

<<Flash动画制作基础与项目实训>>

图书基本信息

书名：<<Flash动画制作基础与项目实训实用教程>>

13位ISBN编号：9787508474083

10位ISBN编号：7508474082

出版时间：2010-7

出版时间：水利水电出版社

作者：王成良，马翠欣 主编

页数：266

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

新媒体技术作为21世纪知识经济的核心产业之一，是继IT产业后又一新型经济增长点。它涵盖了二维动画、三维动画、影视技术、虚拟现实、视觉传达设计、网络游戏、多媒体等诸多行业领域，具备当今知识经济的全部特征。

作为新媒体技术的重要组成部分：数字媒体技术及动漫游戏市场的发展，不仅代表了数字技术发展的新方向，而且对服装、玩具、食品等关联产业具有强烈的带动作用。

目前，对于数字媒体技术教育的学科内涵和课程建设都处在探索之中，不可避免会存在数字媒体技术专业课程教学不够系统，实践环节缺乏，教学手段单一，科研支撑不够，高端研发与市场对接不够，项目教学课程创新少，专业教师缺乏等诸多问题。

解决这些问题的根本方法，一是加快师资队伍的建设，尤其是加强师资队伍的实际动手能力；二是加强数字媒体技术专业人才培养方案的研究，使之科学化、实用化；三是加强教材体系、教学资源库建设，使之与行业技术、实际制作流程相一致，最终实现“学以致用”的人才培养目标。

由于数字媒体技术教育具有跨越艺术与技术两大领域的特点，故对高校在确立人才培养方案、师资队伍建设和教学工具、教学手段等方面提出了全新的要求。

如果继续按照传统的美术艺术教育、IT教育的模式实施，可能与我们最终的人才培养目标相差很大。在计算机图形图像、动画影视、虚拟现实和网络多媒体的研究和应用中，不仅需要具备数字媒体信息的获取、表达、处理、存储、转换、传播等有关技术和表现的最新应用能力，而且需要具备一定的数字媒体技术应用能力，可以利用计算机从事工业设计、广告动画、电子商务网站设计、电子出版、多媒体及远程教育软件的设计与制作、电视电影的特技制作、电子游戏设计制作、虚拟制造中的各种媒体表现的设计与制作工作，也可以服务于与IT有关的各个方向（通讯、教育、出版、影视娱乐、广告、艺术、政府办公部门、设计制造部门和教学部门），为高品质的生活、现代化的生产、消费、文化、娱乐、通讯和教育提供技术支持。

本套教材作者来至于教育界、企业界、学术团体及职业教育集团，他们带来了各自丰富的思想，从不同角度完善了数字媒体技术知识架构，确立了本系列教材的编写风格：力求从实战出发，遵循现代数字媒体技术企业“流水线”生产流程，根据设计岗位标准及要求来编写。

按照理论30%，案例60%，习题10%的比例来安排内容篇幅，同时尽量做到一本书从一个项目案例入手，最后将所有的案例合成为一部片子、一个作品，实现理论与实战的完美结合。

本套教材努力避免传统高校数字媒体技术类教材重理论、轻实战的缺点，通过案例让学生能快速地了解数字媒体技术创作，掌握实际创作流程中各个环节的基本技能。

本套教材可以作为数字媒体技术及相关专业学生的教科书，也可以作为该领域从业人员的参考书。

由于编者学识有限，难免有疏漏之处，望广大读者提出宝贵意见，以利进一步修订，使本套教材不断完善。

<<Flash动画制作基础与项目实训>>

内容概要

本书是在充分汲取本课程教学改革成果及作者多年从事本课程教学与实践经验的基础上编写的。编写过程中突破了传统的教学模式，着重体现了以案例教学和项目制作流程为课程导向，深入浅出、图文并茂、直观生动，每章结束给出了项目任务，让读者更进一步巩固所学知识。

本书分基础篇和项目实训篇两部分。

基础篇包含：Flash基础知识、Flash基本操作与应用、Flash文本处理、图像、声音文件的导入和应用、Flash基础动画、Flash动画镜头表现、Action Script常用语句、动画优化、测试和发布；项目实训篇包括：项目实训的目的、要求和参考题目、项目实训制作前期、项目实训制作中期、项目实训制作后期，各个环节都注重实践性。

