

## <<FLASH 动画全面掌握>>

### 图书基本信息

书名：<<FLASH 动画全面掌握>>

13位ISBN编号：9787561833049

10位ISBN编号：7561833040

出版时间：2010-1

出版时间：天津大学

作者：孙舒//杨鑫宝

页数：97

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>

## &lt;&lt;FLASH 动画全面掌握&gt;&gt;

## 前言

设计是人类合目的的活动和观念的产物，与我们的生活和社会的发展密切相关。这种相关性，有赖于教育。

教育是人类社会的延续机制，人类依靠教育而成长。

其中，书籍可谓人类进步的阶梯。

在国内外的书籍中，设计类的书籍并不少见，但用于学校教学的设计类书籍，相比哲学、医学和法学等方面的书籍，以及艺术类的其他经典学科如绘画、音乐等书籍，却显得很不成熟。

这种状况与设计本身的历史及其所体现的价值极不相称。

因为设计源于人类最初的生活方式，从饮血茹毛到衣被群生，从禀自然而生到工具的发明，设计促成了人猿揖别和文明的出现。

但是在漫长的古代社会，设计难以与绘画、音乐等相提并论，尽管它也可以参赞造化，巧夺天工。

降至百年前，设计率先在欧洲发展为独立的行业，我们通过对西方的学习也逐步形成了设计的思维形式和内容构建。

在过去的近半个世纪里，中国的经济和城市建设，具体到衣、食、住、行、用等，都发生了令人瞩目的变化，我们不仅利用设计极大地满足了社会需求，并且憧憬更加美好的未来。

与此同时，我们也不由自主地进入了一个越来越多地被设计的社会。

在这样一种发展态势下，尤其是在中国，设计类书籍的不够成熟是完全可以理解的。

当设计日渐成为社会的主导力量时，人们的审美、创造和思考便不能驻留在过去，但创新有如破茧化蝶，因此，推进设计教育的发展，需要我们以系统观审视设计类书籍的出版策略，基于传统的比照和时代的发展变化，编写出一套具有可持续价值和指导作用的精品教材显得尤其重要。

面对纷繁复杂且无处不在的设计，在当下应该出版什么样的教材才是合适的，不同的人可能有不同的回答。

我们与其随波逐流，倒不如稍作停歇，先对教材的用途作一番本质的思考。

编写教材，首先考虑的应该是当代设计教育的指向。

今天的设计已经不再是花卉写生变化，设计的主体也已不再是制作瓶瓶罐罐，设计随着近半个世纪以来中国的巨变，已经与城市发展、人们的生活品质和国家形象紧密地联系在一起。

今天的设计，是一项兼顾艺术和科学的充满智慧和人文关怀的人类活动。

其非凡之处，在于能将恣情的感性瞬间凝聚起来，指向理性目标，从而有效地完成思维物化的过程。

设计的功能性已将目标与理念准确地落实为可在日常工作中直接应用、可操作的设计准则和控制要点，落实为对社会人文系统的建构。

当我们将这样一个庞大的设计系统纳入教学体系时，为了给学生传授设计方面的知识，通常的做法就是设立相关课程。

设计作为一个知识体系，相对于课程来说，其内容是相对稳定的，而课程却灵活得多。

在设计的教学过程中，课程与课程名称从本质意义上说其设定并非一成不变，但课程应有相对独立的主题，以有助于知识单元的归属和教学秩序的稳定，使专业的建设情况、基本思路和特色更加明晰。

所以当前设计教学需要的书籍或教材，应是具有相对独立主题，并且具有内在联系和核心价值追求的一套系列丛书。

## <<FLASH 动画全面掌握>>

### 内容概要

本教材主要内容包括Flash CS4基础知识、绘制图形、填充图形、编辑图形对象、帧的概念、动画的实现原理、基本的动画类型、动画的制作方法、元件和库的使用、遮罩动画、路径引导动画、文字动画、3D动画、声音和视频的使用、Action Script3.0语言和对Flash文件的优化以及发布等知识。

