第一图书网, tushu007.com

<<Flash动画实例教程>>

图书基本信息

书名：<<Flash动画实例教程>>

13位ISBN编号：9787121114663

10位ISBN编号：7121114666

出版时间：2010-8

出版时间：电子工业出版社

作者：李冬芸 编

页数：330

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是一款交互式矢量多媒体制作软件，支持动画、声音、视频，具有强大的多媒体编辑功能。
Flash CS3 Professional作为Adobe CS3系统组件中的一个产品，对用户界面进行了更新，与其他CS3系列产品保持了界面的一致性；增强了图形编辑、视频编辑功能；增加了滤镜功能，Photoshop文件导入功能；将脚本语言更新为Action Script3.0。
还提供了一种模拟移动设备上对创建作品进行测试的Adobe Device Central，从而可以看出Flash进军手机市场的决心。
本书以“职业技能培养为主，知识与能力并重”为指导思想，充分考虑了高职教育教学改革的方向和高职学生的学习特点，以作者多年的教学经验与实际工作积累为基点，积极与企业合作，从实用角度引入示教案例、拓展案例、实训案例，以及企业应用级综合案例，全面讲解.FlashCS3的设计方法和应用技巧，包含了大量开发经验和设计理念。
本书在内容编排和知识讲解上具有以下特点：（1）集Flash知识与应用技能于一体，既学知识，又练技术。
本书总结了。
Flash最常用的知识点，将其整合在大量具有指导性的具体实例中，具有很强的实用性、操作性和针对性。
通过6个企业级应用案例，对Flash在不同领域的应用进行了总结和介绍，将教学与实际工作紧密结合，真正做到学以致用。
（2）真实的任务驱动教学。
首先以真实案例引出典型知识点，接着通过“效果描述”、“技术要点”、“操作步骤”和“小结一下”等方式逐一分析效果特点、技术应用特点、操作实现步骤和开发经验，并列出实例中的知识点、重点、难点及制作思路，在学生头脑中产生直观、深刻的印象，使学生带着问题和明确的目标去学习，利于增强学习兴趣和学习效果。
在每章的最后提供一到两个综合性实训案例，进行“效果描述”、“技术要点”分析，以及简单的“操作步骤”提示，要求学生独立完成，巩固所学知识，充分体现“做中学，学以致用”的教学理念。
（3）知识延伸，利于分层次教学。
每章的最后一节为“知识进阶”，或在知识难度、广度上进行延伸和突破，使学习能力较强的学生增加知识储备，提高技能；或引入两三个综合案例，融会贯通该阶段知识点，提高学生的综合应用能力。
（4）校企合作，突出学生职业素养。
与齐鲁银行对外宣传部合作，引入了多个企业应用级案例，分别对应6个不同的应用领域。
通过分析行业规范和应用领域的需求特点，总结作品的创意和构思规律、引导创作思路，突出作者的经验介绍，化解复杂、抽象的理论陈述，以提高学生的职业素养和创新意识。
该综合实例部分也可作为集中实训教学的课题。

内容概要

本书主要讲解Flash CS3在动画制作中的应用，使初学者全面认识软件功能，进而掌握Flash动画制作的方法与技巧，从入门升至提高。
全书分为三部分共12章，第一部分为动画入门(第1～5章)，主要介绍Flash CS3的基础知识、绘画技巧、图形处理、文字特效和多媒体素材的应用。
第二部分为动画制作(第6～11章)，主要介绍时间轴动画、图层动画、时间轴特效动画、交互式动画的制作技巧，以及影片的优化与发布。
第三部分为Flash动画技术的领域应用(第12章)，介绍多媒体教学课件制作、网络广告制作、MV创作、Flash个人网站制作、幽默动画短片创作、Flash手机游戏制作的创作规范、创意与构思、设计与实现。
本书采用“案例驱动式”的编写方式，以实际案例引出知识点，进而以小型实例逐一展开知识讲解，最后再以综合实例进一步巩固和拓展知识。
本书内容全面，讲解细致，步骤翔实，实用性强，特别适合高职院校相关专业教材及Flash初学者和爱好者。