从实际操作入手，理论指导实践，实践归纳总结。

使读者从软件的熟练使用到动画创作，真正掌握Flash动画制作及创作能力。

项目实训篇更突出Flash动画项目的制作流程、制作过程等。

本书适用于高等职业学校、高等专科学校、成人高校以及本科院校举办的二级职业技术学院、继续教育学院和民办高校使用，也可作为培训教材和自学参考书。

<<Flash动画制作基础与项目实训>>

书籍目录

| | | | | |
|---------------------------------|-------------------------|-------------------------|-----------------------------|-----------------------|
| 序前言基础篇 | 第1章 Flash基础知识 | 1.1 Flash简介及应用范围 | 1.1.1 制作网页 | 1.1.2 |
| 动画制作 | 1.1.3 信息媒体应用 | 1.1.4 制作开发游戏 | 1.2 Flash界面组成 | 1.2.1 |
| 菜单栏 | 1.2.2 工具箱 | 1.2.3 线性工具属性面板 | 1.2.4 舞台 | 1.2.5 浮动面板 |
| 1.3 Flash软件的基本设置 | 1.4 Flash的特点与动画的创作流程 | 1.4.1 Flash的特点 | | |
| 1.4.2 Flash的局限 | 1.4.3 Flash动画的创作流程 | 本章小结 | 第2章 Flash基本操作与应用 | |
| 2.1 Flash基本工具的使用 | 2.1.1 绘画和涂色工具 | 2.1.2 颜色和填充 | 2.2 Flash帧、关键帧 | |
| 实例操作：飘动的云 | 2.3 Flash时间轴的使用 | 实例操作一：增大、缩小层名字段显示区域 | 实例操作二：调整时间轴大小 | 实例操作三：移动播放头 |
| 实例操作四：转到帧、使时间轴以当前帧为中心 | 实例操作五：更改时间轴中的帧显示——眼睛的制作 | 2.4 Flash图层 | | |
| 2.4.1 创建层和层文件夹 | 2.4.2 查看层和层文件夹 | 2.4.3 编辑层和层文件夹 | | |
| 2.4.4 组织层和文件夹 | 2.4.5 引导层 | 2.5 Flash元件 | 2.5.1 元件概述 | 2.5.2 |
| 元件的类型 | 2.5.3 创建和编辑图形元件 | 实例操作：复制并编辑元件 | 2.5.4 创建和编辑影片剪辑元件 | 实例操作：创建具有特效的影片剪辑元件 |
| 实例操作：炫丽按钮 | 2.6 Flash库资源管理 | 本章小结 | 第3章 Flash文本处理、图像、声音文件的导入和应用 | |
| 3.1 文本处理概述 | 实例操作：文字动画 | 3.2 图像文件的导入及应用 | | |
| 3.2.1 图像素材的导入 | 3.2.2 图像编辑 | 3.3 声音文件的导入及应用 | 实例操作：制作片头 | 本章小结 |
| 第4章 Flash基础动画 | 4.1 创建Flash动画概述 | 4.2 Flash位移动画 | 实例操作：小飞机飞行 | 4.3 Flash逐帧动画 |
| 实例操作：蟑螂爬行 | 4.5 Flash遮罩动画 | 实例操作：演唱的企鹅 | 4.6 Flash补间动画 | 实例操作：小车变卡车 |
| 本章小结 | 第5章 Flash动画镜头表现 | 5.1 Flash动画景别 | 5.2 Flash动画镜头运动语言 | 5.3 Flash动画镜头角度 |
| 5.4 Flash动画的镜头切换 | 本章小结 | 第6章 ActionScript常用语句及应用 | 6.1 “动作”面板 | 6.1.1 关于“动作”面板 |
| 6.1.2 为帧指定动作 | 6.1.3 为按钮指定动作 | 6.1.4 为影片剪辑指定动作 | 6.2 设计交互的Flash动画 | 实例操作一：制作鼠标特效一 |
| 实例操作二：制作鼠标特效二 | 6.3 按钮处理事件 | 实例操作一：按钮处理事件案例 | 实例操作二：制作变脸的男孩 | 实例操作三：变色的衣服 |
| 实例操作四：获取键盘值 | 实例操作五：甲虫比赛 | 本章小结 | 第7章 动画优化、测试和发布 | |
| 7.1 测试Flash作品 | 7.2 优化Flash作品 | 7.3 导出Flash作品 | 7.3.1 SWF动画 | 7.3.2 GIF动画 |
| 实例操作：指示箭头 | 7.4 发布设置与预览 | 7.4.1 指定输出类型 | 7.4.2 发布Flash影片设置 | 7.4.3 发布HTML设置 |
| 7.4.4 发布GIF动画设置 | 7.4.5 发布JPEG文件 | 7.4.6 发布预览 | 本章小结 | 项目实训篇 |
| 模块一 项目实训的目的、要求和考核 | 1.1 Flash动画项目制作实训环境及流程 | 1.2 Flash动画项目制作实训的目的 | 1.3 Flash动画项目制作实训的内容及要求 | 1.4 Flash动画项目制作实训的工作量 |
| 1.5 Flash动画项目制作实训考核方法、考核内容及成绩评定 | 实训小结 | 模块二 项目实训制作前期 | 2.1 故事脚本的编写与选定 | 实例操作：剧本编写案例 |
| 2.2 角色设定 | 2.2.1 确立角色设计风格 | 实例操作：角色的比例及多角度转面关系案例 | 2.2.2 角色的比例及多角度转面关系案例 | 2.2.3 角色的头部视图 |
| 实例操作：角色的头部视图案例 | 2.2.4 惯用表情图 | 实例操作：惯用表情图案例 | 2.2.5 口型图 | 实例操作：口型图案例 |
| 2.2.6 服装、道具、饰品 | 实例操作：服装、道具、饰品案例 | 2.2.7 颜色指定 | 实例操作：颜色指定案例 | 2.3 分镜头绘制 |
| 2.3.1 镜号、时间和画面的填写 | 2.3.2 分镜头画面注意事项 | 实例操作：分镜头绘制案例 | 2.4 场景设计 | 实例操作：场景设计制作案例 |
| 2.5 动画设计稿 | 实例操作：动画设计稿制作案例 | 实训小结 | 模块三 项目实训制作中期 | 3.1 Flash动画项目元件库的建立 |
| 3.1.1 元件、实例和库资源 | 3.1.2 创建元件和实例 | 3.1.3 编辑元件 | 实例操作：Flash动画项目元件库的建立案例 | 3.2 Flash动画项目原画制作 |
| 实例操作：Flash动画项目原画制作案例 | 3.3 Flash动画项目动画添加和调节 | 实例操作：Flash动画项目动画添加与调节案例 | 实训小结 | 模块四 项目实训制作后期 |
| 4.1 声音添加 | 4.1.1 导入声 | | | |

