

<<Flash动画设计与制作>>

图书基本信息

书名：<<Flash动画设计与制作>>

13位ISBN编号：9787302203797

10位ISBN编号：7302203792

出版时间：2009-10

出版时间：清华大学出版社

作者：张荣，马海燕 编著

页数：263

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动画设计与制作>>

前言

作为一款优秀的多媒体动画制作软件，Flash为我们带来了不断的惊喜。

Flash不仅在动漫设计、课件设计、网页广告设计等专业领域有广泛的应用，目前，很多普通的年轻人也选择了用Flash来制作自己的动画作品，在网络上“炫”出自己的灵感和创造力，他们就是“闪客e族”。

同时，Flash课程在各类高等职业院校、高等专科学校、成人教育院校以及高等本科院校的教学中都受到了学生们的普遍欢迎。

本书内容是由多年的教学、实验讲义演变而成。

考虑到Flash课程实践性强的特点，也为了与教学实践活动结合得更密切，本书内容组织力求与教学各环节配套，做到实用、符合教学规律。

本书内容主要分为两篇，即知识篇和实践篇。

知识篇有9章，其内容用于教学引导，对应的学生自主实践内容划分到实践篇中。

在实践篇中，有13个实验，每个实验又划分为“实验训练”、“分析与提高”和“自我演练”3个模块。

通过“教学引导”+“实验训练”+“分析与提高”+“自我演练”4个模块的有机结合，教师可以组织启发式教学、小组讨论、自主学习等各种学习活动，极大地方便了教师在教学过程中组织教学活动。

书中案例丰富，启发性强。

所有案例都经过精心设计，做到由易到难，循序渐进，不仅适用于教学、培训，也方便学生或动画制作爱好者自学。

最后，还要给即将使用本书的读者一个建议：要把你制作的每一个动画都保留好，因为后面的动画作品中往往需要之前的劳动成果。

<<Flash动画设计与制作>>

内容概要

本书从实用角度出发,介绍了Flash动画设计、制作的相关技术和技巧。

全书分为2篇——知识篇和实践篇。

知识篇共9章,其内容用于教学引导,对应的学生自主实践内容划分到实践篇中。

在实践篇中,有13个实验,每个实验又划分为“实验训练”、“分析与提高”和“自我演练”3个模块。

内容组织力求与教学各环节配套,做到实用、符合教学规律。

不论Flash是作为相关专业的专业课,还是作为公选课,本书都能极大地方便教师在教学过程中组织教学活动。

本书适用于各类高等院校以及大、中专院校作为Flash动画制作课程的教材。

本书中的案例自易到难,循序渐进,对于普通的Flash动画爱好者来说,也是很好的自学参考书。

<<Flash动画设计与制作>>

书籍目录

知识篇 第1章 Flash入门 1.1 Flash概述 1.1.1 Flash的历史 1.1.2 Flash的特点 1.1.3 Flash的应用 1.1.4 Flash 8新增的主要功能 1.2 Flash的工作环境及文档操作 1.2.1 Flash 的工作环境 1.2.2 Flash的文档操作 1.3 为学习Flash做好准备 1.4 教学范例 习题1 第2章 Flash绘图与图形素材 2.1 矢量图形与位图 2.1.1 矢量图形 2.1.2 位图 2.2 绘图工具 2.3 绘制图形 2.3.1 线条工具 2.3.2 铅笔工具 2.3.3 钢笔工具 2.3.4 椭圆工具 2.3.5 矩形工具 2.3.6 刷子工具 2.4 选取和编辑图形 2.4.1 选择工具 2.4.2 部分选取工具 2.4.3 套索工具 2.4.4 任意变形工具 2.4.5 “变形”面板 2.4.6 编辑多个对象 2.5 为图形填充颜色 2.5.1 了解颜色 2.5.2 颜料桶工具 2.5.3 墨水瓶工具 2.5.4 滴管工具 2.5.5 填充变形工具 2.5.6 橡皮擦工具 2.6 编辑文本 2.6.1 文本工具 2.6.2 分离文字 2.7 滤镜 2.8 图片素材的处理 2.8.1 导入外部的图片素材 2.8.2 把位图转换成矢量图形 2.9 教学范例 习题2 第3章 动画设计基础 3.1 时间轴 3.1.1 “时间轴”面板 3.1.2 使用“洋葱皮” 3.1.3 时间轴特效 3.2 帧 3.2.1 帧的类型 3.2.2 帧频 3.2.3 帧的基本操作 3.2.4 为帧添加标签和注释 3.3 图层 3.3.1 图层的概念 3.3.2 图层的基本编辑操作 3.3.3 图层的辅助编辑操作 3.4 元件与实例 3.4.1 不同类型的元件 3.4.2 创建和编辑不同类型的元件 3.4.3 创建元件的实例 3.4.4 更改元件实例的属性 3.4.5 元件的管理 3.5 创建简单的动画 3.5.1 逐帧动画 3.5.2 形状补间动画 3.5.3 运动补间动画 3.6 教学范例 习题3 第4章 高级动画设计 第5章 多媒体素材的应用 第6章 ActionScript语言简介与应用 第7章 组件 第8章 Flash动画的发布与应用 第9章 动画创作漫谈实践篇参考文献

章节摘录

知识篇 第1章 Flash入门 1.1 Flash概述 1.1.2 Flash的特点 每次我们打开网页，都有可能被网页上那些“抢眼”的小广告所吸引，而这些广告中大多数是用Flash设计制作的。Flash之所以能够在互联网上被广泛应用，不仅是因为Flash动画简单易学，更重要的是因为Flash采用了矢量技术，使得生成的文件容量很小，适合在网络中传输和下载，为网站增添多媒体亮点。

总的来说，Flash具有的主要特点如下：（1）使用矢量图形。
矢量图形是由矢量轮廓线和矢量色块组成的，文件大小由图像的复杂程度决定，与图形的大小无关。矢量图形与分辨率无关，因此可以无限放大而不会影响清晰度。

（2）动画文件非常小。
通过使用关键帧和元件可以实现许多精彩的动画效果，而且所生成的动画文件非常小，使得在打开网页的很短时间里动画就得以播放。

（3）多媒体与互动性强。
Flash可以把音乐、动画、声效交互融合在一起，既可以利用Flash创作出令人心动的动画电影、小巧的游戏软件，也可以利用Flash创作出“虚拟现实”的优秀多媒体教学课件。

（4）通用性好。
Flash动画依靠其特有的Flash Player进行播放。
Flash Player仅几百KB大小，可以嵌入到不同种类的浏览器中。

（5）采用流式播放技术。
Flash动画采用了目前网上非常流行的流技术。
使用流技术可以边下载边播放动画，而不必等到影片全部下载到本地后再观看，缩短了用户的等待时间。

<<Flash动画设计与制作>>

编辑推荐

教学目标明确，注重理论与实践的结合；教学方法灵活，培养学生自主学习的能力；教学内容先进，强调计算机在各专业中的应用；教学模式完善，提供配套的教学资源解决方案。

<<Flash动画设计与制作>>

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>