

## <<Flash动画设计与制作>>

### 图书基本信息

书名：<<Flash动画设计与制作>>

13位ISBN编号：9787302201076

10位ISBN编号：7302201072

出版时间：2009-7

出版时间：清华大学出版社

作者：李青，董明忠 主编

页数：287

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动画设计与制作&gt;&gt;

## 前言

中文版FlashCS3是Adobe公司最新推出的专业动画制作软件，广泛应用于美术设计、网页制作、多媒体软件及教学光盘制作等诸多领域。

新版本的FlashCS3在原有版本的基础上进行了诸多功能改进，此外，从FlashCS3开始引入了代码编写更加规范、执行效率更高的ActionScript 3.0脚本语言，这可谓是Flash的一场革命。

本书从教学实际需求出发，合理安排知识结构，由浅入深、循序渐进地讲解Flash CS3的基本知识和使用方法。

书中除了一些必需的文字详细描述外，软件的多数使用技术及操作过程都是以实例形式介绍的，以完成某一项制作任务为前提，用图示及简洁易懂的语言加以描述，将软件的功能及使用技巧贯穿其中，使内容鲜活而生动。

本书分为10章。

其中，第1章到第6章，详细介绍了Flash的工作界面、绘图工具的使用、文本工具的使用、元件和实例的创建、制作Flash动画的基本知识和基本动画的制作方法，如时间轴特效、逐帧动画、形状渐变动画、运动渐变动画、引导动画和遮罩动画等。

本书未把难度较高的ActionScript脚本控制作为主要的讲解内容，主要是考虑以满足基本应用为主，但一些基础的ActionScript脚本命令对于Flash动画创作还是必须了解的。

因此，本书第7章重点介绍了动画作品中经常用到的Loading制作方法和技巧。

无论是用Flash设计作品，还是制作网络游戏，都需要具有一定的绘画基础及动画制作技术。

因此，本书第8章到第10章详细介绍了动漫设计中必须了解的一些基本绘画技能（如植物、动物、人物的绘画特点）、色彩搭配、构图规律、镜头运用、动画规律（如自然界现象，植物、动物和人物的动作特点）等知识，另外，还穿插介绍了很多优秀的动画作品创作思路和技巧，学会欣赏和借鉴这些优秀作品不同风格，对初学者来说是非常重要的。

由于动漫设计是Flash软件的灵魂，因此不管是什么版本的Flash，其基本的动漫设计方法都没有改变。

因此本书虽然使用的是FlashCS3版本，但也适合其他版本的Flash软件。

本书由李青、董明忠主编，参加本书编写的人员还有梁芳、周思方、朱嘉、杨光、赵克学、赵颖群、宋晓娜等人。

由于作者水平有限，本书难免有不足之处，欢迎广大读者批评指正。

## <<Flash动画设计与制作>>

### 内容概要

本书由浅入深、循序渐进地介绍了Adobe公司最新推出的动画制作软件——中文版Flash CS3的操作方法和使用技巧。

本书侧重于实用性，以Flash动画作品设计为主线，以典型、实用的例子为辅线，使用户在学习制作Flash动画的过程中掌握相关的操作和技巧。

全书主要介绍了Flash CS3的基础知识、绘图工具和文本工具的使用、动画的制作、动作脚本的编写、动画角色的设计、动画作品的设计和商业作品的制作实例等内容，在讲解每个知识点时都配有相应的实例，让读者在不断的实际操作中更加牢固地掌握书中讲解的内容。

另外，还穿插介绍了大量经典的Flash动画作品创意与设计的理念和手法。

本书内容丰富，结构清晰，语言简练，图文并茂，具有很强的实用性和可操作性，适合本科院校、高职高专院校及各类技术学校作为动漫、多媒体课程教材使用，也可以作为Flash动画制作爱好者的参考书。

