

图书基本信息

书名：<<Flash8动画设计与制作案例教程1CD>>

13位ISBN编号：9787111236979

10位ISBN编号：7111236971

出版时间：2008-5

出版时间：机械工业出版社

作者：孙连军 编

页数：315

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>

内容概要

本书主要以案例为驱动，以相应的知识点为前导，详细讲解了Flash 8的操作方法和使用技巧。全书共分11章，主要内容包括：Flash 8的基础知识，图形的绘制与编辑，创建与处理文本对象，元件、实例和库资源的使用，Flash动画创作的原理、方法、技巧及使用脚本程序创作交互动画，组件和模板的使用，便于读者巩固各章的内容；第10、11章安排了基础综合实例与进阶综合实例，用来提高读者应用Flash 8进行动画设计与制作的能力。

本书可作为高职高专院校计算机应用、动画游戏、网络及相关专业的教材或参考书，也可作为广大电脑爱好者的自学读物及社会培训教材。

书籍目录

出版说明前言第1章 Flash 8基础知识 1.1 Flash前导知识 1.1.1 动画发展概述 1.1.2 动画的分类 1.1.3 动画的创作流程 1.1.4 计算机平面动画的处理 1.1.5 Flash动画的特点 1.1.6 Flash 8的新功能 1.2 案例：安装 / 卸载Flash 8 1.2.1 Flash 8的系统配置要求 1.2.2 Flash Player 1.3 案例：个性化Flash操作界面 1.3.1 Flash 8开始页 1.3.2 设置Flash 8的工作环境 1.3.3 浮动面板 1.4 实例：使用Flash文档 1.4.1 新建与打开Flash文档 1.4.2 文档属性 1.4.3 多文档操作 1.4.4 保存文档 1.5 实训项目 1.5.1 使用面板 1.5.2 使用工具箱第2章 图形的绘制与编辑 2.1 实例：绘制工艺小桌 2.1.1 网格 2.1.2 线条工具 2.1.3 选择工具 2.2 案例：绘制蝴蝶 2.2.1 标尺和辅助线 2.2.2 矩形工具和五角星形工具 2.2.3 部分选取工具和钢笔工具 2.2.4 椭圆工具 2.3 案例：绘制人物动作图形 2.3.1 任意变形工具 2.3.2 铅笔工具和橡皮擦工具 2.3.3 颜色的使用与填充变形调整工具 2.4 案例：绘制踢足球的人物 2.4.1 套索工具 2.4.2 墨水瓶工具 2.4.3 刷子工具 2.5 实训项目 2.5.1 绘制工具的使用 2.5.2 绘制艺术壁画第3章 创建与处理文本对象 3.1 案例：制作商品价格标签 3.1.1 文本类型的选择与特点 3.1.2 文本的字体、字号和颜色 3.1.3 添加新字体 3.1.4 拼写设置与检查拼写 3.2 案例：制作名片 3.2.1 图层 3.2.2 改变文本的方向 3.2.3 文本的对齐方式 3.2.4 文本框的类型 3.2.5 字符间距和字符位置 3.3 案例：制作五彩字 3.3.1 编辑格式选项 3.3.2 字体呈现方法 3.3.3 文本的分离 3.3.4 文本的变形和特殊处理 3.4 案例：制作商场宣传画 3.4.1 位图图像的处理 3.4.2 位图填充 3.4.3 测试影片 3.5 案例：制作书的封面 3.5.1 使用滤镜 3.5.2 滤镜效果的处理 3.5.3 设置文本超链接 3.6 实训项目 3.6.1 制作网页Banner 3.6.2 制作专卖店招牌第4章 元件和实例 4.1 案例：制作贺卡 4.1.1 元件的创建与编辑 4.1.2 创建实例 4.1.3 编辑实例 4.1.4 实例的特殊设置 4.2 案例：制作动漫招贴画 4.2.1 库的基本操作 4.2.2 共享库资源的使用 4.3 案例：制作动态按钮 4.3.1 按钮元件 4.3.2 简单按钮的测试 4.3.3 影片的发布 4.3.4 影片的导出 4.4 实训项目 4.4.1 果蔬的自白 4.4.2 按钮的使用第5章 动画设计初步 5.1 案例：制作倒计时盘 5.1.1 “时间轴”面板 5.1.2 帧 5.1.3 逐帧动画 5.2 案例：制作活动广告 5.2.1 运动补间动画 5.2.2 动画的加速与减速运动 5.2.3 自定义缓入 / 缓出 5.2.4 缓入 / 缓出特殊设置 5.3 案例：创作奥运宣传画 5.3.1 绘图纸的使用 5.3.2 形状补间动画 5.3.3 形状变形提示 5.4 实训项目 5.4.1 制作“水珠滴落”动画 5.4.2 制作“小苗生长”动画第6章 动画设计进阶 6.1 案例：制作风景画 6.1.1 运动引导层 6.1.2 引导线 6.2 案例：制作卡通飞机动画 6.2.1 普通引导层 6.2.2 构造引导线 6.2.3 “调整到路径”选项的应用 6.3 案例：创作百叶窗效果 6.3.1 遮罩层 6.3.2 遮罩关联 6.4 案例：制作公益宣传画 6.4.1 添加时间轴特效 6.4.2 编辑与删除时间轴特效 6.5 实训项目 6.5.1 流浪狗的故事 6.5.2 写黑板字第7章 动作脚本基础 7.1 ActionScript基础知识 7.1.1 ActionScript简介 7.1.2 ActionScript基本语法 7.1.3 ActionScript常用数据类型 7.1.4 变量、运算符及表达式 7.2 案例：简单动画控制 7.2.1 ActionScript编辑器的参数设置 7.2.2 ActionScript编辑器 7.3 案例：制作教学课件演示动画 7.3.1 函数的应用 7.3.2 事件与动作 7.4 案例：设计简易视频控制器 7.4.1 嵌入视频 7.4.2 “行为”面板 7.5 实训项目 7.5.1 制作“比较数字”演示动画 7.5.2 制作“打字效果”动画第8章 动作脚本进阶 8.1 案例：创作个性鼠标 8.1.1 注册点 8.1.2 Flash坐标体系 8.2 案例：制作可控制动画 8.2.1 动态图像的应用 8.2.2 时间轴的控制 8.3 案例：制作脚本动画 8.3.1 场景 8.3.2 影片剪辑控制 8.4 案例：制作影片点播控制台 8.4.1 动画影片的下载 8.4.2 浏览器 / 网络的控制 8.5 案例：简单游戏设计 8.5.1 绘图方法的使用 8.5.2 颜色的控制 8.6 案例：制作中文日历 8.6.1 组件 8.6.2 组件的绑定 8.7 案例：简单手机主题制作 8.7.1 Flash lite文档模板 8.7.2 对象的捕获与控制 8.7.3 设备声音的使用 8.8 实训项目 8.8.1 制作登录界面 8.8.2 制作“展开画轴”动画第9章 使用声音和视频 9.1 案例：简单MTV的制作 9.1.1 导入声音 9.1.2 编辑声音 9.1.3 声音属性 9.2 案例：“愿望”影片制作 9.2.1 声音处理软件的使用 9.2.2 动画特效软件的使用 9.3 案例：音频控制器 9.3.1 链接“库”中的声音 9.3.2 声音的控制 9.4 案例：视频播放器 9.4.1 视频文件的转换 9.4.2 媒体组件 9.5 实训项目 9.5.1 弹跳雪人 9.5.2 声音控制的数字化显示第10章 基础综合实例 10.1 滚动的字幕 10.2 飘动的文字 10.3 “天水一色”风景图 10.4 注册申请表 10.5 公益宣传动画 10.6 炸开的文字 10.7 鼠标控

