

<<边用边学Flash动画设计与制作>>

图书基本信息

书名：<<边用边学Flash动画设计与制作>>

13位ISBN编号：9787115222497

10位ISBN编号：7115222495

出版时间：2010-4

出版时间：杨仁毅、全国信息技术应用培训教育工程工作组 人民邮电出版社 (2010-04出版)

作者：杨仁毅 著

页数：226

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

FlashCS4是美国Adobe公司推出的矢量动画制作软件，是当今最为流行的网络多媒体制作工具之一。它在多媒体设计领域中占据着重要地位，广泛应用于动画设计、多媒体设计、Web设计等领域。为了帮助初学者快速掌握运用Flash进行动画设计与制作的方法，本书采用“边用边学，实例导学，”的写作模式，全面涵盖了其应用于动画设计领域的知识点，并通过大量案例帮助初学者学会如何在实际工作当中进行灵活应用。

1.写作特点（1）注重实践，强调应用有不少读者常常抱怨学过Flash却不能够独立设计与制作出作品。这是因为目前的大部分相关图书只注重理论知识的讲解而忽视了应用能力的培养。

众所周知，动画设计是一门实践性很强的领域，只有通过不断的实践才能真正掌握其设计方法，才能获得更多的直接经验，才能设计并制作出真正好的、有用的作品。

对于初学者而言，不能期待一两天就能成为设计大师，而是应该踏踏实实地打好基础。

而模仿他人的作品就是一个很好的学习方法，因为“作为人行为模式之一，模仿是学习的结果”，所以在学习的过程中通过模仿各种成功作品的设计技巧，可快速地提高设计水平与制作能力。

基于此，本书通过细致剖析各类经典的动画设计案例，如窗外的世界、眨眼睛的小男孩、倒计时动画、可爱的小鱼儿、跳舞的小孩、夏夜的萤火虫、旋转的风车、化妆品广告、3D导航特效动画、品牌服饰网络广告等，逐步引导读者掌握如何运用Flash进行动画设计。

（2）知识体系完善，专业性强本书通过精选案例详细讲解了使用Flash制作动画的方法和技巧。

既能让具有一定Flash动画设计经验的读者加强动画制作的理论知识，学会更多的制作技巧，也能使完全没有用过Flash的读者从精选案例的实战中体会Flash动画制作的精髓。

同时，本书是由资深动画设计师与教学经验丰富的教师共同精心编写的，融入了多年的实战经验和设计技巧。

可以说，阅读本书相当于在工作一线实习和进行职前训练。

（3）通俗易懂，易于上手本书在介绍使用Flash进行动画设计时，先通过小实例引导读者了解Flash软件中各个实用工具的操作步骤，再深入地讲解这些小工具的知识，以使读者更易于理解各种工具在实际工作中的作用及其应用方法。

对于初学者以及具有一定基础的读者而言，只要按照书中的步骤一步步学习，就能够在较短的时间内掌握Flash动画设计的精髓。

<<边用边学Flash动画设计与制作>>

内容概要

Flash CS4是Adobe公司推出的一款功能强大的动画制作软件，是动画设计界应用较广泛的一款软件，它将动画的设计与处理推向了一个更高、更灵活的艺术水准。

本书从动画设计与制作的实际应用出发，通过大量典型实例的制作，全面介绍了Flash CS4在动画设计与制作方面的方法和技巧。

本书主要内容包括认识动画与Flash CS4、图形的绘制与编辑、填充与编辑图形、时间轴与帧的使用、动画的优化和发布、图层的操作、Flash中的基础动画、动画中的声音、元件和库、Action Script特效等。

最后通过一个品牌服饰网络广告的制作，使读者全面掌握Flash CS4强大的动画编辑制作功能。

本书内容丰富、实用，不仅可供动画制作、广告设计等相关专业人员及Flash初学者、设计爱好者学习和参考，尤其适合各种培训学校及开设动画设计专业的大中专院校做教材使用。

