

## <<Flash动画制作实例教程>>

### 图书基本信息

书名：<<Flash动画制作实例教程>>

13位ISBN编号：9787115238948

10位ISBN编号：7115238944

出版时间：2011-4

出版时间：人民邮电出版社

作者：刘荷花，刘三满 主编

页数：184

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动画制作实例教程>>

### 内容概要

Flash

CS3是一款出色的动画制作软件，刘荷花、刘三满主编的《Flash动画制作实例教程(附光盘)》详细地介绍了Flash

CS3在图形绘制、动画制作和程序编辑等方面的主要功能，以及在实际应用中涉及各领域等方面的知识。

全书分为两大部分：基础知识部分和技能培训部分，第一部分为第1章、第2章，通过详细的介绍并配以适当的案例，使读者对Flash

CS3的软件功能及使用Flash

CS3进行动画制作的基础知识有一个全面的认识、了解。

第二部分为第3章～第10章，针对Flash应用的各个领域，每章以“课堂案例、课堂练习、课后实训”的顺序，依次介绍了Flash在这些领域的应用情况，以及Flash在实际应用中的方式、技巧等方面的知识，使读者在进一步掌握Flash

CS3的软件功能的同时，对Flash在各领域中的应用有更全面的认识。

在随书光盘中，包含了本书的所有实例的素材文件、输出影片、工程项目完成文件，以及软件主体编辑功能的多媒体教学视频，方便读者学习参考和引用练习。

《Flash动画制作实例教程(附光盘)》适合作为高职高专Flash动画教材，也可供专业设计人员、动画爱好者学习参考。

## &lt;&lt;Flash动画制作实例教程&gt;&gt;

## 书籍目录

第1章 Flash动画制作基础知识	1
1.1 走进Flash的世界	1
1.2 认识Flash CS3	2
1.2.1 工作区中的组件与面板	3
1.2.2 工作区布局的调整与管理	7
1.3 文档的基本操作	7
1.3.1 修改文档属性和保存文档	7
1.3.2 从模板新建影片文件并发布	8
1.4 导出与发布影片	11
1.4.1 影片发布设置	11
1.4.2 导出影片为图像	12
1.4.3 导出影片为电影	12
第2章 图形绘制与动画编辑	13
2.1 选取工具	13
2.1.1 选择工具	13
2.1.2 部分选取工具	13
2.1.3 套索工具	14
2.2 编辑工具	14
2.2.1 任意变形工具	14
2.2.2 填充变形工具	16
2.3 绘制工具	16
2.3.1 钢笔工具	16
2.3.2 文本工具	16
2.3.3 直线工具	17
2.3.4 椭圆工具	17
2.3.5 矩形与多角星形工具	18
2.3.6 铅笔工具	18
2.3.7 刷子工具	19
2.4 填色工具	19
2.4.1 笔触与填充的颜色设置	19
2.4.2 墨水瓶工具	20
2.4.3 颜料桶工具	20
2.4.4 滴管工具	20
2.4.5 橡皮擦工具	21
2.5 图像的编辑处理	21
2.5.1 图形的平滑与伸直	21
2.5.2 图形的优化	22
2.5.3 将线条转换成填充	22
2.5.4 填充的扩散与收缩	23
2.5.5 柔化填充边缘	23
2.6 对象的组合与排列	24
2.6.1 组合与分离	24
2.6.2 对象层次的排列	24
2.6.3 对象锁定与解锁	25
2.7 动画的类型与创建方法	25

