

<<Flash动画制作>>

图书基本信息

书名：<<Flash动画制作>>

13位ISBN编号：9787302270645

10位ISBN编号：7302270643

出版时间：2011-12

出版时间：清华大学出版社

作者：九州书源

页数：307

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>>

内容概要

本书主要介绍了使用Flash CS3进行动画制作的基础知识和基本技巧，主要包括Flash基础知识、添加图形和文字、编辑图形和文字、为图形填充色彩、动画制作基础、元件和库以及场景的基本操作、Flash基本动画的制作、Flash特殊动画的制作、Actions常用语句的应用、交互式动画的制作、动画测试、优化与发布的操作方法以及网站片头、小游戏和MTV这3个项目设计案例的制作等知识。

本书采用了基础知识、应用实例、项目案例、上机实训、练习提高的编写模式，力求循序渐进、学以致用，并切实通过项目案例和上机实训等方式提高应用技能，适应工作需求。

本书提供了配套的实例素材与效果文件、教学课件、电子教案、视频教学演示和考试试卷等相关教学资源，读者可以登录<http://www.tup.com.cn>网站下载。

本书适合作为职业院校、培训学校、应用型院校的教材，也是非常好的自学用书。

<<Flash动画制作>>

书籍目录

第1章 Flash基础知识

1.1 Flash动画常识

1.1.1 动画基本原理

1.1.2 Flash动画常用领域

1.1.3 Flash动画制作基本步骤

1.1.4 应用举例——在网上观看Flash动画

1.2 启动与退出Flash

1.2.1 启动Flash CS3

1.2.2 退出Flash CS3

1.2.3 应用举例——Flash CS3的启动与退出

1.3 熟悉Flash CS3的工作界面

1.3.1 菜单栏

1.3.2 “绘图”工具栏

1.3.3 “时间轴”面板

1.3.4 场景

1.3.5 “属性”面板

1.3.6 “库”面板

1.3.7 设置并保存界面布局

1.3.8 应用举例——定制自己的工作界面

1.4 文档的基本操作

1.4.1 新建Flash文档

1.4.2 保存Flash文档

1.4.3 关闭Flash文档

1.4.4 打开Flash文档

1.4.5 应用举例——新建并保存文档

1.5 上机及项目实训

1.5.1 创建“个性动画”文档

1.5.2 打开并欣赏“奥运五环”文档

1.6 练习与提高

第2章 添加图形和文字

2.1 设置绘图环境

2.1.1 设置标尺和网格

2.1.2 设置辅助线

2.1.3 应用举例——设置标尺及网格

2.2 绘制线条和基本图形

2.2.1 绘制线条

2.2.2 绘制圆和椭圆

2.2.3 绘制矩形

2.2.4 绘制多边形

2.2.5 应用举例——绘制卡通城堡

2.3 导入外部图片

2.3.1 导入位图与矢量图

2.3.2 应用举例——将位图转换为矢量图

2.4 添加文本

2.4.1 用文本工具输入文字

<<Flash动画制作>>

- 2.4.2 设置文字属性
- 2.4.3 应用举例——输入广告文字
- 2.5 上机及项目实训
 - 2.5.1 绘制卡通人物
 - 2.5.2 制作“空心字”动画
- 2.6 练习与提高
- 第3章 编辑图形和文字
 - 3.1 选择对象
 - 3.1.1 选择单个对象
 - 3.1.2 选择多个对象
 - 3.1.3 选择不规则对象
 - 3.1.4 应用举例——用魔术棒选择图形
 - 3.2 图形的编辑
 - 3.2.1 移动与复制图形
 - 3.2.2 缩放图形
 - 3.2.3 旋转图形
 - 3.2.4 倾斜图形
 - 3.2.5 翻转图形
 - 3.2.6 扭曲图形
 - 3.2.7 封套图形
 - 3.2.8 调整图形形状
 - 3.2.9 组合与打散图形
 - 3.2.10 对齐图形
 - 3.2.11 擦除图形
 - 3.2.12 应用举例——绘制鼠宝宝
 - 3.3 编辑文本
 - 3.3.1 打散文本
 - 3.3.2 移动、复制、旋转或缩放文本
 - 3.3.3 应用举例——制作艺术字
 - 3.4 上机及项目实训
 - 3.4.1 制作广告宣传单
 - 3.4.2 勾勒美少女轮廓
 - 3.5 练习与提高
- 第4章 为图形填充色彩
 - 4.1 用墨水瓶工具填充线条
 - 4.1.1 墨水瓶工具的使用方法
 - 4.1.2 应用举例——为标志添加边框
 - 4.2 用颜料桶工具填充区域
 - 4.2.1 颜料桶工具的使用方法
 - 4.2.2 应用举例——为人物衣服上色
 - 4.3 “颜色”面板的使用
 - 4.3.1 填充纯色
 - 4.3.2 填充线性渐变色
 - 4.3.3 填充放射状渐变色
 - 4.3.4 填充位图
 - 4.3.5 应用举例——绘制光晕效果
 - 4.4 用渐变变形工具编辑颜色