书籍目录

第1章 认识动画与Flash CS4	11.1 初识Flash动画	21.1.1 Flash动画的特点	21.1.2 Flash的应用领域
3.1.2 Flash动画设计的原理	4.1.3 动画设计的工作流程	5.1.4 认识Flash CS4	6.1.4.1 启动与退出Flash CS4
6.1.4.2 Flash CS4的界面简介	6.1.5 应用实践	8.1.5.1 任务1——设置Flash CS4工作空间	8.1.5.2 任务2——设置动画文件属性
11.1.6 知识拓展	13.1.6.1 Flash动画与传统动画的比较	13.1.6.2 位图与矢量图	15.1.7 自我检测
16 第2章 图形的绘制与编辑	17.2.1 绘制线条	18	
2.1.1 线条工具	18.2.1.2 铅笔工具	20.2.1.3 钢笔工具	21.2.2 编辑线条
21.2.3 部分选取工具	22.2.4 绘制几何图形	23.2.4.1 椭圆工具	23.2.4.2 矩形工具
24.2.5 文本工具	26.2.5.1 输入文字	26.2.5.2 设置文本属性	26.2.6 组合与分离图形
27.2.7 应用实践	28.2.7.1 任务1——绘制毛笔	28.2.7.2 任务2——绘制杯子	31.2.8 知识拓展
34.2.8.1 查看工具	34.2.8.2 文本对象的编辑	35.2.9 自我检测	35 第3章 填充与编辑图形
37.3.1 图形填充	38.3.1.1 刷子工具	38.3.1.2 颜料桶工具	39.3.1.3 滴管工具
41.3.1.4 墨水瓶工具	41.3.1.5 渐变变形工具	42.3.2 编辑图形	43.3.2.1 橡皮擦工具
43.3.2.2 任意变形工具	45.3.3 图形对象基本操作	46.3.3.1 选取图形	46
3.3.2 移动图形	47.3.3.3 对齐图形	48.3.3.4 复制图形	49.3.4 应用实践
49.3.4.1 任务1——绘制光晕效果	49.3.4.2 任务2——绘制窗外的世界	52.3.5 知识拓展	54.3.5.1 套索工具
54.3.5.2 图形的编辑	55.3.6 自我检测	56 第4章 时间轴与帧的使用	58.4.1 时间轴与帧
59.4.1.1 时间轴	59.4.1.2 帧	59.4.2 编辑帧	62.4.2.1 移动播放指针
62.4.2.2 插入帧	63.4.2.3 插入关键帧	63	
4.2.4 插入空白关键帧	63.4.2.5 选取帧	64.4.3 应用实践	64.4.3.1 任务1——眨眼睛的小男孩
64.4.3.2 任务2——制作倒计时动画	68.4.4 知识拓展	72.4.4.1 帧的其他操作	72.4.4.2 洋葱皮工具
74.4.5 自我检测	75 第5章 动画的优化和发布	76.5.1 动画优化和测试	77.5.1.1 动画的优化
77.5.1.2 测试动画下载性能	78.5.2 动画发布格式	81.5.2.1 Flash输出格式	81.5.2.2 HTML输出格式
83.5.2.3 GIF输出格式	85.5.2.4 JPEG输出格式	86.5.2.5 PNG输出格式	87.5.3 发布动画元素
87.5.3.1 发布动画	87.5.3.2 发布图像	88.5.3.3 发布声音	88.5.4 应用实践
89.5.4.1 任务1——创建动画播放器	89.5.4.2 任务2——将动画发布为视频文件	90.5.5 知识拓展	93.5.5.1 动画中的Unicode文本编码
93.5.5.2 发布动画时的注意事项	94.5.6 自我检测	95 第6章 图层的操作	97.6.1 图层的原理与作用
98.6.1.1 图层的原理	98.6.1.2 图层的作用	98.6.2 图层的分类	99
6.3 图层的编辑	100.6.3.1 新建图层	100.6.3.2 重命名图层	101.6.3.3 调整图层的顺序
101.6.3.4 图层属性设置	102.6.3.5 选取图层	104.6.3.6 删除图层	104.6.3.7 复制图层
105.6.4 应用实践	106.6.4.1 任务1——运用图层制作浮雕文字效果	106.6.4.2 任务2——运用图层制作可爱的小鱼儿	110.6.5 知识拓展
113.6.5.1 图层文件夹	113.6.5.2 隐藏图层	115.6.5.3 图层的锁定和解锁	115.6.6 自我检测
115 第7章 Flash中的基础动画	117.7.1 动画的基本类型	118.7.2 逐帧动画	118.7.3 动作补间动画
119.7.4 形状补间动画	122.7.5 引导动画	124.7.6 遮罩动画	125.7.7 应用实践
127.7.7.1 任务1——运用逐帧动画制作小孩跳舞	127.7.7.2 任务2——运用引导动画制作夏夜的萤火虫	129.7.8 知识拓展	134.7.8.1 旋转动作补间
134.7.8.2 形状提示	136.7.8.3 帧标识	138.7.9 自我检测	138 第8章 元件和库
140.8.1 元件	141.8.1.1 元件概述	141.8.1.2 创建图形元件	142.8.1.3 创建影片剪辑
143.8.1.4 创建按钮元件	144.8.2 库	145.8.2.1 库的界面	145
8.2.2 库的管理	146.8.2.3 公用库	147.8.3 实例	147.8.3.1 创建实例
147.8.3.2 编辑实例	148	8.4 应用实践	150.8.4.1 任务1——使用影片剪辑与图形元件创建旋转的风车
150.8.4.2 任务2——运用按钮元件创建人物按钮动画	154.8.5 知识拓展	159.8.5.1 设置元件的混合模式	159.8.5.2 共享库资源
161.8.6 自我检测	163 第9章 动画中的声音	164.9.1 声音的导入及使用	165.9.1.1 声音的类型
165.9.1.2 导入声音	165.9.1.3 声音的使用	166.9.2 声音的处理	170.9.2.1 声音属性的设置
170.9.2.2 设置事件的同步	172.9.3 应用实践	173.9.3.1 任务1——运用动画与音乐功能制作化妆品广告	173.9.3.2 任务2——制作气球爆炸动画
179.9.4 知识拓展	185.9.4.1 音效的设置	185.9.4.2 声音编辑封套的使用	186.9.5 自我检测
188 第10章 Action Script特效	189.10.1 Flash中的Action Script	190.10.1.1 Action Script概述	190.10.1.2 Action Script的类型
190.10.2 函数与变量	191.10.2.1 函数	191.10.2.2 变量	193.10.3 运算符
194.10.3.1 数学运算符	194.10.3.2 比较		

