

<<7天学会Flash动画制作>>

图书基本信息

书名：<<7天学会Flash动画制作>>

13位ISBN编号：9787030260765

10位ISBN编号：7030260767

出版时间：2010-1

出版时间：科学出版社

作者：三虎工作室

页数：314

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

随着信息技术的迅猛发展, 电脑办公和电脑设计已成为现代人生活和工作的一大基本技能。在竞争日益激烈的今天, 谁掌握的基本技能越多, 谁就获得了更多的谋生手段。

因此, 人们在繁忙的工作和生活中必须不断学习新知识, 掌握新技术, 这样才不会被社会所淘汰。

想去培训学校学习又没有时间, 如果经常让朋友、同事来指导又怕麻烦他们, 为此, 我们为读者精心策划了《轻松学得快》这套自学丛书。

《轻松学得快》丛书立意新颖、构思独特, 采用“图书+视频光盘”立体化教学模式, 针对电脑软件操作和电脑设计的学习特点, 采用“零起点学习软件操作基础, 范例精讲提高软件驾驭能力, 上机实战提升专业设计技能”这一循序渐进的教学过程, 引导初学者7天时间掌握软件基本操作技能, 从而进入设计的大门, 因此, 本套丛书非常适合电脑初级读者学习。

丛书特色 《轻松学得快》丛书从实际应用的角度出发, 以时间为写作线索, 采用“基础导读”+“范例精讲”+“上机实战”+“巩固与练习”的编写结构, 突出边学边练、学练结合的自学特点, 充分发挥了读者的主观能动性, 快速提高读者的学习效率。

基础导读 用最直接、最精练的方式讲解了软件的基础知识、概念、工具或行业知识, 使读者可以快速了解软件的基础知识、熟悉并掌握软件的基础操作。

范例精讲 这部分精心安排的一个或几个典型实例, 使读者达到深入了解各软件功能的目的, 同时引导读者在短时间内提高软件操作技能。

上机实战 精心安排的上机实战案例, 给出操作步骤提示, 边学边练, 以进一步提高软件的应用水平。

巩固与练习 这部分通过将掌握到的知识应用到实际中, 使读者进一步强化所学知识、巩固所学知识, 做到学以致用。

易学易懂 本套丛书不仅结构科学, 而且语言简洁, 图文互解, 步骤清晰, 易学易懂。

科学分配学习时间 针对电脑软件技术这一教学特点, 重在培养读者的实际动手能力, 因此, 根据各软件的特点, 我们精心安排了“基础操作”、“范例精讲”、“上机实战”以及“巩固与练习”各模块的科学学习时间, 极大地提高了学习效率。

<<7天学会Flash动画制作>>

内容概要

《7天学会Flash动画制作》是《轻松学得快》丛书之一，从Flash网页动画实际应用的角度出发，全面介绍制作Flash网页动画所应用到的基础知识和操作技能。

《7天学会Flash动画制作》从软件基础操作入门讲起，以大量实际网页制作案例精讲为核心，以上机实践提高读者应用水平为目标，全面细致地介绍Flash CS4网页动画制作软件的使用方法和技巧，内容包括走进Flash动画设计、绘制与编辑图形对象、填充图形对象、制作动画前的准备、制作基本动画、制作特殊动画、Action脚本应用、Flash常用组件应用、特效文字动画、鼠标控制动画、按钮和导航菜单控制、测试与发布动画、广告动画等内容。

《7天学会Flash动画制作》内容详实、结构清晰、案例丰富、图文并茂，通过“步骤引导，图解操作”的讲解方式做到理论与实践相结合，从而使读者能在短时间内充分掌握Flash CS4网页动画的操作技巧。

