

<<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。

<<Flash动画制作实例教程>>

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

<<Flash动画制作实例教程>>

- 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>