<<边用边学Flash动画设计与制作>>

运算符 194 10.3.3 逻辑运算符 195 10.3.4 位运算符 195 10.3.5 赋值运算符 196 10.3.6 相等运算符 196 10.3.7 运算符的优先级及结合性 197 10.4 常见Actions命令语句 198 10.4.1 播放控制 198 10.4.2 播放跳转 198 10.4.3 条件语句 199 10.4.4 循环语句 200 10.5 应用实践 200 10.5.1 任务1——制作3D导航特效动画 200 10.5.2 任务2——制作“冬天来了”特效动画 205 10.6 知识拓展 209 10.6.1 动画的层次结构 209 10.6.2 良好的编程习惯 211 10.7 自我检测 212 第11章 品牌服饰网络广告 213

章节摘录

插图：适用范围广：Hash动画不仅用于制作MTV、小游戏、网页制作、搞笑动画、情景剧和多媒体课件等，还可将其制作成项目文件，用于多媒体光盘或展示。

图像质量高：Hash动画大多由矢量图形制作而成，可以真正无限制的放大而不影响其质量，因此图像的质量很高。

交互性强：Flash制作人员可以轻易地为动画添加交互效果，让用户直接参与，从而极大地提高用户的兴趣。

边下载边播放：Hash动画以“流”的形式进行播放，所以用户可边下载边欣赏动画，而不必等待全部动画下载完毕后才开始播放。

跨平台播放：制作好的Hash作品放置在网页上后，不论使用哪种操作系统或平台，任何访问者看到的内容和效果都是一样的，不会因为平台的不同而有所变化。

1.1.2 Flash的应用领域随着Flash功能的不断增强，Flash被越来越多的领域所应用。

目前Flash的应用领域主要有以下几个方面。

网络动画：由于Flash具有对矢量图的应用，对视频、声音的良好支持以及以“流”媒体的形式进行播放等特点，Hash能够在文件容量不大的情况下实现多媒体的播放。

用：Hash制作的作品非常适合在网络环境下的传输，这也使Flash成为网络动画的重要制作工具之一。

在中国它影响了一代年轻人，借助Flash成名的人，如小小、边城浪子、“东北人都是活雷锋”的作者雪村都成为国内家喻户晓的人物，由此Flash造就了一批闪客明星。

2001年9月9日，中央电视台第10频道的《选择》节目，在国内首次播出一期专为闪客制作的特别节目，以往带有神秘色彩的闪客们第一次亮相于公众场合，这些首批成为闪客明星的年轻人则成为其他年轻人的“榜样”。

图1.2 就是一个Hash制作的网络MTV动画。

<<边用边学Flash动画设计与制作>>

编辑推荐

《边用边学Flash动画设计与制作》：在“学”中“用”，在“用”中“学”。

边用边学 = 知识学习+实例应用。

ITAT教育工程是教育部教育管理信息中心于2000年5月启动的实用型信息技术培训工程。

经过多年的可持续发展，ITAT教育工程在全国建立了300多家授权培训机构。

培训网络遍布全国，课程内容基本涵盖IT技术及应用的各个领域，被专家誉为“有教无类”的平民学校。

ITAT培训以就业为导向，以大、中专院校学生为主要培训对象，也可以满足职业培训、社区教育的需要。

ITAT教育工程的宗旨是：树立民族IT培训品牌，努力成为全国培训规模最大、系统性最强、质量最好、最经济实用的国家级信息技术培训工程，为实现我国信息产业的跨越式发展做出贡献。

目前，ITAT教育工程共开设了如下课程：Windows XP、Linux、常用工具软件、计算机组装与维护、Word、Excel、PowerPoint、FrontPage、Dreamweaver、Fireworks、Flash、网站开发与维护、Photoshop、CorelDRAW、Illustrator、Director、Authorware、Maya、3ds max、Premiere、AutoCAD、Pr0 / ENGINEER、服装CAD技术、室内设计、影视动画、平面设计、插画设计、商业展示设计、Visual FoxPro、SQL Server、Access、C语言、C++、Java、Visual C++、Visual Basic、Visual Basic.NET、JavaScript、JSP、ASP.NET、C#、网络基础、局域网建设、网络管理、网络安全、电子商务基础、电子商务实务、计算机英语、课件制作、中小学教师信息技术培训。

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>