

## <<Flash动画制作与应用>>

### 图书基本信息

书名：<<Flash动画制作与应用>>

13位ISBN编号：9787115214188

10位ISBN编号：7115214182

出版时间：2009-11

出版时间：人民邮电

作者：周德云 编

页数：352

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动画制作与应用>>

### 前言

Flash是由Adobe公司开发的网页动画制作软件。它功能强大，易学易用，深受网页制作爱好者和设计人员的喜爱，已经成为这一领域最流行的软件之一。

目前，我国很多高职院校的数字媒体艺术类专业，都将“Flash”作为一门重要的专业课程。为了帮助高职院校的教师全面、系统地讲授这门课程，使学生能够熟练地使用Flash来进行创意设计，我们几位长期在高职院校从事Flash教学的教师和专业网页动画设计公司经验丰富的设计师，共同编写了本书。

本书具有完善的知识结构体系。

在基础技能篇中，按照“软件功能解析-课堂案例-课堂练习~课后习题”这一思路进行编排。通过软件功能解析，使学生快速熟悉软件功能和制作特色；通过课堂案例演练，使学生深入学习软件功能和动画设计思路；通过课堂练习和课后习题，拓展学生的实际应用能力。

在案例实训篇中，根据Flash的应用领域，精心安排了36个专业设计实例，通过对这些案例的全面分析和详细讲解，使学生在在学习过程中更加贴近实际工作，艺术创意思维更加开阔，实际设计制作水平不断提升。

在内容编写方面，我们力求细致全面、重点突出；在文字叙述方面，我们注意言简意赅、通俗易懂；在案例选取方面，我们强调案例的针对性和实用性。

## <<Flash动画制作与应用>>

### 内容概要

Flash是目前功能强大的交互式动画制作软件之一。

本书对Flash的基本操作方法、各个绘图和编辑工具的使用、各种类型动画的设计方法以及动作脚本在复杂动画和交互动画设计中的应用进行了详细的介绍。

全书分为上下两篇，上篇主要包括Flash CS4基础知识、绘制与编辑图形、对象的编辑和操作、编辑文本、外部素材的使用、元件和库、制作基本动画、层与高级动画、声音素材的导入和编辑、动作脚本应用基础、制作交互式动画、组件与行为等内容；下篇精心安排了标志设计、贺卡设计、电子相册设计、广告设计、网页设计、节目包装及游戏设计等几个应用领域的36个精彩实例，并对这些案例进行了全面的分析和讲解。

本书适合作为高等职业院校数字媒体艺术类专业“Flash”课程的教材，也可供相关人员自学参考。

。

## &lt;&lt;Flash动画制作与应用&gt;&gt;

## 书籍目录

上篇 基础技能篇	第1章 Flash CS4基础知识	1.1 工作界面	1.2 文件操作	1.2.1 新建文件	1.2.2 保存文件	1.2.3 打开文件	第2章 绘制与编辑图形	2.1 绘制基本线条与图形	2.1.1 线条工具和铅笔工具	2.1.2 椭圆工具和矩形工具	2.1.3 多角星形工具	2.1.4 刷子工具	2.1.5 钢笔工具	2.1.6 喷涂刷工具	2.2 选择图形	2.2.1 选择工具	2.2.2 部分选取工具	2.2.3 套索工具	2.3 编辑图形	2.3.1 墨水瓶工具和颜料桶工具	2.3.2 滴管工具	2.3.3 橡皮擦工具	2.3.4 任意变形工具和填充变形工具	2.3.5 课堂案例——绘制口红招贴	2.4 图形色彩	2.4.1 纯色编辑面板	2.4.2 颜色面板	2.4.3 课堂案例——绘制透明按钮	课堂练习——绘制卡通小熊	课后习题——转动的风车	第3章 对象的编辑和操作	3.1 对象的变形	3.1.1 扭曲对象	3.1.2 封套对象	3.1.3 缩放对象	3.1.4 旋转与倾斜对象	3.1.5 翻转对象	3.2 对象的操作	3.2.1 组合对象	3.2.2 分离对象	3.2.3 叠放对象	3.2.4 对齐对象	3.3 对象的修饰	3.3.1 将线条转换为填充	3.3.2 扩展填充	3.3.3 柔化填充边缘	3.3.4 课堂案例——雪景插画	3.4 对齐面板和变形面板	3.4.1 对齐面板	3.4.2 变形面板	3.4.3 课堂案例——旋转文字效果	课堂练习——下雨效果	课后习题——飞镖动画	第4章 编辑文本	4.1 使用文本工具	4.1.1 创建文本	4.1.2 文本属性	4.2 文本的类型	4.2.1 静态文本	4.2.2 动态文本	4.2.3 输入文本	4.3 文本的转换	4.3.1 变形文本	4.3.2 填充文本	4.3.3 课堂案例——食品标牌	课堂练习——饭店标牌	课后习题——变色文字	第5章 外部素材的使用	第6章 元件和库	第7章 制作基本动画	第8章 层与高级动画	第9章 声音素材的导入和编辑	第10章 动作脚本应用基础	第11章 制作交互式动画	第12章 组件与行为	下篇 案例实训篇	第13章 标志设计	第14章 贺卡设计	第15章 电子相册设计	第16章 广告设计	第17章 网页设计	第18章 节目包装及游戏设计
----------	-------------------	----------	----------	------------	------------	------------	-------------	---------------	-----------------	-----------------	--------------	------------	------------	-------------	----------	------------	--------------	------------	----------	-------------------	------------	-------------	---------------------	--------------------	----------	--------------	------------	--------------------	--------------	-------------	--------------	-----------	------------	------------	------------	---------------	------------	-----------	------------	------------	------------	------------	-----------	----------------	------------	--------------	------------------	---------------	------------	------------	--------------------	------------	------------	----------	------------	------------	------------	-----------	------------	------------	------------	-----------	------------	------------	------------------	------------	------------	-------------	----------	------------	------------	----------------	---------------	--------------	------------	----------	-----------	-----------	-------------	-----------	-----------	----------------

章节摘录

上篇 基础技能篇 第6章 元件和库 6.1 元件的3种类型 舞台上经常要有一些对象进行表演，当不同的舞台剧幕上有相同的对象进行表演时，若还要重新建立并使用这些重复对象的话，动画文件会非常大。

另外，如果动画中使用很多重复的对象而不使用元件，装载时就要不断地重复装载对象，增大动画演示时间。

因此，Flash引入元件的概念，所谓元件就是可以被不断重复使用的特殊对象符号。

当不同的舞台剧幕上有相同的对象进行表演时，用户可先建立该对象的元件，需要时只需在舞台上创建该元件的实例即可。

因为实例是元件在场景中的表现形式，也是元件在舞台上的一次具体使用，演示动画时重复创建元件的实例只加载一次，所以使用元件不会增加动画文件的大小。

在Flash CS4中可以将元件分为3种类型，即图形元件、按钮元件、影片剪辑元件。

在创建元件时，可根据作品的需要来判断元件的类型。

<<Flash动画制作与应用>>

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>