

## <<Flash二维动画制作>>

### 图书基本信息

书名：<<Flash二维动画制作>>

13位ISBN编号：9787302199984

10位ISBN编号：7302199981

出版时间：2009-7

出版时间：清华大学出版社

作者：刘进军 编

页数：266

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二维动画制作&gt;&gt;

## 前言

Flash CS3是矢量动画软件Flash的最新版本，是Adobe公司的“网页制作软件三剑客”之一，也是当今全球最为流行的二维动画制作软件。

在网页制作、多媒体演示等领域得到广泛的应用。

其强大的矢量图形编辑和动画创作能力，使其逐渐成为交互式矢量动画的标准。

Flash CS3能够交互式地将音乐、动画、声效等融合在一起，生成交互式矢量动画文件。

加上功能强大的动作脚本语言，使得Flash CS3能够创作出复杂的高级交互式动画。

目前很多网络浏览器及多媒体制作、播放软件都支持Flash的“.swf”格式文件。

Flash CS3以技术成熟、功能完善、简便易学等特点而著称。

目前已经有很多本科及高职高专院校将Flash CS3动画制作技术纳入了计算机相关专业及艺术设计类专业的必修或选修课程，围绕着Flash等多媒体技术的培训及认证考试也逐渐地被社会接受和推广，这和我我国出现的多媒体技术人才严重紧缺现象是分不开的。

因为掌握Flash CS3动画设计技术将有利于大学生提高动手能力，增加就业机会。

本书从Flash CS3的基本操作及基础知识入手开始讲解。

第1、2章对Flash CS3的主要功能和基本操作做了详细的讲解；第3~6章介绍基本动画的制作；第7章介绍如何导入和编辑声音；第8章介绍了如何对动画作品进行测试、导出及发布等；第9章讲解了交互式动画制作工具语言ActionScript的基本语法规则、语句与函数等；第10章简单地介绍了组件、行为等的使用；第11章通过四个综合性的实例，细致而全面地讲解了制作Flash动画的知识点及制作思路和制作步骤，能够让读者举一反三，从而达到学习Flash的最终目的。

本书采用了Flash CS3中文版，内容翔实，图文并茂，操作性及针对性比较强，几乎对每个主要知识点都给出了实例，操作步骤详细、设计思路新颖。

另外，本书中还提供了大量的提示、注意及操作技巧信息等，对于初学者全面而深入地掌握基础知识有很好的帮助作用。

本书在前10章中，几乎每一章最后都给出了相关的上机操作题，可以帮助大家巩固知识点，开拓设计思路。

本书由刘进军任主编，肖建芳、丰伟刚任副主编，吴勇、杨玲、陆深焕参加了部分内容的编写，杨雪、李秀忠、庞慧、陈实、肖宁、陈晓明、陆颖、李国庆、周迅、张燕、杨龙、李磊、陈阳、赵波、钱亮也参加了编写工作，最后由刘进军、孙金平进行审阅并定稿。

在本书的编写过程中，得到了阳江职业技术学院06级动漫班学生陈金丽、黄巧萍、高林杰的帮助，在此表示衷心地感谢。

另外，编者参阅了大量文献资料及网站资料，对这些资料的原创者也一并表示感谢。

## <<Flash二维动画制作>>

### 内容概要

本书完全从读者的需求出发，首先讲解了Flash CS3的绘图工具、对象编辑等基础知识；然后向读者介绍了五类基本动画的制作，包括逐帧动画、补间动画、文本动画、引导层动画和遮罩层动画；最后介绍了Flash CS3的高级动画制作技巧、声音应用、ActionScript编程基础、Flash组件以及优化和发布动画等方面介绍了高级应用技巧。

本书内容翔实、实例丰富、图文并茂，通过大量实例的剖析和上机练习来巩固所学的知识。

本书既适合作为本科及高职高专院校的计算机及艺术设计专业的教学用书，也适合无基础又想快速掌握Flash CS3动画制作技巧的用户，同时也可作为动画培训班的教学用书。

