

<<中文版Flash动画制作入门与案例>>

图书基本信息

书名：<<中文版Flash动画制作入门与案例>>

13位ISBN编号：9787542741530

10位ISBN编号：7542741535

出版时间：2008-12

出版时间：上海科学普及出版社

作者：龙飞 主编

页数：268

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

现代社会已迈入信息化和数字化时代，计算机的使用已经越来越普遍。

Flash作为优秀的动画制作软件已渗入到广告、网页、MTV音乐动画和动画短剧等越来越多的领域。

本书全面、详细地介绍了Flash CS3的基础知识，并且对典型实用的案例进行了认真的分析与讲解，超值实用，是一本真正的“新手从零学”的好书。

**本书内容安排** 本书充分考虑初学者的学习过程和实际需求，合理地安排了学习结构和内容。每章都以师生互动的对话形式开篇，运用简练而流畅的语言，结合丰富实用的案例，由浅入深地对中文版Flash CS3进行全面而系统的讲解。

## <<中文版Flash动画制作入门与案例>>

### 内容概要

本书是《新手从零学》丛书之一，全书内容由浅入深，从零开始讲解Flash CS3的基础知识、基本操作以及在典型案例中的应用等。

本书内容主要包括：Flash CS3入门、Flash基本操作、绘制与编辑图形、填充与描边图形、文本的基本操作、图层/场景和时间轴、元件/实例/库及组件、动画创建基础、创建有声影片、创建交互式动画、测试与发布影片及汽车广告等。

本书语言简练、通俗易懂、案例实用，采用环境教学法，教程式讲解，具有知识互补性，版式新颖、双色印刷、美观实用，轻松阅读、快速上手，书盘结合、互动教学，实用性更强、可操作性更高、学习起来更轻松。

