

## <<Flash二维动画设计与制作>>

### 图书基本信息

书名：<<Flash二维动画设计与制作>>

13位ISBN编号：9787302251033

10位ISBN编号：7302251037

出版时间：2011-5

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>

## <<Flash二维动画设计与制作>>

### 内容概要

《高等教育艺术设计精编教材：Flash二维动画设计与制作》完全从读者的需求出发，首先讲解Flash CS3的绘图工具、对象编辑等基础知识；然后向读者介绍五类基本动画的制作方法，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的高级应用技巧。

《高等教育艺术设计精编教材：Flash二维动画设计与制作》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。

《高等教育艺术设计精编教材：Flash二维动画设计与制作》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二维动画设计与制作&gt;&gt;

## 书籍目录

第1章初识FlashCS3 1.1 FlashCS3概述 1.1.1 FlashCS3的发展历程 1.1.2 FlashCS3的特点 1.1.3 FlashCS3的应用 1.2 FlashCS3的工作环境 1.2.1 欢迎屏幕 1.2.2 FlashCS3的工作界面 1.3 FlashCS3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 FlashCS3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 逐帧动画的制作方法 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 FlashCS3中的文本 第6章 引导层和遮罩层动画 第7章 FlashCS3中的声音与视频 第8章 动画的测试、导出与发布 第9章 动作脚本编程 第10章 组件、行为、模板与幻灯片 第11章 Flash经典综合实力参考文献

章节摘录

版权页：插图：第5章 Flash中的文本文字在日常生活中有着不可或缺的作用，它是传递信息的重要手段。

Flash中的文字分为文本文字和图形文字两种形式。

只有文本文字才可以设置文字的字体、字号、颜色和样式等属性。

图形文字则不能设置这些属性，但可以设置一些笔触颜色和填充颜色等形状的属性。

因为它已经是一种矢量图形。

5.1 文本的输入和编辑FlashCS3工具箱中的【文本工具】T具有文本输入和编辑的功能，它可以用来创建三种类型的文本字段：静态文本、动态文本和输入文本。

用户可以在拖出来的文本输入框中输入文字，然后进行编辑。

文本和文本输入框处于会话层的顶层，这样放置的好处是既不会因文本而扰乱图像操作，也便于输入和编辑文本。

除了在Flash文本框中直接输入文本，用户还可以将已有的外部文本资料（如Word文本）导入到Flash中。

5.1.1 输入文本一般有标签和文本块两种方式输入文本。

· 以标签方式输入文本：当用户选择【文本工具】后，只需将文本工具移到指定的区域并单击，右上角有一个圆形标志的标签方式输入域出现（动态文本和输入文本在右下角），用户可以在此直接输入文本。

输入区会根据实际需要自动横向延长，也可以通过拖动右上角的圆圈增加文本框的长度。

· 文本块方式的文本输入域：当用户选择【文本工具】后，在需要的位置按下左键并拖动鼠标，画出一个矩形区域，此时就得到了一个右上角有一正方形标志的文本块方式输入域（动态文本和输入文本在右下角）。

它的宽度是固定的，但是文本框会根据输入的文本量实现纵向延长。

二者外观区别如图5.1和图5.2所示。

## <<Flash二维动画设计与制作>>

### 编辑推荐

《Flash二维动画设计与制作》是高等教育艺术设计精编教材之一。

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>