

图书基本信息

书名：<<Flash中文版基础与实训案例教程>>

13位ISBN编号：9787121099373

10位ISBN编号：7121099373

出版时间：2010-1

出版时间：电子工业出版社

作者：彭宗勤 主编

页数：418

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

关于“培训专家”丛书 电脑的日益普及,大大改变了各行各业的工作方式和人们的生活方式,越来越多的人在学习电脑、掌握软件,努力与现代信息社会接轨。

在这种需求下,各种电脑培训学校、培训班,如雨后春笋般地诞生。

许多学校把非计算机专业学生掌握基本的电脑技能纳入教学计划中,并有了成体系的规划。

根据调查显示,目前市场上虽然有种类繁多的电脑基础书籍,但很多培训学校还苦于很难找到真正适合师生需求的教材。

“培训专家”丛书是电子工业出版社专门面向培训学校开发的专业培训教材,自2002年上市后取得了很好的销售业绩,目前已经成为市场上一个知名度较高的培训教材品牌。

为了更好地适应现在的培训市场需求,今年我们对此系列进行了升级改版,突出为职业培训量身定制的特色,满足就业技能的教育需求,更加贴近广大读者日益增长的职业化需求。

我们在继承原有“培训专家”系列图书特色的基础上,进一步把内容做“精”,把形式做“活”,聘请长期从事计算机就业培训班教学的老师倾力写作,更加突出了本套图书的两个最主要的编写目的:一是让培训班的老师上课时便于教学;二是方便读者理解和阅读,用最少的时间和金钱去获得更多的知识,从而能更好地应用于实际工作中。

本丛书的特色在于:以国内流行的IT职位需求为切入点,一切为就业应用服务 现在众多的社会培训是面向认证的,可以说是学历教育的翻版。

事实上证书只是进入IT行业的敲门砖而已,能否胜任职位工作,要看实际掌握的技能。

本套丛书除了适合做培训认证的教材外,也同样适合作为面向职位的就业技能培训教材。

即学即用,手把手传递职场第一手技能 本套丛书以提高学员素质为目标,以岗位技能培训为重点,既强调相关职业通用知识和技能的传授,又强调特定知识与技能的培养。

目标式案例教学,紧扣培训学校教学需求 没有一种学习方法比通过完整案例边学边练学得好、学得快,这也是我们多年成功开发培训教材的经验积累。

本套丛书采用实用易学的案例贯穿始终,凡关键之处必有案例,在学习的过程中掌握软件的使用方法与技巧。

结构设置符合读者需要 教程的章节概述使培训和学习做到有章可循,课后的思考题可以帮助读者巩固学习成果,举一反三,进而充分体现出培训教材的全面性及专业性。

在保证教学效果的前提下,本丛书的作者还毫无保留地将现实工作中大量非常实用的经验、技巧收集起来,精心编写了“加分锦囊”穿插于每课的讲解中,希望可以帮助读者更出色地完成工作。

图例解说式的写作手法 在书中尽量以活泼直观的图例方式来取代文字说明,是为了让读者真正直观地学习,大大减少思考的时间,从而使学习的过程更加轻松有效。

关于本书 本书是一本关于如何使用Flash进行设计的优秀教材,由浅入深,以软件功能为线索,运用实际案例,循序渐进地讲解Flash的使用方法和技巧,内容涉及广泛,能使读者做到活学活用。

全书共分13章主要内容如下: 第1章讲解Flash的工作环境和影片文档的基本操作方法; 第2章通过一些绘图范例,讲解工具箱、面板等在绘图中的应用; 第3章详细讲解Flash制作动画的原理、方法和技巧; 第4章讲解Flash中元件和实例的基本概念,元件的类型和创建方法; 第5章讲解位图、声音和视频在Flash中的应用; 第6章讲解在Flash中应用文字的方法和技巧; 第7章讲解滤镜、混合模式和时间轴特效的应用方法和技巧; 第8章讲解行为和模板的应用方法和技巧; 第9、10章由浅入深讲解了ActionScript 2.0的基础知识及应用; 第11章讲解UI组件的使用方法及Flash的动画发布功能; 第12章介绍了8个经典Flash动画范例的制作方法和技巧; 第13章分别讲解了5个综合行业应用范例,使读者通过实训能够将所学的Flash知识融会贯通,应用到实际的设计工作中去。

为了让读者更轻松地掌握Flash的使用技巧,本书制作了配套视频多媒体教学光盘。

教学光盘内容提取图书内容精华,全程语音讲解,真实操作演示,让读者一学就会!

另外,配套光盘资源丰富,实用性强,提供了本书用到的范例源文件及各种素材。

本书主编为彭宗勤,副主编为孙利娟,编委为徐景波、缪亮。

提纲设计、前言编写、视频教程制作等工作由彭宗勤、孙利娟负责；第1章到第7章由徐景波编写；第8章到第15章由缪亮编写。

李敏、薛丽芳、张爱文、郭刚、李泽儒、许美玲、李捷、赵崇慧、胡正林、刘俊英、梁丰等参与了本书范例制作和内容整理的工作。

另外，感谢河南省开封教育学院对本书的创作和出版给予的支持和帮助。

由于作者水平有限，书中难免存在疏漏和不足之处，恳请广大读者批评指正。

## 内容概要

本书是一本关于如何使用Flash进行设计的优秀教材，由浅入深，以软件功能为线索，运用实际案例，循序渐进地讲解Flash的使用方法和技巧，内容涉及广泛，能使读者做到活学活用。

全书共包括13章，包括初识Flash，Flash绘图，动画基础，元件和实例，声音和视频，Flash中的文字，滤镜、混合模式和时间轴特效，行为和模板，ActionScript2.0入门，ActionScript2.0进阶，组件和动画发布，典型动画实训案例，行业应用综合实训案例等。