<<Flash动画实例教程>>

书籍目录

第一部分 Flash动画入门 第1章 Flash动画基础——了解Flash动画的创建流程 1.1 Flash动画基础 1.1.1 动画基础 1.1.2 Flash动画的特点 1.1.3 Flash动画的应用领域 1.1.4 Flash动画的创作 1.2 Flash动画入门 1.2.1 安装中文版Adobe Flash CS3 Professional 1.2.2 Adobe Flash CS3 Professional的新增功能 1.2.3 Adobe Flash CS3 Professional工作界面 1.2.4 Adobe Flash CS3 Professional功能面板 1.3 Flash动画的创建流程 1.3.1 芝麻开门——创建一个简单Flash动画 1.3.2 创建文档 1.3.3 设置文档属性 1.3.4 保存文档 1.3.5 导出影片 1.3.6 使用辅助工具 1.4 知识进阶——使用帮助面板 1.5 实训及指导 第2章 画出漂亮的矢量图形——应用Flash绘图工具 2.1 位图图像与矢量图形 2.2 线条工具与矩形工具 2.2.1 芝麻开门——绘制房子 2.2.2 线条的属性 2.2.3 线条的变形 2.2.4 矩形的变形 2.3 颜料桶工具与滴管工具 2.3.1 芝麻开门——填充房子 2.3.2 填充的类型 2.3.3 填充效果的实现 2.3.4 填充效果的变形 2.3.5 复制笔触与填充 2.4 刷子工具与橡皮擦工具 2.4.1 芝麻开门——房前的小路 2.4.2 刷子的模式 2.4.3 橡皮擦的模式 2.4.4 墨水瓶工具 2.5 椭圆工具与多角星形工具 2.5.1 芝麻开门——草原上的小熊 2.5.2 基本椭圆与多角星形 2.5.3 填充图形的变形 2.6 铅笔工具与钢笔工具 2.6.1 芝麻开门——可爱的卡通狗 2.6.2 铅笔工具 2.6.3 关于路径 2.6.4 钢笔工具及部分选取工具 2.7 知识进阶——绘图工具的综合应用 2.7.1 动画场景造型设计——星空小屋 2.7.2 动画角色造型设计——花之伞 2.8 实训及指导 第3章 写出漂亮的艺术字——应用Flash文本工具 3.1 静态文本、动态文本与输入文本 3.1.1 Flash中的文本 3.1.2 文本工具 3.1.3 修改文本属性 3.2 金属字效果 3.2.1 芝麻开门——金属文字 3.2.2 分离文本 3.2.3 填充文字 3.3 荧光字效果 3.3.1 芝麻开门——荧光文字 3.3.2 将线条转换为填充 3.3.3 柔化填充边缘 3.4 位图填充文字效果 3.4.1 芝麻开门——花朵文字 3.4.2 以位图填充文字 3.4.3 扭曲文字 3.5 知识进阶——对文本应用滤镜 3.5.1 综合实例——立体字 3.5.2 综合实例——投影字 3.6 实训及指导 第4章 将分散的图形合成一组——应用图形对象编辑工具 4.1 对象的变形 4.1.1 对象的缩放、旋转、倾斜 4.1.2 翻转对象 4.1.3 扭曲对象 4.1.4 更改和跟踪变形点 4.1.5 封套功能 4.1.6 复制并应用变形 4.2 对象的组合与分离 4.2.1 组合对象 4.2.2 分离对象 4.2.3 层叠对象 4.3 对象的对齐与合并 4.3.1 对齐对象 4.3.2 合并对象 4.4 知识进阶——绘图工具与文字工具的综合应用 4.4.1 动画场景造型设计——立体倒影文字 4.4.2 动画场景造型设计——图片的模糊效果 4.5 实训及指导 第5章 应用其他媒体素材——应用多媒体素材 5.1 多媒体素材 5.2 应用图像素材 5.2.1 导入位图 5.2.2 导入矢量图 5.2.3 图像素材的编辑 5.3 应用视频素材 5.3.1 视频的导入 5.3.2 视频的编码 5.3.3 Flash视频控制 5.4 应用声音素材 5.4.1 声音的导入 5.4.2 声音的编辑 5.4.3 压缩Flash声音 5.5 知识进阶——Flash对多媒体素材的控制 5.5.1 综合实例1——对按钮添加声音 5.5.2 综合实例2——为动画添加背景音乐 5.6 实训及指导第二部分 Flash动画制作 第6章 将素材按时间顺序串起来——时间轴动画 6.1 逐帧动画 6.1.1 芝麻开门——生日贺卡 6.1.2 帧与关键帧 6.1.3 时间轴中的动画表示方法 6.1.4 洋葱皮工具 6.2 形状补间动画 6.2.1 芝麻开门——变幻文字 6.2.2 创建形状补间动画 6.2.3 应用形状特征提示点 6.3 动作补间动画 6.3.1 芝麻开门——弹跳的小球 6.3.2 创建动作补间动画 6.3.3 应用时间轴特效 6.4 知识进阶——时间轴动画 6.4.1 逐帧动画综合实例——眨眼睛娃娃 6.4.2 旋转动画实例——飘舞的雪绒花 6.4.3 综合实例——太阳公公起床了 6.5 实训及指导 第7章 提高工作效率——应用元件、实例和库 7.1 元件、实例、库及其关系 7.2 元件的创建与应用 7.2.1 应用图形元件——美丽的花 7.2.2 应用按钮元件——音乐按钮 7.2.3 应用影片剪辑——眨眼娃娃 7.2.4 补间元件 7.3 库面板的应用 7.4 实例的创建与编辑 7.4.1 创建实例并设置属性 7.4.2 实例的转换与替换 7.4.3 分离实例 7.5 知识进阶 7.5.1 应用滤镜制作闪光按钮 7.5.2 应用影片剪辑制作旋转效果 7.6 实训及指导 第8章 制作多图层动画——图层动画 8.1 引导层动画 8.1.1 芝麻开门——盘旋的飞机 8.1.2 图层的基本概念及操作 8.1.3 普通引导层动画 8.1.4 运动引导层动画 8.2 遮罩层动画 8.2.1 芝麻开门——展开画卷 8.2.2 静态遮罩动画 8.2.3 动态遮罩动画 8.3 多场景动画 8.4 知识进阶——图层动画 8.4.1 综合实例——拉伸的百叶窗 8.4.2 综合实例——写描边字 8.5 实训及指导 第9章 控制影片播放效果——交互式动画 9.1 ActionScript 3.0基础 9.1.1 芝麻开门——鼠标跟随效果 9.1.2 ActionScript与“动作”面板 9.1.3 ActionScript 3.0编程基础 9.1.4 处理对象 9.2

