

<<Flash设计基础>>

图书基本信息

书名：<<Flash设计基础>>

13位ISBN编号：9787531444428

10位ISBN编号：7531444429

出版时间：1970-1

出版时间：辽宁美术

作者：向玖玖//林强//马杰//薛雅娟//王亚冰

页数：127

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

当我们把美术院校所进行的美术教育当做当代文化景观的一部分时，就不难发现，美术教育如果也能呈现或继续保持良性发展的话，则非要“约束”和“开放”并行不可。

所谓约束，指的是从经典出发再造经典，而不是一味地兼收并蓄；开放，则意味着学习研究所必须具备的眼界和姿态。

这看似矛盾的两面，其实一起推动着我们的美术教育向着良性和深入演化发展。

这里，我们所说的美术教育其实有两个方面的含义：其一，技能的承袭和创造，这可以说是我国现有的教育体制和教学内容的主要部分；其二，则是建立在美学意义上对所谓艺术人生的把握和度量，在学习艺术的规律性技能的同时获得思维的解放，在思维解放的同时求得空前的创造力。

由于众所周知的原因，我们的教育往往以前者为主，这并没有错，只是我们更需要做的一方面是将技能性课程进行系统化、当代化的转换；另一方面需要将艺术思维、设计理念等这些由“虚”而“实”体现艺术教育的精髓的东西，融入我们的日常教学和艺术体验之中。

在本套丛书实施以前，出于对美术教育和学生负责的考虑，我们做了一些调查，从中发现，那些内容简单、资料匮乏的图书与少量新颖但专业却难成系统的图书共同占据了学生的阅读视野。

而且有意思的是，同一个教师在同一个专业所上的同一门课中，所选用的教材也是五花八门、良莠不齐，由于教师的教学意图难以通过书面教材得以彻底贯彻，因而直接影响到教学质量。

学生的审美和艺术观还没有成熟，再加上缺少统一的专业教材引导，上述情况就很难避免。

正是在这个背景下，我们在坚持遵循中国传统基础教育与内涵和训练好扎实绘画（当然也包括设计摄影）基本功的同时，向国外先进国家学习借鉴科学的并且灵活的教学方法、教学理念以及对专业学科深入而精微的研究态度，辽宁美术出版社会同全国各院校组织专家学者和富有教学经验的精英教师联合编撰出版了《21世纪国高职高专美术·艺术设计专业精品课程规划教材》。

教材是无度当中的“度”，也是各位专家长年艺术实践和教学经验所凝聚而成的“闪光点”，从这个“点”出发，相信受益者可以到达他们想要抵达的地方。

规范性、专业性、前瞻性的教材能起到指路的作用，能使使用者不浪费精力，直取所需要的艺术核心。

从这个意义上说，这套教材在国内还是具有填补空白的意义。

## <<Flash设计基础>>

### 内容概要

目前,我国各类高等院校和中高级职业院校的设计类专业都开设了Flash课程,学生对Flash学习热情高涨。

在职业院校中,对Flash主要以技能实训学习为主,培养学生对软件的实际操作能力,强调在实践中学习软件。

因此,《Flash设计基础》的编写以此为指导思想,融入实例进行讲解,有助于学生快速的入门和掌握该软件。

《Flash设计基础》共分十章,主要内容包括认识Flash;Flash绘图工具的运用;文字动画制作;Flash中的音效及视频等。

## 书籍目录

序第一章 认识Flash第一节 Flash的应用领域 / 008第二节 Flash的特点 / 008第三节 Flash的安装和卸载 / 009第四节 Flash的工作界面介绍 / 010第五节 关于影片测试和发布设置 / 012第二章 Flash绘图工具的运用第一节 工具栏简介 / 016第二节 线条工具和铅笔工具 / 016第三节 选择工具和套索工具 / 018第四节 椭圆工具和矩形工具 / 020第五节 钢笔和部分选取工具 / 021第六节 刷子工具 / 022第七节 任意变形工具 / 023第八节 墨水瓶工具和颜料桶工具 / 024第九节 滴管工具 / 025第十节 橡皮擦工具 / 025第十节 文本工具 / 026第三章 Flash动画基础第一节 动画原理 / 028第二节 Flash动画制作的基本流程 / 028第三节 时间轴与帧 / 028第四节 图层管理 / 032第五节 元件、实例与库 / 033第六节 导入外部文件 / 039第四章 Flash的基础动画分类第一节 逐帧动画及应用 / 041第二节 补间动画及应用 / 042第三节 引导层动画及应用 / 047第四节 遮罩动画及应用 / 049第五章 文字动画制作第一节 制作文字出场、入场动画 / 053第二节 制作文字光影动画效果 / 056第三节 制作文字层级动画效果 / 058第六章 按钮动画制作第一节 水晶按钮动画效果 / 064第二节 按钮控制动画效果 / 066第三节 利用影片剪辑制作按钮动画效果 / 068第七章 广告动画制作第一节 网络广告条动画制作 / 074第二节 产品滚动动画制作 / 079第八章 Flash贺卡动画制作第一节 新年贺卡动画制作 / 088第二节 中秋贺卡动画制作 / 095第九章 其他综合动画制作第一节 整站Flash动画制作 / 105第二节 Flash游戏动画制作 / 115第十章 Flash中的音效及视频第一节 导入声音文件 / 121第二节 声音的编辑 / 122第三节 声音使用的例子 / 122附录：Flash常用快捷键 / 125后记