同时，《7天学会Flash动画制作》还配有多媒体光盘，可以大大提高读者的学习效率。

《7天学会Flash动画制作》适合网页动画制作、多媒体课件制作以及网站建设的初、中级读者自学用书，还可作为大专院校相关专业和培训班的教材。

<<7天学会Flash动画制作>>

书籍目录

第1天	01 走进Flash动画设计	1.1 基础导读	1.1.1 认识Flash动画	1.1.2 FlashCS4的工作环境
	1.1.3 FlashCS4的文件管理	1.1.4 设置工作环境	1.1.5 FlashCS4的新增功能	1.2 范例精讲
	1.2.1 自定义个性工具栏	1.2.2 设置舞台显示比例	1.3 上机实战——绘制装饰性图案	
	1.4 巩固与练习	02 绘制与编辑图形对象	2.1 基础导读	2.1.1 矢量图与位图
	2.1.2 绘制直线	2.1.3 绘制矩形和正方形	2.1.4 绘制椭圆和圆	2.1.5 改变椭圆形状属性
	2.1.6 绘制基本矩形	2.1.7 绘制多边形和星形	2.1.8 使用“钢笔工具”绘图	2.1.9 使用“铅笔工具”绘画
	2.1.10 使用刷子工具涂色	2.1.11 使用装饰性绘画工具绘制图案	2.1.12 使用橡皮擦工具	2.1.13 使用套索工具
	2.1.14 使用任意变形工具	2.1.15 编辑图形对象	2.2 范例精讲	2.2.1 绘制人物头像——小孩笑脸头像
	2.2.2 绘制自然风景——浪漫金秋	2.3 上机实战	2.3.1 绘制动物头像——卡通小狗	2.3.2 绘制梦幻场景——梦幻背景
	2.4 巩固与练习	第2天	03 填充图形对象	3.1 基础导读
	3.1.1 熟悉填充工具	3.1.2 填充卡通人物	3.1.3 制作梦幻树	3.1.4 制作万花筒效果
	3.1.5 制作生日贺卡	3.2 范例精讲	3.2.1 填充卡通树	3.2.2 制作声音按钮
	3.2.3 制作梦幻树	3.2.4 制作生日贺卡	3.3 上机实战	3.3.1 制作手提袋元件
	3.3.2 制作梦幻树	3.3.3 制作生日贺卡	3.4 巩固与练习	04 制作动画前的准备
	3.4 巩固与练习	4.1 基础导读	4.1.1 帧	4.1.2 图层
	4.1.1 帧	4.1.2 图层	4.1.3 场景	4.1.4 元件
	4.1.3 场景	4.1.4 元件	4.1.5 认识库	4.1.6 声音的基本操作
	4.1.4 元件	4.1.5 认识库	4.1.6 声音的基本操作	4.2 范例精讲
	4.1.5 认识库	4.1.6 声音的基本操作	4.2 范例精讲	4.2.1 制作万花筒效果
	4.1.6 声音的基本操作	4.2 范例精讲	4.2.1 制作万花筒效果	4.2.2 制作声音按钮
	4.2 范例精讲	4.2.1 制作万花筒效果	4.2.2 制作声音按钮	4.3 上机实战
	4.2.1 制作万花筒效果	4.2.2 制作声音按钮	4.3 上机实战	4.3.1 制作手提袋元件
	4.2.2 制作声音按钮	4.3 上机实战	4.3.1 制作手提袋元件	4.3.2 制作生日贺卡
	4.3 上机实战	4.3.1 制作手提袋元件	4.3.2 制作生日贺卡	4.4 巩固与练习
	4.3.1 制作手提袋元件	4.3.2 制作生日贺卡	4.4 巩固与练习	第3天
	4.3.2 制作生日贺卡	4.4 巩固与练习	05 制作基本动画	5.1 基础导读
	4.4 巩固与练习	05 制作基本动画	5.1 基础导读	5.1.1 逐帧动画
	05 制作基本动画	5.1 基础导读	5.1.1 逐帧动画	5.1.2 动作补间动画
	5.1 基础导读	5.1.1 逐帧动画	5.1.2 动作补间动画	5.1.3 形状补间动画
	5.1.1 逐帧动画	5.1.2 动作补间动画	5.1.3 形状补间动画	5.1.4 传统补间动画
	5.1.2 动作补间动画	5.1.3 形状补间动画	5.1.4 传统补间动画	5.2 范例精讲
	5.1.3 形状补间动画	5.1.4 传统补间动画	5.2 范例精讲	5.2.1 男孩的幻想
	5.1.4 传统补间动画	5.2 范例精讲	5.2.1 男孩的幻想	5.2.2 飞翔的大雁
	5.2 范例精讲	5.2.1 男孩的幻想	5.2.2 飞翔的大雁	5.3 上机实战
	5.2.1 男孩的幻想	5.2.2 飞翔的大雁	5.3 上机实战	5.3.1 行驶在湖边的汽车
	5.2.2 飞翔的大雁	5.3 上机实战	5.3.1 行驶在湖边的汽车	5.3.2 公益广告——重建家园
	5.3 上机实战	5.3.1 行驶在湖边的汽车	5.3.2 公益广告——重建家园	5.4 巩固与练习
	5.3.1 行驶在湖边的汽车	5.3.2 公益广告——重建家园	5.4 巩固与练习	06 制作特殊动画
	5.3.2 公益广告——重建家园	5.4 巩固与练习	06 制作特殊动画	6.1 基础导读
	5.4 巩固与练习	06 制作特殊动画	6.1 基础导读	6.1.1 引导动画
	06 制作特殊动画	6.1 基础导读	6.1.1 引导动画	6.1.2 遮罩动画
	6.1 基础导读	6.1.1 引导动画	6.1.2 遮罩动画	6.1.3 滤镜动画
	6.1.1 引导动画	6.1.2 遮罩动画	6.1.3 滤镜动画	6.2 范例精讲
	6.1.2 遮罩动画	6.1.3 滤镜动画	6.2 范例精讲	6.2.1 蝶恋花
	6.1.3 滤镜动画	6.2 范例精讲	6.2.1 蝶恋花	6.2.2 饰品展示
	6.2 范例精讲	6.2.1 蝶恋花	6.2.2 饰品展示	6.3 上机实战
	6.2.1 蝶恋花	6.2.2 饰品展示	6.3 上机实战	6.3.1 制作十字切换效果
	6.2.2 饰品展示	6.3 上机实战	6.3.1 制作十字切换效果	6.3.2 香水蝴蝶
	6.3 上机实战	6.3.1 制作十字切换效果	6.3.2 香水蝴蝶	6.4 巩固与练习
	6.3.1 制作十字切换效果	6.3.2 香水蝴蝶	6.4 巩固与练习	
	6.3.2 香水蝴蝶	6.4 巩固与练习		
	6.4 巩固与练习			