应用ActionScript创建交互式动画　9.2.1 运算符和流控制　9.2.2 应用if条件语句——单词拼写练习　9.2.3 应用for循环语句——闪烁星空　9.3 Flash CS3的内置行为　9.4 知识进阶——ActionScript的高级应用　9.4.1 构造日期对象——电子台历　9.4.2 应用随机函数——飘落的雪花　9.5 实训及指导 第10章 提高创作水平——应用模板与组件　10.1 应用模板　10.1.1 芝麻开门——制作幻灯片　10.1.2 模板的应用　10.2 应用组件　10.2.1 组件的相关操作　10.2.2 UI组件及其应用　10.3 知识进阶——应用模板与组件提高动画创作速度　10.3.1 应用测验模板——制作知识问卷　10.3.2 应用UI组件——制作留言板　10.4 实训及指导 第11章 让影片变得形式多样——影片优化与发布　11.1 优化与测试影片　11.1.1 优化Flash影片　11.1.2 测试影片　11.2 导出影片　11.3 发布影片　11.3.1 输出影片设置　11.3.2 芝麻开门——发布“展开画卷”为SWF　11.3.3 发布为HTML件　11.3.4 发布为GIF文件　11.3.5 发布为JPEG文件　11.3.6 发布为PNG文件　11.4 实训及指导第三部分 Flash动画技术的领域应用 第12章 Flash动画的领域应用实例　12.1 多媒体教学领域应用　12.1.1 多媒体课件制作规范　12.1.2 芝麻开门——制作多媒体教学课件　12.1.3 创意与构思　12.1.4 技术分析　12.1.5 设计与实现　12.2 网络广告领域应用　12.2.1 网络广告创作规范　12.2.2 芝麻开门——制作创意网广告　12.2.3 创意与构思　12.2.4 技术分析　12.2.5 设计与实现　12.3 音乐动画领域应用　12.3.1 画面和镜头创作规范　12.3.2 芝麻开门——MV创作　12.3.3 创意与构思　12.3.4 技术分析　12.3.5 设计与实现　12.4 网站建设领域应用　12.4.1 Flash网站设计规范　12.4.2 芝麻开门——Flash个人网站　12.4.3 创意与构思　12.4.4 技术分析　12.4.5 设计与实现　12.5 故事短片动画领域应用　12.5.1 动画运动规律规范　12.5.2 芝麻开门——幽默动画短片创作　12.5.3 创意与构思　12.5.4 技术分析　12.5.5 制作步骤　12.6 手机游戏领域应用　12.6.1 手机游戏规范　12.6.2 芝麻开门——砸金蛋游戏　12.6.3 创意与构思　12.6.4 技术分析　12.6.5 制作步骤 参考文献

