

<<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：9787300104058

10位ISBN编号：7300104053

出版时间：2009-4

出版时间：中国人民大学出版社

作者：朱俊杰，李可胜 主编

页数：274

字数：429000

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>

<<Flash动画设计教程>>

前言

在网络盛行的今天，Flash成为一道亮丽的风景展现在我们面前。

现在的网络再也不是单纯图片与枯燥文字的组合了，人们追求的是一种动态效果和良好的交互性，而Flash无疑引导了网络上最新的潮流。

随着网络经济时代的到来，越来越多的专家、学者都开始投身到网络学习的行列当中。

很多人已经不满足于仅仅在因特网上浏览信息、制作简单的个人主页，而是想创建一个富有创意的，集互动性、趣味性与实用性于一身的优秀的全Flash网站。

企业也利用Flash制作各种网页广告及动画片头等宣传产品，这是因为Flash优秀的互动编辑功能，为企业信息在网络中的传播提供了便捷高效的解决方案。

Flash CS3 Professional是Web设计人员、交互式媒体专业人员及开发多媒体内容主题的专家的理想工具，该版本注重于创建、导入和处理多种类型的媒体。

Flash CS3 Professional提供了对Web团队（由设计人员和开发人员组成）成员之间工作流程进行优化的项目管理工具，外部脚本撰写和处理数据库中动态数据的能力，以及其他一些功能，使得FlashCS3Professional特别适用于大规模的复杂项目。

本书共分为13章。

第1章介绍了Flash的概念、发展历程、应用方向和Flash工作界面的基础知识。

第2章介绍了Flash绘图工具的使用。

第3章介绍了文本工具的操作以及特效文字的制作。

第4章介绍了对象的编辑方法和技巧。

第5章介绍了导入外部素材的基本操作。

第6章介绍元件、实例和库的相关概念，以及它们之间的关系。

第7章介绍了Flash基础动画的制作，包括帧和图层的操作，以及简单的逐帧动画、补间动画的制作。

第8章介绍了Flash时间轴特效动画、运动引导层动画和遮罩动画的制作。

第9章介绍了Flash影片的优化、测试和发布。

第10章介绍了ActionScript动作脚本语言的基础概念、动作面板的使用、脚本的添加方法，以及ActionScript语言中各种命令的使用。

第11章介绍了ActionScript的简单应用。

第12章介绍了组件的基本概念、组件面板、设置组件参数、组件类别和组件的应用。

第13章从典型实例应用角度出发，介绍了FlashLOGO制作、Flash广告制作、Flash导航菜单制作和Flash网站片头制作等。

<<Flash动画设计教程>>

内容概要

本书按照基础篇、进阶篇和实例制作篇三部分内容来展开讲解Flash动画设计。

第一部分主要讲解Flash CS3的基础概念、矢量图绘制基础、创建和使用元件、导入素材、基础动画的制作、动画的测试、优化和发布，以及ActionScript动作脚本的基础知识。

第二部分主要讲解ActionScript动作脚本语言和组件的应用。

第三部分主要讲解典型实例的制作，全面阐述动画制作的要领。

全书的学习流程联系紧密，环环相扣，一气呵成，让读者在掌握Flash各种创作技巧的同时，享受学习Flash的乐趣。

本书适合作为高等院校、高职高专相关专业的教材和参考书，也可作为Flash动画制作爱好者的自学教材。

<<Flash动画设计教程>>

书籍目录

第1章 快速入门Flash 1.1 Flash概述 1.2 Flash的发展与应用 1.3 Flash CS3 Professional的用户界面
1.4 Flash CS3文件的基本操作 1.5 小结与提高 1.6 思考与练习 第2章 Flash动画图形设计 2.1 绘图工具 2.2 颜色工具 2.3 查看工具 2.4 实例演练 2.5 小结与提高 2.6 思考与练习 第3章 动画文本设计 3.1 文本工具的使用 3.2 文本工具的属性面板 3.3 制作特效文字 3.4 滤镜的使用
3.5 缺少字体的替换 3.6 小结与提高 3.7 思考与练习 第4章 编辑对象 第5章 导入外部素材 第6章 元件、实例和库 第7章 Flash基础动画制作 第8章 Flash特效动画制作 第9章 影片的优化、测试与发布
第10章 ActionScript动画基础 第11章 ActionScript的应用 第12章 Flash组件的应用 第13章 Flash动画典型实例

<<Flash动画设计教程>>

章节摘录

插图：每个影片剪辑在时间轴的层次结构树中都有相应的位置。

使用“LoadMovie”动作加载到Flash:Player中的影片也有独立的时间轴，并且它在显示列表中也有相应的位置。

使用ActionScript动作脚本可以在影片剪辑之间发送消息，以使它们彼此控制。

例如，一段影片剪辑的时间轴中最后一帧上的动作可以指示开始播放另一段影片剪辑。

使用电影剪辑（MovieClip）对象的动作和方法可以对影片剪辑进行拖动、加载等控制。

要控制影片剪辑，必须通过使用目标路径（该路径指示影片剪辑在显示列表中的惟一位置）来指明它的位置。

影片剪辑虽然可能包含比主场景更多的帧数，但是它可以作为一个独立的对象出现，其内部可以包含图形元件或者按钮元件等，并且支持嵌套功能，这种强大的嵌套功能对编辑影片有很大的帮助。

比如一个交互作品，当主场景画面播放到一个阶段需要停止，并希望其中一部分内容继续循环播放时，就可以把那段需要循环播放的内容做成一个独立的影片剪辑，然后插入其中。

当用户将一个影片剪辑实例放置在另一个影片剪辑的时间轴上时，被放置的影片剪辑就是子级剪辑，而另一个影片剪辑就是父级剪辑。

父级实例包含子级实例，每层的根时间轴是该层所有影片剪辑的父级时间轴，因为它是最顶层的时间轴。

影片剪辑的父子关系就是一种层次结构，根目录类似于Flash影片的主时间轴，它是所有其他目录的父级，而子目录则类似于影片剪辑。

在Flash中可以使用影片剪辑层次结构来组织相关的可视对象，对父级影片剪辑所做的任何更改也都会在其子级影片剪辑上执行。

<<Flash动画设计教程>>

编辑推荐

《Flash动画设计教程》为21世纪大学计算机系列教材之一。

<<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>