<<7天学会Flash动画制作>>

章节摘录

本章将介绍Flash CS4的一些基础知识，主要内容包括Flash动画的特点、Flash CS4的工作环境、文件管理、工作环境的设置以及新增功能等，主要是对Flash CS4有一个初步的认识。

Flash CS4是Adobe公司合并Macromedia公司后，在Flash CS3基础上进行重新整合推出的一款优秀的网页动画设计软件。

Flash CS4作为一款多媒体矢量动画软件，基于矢量图形编辑和动画创作以及多媒体创意，不但能产生动画效果，还使制作的动画独立于浏览器之外，只要给浏览器加入相应的插件就可以观看Flash动画，能有效地实现多媒体之间的交互。

此外，Flash在播放时不像GIF动画那样需要把整个文件下载完了才能播放，而是能够在播放的同时自动将后面部分文件下载。

与其他动画设计软件相比，Flash CS4有着自身的独特特点。

下面将介绍Flash动画的特点以及其应用领域。

1. Flash动画的特点 一般提到的Flash主要指Flash的制作、播放软件及相关插件，或者用该软件制成的动画作品（即Flash动画）。

Flash动画的主要特点可以归纳为如下几点。

- 动画作品文件数据量非常小：由于Flash作品中的对象一般为矢量图形，所以即使动画内容很丰富，其数据量也非常小。

- 适用范围广：Flash动画不仅应用于制作MTV、小游戏、网页、动画、情景剧和多媒体课件等，还可将其制作成项目文件，运用于多媒体光盘或展示。

- 图像质量高：Flash动画大多由矢量图形制作而成，可以真正无限制的放大且不影响其质量，因此图像的质量很高。

- 交互性强：Flash制作人员可以轻易地为动画添加交互效果，让用户直接参与，从而极大地提高用户的兴趣。

- 下载时间短：Flash动画以“流”的形式进行播放，所以可边下载边播放动画，而不必等待全部动画下载完毕后才开始播放。

- 可以跨平台播放：制作好的Flash作品放置在网页上后，不论使用哪种操作系统或平台，访问者看到的内容和效果都是一样的。

<<7天学会Flash动画制作>>

编辑推荐

《7天学会Flash动画制作》特色：边学边练，7天就能学会；知识点精炼够用，实例相当丰富；图书+视频光盘，轻松搞定学习。

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>