionScript简介  
10.2 函数、属性和运算符10.3 ActionScript的基本语法10.4 Flash事件10.5 AC常用语句介绍10.6 电影的预载  
10.7 上机指导11 测试与发布11.1 测试动画11.2 优化动画11.3 导出影片11.4 发布影片12 动画综合制作实例  
附录：思考与练习答案

<<Flash网络动画制作教程>>

章节摘录

插图：

## <<Flash网络动画制作教程>>

### 编辑推荐

《Flash网络动画制作教程》为全国高等院校“十一五”艺术类专业精品课程系列教材之一，由武汉理工大学出版社出版。

<<Flash网络动画制作教程>>

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>