<<Flash动画制作基础与项目实训>>

音与添加声音 4.1.2 使用声音编辑控件 4.1.3 编辑声音文件 实例操作：项目声音添
加 4.2 视频特效 4.3 合成输出 4.3.1 导出QuickTime(.mov)格式 实例操作：项目
输出发布案例

章节摘录

插图：Flash软件应用于动画生产是近些年才出现的，它是一款多媒体动画制作软件。

作为一种交互式动画设计工具，用它可以将音乐、声效、动画方便地融合在一起，以制作出高品质的动态效果，或者说是动画。

Flash动画有别于以前我们常用于网络的GIF动画，它采用的是矢量绘图技术。

矢量图是可以无限放大，而图像质量不受损失的一种格式。

由于动画是由矢量图构成的，就大大的节省了动画文件的大小，在网络带宽局限的情况下，提升了网络传输的效率；可以方便地下载观看，一个几分钟长度的Flash动画片也许只有几兆大小。

Flash强调交互性，即让观众在一定程度上参与动画进行。

举个简单例子就是：当动画进行到某个地方，可以选择动画的跳转。

Flash虽然有着较强的程序功能（ActionScript），但是我们大多数人认识Flash还是因为它制作的Flash动画。

<<Flash动画制作基础与项目实训>>

编辑推荐

《Flash 动画制作基础与项目实训实用教程》特色：采用从软件基础知识到项目前期—中期—后期的层层递进式学习模式。

以案例教学和项目制作实训过程为课程导向，强调应用型人才培养。

通过40个实例操作的细致讲解，系统掌握项目制作的知识和制作思路。

随书附赠光盘提供素材、源文件供读者体会动画创作精髓。

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>