## &lt;&lt;Flash二维动画制作&gt;&gt;

## 书籍目录

第1章 初识Flash CS3 1.1 Flash CS3概述 1.1.1 Flash CS3的发展历程 1.1.2 Flash CS3的特点 1.1.3 Flash CS3的应用 1.2 Flash CS3的工作环境 1.2.1 欢迎屏幕 1.2.2 Flash CS3的工作界面 1.3 Flash CS3的常用操作 1.3.1 新建文档 1.3.2 打开文档 1.3.3 保存文档 1.3.4 关闭文档 1.3.5 设置文档属性 1.4 实例剖析——跳动的小樱桃 1.5 习题第2章 Flash CS3快速入门 2.1 矢量绘图的基础知识 2.1.1 点阵图和矢量图 2.1.2 Flash中矢量绘图的特点 2.2 绘图工具 2.2.1 铅笔工具 2.2.2 线条工具 2.2.3 钢笔工具 2.2.4 矩形工具 2.2.5 椭圆工具 2.2.6 多角星形工具 2.2.7 图元形状工具 2.2.8 刷子工具 2.2.9 橡皮擦工具 2.2.10 颜料桶工具 2.2.11 墨水瓶工具 2.2.12 滴管工具 2.3 图形编辑 2.3.1 选择工具 2.3.2 部分选取工具 2.3.3 套索工具 2.3.4 外部对象的编辑 2.3.5 基本编辑操作 2.3.6 变形对象 2.4 常用面板的使用 2.4.1 【对齐】面板 2.4.2 【颜色】面板 2.4.3 【信息】面板 2.5 实例剖析 2.5.1 米老鼠头像的绘制 2.5.2 绘制蘑菇房子 2.6 习题第3章 逐帧动画 3.1 时间轴 3.1.1 【时间轴】面板 3.1.2 更改时间轴的外观 3.2 关于帧 3.2.1 帧的概念和类型 3.2.2 帧的编辑操作 3.2.3 帧频 3.2.4 时间轴中的动画表示方法 3.3 逐帧动画的制作 3.3.1 逐帧动画 3.3.2 逐帧动画的制作 3.4 逐帧动画表现方法和技巧 3.4.1 简化主体 3.4.2 循环法 3.4.3 节选渐变法 3.4.4 临摹法 3.4.5 再加工法 3.4.6 遮蔽法 3.5 实例剖析 .....第4章 补间动画 第5章 Flash中的文本第6章 引导层和遮罩层动画 第7章 Flash中的声音与视频 第8章 动画的测试、导出与发布第9章 运作脚本编程 第10章 组件、行为、模板与幻灯片第11章 Flash经典综合实例参考文献

## <<Flash二维动画制作>>

### 章节摘录

插图：第1章 初识Flash CS3  
Flash是Macromedia公司出品的一款网络动画制作软件。最新版本为Flash GS3。

Flash的推出，不但给多媒体制作带来了新的活力。

而且给网页制作增添了无限的创意空间。

在网络动画领域中，除了Flash，还有其他许多同类产品，如Java开发的Applet等。

但Flash同其他产品相比具有明显的优势。

首先，它通过帧、元件、图层、场景等系列组合。

集图形、音乐、动画、视频等多媒体素材于一体，可以制作出内容丰富、交互性强的动画作品；同时它还是基于矢量图形系统。

用户只需少量数据就可以描述一个复杂的对象。

Flash GS3在以前版本的基础上又提供了许多增强功能。

读者可以在后面的学习中慢慢体会。

本章学习目标Flash CS3概述。

Flash CS3工作环境。

Flash CS3文档操作。

1.1 Flash CS3概述  
作为主流的动画与多媒体制作软件，Flash CS3是一种兼具多种功能且操作简易的多媒体创意工具，主要应用于网页设计和多媒体创作等领域，也可用于创建生动并富有表现力的网页。

## <<Flash二维动画制作>>

### 编辑推荐

《Flash二维动画制作》是刘进军编写的，由清华大学出版社出版。

<<Flash二维动画制作>>

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>