## &lt;&lt;Flash动画设计与制作&gt;&gt;

## 书籍目录

第1章Flash CS3基础知识	1.1 Flash CS3简介	1.2 Flash CS3工作界面	1.3 Flash基本操作
1.3.1 文件操作	1.3.2 辅助工具	1.3.3 设置场景	1.4 创建第一个Flash作品 习题第2章
绘图基础	2.1 绘图工具箱	2.2 绘图工具	2.2.1 Flash绘图方式
2.2.2 线条工具	2.2.3 铅笔工具	2.2.4 椭圆工具和基本椭圆工具	2.2.5 矩形工具和基本矩形工具
2.2.6 多角星形工具	2.2.7 刷子工具	2.2.8 钢笔工具	2.3 选取颜色
2.3.1 笔触颜色与填充颜色	2.3.2 颜色的自定义	2.4 编辑图形工具	2.4.1 墨水瓶工具
2.4.2 颜料桶工具	2.4.3 滴管工具	2.4.4 橡皮擦工具	2.5 选择对象的工具
2.5.1 选择工具	2.5.2 部分选取工具	2.5.3 套索工具	2.6 编辑对象
2.6.1 复制、粘贴和删除对象	2.6.2 移动和锁定对象	2.6.3 排列和对齐对象	2.6.4 组对象
2.7 变形对象	2.7.1 任意变形工具	2.7.2 渐变变形工具	2.7.3 “变形”面板
2.8 查看工具	2.8.1 手形工具	2.8.2 缩放工具	2.9 绘图工具的综合运用 习题第3章
文本的使用	3.1 文本工具	3.2 输入和编辑文本	3.3 设置文本属性
3.4 改变文本形状	3.4.1 整体变形	3.4.2 局部变形	习题第4章 图层和场景
4.1 图层的概述	4.2 图层的创建和管理	4.2.1 创建图层和图层文件夹	4.2.2 编辑图层
4.2.3 查看图层	4.3 引导层	4.3.1 普通引导层	4.3.2 运动引导层
.....	第5章 元件、实例和库资源	第6章 创建动画	第7章 动作脚本基础
第8章 角色设计	第9章 动画的设计	第10章 商业应用实例	

章节摘录

**第1章Flash CS3基础知识** Flash CS3是一款设计和制作动画的专业软件，它采用了网络流式媒体技术，突破了网络带宽的限制，能在网络上快速地播放动画，并实现动画交互，使网站设计人员能够充分发挥个人的创造性和想象力，随心所欲地设计各种动态标志、广告条、精美网页，还可以制作出动感十足的MTV音乐动画、动画短剧、互动游戏等。

本章主要介绍Flash CS3中文版的工作环境，以及如何在Flash中进行简单的操作。

**1.1 Flash CS3简介** Flash之所以能占据网络多媒体的重要位置，最重要的一点是它采用了矢量技术。

基于矢量图形的Flash动画即使缩放其尺寸，也不会影响图像的质量和文件大小。

在Flash中既可以创建静态矢量文件，也可以创建动态矢量文件，并且还可以导入位图文件，对其进行编辑。

由于Flash具有强大的矢量动画编辑功能、灵活的操作界面、开放式的结构，因此已被应用于影视、游戏、网页、课件、广告、演示等诸多领域。

那些通过Flash来从事艺术表达和设计的人被称为“闪客”，他们创作了很多著名的网络动漫作品。

在后面的章节中会介绍一些具有代表性的Flash动漫作品。

## <<Flash动画设计与制作>>

### 编辑推荐

《Flash动画设计与制作》从教学实际需求出发，合理安排知识结构，由浅入深、循序渐进地讲解Flash CS3的基本知识和使用方法。书中除了一些必需的文字详细描述外，软件的多数使用技术及操作过程都是以实例形式介绍的，以完成某一项制作任务为前提，用图示及简洁易懂的语言加以描述，将软件的功能及使用技巧贯穿其中，使内容鲜活而生动。

<<Flash动画设计与制作>>

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>