

## <<Flash动画设计实例教程>>

### 图书基本信息

书名：<<Flash动画设计实例教程>>

13位ISBN编号：9787113081997

10位ISBN编号：7113081991

出版时间：2008-6

出版时间：中国铁道出版社

作者：王兵华

页数：305

字数：459000

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动画设计实例教程>>

### 前言

《Flash动画设计实例教程》是计算机多媒体技术专业动画制作方向的专业技能课程。通过对本课程的学习，学生将全面地了解Flash软件的常用方法和技巧，制作出图文并茂、引人入胜的网页及动画广告等作品。

Flash是专用于制作网页动画的软件。

使用Flash制作的动画体积小、传输速度快，能满足WWW网络传输的需要，因而被广泛应用于网页、广告、卡通电影、MTV、游戏、多媒体课件设计等领域，其功能已远远超过普通动画软件，由它实现的动画效果已达到令人不可思议的境地。

在本课程的开始章节里详细地介绍了Flash动画制作的基本流程，从创作实例出发，循序渐进地介绍Flash在各个领域中的使用方法、步骤和技巧。

本书适用于有一定基础、需要高级进阶的读者，同时也可作为职业院校的教材。

1.本书的课时建议分配如下总课时为102课时，第0章、第1章各6课时，第2章至第4章各10课时，第5章12课时，第6章、第7章各10课时，第8章12课时，第9章16课时。

2.教学内容 章旨用一个自然段阐明该章的章旨，主要是说清该章在该门课程中的作用及主要内容。

该章的知识要点罗列出该章的学习目标，学习目标根据学习内容由简单到复杂的规律列出，具体、明确。

该章的课时（教学大纲中有课时建议） 每一节的教学内容课时：如果每一章的开头没有课时，这里就不用写每一节的课时了。

3.主要知识内容或操作要点举例说明如下第2章贺卡制作——新年贺卡（1）本章内容本章主要学习贺卡的制作。

通过实例“新年贺卡”的制作过程，讲解了如何在Flash中利用“混色器”调整颜色，如何设置静态文本属性以及利用基本动作动画完成贺卡的制作。

（2）课时安排教师讲解4课时，学生操作6课时（3）本章知识要点掌握“混色器”面板的运用掌握对矢量图形的变形、旋转掌握运动速度的控制

## <<Flash动画设计实例教程>>

### 内容概要

本书以中文版Flash 8的功能为主要线索，通过实例全面而系统地介绍了Flash 8的基础知识和实际应用方法及技巧。

本书一共分为10章。

第0章介绍了Flash 8基础知识；第1章介绍了Flash 8动画制作的基本方法及技巧；第2章介绍了贺卡的制作方法；第3章介绍了网络广告的制作方法；第4章介绍了个人网页的设计及制作方法；第5章介绍了网站片头的方法与技巧；第6章介绍了播放器的制作方法；第7章介绍了动画短片的制作方法；第8章介绍了Flash MV的制作方法；第9章介绍了Flash游戏的制作方法；第10章介绍了Flash 8的实用技巧。

通过这些实例解析了使用Flash 8制作各种动画的方法及技巧，本书的实用性强。

本书适合作为职业院校的动画设计以及相关专业的教材，也可作为从事动画设计、广告设计和片头制作人员的参考书，还可作为动画制作培训班的教材。

## <<Flash动画设计实例教程>>

### 书籍目录

第0章 Flash 8基础知识 0.1 Flash常用术语 0.1.1 位图与矢量图 0.1.2 标签 0.1.3 图层 0.1.4 元件 0.1.5 舞台与场景 0.2 Flash 8操作界面 0.2.1 工具箱 0.2.2 时间轴 0.2.3 帧与关键帧 0.2.4 面板 0.3 上机实践 0.3.1 文字淡入效果 0.3.2 树叶的绘制 0.4 习题第1章 动画制作基本技能 1.1 基本动画 1.1.1 形状动画——旋转的金字塔 1.1.2 逐帧动画——生日快乐 1.1.3 遮罩动画——探照灯效果 1.1.4 引导线动画——地球围绕太阳 1.2 脚本动画——冬季雪景 1.2.1 导入背景图片 1.2.2 制作文字效果 1.2.3 制作下雪效果 1.3 上机实践 1.3.1 波浪特效文字 1.3.2 心心相印 1.4 习题第2章 贺卡制作——新年贺卡 2.1 新年贺卡制作 2.1.1 绘制贺卡背景 2.1.2 制作文字效果 2.1.3 制作鞭炮效果 2.1.4 添加背景声音 2.2 上机实践 2.2.1 生日贺卡 2.2.2 圣诞贺卡 2.3 习题第3章 网络广告——动感酷车 3.1 动感酷车制作 3.1.1 制作汽车闪动效果 3.1.2 制作汽车运动效果 3.1.3 制作汽车展示效果 3.1.4 制作文字效果 3.2 上机实践——球鞋广告 3.3 习题第4章 网页制作——精彩个人网页 4.1 精彩个人网页制作 4.1.1 制作登录页面 4.1.2 制作首页 4.1.3 制作留言面板 4.2 上机实践——导航菜单 4.3 习题第5章 片头制作——手机网站片头 5.1 手机网站片头的制作 5.1.1 制作片头背景 5.1.2 制作片头动画 5.1.3 导入片头音乐 5.2 上机实践——医院网站片头 5.3 习题第6章 播放器的制作——MP3 6.1 MP3播放器的制作 6.1.1 制作播放器界面 6.1.2 制作控制按钮 6.1.3 添加Action语句 6.2 上机实践——播放器 6.3 习题第7章 动画短片——草船借箭 7.1 草船借箭动画短片的制作 .....第8章 MV的制作——精彩MV第9章 Flash游戏——打字高手附录A 习题部分参考答案

## <<Flash动画设计实例教程>>

### 章节摘录

插图：第0章 Flash 8基础知识0.1 Flash常用术语在学习Flash之前，首先要了解一些常用术语，如位图与矢量图、标签、图层及帧等。

只有了解了这些基本概念，才能为今后的学习打下良好的基础。

0.1.1 位图与矢量图位图图像又称为点阵图像，是由许多不同颜色的像素点组成的。

将位图放大后，可以看见构成位图图像的一个个小方格，这些小方格被称为像素点。

一幅位图图像包括了成千上万个像素点，它所占的磁盘空间很大。

矢量图像又称为向量图像，是由一系列由数学公式表达的直线和曲线所构成的。

将矢量图放大后，可以看见矢量图像是由不同形状组成的。

由于矢量图像是通过公式计算获得，所以它的文件体积一般比较小。

Flash一般都采用矢量图来作为动画的素材，这样就可以减小动画文件的体积。

0.1.2 标签在Flash中，标签是用于标识一些重要的关键帧或控制影片播放流程的一种标记。

0.1.3 图层图层是图像处理软件中常见的名词，与其他图形处理软件一样，Flash动画中也有多个对象需要处理，为了更好地处理复杂绘图，Flash采用了图层技术。

在Flash中，图层就像是一些透明的薄纸，可以在图层上创建图形和文字，将它们组合在一起。

若图层中没有任何对象，则可以透过该层看到下一图层中的对象。

在新建Flash动画时，只包含了一个图层，用户还可以根据需要插入多个图层，如图0-1所示。

## <<Flash动画设计实例教程>>

### 编辑推荐

《Flash动画设计实例教程》是职业教育计算机规划教材之一。

## <<Flash动画设计实例教程>>

### 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>