本书面向Flash的初、中级读者，适合于广大Flash的初、中级用户，以及对Flash制作感兴趣的、业余爱好者。

## 书籍目录

第1章 Flash CS3入门 1.1 Flash CS3简介 1.1.1 初识Flash CS3 1.1.2 Flash CS3的优势 1.2 Flash的特点与应用 1.2.1 Flash的特点 1.2.2 Flash的应用 1.3 Flash CS3的安装和启动 1.3.1 Flash CS3的系统配置要求 1.3.2 安装Flash CS3 1.3.3 卸载Flash CS3 1.3.4 启动和退出Flash CS3 1.3.5 Flash CS3的帮助系统 1.4 Flash图像的基础知识 1.4.1 图像的像素与分辨率 1.4.2 图像的类型 1.5 Flash动画的配色 1.5.1 色彩模式 1.5.2 网络配色常识 1.5.3 网络动画色彩搭配的方法 1.5.4 色彩的诠释 1.6 关于Flash Player 1.6.1 Flash Player概述 1.6.2 配置Flash Player服务器 本章总结 课后习题第2章 Flash的基本操作 2.1 Flash CS3的工作环境 2.1.1 Flash CS3的界面组成 2.1.2 场景和舞台 2.1.3 主工具栏 2.1.4 工具箱 2.1.5 属性面板 2.1.6 控制面板 2.2 Flash文档的常用操作 2.2.1 新建文件 2.2.2 打开文件 2.2.3 关闭文件 2.2.4 保存文件 2.2.5 “撤销”、“重复”与“重放”命令 2.3 工作场景及参数的设置 2.3.1 设置文档属性 2.3.2 设置标尺、网格与辅助线 2.3.3 设置首选参数 2.3.4 设置快捷键 2.4 典型案例：熟悉Flash工作环境 2.4.1 训练目标 2.4.2 要点分析 2.4.3 训练解析 本章总结 课后习题第3章 图形的绘制与编辑 3.1 选择工具的认识 3.1.1 选择工具 3.1.2 部分选取工具 3.1.3 套索工具 3.2 绘图工作的认识 3.2.1 线条工具 3.2.2 椭圆工具 3.2.3 矩形工具 3.2.4 铅笔工具 3.2.5 刷子工具 3.2.6 钢笔工具 3.3 线条的编辑 3.3.1 调整线条 3.3.2 扭曲线条 3.3.3 分割和删除线条 3.4 图形的编辑 3.4.1 “变形”面板 3.4.2 “对齐”面板 3.4.3 “信息”面板 3.4.4 任意变形工具 3.5 典型案例：绘制花朵 3.5.1 训练目标 3.5.2 要点分析 3.5.3 训练解析 本章总结 课后习题第4章 图形的描边与填充 4.1 笔触与填充 4.1.1 墨水瓶工具 4.1.2 颜料桶工具 4.1.3 滴管工具 4.1.4 渐变变形工具 4.2 线条与填充 4.2.1 “颜色”面板 4.2.2 “样本”面板 4.3 矢量图的修改 4.3.1 扩展填充 4.3.2 柔化填充边缘 4.3.3 优化曲线 4.3.4 添加形状提示 4.3.5 删除形状提示 4.3.6 橡皮擦工具 4.4 典型案例：猪的挂线 4.4.1 训练目标 4.4.2 要点分析 4.4.3 训练解析 本章总结 课后习题第5章 文本的基本操作 5.1 文本的创建与属性 5.1.1 创建文本 5.1.2 设置文本样式 5.1.3 调整文字间距 5.1.4 设置文本的颜色 5.2 文本的类型及转换 5.2.1 文本的三种类型 5.2.2 将文本转换为图形 5.2.3 嵌入字体和设备字体 5.3 编辑和应用技术 5.3.1 链接文本 5.3.2 改变文本形状 5.3.3 创建文本特效 5.3.4 添加滤镜效果 5.4 段落属性设置 5.4.1 设置段落的对齐方式 5.4.2 设置文本的边距 5.5 典型案例：立体镂空文字 5.5.1 训练目标 5.5.2 要点分析 5.5.3 训练解析 本章总结 课后习题第6章 图层、场景和时间轴 6.1 图层的创建与编辑 6.1.1 图层的概述 6.1.2 创建图层 6.1.3 显示和隐藏图层 6.1.4 复制、删除和锁定图层 6.1.5 设置图层属性 6.1.6 运动引导动画 6.1.7 遮罩层的应用 6.2 场景的创建及设置 6.2.1 添加与切换场景 6.2.2 删除与复制场景 6.2.3 场景的命名 6.2.4 新建和排列窗口 6.3 时间轴的应用 6.3.1 时间轴的概念 6.3.2 时间轴的状态条 6.3.3 应用时间轴特效 6.4 典型案例：仿制百叶窗效果 6.4.1 训练目标 6.4.2 要点分析 6.4.3 训练解析 本章总结 课后习题第7章 元件、实例、库与组件 7.1 元件、实例与库的概念 7.1.1 元件的概念 7.1.2 实例的概念 7.1.3 库的概念 7.2 元件的创建与编辑 7.2.1 创建图形元件 7.2.2 创建按钮元件 7.2.3 创建影片剪辑元件 7.2.4 编辑元件 7.3 实例的创建及编辑 7.3.1 创建实例 7.3.2 编辑实例 7.4 组件的基本操作 7.4.1 认识组件 7.4.2 添加和删除组件 7.4.3 5种常用组件 7.5 典型案例：眨眼的人 7.5.1 训练目标 7.5.2 要点分析 7.5.3 训练解析 本章总结 课后习题第8章 动画创建基础 8.1 动画基础入门 8.1.1 了解动画方式 8.1.2 帧的基本分类 8.1.3 创建关键帧 8.1.4 创建空白关键帧 8.1.5 扩展关键帧 8.1.6 动画表示形式 8.2 动画的编辑 8.2.1 编辑帧 8.2.2 修改绘图外观 8.3 动画的创建 8.3.1 创建形状补间动画 8.3.2 创建动作补间动画 8.3.3 创建逐帧动画 8.3.4 将对象分散到图层 8.4 典型案例：生日贺卡 8.4.1 训练目标 8.4.2 要点分析 8.4.3 训练解析 本章总结 课后习题第9章 创建有声动画 9.1 声音的基本操作 9.1.1 数字音频常识 9.1.2 声音素材格式 9.1.3 导入声音文件 9.1.4 为按钮添加声音 9.1.5 向时间轴添加声音 9.1.6 为动画添加声音 9.2 声音的压缩 9.2.1 声音压缩的类型 9.2.2 设置音频的输出 9.3 编辑声音 9.3.1 编辑效果 9.3.2 设置声音的播放和停止 9.3.3 使用Sound对象控制声音 9.4 典型案例：散文欣赏 9.4.1 训练目标 9.4.2 要点分析 9.4.3 训练解析 本章总结 课后习题第10章 创建交互式动画 10.1 ActionScript和“动作-帧”面板 10.1.1 ActionScript的概念 10.1.2 “动作-帧”面板 10.1.3 “动作-帧”面板选项菜单 10.1.4 “动作-帧”面板首选参数 10.2 ActionScript应用基础 10.2.1 ActionScript的语法规则 10.2.2 ActionScript变量和常量 10.2.3 , 运算符、表达式和语

