

<<Flash动漫设计基础>>

图书基本信息

书名：<<Flash动漫设计基础>>

13位ISBN编号：9787307065451

10位ISBN编号：7307065452

出版时间：2008-10

出版时间：武汉大学出版社

作者：魏敏，张卫红 著

页数：309

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动漫设计基础>>

内容概要

作为世界上最流行的网页动画设计软件之一，Flash 8是一个非常成功的软件。它始终把易学、易用放在十分重要的位置，使您可以用鼠标轻松地完成各种精美的动画制作。

本书分12章，介绍了Flash 8的界面环境、基本操作、绘图方法、文本处理、动画编辑、元件与实例和库资源使用、插入声音与视频、使用ActionScript语言编辑脚本、组件使用、导出影片等内容。书中还提供很多实例以方便读者更好地理解 and 领会Flash 8的原理、操作步骤和技巧。

图文并茂。

本书对Flash 8作了深入浅出的讲解，始终把易学、易用放在十分重要的位置，对于无任何图像、动画或网页制作经验的初学者以及有一定经验的读者，本书都是一本良好的工具。

<<Flash动漫设计基础>>

书籍目录

第1章 Flash入门1.1 Flash简介1.1.1 认识Flash1.1.2 Flash的应用1.2 Flash的界面1.2.1 起始页1.2.2 主界面1.3 Flash的基本操作1.3.1 创建新文档1.3.2 打开文档1.3.3 保存文档1.3.4 网格、标尺、辅助线的使用1.3.5 改变舞台显示比例1.3.6 隐藏 / 显示工作区1.3.7 常用面板介绍1.3.8 设定首选参数【本章小结】习题1第2章 绘图工具2.1 位图与矢量图2.1.1 位图和矢量图的概念2.1.2 将位图转化为矢量图2.2 笔触和填充工具2.2.1 【工具】面板中的笔触和填充工具2.2.2 【属性】面板中的笔触和填充工具2.3 绘图工具2.3.1 铅笔工具2.3.2 刷子工具2.3.3 线条工具2.3.4 椭圆工具2.3.5 矩形工具2.3.6 多角星形工具2.3.7 钢笔工具2.4 填色工具2.4.1 墨水瓶工具2.4.2 颜料桶工具2.4.3 滴管工具2.5 修改工具2.5.1 选择工具2.5.2 部分选择工具2.5.3 套索工具2.5.4 任意变形工具2.5.5 填充变形工具2.5.6 橡皮擦工具2.6 文本工具2.6.1 文本的类型2.6.2 文本的属性2.6.3 创建文本2.6.4 修改文本2.7 查看工具2.7.1 手形工具2.7.2 缩放工具2.8 综合实例【本章小结】习题2第3章 Flash图形对象3.1 图形对象的类型3.1.1 形状对象3.1.2 绘制对象3.1.3 位图3.1.4 组3.2 合并多个绘制对象3.2.1 联合3.2.2 交集3.2.3 打孔3.2.4 裁切3.3 对象的基本操作3.3.1 选择对象3.3.2 复制和粘贴对象3.3.3 删除对象3.3.4 移动对象3.3.5 层叠对象3.3.6 变形对象3.3.7 对齐对象3.3.8 组合对象3.3.9 分离对象3.4 对象绘制实例【本章小结】习题3第4章 动画基础4.1 动画的舞台结构及道具组合4.1.1 时间轴面板4.1.2 场景4.1.3 帧内容4.2 逐帧动画4.2.1 逐帧动画的基础知识4.2.2 逐帧动画的创建4.3 形状补间动画4.3.1 形状补间动画的概念4.3.2 形状补间动画的创建4.4 动作补间动画4.4.1 动作补间动画的概念4.4.2 动作补间动画的创建4.5 遮罩动画4.5.1 遮罩动画的概念4.5.2 遮罩动画的创建4.6 引导路径动画4.6.1 引导路径动画的基本知识4.6.2 引导路径动画的创建【本章小结】习题4第5章 元件和实例5.1 元件和实例的概念5.1.1 元件和实例的概念5.1.2 元件和实例的创建5.2 管理、使用“元件库”5.2.1 “库”的概述5.2.2 元件的一些基本管理方法5.3 元件和实例的灵活应用5.3.1 两种不同的编辑界面5.3.2 元件和实例的内在关系5.3.3 元件和实例的属性5.3.4 打散和组合5.3.5 元件类型的转换与实例对象的交换5.3.6 元件的复制和重复应用5.4 实例【本章小结】习题5第6章 动画中的声音和视频6.1 Flash中声音的应用6.1.1 应用声音效果实例6.1.2 声音的属性设置和编辑6.2 视频的导入与控制【本章小结】习题6第7章 动作脚本入门7.1 【动作】面板的使用方法7.1.1 【动作】面板的组成7.1.2 管理影片文件中的动作脚本7.2 变量、函数与语法规则7.3 事件和事件处理函数7.3.1 事件分类及处理事件的方法7.3.2 针对按钮对象的on事件处理函数7.3.3 事件处理函数方法7.3.4 事件侦听器7.3.5 按钮事件和MC事件7.4 基本命令和程序结构控制7.4.1 时间轴控制命令7.4.2 浏览器和网络控制命令7.4.3 程序流程结构控制7.4.4 常用对象简介【本章小结】习题7.....第8章 动作脚本进阶第9章 文字字段和组件第10章 时间轴特效和行为第11章 模板和动画发布第12章 实例训练参考文献

<<Flash动漫设计基础>>

章节摘录

第1章 Flash入门 【学习目的与要求】 通过本章的学习使读者对Flash有一个基本的了解，学会安装Flash的方法并且掌握一些Flash的入门操作。

1.1 Flash简介 1.1.1 认识Flash Flash是一种交互式的网页动画设计工具，我们浏览网页时经常可以见到使用Flash开发的动画、游戏，甚至网站。

之所以称为交互式，是因为可以通过鼠标或键盘控制Flash的播放，达到人机对话的效果。

而普通的动画只能静静地欣赏，无法对它进行任何操作。

Flash以它独特的优点，深受广大动画爱好者的喜爱，它容易学习并且结合自己的创造力就可以制作出各种优秀的作品，越来越多的人把Flash当做动画设计的首选。

浏览网页时观看的动画如何才能知道是不是Flash呢？可以在动画上右击，如果出现如图1—1所示的菜单，就说明它是Flash动画。

<<Flash动漫设计基础>>

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>