章节摘录

插图：12.3.1画面和镜头创作规范1.色彩色彩是一种强大的、富含刺激性的设计元素，它能够传达信息，也能激发人的感情，有修养的色彩搭配会使作品达到事半功倍的效果。
色彩有三个属性：色相、明度和饱和度。
色相就是指色彩的相貌，如红、橙、黄、绿、蓝；明度是指色彩的明暗程度；饱和度也叫纯度，是指颜色的饱和程度。
色彩的冷暖是色彩呈现给人的心理感受。
每种颜色给人的心理感受都是不一样的。
现列举几种颜色给人的感受如下：红色系——温暖、热情、革命、炽热、血腥。
联想物：太阳、火、血等。
黄色系——明亮、欢快、高贵、丰收、干枯。
联想物：柠檬、阳光、黄袍、黄土。
蓝色系——平静、安宁、宽广、静谧、忧郁。
联想物：蓝天、大海、夜幕。
绿色系——和平、生机、清新、希望，恐怖。
联想物：绿野、春天、毒药。
白色系——纯洁、明亮、安静、和平、恐怖。
联想物：白雪、婚纱、和平鸽、丧白。
·黑色系——沉重、肃穆、悲哀、黑暗、恐怖。
联想物：黑夜。
2.构图构图是根据题材和主题思想的要求，将画面中的各种要素合理地组织起来，构成一个和谐的完整画面的过程。
构图的一般规律有对称、平衡、黄金分割、对比、多样统一、变化和谐及节奏等。
对称——指图形或物体对某个点、直线或平面而言，在大小、形状和排列上具有一一对应的关系。
自然界中到处可见对称的形式，如鸟类的羽翼、花木的叶子等。
对称的形态在视觉上有自然、均匀、协调、典雅、庄重、完美的朴素美感。
平衡——指组成视觉形象的诸因素在组合中所需达到的一种美的分布关系。
在平衡感的构成中，重量和体积是两个重要的因素。
造型艺术中的平衡，能给人安静、平衡感。
黄金分割——对许多艺术家来说“黄金分割”是创作中的一条黄金定律。
把一段直线分为长短两段，小段与大段之比等于大段与全段之比，比值为1：1.618。
这个分割点就被称为黄金分割点，如图12-43所示。
人们还经常提到两个概念“九宫格构图”（如图12-44）和“三分构图法”，即将画面在水平方向和垂直方向三等分，形成四个交叉点，也叫“兴趣点”。
把主体放在这四个点附近，就会比较好看，在本节的MV实例“雪绒花”中，构图也采用了这种方法，如图12-45所示。

编辑推荐

《Flash动画实例教程》：校企合作，从实用角度引入示教案例、拓展案例、实训案例及企业应用级综合案例，集软件知识与应用技能于一体，既学知识，又练技术，重点培养学生职业素养，真实的任务驱动教学，提出任务→分析特点→教师演示一知识点→巩固知识→实践，可登录华信教育资源网免费下载配套素材、多媒体课件等资源。
实例讲解，实训强化，培养技能，面向就业。

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