本书除了系统讲解Flash软件知识外，还根据Flash软件职业应用的实际领域，讲述Flash网站、网络广告、电子贺卡、Flash游戏、Flash多媒体课件等高级案例的制作技巧和方法。

随书所附光盘包含实例源文件、素材及视频教学文件。

参加本书编写的作者均为从事Flash教学工作多年的资深教师和Flash动画设计师，有着丰富的教学经验和动画设计经验。

本书既能作为正规院校和培训学校教学的教材使用，也适合想快速入门并提高动画和网站制作技术的初、中级用户使用。

## 书籍目录

第1章 初识Flash	1.1 动画基础知识	1.1.1 动画的视觉原理	1.1.2 Flash动画的应用领域	1.2
Flash 8工作环境	1.2.1 工作界面	1.2.2 面板	1.2.3 网格、标尺和辅助线	1.3 影片文档的基本操作——投影滤镜文字特效
	1.3.1 范例简介	1.3.2 制作步骤	1.4 本章小结	1.5 上机实训
练习1 Flash工作界面布局操作	练习2 Flash动画的制作流程	1.6 本章习题	第2章 Flash绘图	
2.1 线条的绘制方法	2.1.1 绘制线条的基本方法	2.1.2 自定义笔触样式	2.1.3 快速套用线条属性	2.1.4 用“选择工具”改变线条属性
	2.1.5 线条的端点设置	2.1.6 线条的接合	2.2 线条构图和对象变形	
	2.2.1 实战范例——绘制星形花	2.2.2 任意变形工具	2.3 实战范例——城市夜景	
	2.3.1 用“矩形工具”绘制窗户	2.3.2 用“矩形工具”绘制楼房	2.3.3 复制出楼房群	
	2.3.4 用形状切割法绘制月牙	2.3.5 用“多角星形工具”绘制星星	2.4 实战范例——晶莹剔透的按钮图形	
	2.4.1 绘制放射状渐变的圆	2.4.2 绘制线性渐变的椭圆	2.5 钢笔工具和部分选取工具	
	2.5.1 钢笔工具	2.5.2 部分选取工具	2.5.3 实战范例——绘制一棵树	
	2.6 其他绘制工具	2.6.1 铅笔工具		
	2.6.2 刷子工具	2.6.3 橡皮擦工具		
	2.7 对象绘制方法和技巧	2.7.1 形状和组		
	2.7.2 对象绘制模式	2.8 实战范例——情人节贺卡		
	2.8.1 绘制“烛焰”元件	2.8.2 绘制“烛身”元件		
	2.8.3 绘制“烛光”元件	2.8.4 组装“蜡烛”元件		
	2.8.5 绘制“心”元件	2.8.6 绘制“珍珠”元件		
	2.8.7 制作“项链”元件	2.8.8 制作“情人节”元件		
	2.8.9 完成整个画面制作	2.9 本章小结		
	2.10 上机实训	练习1 韵律线条		
	练习2 草原夜色	练习3 海上升明月		
	2.11 本章习题	第3章 动画基础		
	第4章 元件和实例	第5章 位图、声音和视频		
	第6章 Flash中的文字	第7章 滤镜、混合模式和时间轴特效		
	第8章 行为和模板	第9章 ActionScript入门		
	第10章 ActionScript进阶	第11章 组件和动画发布		
	第12章 典型动画实训案例	第13章 行业应用综合实训案例		
	附录 A 参考答案			

## 章节摘录

目前, 计算机动画技术已经发展成为一个多种学科和技术交叉的综合领域。它以计算机图形学为基础, 涉及图像处理技术、运动控制原理、视频技术、艺术甚至于视觉心理学、生物学、人工智能等多个领域。

1.1.1动画的视觉原理 英国动画大师John Halas ( 约翰·海勒斯 ) 对动画有一个精辟的定义: “动作的变化是动画的本质”。

动画有很多内容连续但各不相同的画面组成。

由于每幅画面中的对象位置和形态各不相同, 在连续观看时, 给人以活动的感觉。

例如一个雪莲花盛开的动画就使用了4幅细微差别的雪莲花图形, 如图1-1所示。

动画之所以成为可能, 是利用了人类眼睛的“视觉残留”的生物现象。

人在看物体时, 物体在大脑视觉神经中的停留时间约为1 / 24s。

如果每秒更替24个画面或更多的画面, 那么, 前一个画面在人脑中消失之前, 下一个画面就进入了人脑, 从而形成连续的影像。

毫无规律和杂乱的画面不能构成真正意思上的动画, 构成动画必须遵循一定的规则。

主要包括以下3个规则: (1) 由多个画面组成, 并且画面必须连续。

(2) 画面之间的内容必须存在差异, 比如在位置、形态、颜色、亮度等方面有所差异。

(3) 画面表现的动作必须连续, 即后一幅画面是前一幅画面的继续。

1.1.2: Flash动画的应用领域 随着Flash软件版本的不断升级, Flash的功能越来越强大, 应用领域也越来越广泛。

Flash在动画设计、网络横幅广告、网站制作、游戏制作、电子贺卡、手机彩信、多媒体课件、电影特效等领域有较为广泛的应用。

它是动画设计师、广告设计师、网站设计师、网站工程师、游戏工程师、多媒体设计师、网络课件设计师等从业者必须掌握的软件。

.....

编辑推荐

独特教学方法，直指职场必备技能 以流行的IT职位需求为切入点 目标式案例教学，紧扣  
培训学校教学需求 图例解说式的写作手法，更符合读者需求

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>