## &lt;&lt;Flash动画制作实例教程&gt;&gt;

- 2.7.1 时间轴与关键帧 25
- 2.7.2 图层与图层文件夹 26
- 2.7.3 关键帧 27
- 2.8 Flash动画的创建 29
  - 2.8.1 逐帧动画 29
  - 2.8.2 动画补间动画 29
  - 2.8.3 形状补间动画 30
- 2.9 绘图编辑与动画创建应用 31
  - 课堂案例——休闲美女 31
  - 课堂练习——江南春 36
  - 课后实训——3d艺术字 45
- 第3章 动画贺卡设计 46
  - 3.1 贺卡的设计 46
  - 3.2 Flash贺卡的制作 47
    - 课堂案例——教师节贺卡 47
    - 课堂练习——生日贺卡 54
    - 课后实训——新年贺卡 60
- 第4章 手机彩信设计 62
  - 4.1 认识手机彩信 62
  - 4.2 Flash动画彩信的制作 63
    - 课堂案例——思念 63
    - 课堂练习——可爱妹妹给你照相 70
    - 课后实训——GIF彩信的制作 75
- 第5章 教学课件的制作 77
  - 5.1 教学课件的设计方法 77
  - 5.2 教学课件的制作 77
    - 课堂案例——少儿英语课件：看图写单词 77
    - 课堂练习——物理课件：运动参照物 86
    - 课后实训——数学课件：计算三角形的面积 90
- 第6章 网页广告制作 92
  - 6.1 了解广告的分类 92
  - 6.2 Flash网页广告的设计和制作 93
    - 课堂案例——横幅广告：“五彩”显示器广告的制作 93
    - 课堂练习——竖条广告：“王牌”电脑广告的制作 98
    - 课后实训——鼠标响应广告：网购促销广告的制作 106
- 第7章 电子相册设计应用 108
  - 7.1 认识电子相册影片 108
  - 7.2 电子相册的制作 109
    - 课堂案例——普通电子相册 109
    - 课堂练习——外部直接加载相册 113
    - 课后实训——XML相册 120
- 第8章 影音播放器的制作 122
  - 8.1 影音播放器的设计 122
  - 8.2 影音播放器的制作 123
    - 课堂案例——网页中的MP3播放器 123
    - 课堂练习——使用视频组件创建播放器 125
    - 课后实训——FLV播放器 129

<<Flash动画制作实例教程>>

第9章 片头动画的设计与制作	131
9.1 片头动画的设计方法	131
9.2 片头动画的制作	131
课堂案例——网站片头：七星电子商务	131
课堂练习——电视栏目片头：梨园戏剧	141
课后实训——个性网站片头：笨小孩工作室	149
第10章 Flash互动游戏设计	151
10.1 Flash互动游戏的前景	151
10.2 Flash互动游戏的制作	152
课堂案例——植物大战僵尸	152
课堂练习——?底总动员	168
课后实训——手机游戏：贪吃蛇	183

## <<Flash动画制作实例教程>>

### 章节摘录

版权页：插图：在制作一个游戏前，必须先就游戏的风格、类型、游戏方法等进行设计，就如同在制作动画前要先制作分镜稿一样，然后形成一个策划方案，再根据此方案进行制作。

在制作过程中，可以根据实际情况对原策划进行合理的修改，最后是对完成的游戏进行测试，修正BUG，这样一个游戏就制作完成了。

在这个过程中，每个工序都对应不同的岗位，如：游戏的设计需要由游戏策划来完成，而风格的设定、人物的绘制、动作的编辑则由游戏美工来完成，对于程序部分的编写，就需要程序员大显身手了。因此游戏相关行业人才需求面较广，就业前景十分光明，而在上述工种中，通常程序员的报酬是比较高的。

对于一个互动游戏可以有多种不同的程序语言来实现，如：C++语言、Java语言、Flash的AS语言等；这些都是目前比较流行的编程语言，但他们各有长短。

C++等语言通常用于编写较大型的程序，语言结构相对复杂，较难上手；Java等语言通常用于编写较小的程序，而Flash的AS语言不仅适合编辑中、小型的程序，而且便于扩展，可以和其他软件共同开发较大型的游戏或者网络游戏。

并且Flash生成的文件较小、易于传播、AS语言结构简单、动画编辑方便、对其他媒体文件的支持性好等特点，使Flash制作的互动程序、互动游戏有十分广阔的应用空间。

## <<Flash动画制作实例教程>>

### 编辑推荐

《21世纪高等职业教育数字艺术与设计规划教材:Flash动画制作实例教程》融入ActionScript2.0技术,动画贺卡,手机彩信,教学课件,网页广告,电子相册,片头动画,动画游戏。采用案例导航的形式,通过8个Flash的常见应用,循序渐进,自己也能做出植物大战僵尸的游戏。

<<Flash动画制作实例教程>>

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>