句 10.2.4 函数的应用 10.3 事件与动作 10.3.1 设置事件 10.3.2 常见动作的基本语句 10.4 典型案例  
：游泳的鱼 10.4.1 训练目标 10.4.2 要点分析 10.4.3 训练解析 本章总结 课后习题第11章 测试与发  
布影片 11.1 优化影片 11.1.1 优化动画文件 11.1.2 优化动画元素 11.1.3 优化文本元素 11.1.4 优化  
动作脚本 11.1.5 优化影片色彩 11.2 测试影片 11.2.1 影片测试窗口 11.2.2 测试影片下载性能 11.3  
文件的导出格式 11.3.1 导出的概念 11.3.2 图片的导出 11.3.3 影片的导出 11.3.4 影片的导出格式  
11.4 影片的发布 11.4.1 发布影片 11.4.2 发布格式和设置参数 11.4.3 发布预览及打包文件 11.5 媳型  
案例：发布影片 11.5.1 训练目标 11.5.2 要点分析 11.5.3 训练解析 本章总结 课后习题第12章 汽车  
广告 12.1 案例效果 12.2 案例分析 12.3 案例制作 12.3.1 导入背景图片 12.3.2 制作与编辑文本  
12.3.3 制作遮罩动画 12.3.4 保存并输出影片 本章总结第13章 唇彩广告 13.1 案例效果 13.2 案例分析  
13.3 案例制作 13.3.1 导入背景图片 13.3.2 制作与编辑文本 13.3.3 制作遮罩动画 13.3.4 保存输出影  
片 本章总结第14章 古城宣传 14.1 案例效果 14.2 案例分析 14.3 案例制作 14.3.1 导入背景图片  
14.3.2 制作文本 14.3.3 制作图像切换动画 14.3.4 保存并输出影片 本章总结第15章 效果浏览 15.1 案  
例效果 15.2 案例分析 15.3 案例制作 15.3.1 绘制辅助线 15.3.2 制作文本 15.3.3 制作图像切换效果  
15.3.4 保存并输出影片 本章总结课后习题答案

## 章节摘录

第1章 Flash CS3入门 本章要点 了解Flash CS3及其优势 掌握Flash CS3的特点与应用  
掌握Flash CS3的安装和启动 掌握Flash图像的基础知识 光盘导读 本章涉及的理论知识较少，而实际操作较多。

建议读者在学习时参照本书附赠的交互式多媒体教学光盘，将理论知识与实际操作相结合。

对于书中没有讲解到的部分，可仔细听光盘内的语音讲解，然后进入交互状态亲自操作，最后自行练习。

1.1 Flash CS3简介 本节将学习Flash CS3的一些基础知识，包括认识Flash CS3、启动与退出Flash CS3、认识Flash CS3的工作界面以及工作环境的设置方法。

1.1.1 初识Flash CS3 Flash CS3是Adobe公司最新发布的版本，它采用了多种先进的技术，能够快速高效地创建极具表现力和动感效果的动画，使网页动画的创作过程变得更加简单，并且现在Flash在手机开发领域也成为一款很好的制作软件。

1.1.2 Flash CS3的优势 在网络动画领域中，除Flash这个产品以外，还有其他的同类产品，如用Java开发的Applet等。

但Flash与其他同类产品相比具有明显的优势，除了简单易学外，还有以下三种优势：Flash CS3是基于矢量的图形系统，各种元素都是矢量的，这样用户只需用少量数据就可以描述，占用的存储空间仅是位图的1/1000，非常适合在网络上使用。

同时，矢量图形可以实现真正的无限放大，因此无论用户的浏览器使用多大的窗口，图像始终可以完全显示，并且不会失真。

Flash CS3提供了很多增强功能，如渐变增强功能、可调整渐变焦点对象绘制模型、笔触增强功能、文本支持和脚本的改进、新曲线算法和文本手柄的控制、工作区的增强功能等，使Flash成为一个“多面手”。

Flash是一种“流”格式的文件，这意味着在观看动画时，不必等到动画全部下载到本地磁盘后再观看，而是可以一边下载一边观看。

## <<中文版Flash动画制作入门与案例>>

### 编辑推荐

《新手从零学：中文版Flash动画制作入门与案例》充分考虑初学者的学习过程和实际需求，合理地安排了学习结构和内容，全面、详细地介绍了Flash CS3的基础知识，并且对典型实用的案例进行了认真的分析与讲解，超值实用，是一本真正的“新手从零学”的好书。现代社会已迈入信息化和数字化时代，计算机的使用已经越来越普遍。Flash作为优秀的动画制作软件已渗入到广告、网页、MTV音乐动画和动画短剧等越来越多的领域。

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>