

<<Flash动画设计与实训>>

图书基本信息

书名：<<Flash动画设计与实训>>

13位ISBN编号：9787122116239

10位ISBN编号：7122116239

出版时间：2011-8

出版时间：化学工业出版社

作者：王俊波 编

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动画设计与实训>>

前言

Flash软件是一种创作工具，是一款交互性矢量多媒体制作软件，设计人员和开发人员可使用它来创建演示文稿、应用程序和其他允许用户交互的内容。

Flash可以包含简单的动画、视频内容、复杂演示文稿和应用程序以及介于它们之间的任何内容。

通常，使用Flash创作的各个内容单元称为应用程序，即使它们可能只是很简单的动画，您也可以通过添加图片、声音、视频和特殊效果，构建包含丰富媒体的Flash应用程序。

Flash软件特别适用于创建通过Internet提供的内容，因为它的文件非常小。

Flash软件是通过广泛使用矢量图形做到这一点的。

与位图图形相比，矢量图形需要的内存和存储空间小很多，因为它们是以数学公式而不是大型数据集来表示的。

位图图形之所以更大，是因为图像中的每个像素都需要一组单独的数据来表示。

本书以职业教育课堂教学最新改革实验项目驱动教学法模式展开内容编写，力求全方位立体化地展示课堂教学改革实施方案，突出职业教学对学生动手能力的培养。

全书共7章，由24个实训项目案例由浅入深地展开介绍。

教学模式采用“项目制作+项目知识点+项目进阶练习”实操性课堂授课模式，重在提高学生学习的主动性，培养学生的实践能力。

实训项目从界面工具操作、基本图形绘制、手绘场景处理、基础动画制作、贺卡动画、MV制作、产品交互演习动画制作、片头动画制作、常见网页广告制作等方面全方位地讲述了Flash软件的各项功能及制作方法，确保项目内容的实用性，使零基础的初学者也能轻松上手，掌握Flash的制作方法。

本书可作为各大中专院校、高职高专学校、社会培训学校、单位机构的学习教材或辅导教材。

本书由职业院校一线优秀教师编写，王俊波任主编，刘臻任副主编。

其中第1章和第7章由王俊波编写，第2章由刘亚丹和王俊波编写，第3章由刘臻编写，第4章由王玉编写，第5章由张爽编写，第6章由王彩虹编写，全书由王俊波负责统稿修改。

本书在编写过程中，得到郑州轻工业学院轻工职业学院艺术设计系曹永智主任的指导和帮助，也得到化学工业出版社编辑和领导的大力支持，在此特别表示感谢！

由于软件技术发展迅速，Flash应用的功能较多，加之编写时间紧迫，书中难免有不足和疏漏之处，希望有关专家学者和广大读者给予批评指正，同时也希望这本书能对广大学生和动画制作爱好者有所帮助。

编者2011年6月

<<Flash动画设计与实训>>

内容概要

本书通过7章共24个实训项目介绍了Flash动画的设计与制作方法。实训项目采用“项目制作+项目知识点+项目进阶练习”的实操性课堂授课模式，从界面工具操作、基本图形绘制、手绘场景处理、基础动画制作、贺卡动画、MV制作、产品推广交互动画制作、片头动画制作、常见网页广告制作等方面全方位地讲述了Flash软件的各项功能及制作方法。本书内容编排由浅入深，实用性强，即使是零基础的初学者也能轻松上手，掌握Flash的制作方法。