本教材可作为高等院校及各类电脑培训班的教学用书，也可作为动画制作、网页设计制作、多媒体制作、影视片头制作和教学课件制作等广大从业人员的参考用书。

## <<FLASH 动画全面掌握>>

### 书籍目录

第1章 Flash综述 1.1 Flash动画的特点及优势 1.2 FlashCS4的工作界面第2章 Flash动画制作常用工具  
2.1 关于矢量图形和位图图形 2.2 工具面板中的工具使用第3章 绘制图形与滤镜使用 3.1 绘制图形  
3.2 滤镜使用第4章 基本动画 4.1 时间轴面板 4.2 图层及其操作 4.3 逐帧动画 4.4 补间形状动画  
4.5 补间动画 4.6 传统补间动画 4.7 IK骨架动画第5章 遮罩动画 5.1 视觉窗 5.2 彩色文字 5.3 探  
照灯效果 5.4 水波效果第6章 路径引导动画 6.1 小球的运动 6.2 飘落的树叶 6.3 飞行的蚊子 6.4  
小球的圆周运动第7章 文字动画 7.1 霓虹灯文字 7.2 打字机效果 7.3 书法效果 7.4 逐个显示的文字  
效果第8章 Flash3D应用 8.1 术语和概念 8.2 坐标系 8.3 3D效果的制作工具 8.4 3D空间 8.5 在3D空  
间中移动对象 8.6 在3D空间中旋转对象 8.7 调整透视角度 8.8 调整消失点 8.9 移动翻转的3D动画  
8.10 旋转的立方体第9章 声音和视频 9.1 使用声音 9.2 使用视频第10章 ActionScript3.0应用 10.1  
ActionScript概述 10.2 动作面板 10.3 向动作面板中添加代码 10.4 给按钮添加超链接 10.5 控制帧  
10.6 闪烁的星星 10.7 影片预加载第11章 Flash实例分析及辅助工具 11.1 Banner中的文字渐变 11.2  
藤蔓生长效果 11.3 Flash动画制作的辅助工具第12章 Flash文件的导出,发布及优化 12.1 导出文件  
12.2 发布与设置 12.3 文件优化参考文献

## <<FLASH 动画全面掌握>>

### 章节摘录

插图：Flash不但是—款优秀的矢量动画编辑软件，而且也是—个很受欢迎的应用开发软件。它能够将矢量图、位图、声音、视频、动画和交互动作有机且灵活地结合在一起，从而制造出新奇、美观、交互性很强的动画效果。

它制作出来的动画短小精悍，受到了广大设计者的青睐，并被广泛应用于网页设计、多媒体制作、影视片头制作和教学课件制作等。

Flash是交互式矢量图和Web动画的标准，与其他的传统动画软件相比，Flash动画具有以下特点。

(1) 高质量的矢量图形：利用Flash绘图工具绘制的图形均是一种基于矢量的图形。

矢量图可以无限放大而不会失真，始终保持高质量的图像效果，而位图则在放大后出现马赛克，模糊不清。

所以矢量图在输出动画方面更加适于卡通动画制作。

(2) “流”式播放：Flash动画采用“流”式播放技术，让用户可以—边下载—边观看，适应了当今网络的带宽，使用户观看动画减少了等待的时间。

(3) 高度的交互性：Flash不仅可以很轻松地制作出顺序动画，而且凭借日益强大的ActionScript语言的支持，能够作出复杂交互性的动画，可以更好地满足所有用户的需要。

(4) 可使用多种文件格式：可以向Flash中导入各种类型的图形、声音和视频文件等，这可使动画满足各个领域的需求。

(5) 生成的SwF文件体积小：相对于GIF动画，Flash动画因其使用矢量图像，相应的文件大小要比GIF动画小得多，而且在—必要情况下，Flash可以对动画中的位图进行再压缩，使文件体积变得更小。

这些特点体现了Flash动画所具有的优势。

除此之外，制作Flash动画还能够大大减少人力、物力资源的消耗，大大节省时间。

在教学课件中，使用设计合理的动画有助于学科知识的表达和传播，使学习者加深对所学知识的理解，提高学习兴趣和教学效率，对于以抽象教学内容为主的课程意义更大。

虽然Flash必须安装插件才能在浏览器上观看，但现在FlashPlayer的全球普及率已超过90%，Flash动画已成为互联网动画的主流。

## <<FLASH 动画全面掌握>>

### 编辑推荐

《Flash动画全面掌握》：21世纪高等院校艺术设计精品规划教材

<<FLASH 动画全面掌握>>

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>