

<<Flash动画制作案例教程>>

图书基本信息

书名：<<Flash动画制作案例教程>>

13位ISBN编号：9787115207272

10位ISBN编号：7115207275

出版时间：2009-6

出版时间：马震 人民邮电出版社 (2009-06出版)

作者：马震 编

页数：316

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动画制作案例教程>>

前言

随着计算机技术的发展，动画的设计与制作已经愈加简化和普及，在社会生活和工作中发挥着越来越大的作用。

为了满足就业和任职的需求，许多高等院校都开设了动画制作的相关课程。

Flash CS3是Adobe公司推出的交互式动画制作软件，功能强大，使用简便，动画文件数据量小，画面质量高，能够任意缩放，深受广大动画设计人员的喜爱，成为目前平面动画领域的佼佼者。

本书以高等院校Flash动画制作课程教学大纲为指导，参考了教育部制定的《计算机及应用专业教学指导方案》。

本书按本科层次的一般规律和实践特点来构建内容体系。

在形式上，注重学习的趣味性，通过简约的文字表述，丰富的实例训练，使学生爱学易懂，轻松掌握利用Flash CS3进行二维动画作品设计的基本技能。

本书严格贯彻了案例式教学理念，以案例为牵引，合理组织和设计教学内容，不仅注重案例的教学性，也注重其趣味性。

书中对于每个知识点都利用案例来解析，用详细的操作步骤引导学生跟随练习；每章都有综合性的典型例题，对全章内容进行总结性的演练。

本书适合作为各类高等院校“动画设计制作”课程的教材，教师一般可用24课时讲解本书内容，然后再配以‘36课时的上机实践，即可较好地完成教学任务。

本书由马震、赵冬梅、陈冰红编写，参加本书编写工作的还有沈精虎、宋一兵、李仲、黄业清、谭雪松、向先波、冯辉、郭英文、计晓明、尹志超、董彩霞、郝庆文、滕玲等。

由于编者水平有限，书中难免存在疏漏和不妥之处，恳切希望广大读者批评指正。

<<Flash动画制作案例教程>>

内容概要

Flash是目前最受欢迎的二维矢量动画制作软件，在网页制作、多媒体、影视等领域都有着广泛应用。

本书系统地介绍了Flash CS3的功能和用法，以实例为引导，循序渐进地讲解了如何在Flash CS3中创建基本动画元素、引入素材、建立和使用元件，如何制作基本动画、多层动画、合并声音，介绍了ActionScript动作脚本的基本概念和语法规则，并通过实例说明了如何在动画中应用动作脚本。在每章末尾都配有针对性的典型案例和习题，能够有效加深读者对学习内容的理解和掌握。通过本书的学习，读者可以轻松掌握Flash动画的设计和制作方法。

《Flash动画制作案例教程》贯彻案例式教学理念，内容全面，语言流畅，实例丰富，图文并茂，注重理论联系实际，适合作为高等院校动画制作相关课程的专业教材，也可作为其他动画创作人员的学习参考资料。