本书可作为高职高专院校艺术设计类专业以及计算机等相关专业的教学用书，也可作为相关专业人员的培训教材及自学参考书。

<<Flash动画设计与实训>>

书籍目录

第1章 Flash CS5简述

001 1.1 实训项目一 简单动画制作

001 1.1.1 简单动画项目制作

004 1.1.2 简单动画项目知识点

004 1.1.3 简单动画项目进阶练习：文字动画制作

004 1.2 实训项目二 工作界面操作

004 1.2.1 使用时间轴

005 1.2.2 使用图层

005 1.2.3 使用舞台

006 1.2.4 使用网格、辅助线和标尺

006 1.2.5 使用“库”面板

007 1.2.6 使用“动作”面板

007 1.2.7 使用“属性”检查器

第2章 绘制图形

008 2.1 实训项目一 绘制规则图形

008 2.1.1 绘制规则图形项目制作

009 2.1.2 绘制规则图形项目知识点

010 2.1.3 绘制规则图形项目进阶练习：绘制花瓶

010 2.2 实训项目二 不规则人物图形绘制

010 2.2.1 不规则人物图形绘制项目制作

014 2.2.2 不规则人物图形绘制项目知识点

015 2.2.3 不规则人物图形绘制项目进阶练习：女孩人物绘制

015 2.3 实训项目三 渐变特效文字制作

015 2.3.1 渐变特效文字项目制作

017 2.3.2 渐变特效文字制作项目知识点

017 2.3.3 渐变特效文字制作项目进阶练习：制作彩虹文字

017 2.4 实训项目四 位图导入编辑

017 2.4.1 位图导入编辑项目制作

020 2.4.2 位图导入编辑项目知识点

020 2.4.3 位图导入编辑项目进阶练习：公路汽车位图编辑

020 2.5 实训项目五 完整人物场景绘制

021 2.5.1 完整人物场景绘制项目制作

024 2.5.2 完整人物场景绘制项目知识点

第3章 Flash基础动画制作

025 3.1 实训项目一 逐帧动画制作

025 3.1.1 海底动物奔跑动画项目制作

026 3.1.2 逐帧动画制作项目知识点

026 3.1.3 逐帧动画项目进阶练习：制作一个小动物行走的动画

027 3.2 实训项目二 运动补间动画制作

027 3.2.1 足球位置移动项目制作

027 3.2.2 补间动画项目知识点

028 3.2.3 补间动画项目进阶练习：小球移动动画

028 3.3 实训项目三 形状补间动画制作

028 3.3.1 不同几何形状间变化

029 3.3.2 树叶形状间变化

<<Flash动画设计与实训>>

- 030 3.3.3 形状补间动画项目知识点
- 031 3.3.4 形状补间动画项目进阶练习：几何形线框间变化
- 031 3.4 实训项目四 透明动画制作
 - 031 3.4.1 透明动画项目制作
 - 032 3.4.2 透明动画项目知识点
 - 033 3.4.3 透明动画项目进阶练习：图形的轮换效果
- 033 3.5 实训项目五 遮罩动画制作
 - 033 3.5.1 遮罩动画项目制作
 - 034 3.5.2 遮罩动画项目知识点
 - 035 3.5.3 遮罩动画项目进阶练习：分离移动的图形
- 035 3.6 实训项目六 引导线动画制作
 - 035 3.6.1 飘落的树叶项目制作
 - 037 3.6.2 引导线动画项目知识点
 - 038 3.6.3 引导线动画项目进阶练习：小球沿着抛物线运动
- 038 3.7 实训项目七 旋转动画
 - 038 3.7.1 钟表指针旋转动画制作
 - 040 3.7.2 旋转动画项目知识点
 - 042 3.7.3 旋转动画项目进阶练习：风车旋转
- 第4章 应用元件
 - 043 4.1 实训项目 梅花贺卡动画项目制作
 - 043 4.1.1 制作贺卡背景显示动画
 - 045 4.1.2 制作梅花开放和贺词动画
 - 046 4.1.3 制作显示按钮动画
 - 048 4.2 梅花贺卡动画项目知识点
 - 049 4.3 梅花贺卡动画项目进阶练习：中秋节贺卡制作
- 第5章 多媒体应用及影片发布
 - 050 5.1 实训项目一 思念MV制作
 - 050 5.1.1 思念MV项目制作
 - 053 5.1.2 编辑声音
 - 058 5.1.3 导入视频
 - 060 5.1.4 思念MV项目知识点
 - 060 5.1.5 思念MV项目进阶练习：MV制作
 - 060 5.2 实训项目二 优化影片
 - 060 5.2.1 优化文档
 - 061 5.2.2 优化线条
 - 061 5.2.3 优化文本
 - 061 5.2.4 优化色彩
 - 061 5.3 实训项目三 测试影片
 - 061 5.3.1 测试影片效果
 - 062 5.3.2 测试影片网络播放效果
 - 062 5.3.3 测试影片下载性能
 - 063 5.4 实训项目四 导出文件
 - 063 5.4.1 导出影片文件
 - 064 5.4.2 导出图像文件
 - 065 5.5 实训项目五 发布影片
 - 065 5.5.1 发布为Flash动画
 - 066 5.5.2 发布为GIF动画

