

图书基本信息

书名：<<Flash CS3动画设计实例教程>>

13位ISBN编号：9787111276012

10位ISBN编号：7111276019

出版时间：2009-8

出版时间：机械工业出版社

作者：邹利华 主编

页数：209

字数：331000

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

Flash是由Adobe公司开发的网页动画制作软件。它广泛应用于网站建设、游戏制作、教学课件制作、宣传片和影视片头制作等领域，在二维交互动画制作中属佼佼者。

本书作为高职高专二维交互动画制作相关专业的教材，由浅入深、循序渐进地介绍了Flash的各种工具、命令的使用方法。

本书的最大特点是以实例来讲解知识点，而且所举实例非常贴近生活，其效果也非常美观，能激发读者对。

Flash软件的学习热情并从中得到美的感受；本书的另一特点是详细讲述了运用Flash制作动态网站的流程与技巧，包括缓冲效果、动态按钮、动态导航。

XML导航、与外部的连接等，读者可从实例中学会如何制作Flash网站。

本书附有光盘，内含素材库和电子教案，便于读者边学边练。

本书由长期从事Flash教学的广东白云学院的邹利华、广东白云工商技师学院的李淑晓和东莞职业技术学院的李淑飞编写。

其中，第1、3、4、6、7、9章由邹利华编写，第2章由李淑飞编写，第5、8章由李淑晓编写。

特别感谢广东白云学院计算机系多媒体教研室和广东工商技工学校雷鸣老师的大力支持！

由于编者水平有限，书中错误和不足之处，恳请广大读者批评指正。

## 内容概要

本书力求通过大量生动美观实例的讲解，使读者不仅了解运用Flash CS3如何绘制和编辑图形、如何让物体动起来、如何加入声音视频及如何使用ActionScript控制动画，而且专门介绍了运用ActionScript进行动态网站制作的流程和技巧，可使读者快速掌握综合运用各种工具和命令来制作动画和网站的方法。

本书共分9章，第1章介绍了Flash基础入门；第2章详细讲述了运用Flash进行物体绘制的各种方法；第3章介绍了元件与库的概念；第4章讲解了6种制作动画的方法；第5章介绍了如何让动画有声音和视频；第6章讲解了ActionScript脚本的基本语法；第7章讲述了如何运用ActionScript进行动态网站制作的流程及技巧；第8章简单介绍了组件与幻灯片演示文稿的应用；第9章演示了两个美观完整的综合实例的制作过程。

本书各章都配有多个实例和实训，另外还配有相关电子素材。

本书可作为高职高专计算机及相关专业教材，也可作为二维动画设计和Flash网站制作培训班教材，还可作为二维动画制作爱好者的自学参考书。

## 书籍目录

前言第1章 Flash基础入门 1.1 Flash CS3简介 1.2 Flash CS3界面 1.2.1 影片、场景和舞台 1.2.2 时间线 1.2.3 帧 1.2.4 层 1.2.5 面板 1.3 Flash的工作流程 1.3.1 工作流程 1.3.2 实例 1.4 实训 1.5 习题第2章 物体的绘制 2.1 绘制物体 2.1.1 线条 2.1.2 铅笔 2.1.3 刷子 2.1.4 椭圆 2.1.5 矩形 2.1.6 多角星形 2.1.7 钢笔 2.2 编辑物体 2.2.1 选择工具和部分选取工具 2.2.2 任意变形工具 2.2.3 套索工具 2.3 物体色彩填充 2.3.1 纯色填充 2.3.2 渐变填充 2.3.3 图案填充 2.3.4 锁定填充 2.4 静态文本 2.5 给物体加特效——滤镜 2.5.1 投影 2.5.2 模糊 2.5.3 发光 2.5.4 斜角 2.5.5 调整颜色 2.6 综合实例 2.7 实训 2.8 习题第3章 元件与库 3.1 元件概述 3.2 图形元件 3.3 按钮元件 3.4 影片剪辑元件 3.5 实例 3.6 库的管理 3.7 实训 3.8 习题第4章 让物体动起来 4.1 逐帧动画 4.2 形状补间动画 4.3 动作补间动画 4.4 引导层动画 4.5 遮罩动画 4.6 时间轴特效动画 4.7 综合实例 4.8 实训 4.9 习题第5章 让动画有声音和视频 5.1 可导入的声音格式 5.2 声音的导入 5.3 声音的控制 5.4 可导入的视频格式 5.5 视频的导入 5.6 视频的控制 5.7 实训 5.8 习题第6章 ActionScript脚本 .....第7章 脚本的高级应用 - 动态网页制作第8章 组件与幻灯片演示文稿第9章 综合实例与影片发布参考文献

章节摘录

第1章 Flash基础入门 1.1 Flash CS3简介 Flash是一款优秀的矢量动画制作软件，早期主要是用来制作平面动画、游戏等。

随着Flash的飞速发展，它已经成为一种功能强大的多媒体创作工具，能够设计包含交互式动画、视频、网站、游戏、课件、宣传片、播放器和复杂演示文稿在内的多媒体应用程序。

可以这么说，全球正在运行的网站中大多都使用了Flash技术。

例如，绝大多数的网上广告都是用Flash制作的；几乎所有的网上动画都是用Flash完成的；很多W曲数据库应用的用户界面也都是采用Flash来实现的；很多追求视觉效果的企业宣传网站，整个网站都是采用Flash来开发的，这种全Flash技术的网站在韩国、欧美已非常流行。

正因为Flash的独特魅力，Flash技术日新月异，其版本不断更新，从Flash 3.0、Flash 4.0、Flash 5.0、Flash MX、Flash MX 2004、Flash 8.0再到如今的Flash CS3版本，其功能不断改进，而Flash的ActionScript的版本也不断升级，从ActionScript 1.0、ActionScript 2.0到如今的ActionScript 3.0。

#### 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>