书籍目录

第1章 Flash CS3概述 11.1 动画设计基础 11.1.1 动画基本原理 11.1.2 图像基本知识 21.1.3 Flash动画创作基本流程 31.2 Flash CS3简介 41.2.1 Flash动画的特点 41.2.2 用户界面 51.2.3 文档管理 111.3 Flash CS3基本操作 121.3.1 实例：滚动的彩球 121.3.2 动画的测试 151.3.3 作品的导出 161.3.4 作品的发布 19习题 21第2章 图形绘制 232.1 图形工具面板 232.2 创建基本图形 242.2.1 铅笔图形 242.2.2 线条图形 272.2.3 椭圆和圆形 292.2.4 矩形与圆角 322.2.5 多边形 332.3 粉刷与填充 352.3.1 刷子工具 352.3.2 墨水瓶工具 372.3.3 颜料桶工具 382.4 文本 392.4.1 文本工具 402.4.2 检查拼写 442.5 典型实例——卡通小屋 44习题 47第3章 图形编辑 483.1 调整与变形 483.1.1 选择工具 483.1.2 渐变变形工具 503.1.3 滴管工具 523.1.4 橡皮擦工具 553.1.5 套索工具 573.2 创建自由形态图形 593.2.1 任意变形工具 593.2.2 钢笔工具 603.2.3 部分选取工具 613.3 辅助工具和面板 623.3.1 图像缩放 623.3.2 元素对齐 643.3.3 对象变形 653.4 色彩的选择与编辑 663.4.1 颜色编辑面板 673.4.2 纯色编辑面板 683.4.3 颜色面板 683.5 典型实例——一杯绿茶 71习题 76第4章 图像与元件 784.1 素材的引用 784.1.1 使用图像素材 784.1.2 引用视频素材 804.2 编辑图像 844.2.1 位图分离 844.2.2 位图的矢量转换 854.2.3 位图属性 864.3 元件 874.3.1 元件类型 874.3.2 图形元件 884.3.3 按钮元件 904.3.4 影片剪辑元件 934.4 实例 954.4.1 实例的基本属性 964.4.2 实例的特殊属性 984.4.3 混合 994.5 滤镜 1024.5.1 投影 1024.5.2 模糊 1044.5.3 斜角 1054.5.4 渐变发光 1074.6 元件库 1104.6.1 认识【库】面板 1104.6.2 【库】面板的属性菜单 1114.7 典型实例——喜庆宫灯 112习题 117第5章 基本动画制作 1185.1 帧的类型 1185.2 帧的编辑修改 1185.3 补间动画 1245.3.1 实现补间动画 1245.3.2 属性控制 1285.3.3 实用技巧 1315.4 补间形状 1355.4.1 一般补间形状 1355.4.2 形状提示 1375.5 滤镜动画 1395.5.1 滤镜的种类 1395.5.2 滤镜动画制作 1415.6 影片浏览器 1435.7 典型实例——圣诞贺卡 145习题 149第6章 复杂动画制作 1516.1 图层及设置 1516.2 多层叠加动画 1536.3 引导层动画 1586.3.1 动画制作 1586.3.2 应用技巧 1606.4 遮罩层动画 1646.4.1 动画制作 1646.4.2 注意事项 1676.4.3 应用技巧 1726.5 时间轴特效动画 1766.5.1 时间轴特效种类 1776.5.2 特效动画的实现 1806.6 动画的复制与粘贴 1826.7 场景应用 1846.8 典型实例——通盛地产广告 188习题 194第7章 为作品添加声音 1967.1 音频常识 1967.1.1 音频的数字化 1967.1.2 音频格式 1977.2 编辑引入音频 1977.2.1 音频属性 1977.2.2 声音压缩 2007.3 引入音频素材 2027.4 典型实例——回归自然 206习题 211第8章 ActionScript基础应用 2128.1 ActionScript的基本概念 2128.2 ActionScript语法基础 2148.2.1 变量 2148.2.2 语法 2168.2.3 运算符 2178.2.4 条件语句 2198.2.5 循环语句 2218.2.6 函数 2228.3 动作面板 2238.4 ActionScript基础实例 2268.4.1 属性赋值 2268.4.2 获取随机数 2308.4.3 画面跳转 2328.5 事件处理 2348.5.1 事件处理的概念 2348.5.2 事件处理的方法 2358.6 对象的使用 2378.6.1 闪烁的标志 2378.6.2 定时呈现 2398.7 典型实例——动态数据的显示 240习题 243第9章 交互式动画 2459.1 交互的概念 2459.2 鼠标的事件 2469.3 按钮的结构 2489.4 动画的播放控制 2509.4.1 控制主时间轴动画 2509.4.2 控制影片剪辑 2539.5 对象的拖放——失落的武士 2569.6 图形对象的使用 2609.6.1 图形绘制的基本概念 2609.6.2 实例：淡化的图形 2619.7 脚本文件 2649.7.1 导入外部ActionScript文件 2649.7.2 将动画脚本保存在外部文件 2659.8 典型实例——五彩飞花 267习题 275第10章 组件与幻灯片演示文稿 27710.1 常用组件 27710.2 组件的事件响应 27910.3 视频组件的基本应用 28310.4 幻灯片演示文稿 28510.5 幻灯片间的转换 28910.6 典型实例——特色菜品 293习题 295第11章 综合实例 29711.1 传统精美折扇 29711.1.1 设计分析 29711.1.2 制作工艺扇的骨架 29811.1.3 制作扇面 30011.2 求职简历 30411.2.1 设计分析 30411.2.2 构建基本画面 30511.2.3 设计动态按钮 30511.2.4 制作个人信息 31011.2.5 整合求职简历 314

<<Flash动画制作案例教程>>

章节摘录

插图：元件库主要用于存放元件和导入文件，如影片剪辑元件、视频、声音、矢量图等对象。在【库】面板滚动列表中包含所有项目的名称，使用户可以在制作时查看并管理这些元素。

【库】面板中项目名称旁边的图标指示该项目的文件类型。

4.6.1 认识【库】面板库始终伴随着Flash文件存在，只要启动Flash，就可以使用库。

Flash还带有几个范例库，其中包含按钮、图形和声音，可以将它们添加到自己的Flash文档中。

【库】面板的上方还有一个预览区，在这个区域可以预览相应元件的内容，便于查找所需的内容。

如果库中的对象比较多时，为了查询的需要，在预览区和元件放置区之间标注了文件的5种属性，用户可以按照其中的任意一种方式来排列元件单击面板右侧的口按钮将面板横向展开，可以看到这5种排序的信息，如图4.119所示。

<<Flash动画制作案例教程>>

编辑推荐

《Flash动画制作案例教程》注重内容的系统性和实用性，既强调基础，又力求体现操作和技能在形式上，注重学习的趣味性，通过简约的文字表述，丰富的实例训练，使学生爱学易懂，轻松掌握利用FlashCS3进行二维动画作品设计的基本技能《Flash动画制作案例教程》严格贯彻了案例式教学理念，以案例为牵引，合理组织和设计教学内容一书中对于每个知识点都利用案例来解析，用详细的操作步骤引导学生跟随练习；每章都有综合性的典型例题，对全章内容进行总结性的演练《Flash动画制作案例教程》为授课教师提供完整的教学用PPT课件、作品源文件和相关素材，有需要者请登录人民邮电出版社教学服务与资源网。

《Flash动画制作案例教程》贯彻案例式教学理念，内容全面，语言流畅，实例丰富，图文并茂，注重理论联系实际，适合作为高等院校动画制作相关课程的专业教材，也可作为其他动画创作人员的学习参考资料。

<<Flash动画制作案例教程>>

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>