制播放 10.8 水波文字 10.9 上升的水泡 10.10 下拉菜单 10.11 图片展示台 10.12 简单导航网页
第11章 进阶综合实例 11.1 会变色的服装 11.2 个性化的挂钟 11.3 残影效果 11.4 地理课件 11.5
透视效果 11.6 可以显示 / 关闭的窗口 11.7 动态竖线 11.8 放大镜 11.9 生物连线题 11.10 网
站主页参考文献

章节摘录

第1章 Flash 8基础知识Flash 8是一款矢量图形和动画制作的专用软件，是“网页制作三剑客” (Dreamweaver、Fireworks、Flash)之一。

Flash以其强大的矢量动画制作和灵活的交互功能，成为主流的网页动画制作软件，以及网络广告设计、制作小游戏、发布产品演示、制作动感贺卡等的首选软件。

通过本章的学习和练习，掌握对Flash8运行环境的构建；在认识Flash 8工作界面的基础上，根据需要调整适合于自己的界面布局，同时掌握对Flash文档的相关操作。

1.1 Flash前导知识1.1.1 动画发展概述动画是通过连续播放一系列静态画面，给视觉造成连续变化的影像感受效果的艺术作品。

它的基本原理与电影、电视一样，都是利用人类“视觉暂留”的原理。

英国动画大师John Halas对动画有一个精辟的描述：“动作的变化是动画的本质”。

动画由很多内容连续、但各不相同的画面组成。

由于每幅画面中的物体位置和形态不同，在连续观看时，给人以活动的感觉。

动画的发展经历了一个漫长的过程。

早在远古时期，人类就开始使用各种符号在洞穴石壁上刻画一些走兽的行意图，这些连续的石刻画分解图就是动画的雏形。

1831年，法国人Joseph Antoine Plateau在一个可以转动的圆盘上按照顺序画了一些图片。

当圆盘在机器的带动下旋转时，圆盘上的图片似乎动了起来，这种通过图片的连贯反映形成的画面，可称得上是最原始的动画。

1906年，美国人J. StCWard制作了一部名叫“滑稽面孔的幽默形象(Houmoious Phases of a Funny Face)”的短片，这部短片非常接近现代动画概念。

1908年，法国人Emile Cohl首创用负片制作动画影片。

所谓“负片”，是影像色彩与实际色彩恰好相反的胶片，如同今天的普通胶卷底片。

采用负片制作动画，从概念上解决了影片载体的问题，为以后动画片的发展奠定了基础。

1909年，美国人Winsor McCay用一万张图片描述了一段动画故事，这是迄今为止世界公认的第一部真正的动画短片。

1915年，美国人Eerl Hurd创造了新的动画制作工艺，他先在塑料胶片上画动画片，然后再把画在塑料胶片上的一幅幅图片拍摄成动画电影。

多少年来，这种动画制作工艺一直被沿用着。

从1928年开始，Walt Disney逐渐把动画影片推向了巅峰。

他在完善了动画体系和制作工艺的同时，把动画片的制作与商业价值联系起来，被人们誉为商业动画之父。

直到今天，他创办的迪斯尼公司还在为全世界的人们创造出丰富多彩的动画片。

编辑推荐

《全国高等职业教育规划教材·Flash8动画设计与制作案例教程》配套光盘中包含案例分解的源文件、教学课件以及一些素材文件，为读者学习Flash提供帮助。

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>