

<<Flash动画制作基础练习+ >

图书基本信息

书名：<<Flash动画制作基础练习+典型案例>>

13位ISBN编号：9787302131434

10位ISBN编号：7302131430

出版时间：2006-8

出版时间：清华大学

作者：贺晓霞

页数：342

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>

## 内容概要

本书通过大量精美的实例介绍了Flash在制作网页动画实践中的应用知识。本书共分为11章，第1章介绍了Flash的一些基础操作。第2、3章介绍了绘图工具和文本工具的使用方法，以及对位图及文本的编辑方法。第4章介绍了帧的使用方法及技巧，以及如何使用帧来创建动画。第5章介绍了层的概念及应用、元件与实体的创建与编辑。第6章介绍动作脚本的术语、语法，动作脚本中的数据类型、变量等基础知识，以及动作脚本中部分常用的动作。第7章介绍了动作脚本的控制结构、函数的定义与使用，以及如何对帧和对象分配动作。第8章通过几个实例详细介绍了UI组件的功能与使用技巧。第9章主要介绍了动画的后期制作，包括如何导入声音、视频，如何对动画进行优化，在发布与预览动画时如何设置等。

本书突出Flash 8的实际应用知识，结构编排合理，图文并茂，实例丰富，可作为Flash动画设计爱好者的学习资料。

书籍目录

|                     |               |                  |              |               |
|---------------------|---------------|------------------|--------------|---------------|
| 第1章 基础知识            | 1.1 Flash简介   | 1.1.1 动画原理       | 1.1.2 矢量图与位图 | 1.1.3 场景与对象   |
| 1.1.4 动作脚本          | 1.1.5 新增特性    | 1.2 Flash 8的工作界面 | 1.2.1 场景     | 1.2.2 时间轴     |
| 面板                  | 1.2.4 元件与库    | 1.2.5 工具箱        | 1.3 绘制图形对象   | 1.3.1 线条工具    |
| 1.3.3 钢笔工具          | 1.3.4 椭圆工具    | 1.3.5 矩形工具       | 1.3.6 多角星形工具 | 1.3.7 文本工具    |
| 习1-1 绘制雪景           | 1.4 创建文本      | 1.4.1 设置文本属性     | 1.4.2 编辑文本   | 1.4.3 将文本转换为图 |
| 1.5 典型案例：绘制可爱的卡通米老鼠 | 1.6 典型案例：打字练习 | 1.7 思考与练习        | 第2章 编辑图形     |               |
| 2.1 填充图形对象          | 2.1.1 认识调色板   | .....            |              |               |

章节摘录

第1章 基础知识 1.1 Flash简介 Flash的前身是Future Splash，是早期网上流行的矢量动画插件。

Macromedia公司收购了Future Splash以后便将其改名为Flash 2，一直到现在的Flash 8。

用户可以使用Flash创建导航栏、动态指标、带有声音的动画，甚至一个完整的、丰富多彩的网站。

Flash 8可分为两个具体版本：Flash Professional 8和Flash Basic 8。

前者用于高级设计人员和应用开发人员，后者应用于普通用户。

1.1.1 动画原理 计算机动画是在传统动画的基础上，采用计算机图形图像技术而迅速发展起来的一门高新技术。

动画使得多媒体信息更加生动，富于表现力。

从传统意义上说，动画是通过在连续多格的胶片上拍摄一系列的单个画面，胶片连续运动从而产生动态视觉效果的技术和艺术。

这种视觉效果是通过将胶片以一定的速率放映而体现出来的。

一般说来，动画是一种动态生成一系列相关画面的处理方法，其中的每一幅与前一幅略有不同。

计算机动画是采用连续播放静止图像的方法产生运动的效果，计算机动画的原理与传统动画基本相同，只是在传统动画的基础上把计算机技术用于动画的处理和应用，并可以达到传统动画所达不到的效果，例如给出第一幅图和最后一幅图的效果它就能把中间的过渡画面给运算出来。

由于采用数字处理方式，动画的运动效果、画面色调、纹理、光影效果等可以不断改变，输出方式也多种多样。

## 编辑推荐

本书通过大量精美的实例介绍了Flash在制作网页动画实践中的应用知识。

本书共分为11章，第1章介绍了Flash的一些基础操作。

第2、3章介绍了绘图工具和文本工具的使用方法，以及对位图及文本的编辑方法。

第4章介绍了帧的使用方法及技巧，以及如何使用帧来创建动画。

第5章介绍了层的概念及应用、元件与实体的创建与编辑。

第6章介绍动作脚本的术语、语法，动作脚本中的数据类型、变量等基础知识，以及动作脚本中部分常用的动作。

第7章介绍了动作脚本的控制结构、函数的定义与使用，以及如何对帧和对象分配动作。

第8章通过几个实例详细介绍了UI组件的功能与使用技巧。

第9章主要介绍了动画的后期制作，包括如何导入声音、视频，如何对动画进行优化，在发布与预览动画时如何设置等。

本书突出Flash 8的实际应用知识，结构编排合理，图文并茂，实例丰富，可作为Flash动画设计爱好者的学习资料。

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>