<<Flash动画设计与实训>>

第6章 ActionScript的使用

067 6.1 实训项目一 产品推广交互动画制作

067 6.1.1 IPAD2产品推广交互动画制作

074 6.1.2 交互动画项目知识点

075 6.1.3 交互动画项目进阶练习：为某一款汽车制作交互演示系统

075 6.2 实训项目二 人物走动影片控制

075 6.2.1 人物走动影片控制项目制作

083 6.2.2 人物走动影片控制项目知识点

第7章 综合动画制作

087 7.1 实训项目一 网站片头动画制作

087 7.1.1 前期准备

093 7.1.2 中期制作

099 7.1.3 影片发布

099 7.1.4 网站片头动画项目进阶练习：片头动画制作

099 7.2 实训项目二 网络广告Banner设计制作

100 7.2.1 网络广告Banner项目制作

103 7.2.2 网站片头动画项目进阶练习:Banner广告制作

参考文献

章节摘录

版权页：插图：下面介绍几种类型的帧。

(1) 帧快捷键F5。

帧是Flash动画的基本组成单位，出现在时间轴上面的每个小格子都称为帧。

(2) 关键帧快捷键F6。

关键帧在动画中起着决定性作用。

Flash可以在定义的关键帧之间自动填充帧或创建补间，从而生成流畅的动画。

使用关键帧可以不用画出每个帧就生成动画，所以使创建动画变得更加轻松。

同时，还可以通过在时间轴中拖动关键帧的位置来轻松地更改补间动画的长度。

但在制作动画的过程中应尽可能地节约关键帧的使用，以减小动画文件的体积。

(3) 空白关键帧快捷键F7。

在一个关键帧里面什么对象也没有添加，这种关键帧称为空白关键帧。

空白关键帧以空心圆点表示，可以包含ActionScript代码以控制时间轴的某些操作。

(4) 过渡帧两个关键帧之间的部分就是过渡帧，它们是起始关键帧动作向结束关键帧动作变化的过渡部分。

在进行动画制作过程中，不必理会过渡帧的问题，只要定义好关键帧以及相应的动作就行了。

常用的帧操作有：在同一层中，在一个关键帧的后面任一帧处插入关键帧，是复制前一个关键帧上的对象，可对其进行编辑操作：

插入普通帧，是延续前一个关键帧上的内容，不可对其进行编辑操作：

插入空白关键帧，可清除该帧后面的延续内容，可以在空白关键帧上添加新的实例对象。

1.2.2使用图层图层就像透明的醋酸纤维薄片一样，在舞台上一层层地向上叠加。

图层可以组织文档中的插图，可以在一个图层上绘制和编辑对象，而不会影响其他图层上的对象。

如果一个图层上没有内容，那么就可以透过它看到下面的图层。

要绘制、上色或者对图层或文件夹进行修改，需要在时间轴中选择该图层以激活它。

时间轴中的图层或文件夹名称旁边的铅笔图标表示该图层或文件夹处于活动状态。

一次只能有一个图层处于活动状态。

使用特殊的引导层可以使绘画和编辑变得更加容易，而使用遮罩层可以创建复杂的效果，如图1.16所示。

<<Flash动画设计与实训>>

编辑推荐

《Flash动画设计与实训》为高职高专艺术设计类规划教材之一。

<<Flash动画设计与实训>>

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>