## 章节摘录

插图：第一章 认识Flash第一节 Flash的应用领域Macromedia公司开发的Flash软件在网页矢量动画设计领域内占有重要的地位。

Flash以矢量图像为基础，被广泛应用到网络广告、二维动画制作、游戏制作、各种电子贺卡、产品宣传片、视频文件制作等新兴艺术环境中的多媒体制作中。

它赋予网络、动画无限的生命力。

第二节 Flash的特点Flash软件和其他软件相比较，以最简单的方法制作出复杂多变的动画，以最小的容量制作出最优秀的效果，因此受到业界人士的青睐。

Flash具有以下几个特点。

一、操作简单、易学Flash学习起来非常简单，它是通过帧来组织动画，在制作动画时，只要将某段动画的第一帧和最后一帧制作出来，在这两帧之间的移动、旋转、变形、颜色的渐变，都可以通过简单的设置来实现，使得在最短的时间内完成最优秀的作品。

二、动画文件的数据量小在网络上下载一个含有几个场景的Flash动画文件只需要几分钟的时间，这是因为Flash的图形是以矢量图呈现的，在Flash中绘制的图形都是矢量图，矢量技术只需要存储少量的矢量数据，就可以描绘看起来相对复杂的对象，因此其占用的空间比位图占用的空间要少得多。

三、具有强大的交互功能Flash强大的交互功能是Flash的最大特点。

Flash是通过ActionScript与用户进行交互。

用户可以通过ActionScript给动画添加按钮、下拉菜单和滚动条等各种交互行为，还可以通过Flash实现游戏的设计，这为Flash扩展了广阔的空间。

即使没有编程的基础知识，也可以设置大部分的动作。

ActionScript与HTML、ASP、JSP、Java等其他程序语言相结合使用，不仅可以控制媒体的播放，还可以支持应用于电子商务中的表单交互，使网站内容更丰富，功能更强大。

四、兼容性强Flash不仅具有较强的兼容性，可以和其他软件结合使用共同完成复杂的作品，它和网页三剑客就可以相互兼容，相互支持配合使用创造出优秀的作品。

Flash还可以合成视频文件进行非线性编辑，其他视频文件、音频文件也可以导入到Flash中。

五、流媒体播放方式Flash播放器采用的是流媒体技术，因此能实现流式传输，将声音、影像或动画由服务器向用户计算机进行连续、不间断传输，不用等文件全部下载后观看，而是可以边下载边播放，只需要经过几秒或几十秒的延迟时间就可以进行观看。

而传统的网络传输视频、音频是完全下载后才能播放，下载的时间长达几分钟或数小时。

## 后记

Flash是美国Macromedia公司出品的矢量图形编辑和动画创作软件，由于其采用了矢量作图技术，因此生成的动画文件较小，而且文件质量不会因为放大缩小而有所损失，所以作为Internet上最流行的动画制作软件已经被广泛使用。

目前，我国各类高等院校和中高级职业院校的设计类专业都开设了Flash课程，学生对Flash学习热情高涨。

在职业院校中，对Flash主要以技能实训学习为主，培养学生对软件的实际操作能力，强调在实践中学习软件。

因此，该书的编写以此为指导思想，融入实例进行讲解，有助于学生快速的入门和掌握该软件。

在该书的编写过程中，各位参编教师都付出了辛勤劳动，同时得到了成都软件技术专修学院的支持，部分作品选用了设计专业的教学案例，在此，一并表示感谢。

## <<Flash设计基础>>

### 编辑推荐

《Flash设计基础》是由辽宁美术出版社出版的。

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>