<<Flash动画制作>>

- 4.4.1 调整线性渐变的颜色
 - 4.4.2 调整放射状渐变的颜色
 - 4.4.3 应用举例——为图形填充渐变色
 - 4.5 滴管工具和刷子工具
 - 4.5.1 滴管工具的使用方法
 - 4.5.2 刷子工具的使用方法
 - 4.5.3 应用举例——用滴管工具吸取填充色块和矢量线条
 - 4.6 上机及项目实训
 - 4.6.1 为料理屋POP广告填充颜色
 - 4.6.2 绘制小牛并填充颜色
 - 4.7 练习与提高
- 第5章 动画制作基础
- 5.1 帧的基本操作
 - 5.1.1 帧的作用和类型
 - 5.1.2 创建帧
 - 5.1.3 选择帧
 - 5.1.4 删除帧
 - 5.1.5 清除帧
 - 5.1.6 移动帧
 - 5.1.7 复制帧
 - 5.1.8 翻转帧
 - 5.1.9 添加帧标签
 - 5.1.10 设置帧的显示状态
 - 5.1.11 设置帧频
 - 5.1.12 应用举例——制作变幻的水果
 - 5.2 图层的基本操作
 - 5.2.1 图层的作用和类型
 - 5.2.2 新建图层
 - 5.2.3 删除图层
 - 5.2.4 选取图层
 - 5.2.5 移动图层
 - 5.2.6 重命名图层
 - 5.2.7 图层的隐藏
 - 5.2.8 图层的锁定
 - 5.2.9 图层的显示属性的设置
 - 5.2.10 设置图层属性
 - 5.2.11 利用图层文件夹管理图层
 - 5.2.12 应用举例——制作窗外的风景
 - 5.3 上机及项目实训
 - 5.3.1 制作“元宵贺卡”动画
 - 5.3.2 制作“霓虹灯”动画
 - 5.4 练习与提高
- 第6章 元件、库和场景
- 6.1 元件的创建与编辑
 - 6.1.1 元件概述和类型
 - 6.1.2 创建元件
 - 6.1.3 编辑元件

<<Flash动画制作>>

- 6.1.4 元件的混合模式
 - 6.1.5 应用举例——制作“公园风标”动画
 - 6.2 库的使用
 - 6.2.1 库的基本概念
 - 6.2.2 素材简介
 - 6.2.3 库的基本操作
 - 6.2.4 公用库的使用
 - 6.2.5 应用举例——制作“家庭影院”动画
 - 6.3 场景的应用
 - 6.3.1 创建场景
 - 6.3.2 编辑场景
 - 6.3.3 应用举例——制作变换场景效果
 - 6.4 上机及项目实训
 - 6.4.1 制作“音乐贺卡”动画
 - 6.4.2 制作“蜜蜂回巢”动画
 - 6.5 练习与提高
- 第7章 制作简单动画
- 7.1 动画的基本类型
 - 7.1.1 Flash动画的基本类型简介
 - 7.1.2 应用举例——分辨并熟悉动画基本类型
 - 7.2 制作形状补间动画
 - 7.2.1 制作普通的变形动画
 - 7.2.2 制作可控的变形动画
 - 7.2.3 制作色彩变幻动画
 - 7.2.4 应用举例——水的涟漪效果
 - 7.3 制作动作补间动画
 - 7.3.1 一般动作补间动画的制作
 - 7.3.2 制作有Alpha值变化的补间动画
 - 7.3.3 应用举例——网页滚动字幕
 - 7.4 制作逐帧动画
 - 7.4.1 逐帧动画的制作原理
 - 7.4.2 应用举例——小兔乖乖
 - 7.5 上机及项目实训
 - 7.5.1 制作“初春清晨”补间动画
 - 7.5.2 制作“风吹草动”逐帧动画
 - 7.6 练习与提高
- 第8章 制作特殊动画
- 8.1 制作引导动画
 - 8.1.1 引导动画的制作原理
 - 8.1.2 引导动画的制作
 - 8.1.3 应用举例——红色蒲公英
 - 8.2 制作遮罩动画
 - 8.2.1 遮罩动画的制作原理
 - 8.2.2 遮罩动画的制作
 - 8.2.3 应用举例——百叶窗效果
 - 8.3 制作滤镜动画
 - 8.3.1 滤镜动画类型简介

<<Flash动画制作>>

8.3.2 添加滤镜动画的方法

8.3.3 应用举例——制作“蓝天白云”滤镜动画

8.4 上机及项目实训

8.4.1 制作“激光写字”动画

8.4.2 制作“闪烁的图片”动画

8.4.3 制作“梦幻境地”遮罩动画

8.5 练习与提高

第9章 Actions常用语句应用

9.1 Actions概述

9.1.1 变量

9.1.2 函数、表达式和运算符

9.1.3 Actions语法规则

9.1.4 ActionScript脚本的添加方法

9.1.5 应用举例——制作“倒影字”动画

9.2 控制场景和帧

9.2.1 play语句

9.2.2 stop语句

9.2.3 nextFrame语句

9.2.4 prevFrame语句

9.2.5 gotoAndPlay语句

9.2.6 gotoAndStop语句

9.2.7 nextScene语句

9.2.8 prevScene语句

9.2.9 应用举例——为画册加播放控制器

9.3 设置影片剪辑属性

9.3.1 影片剪辑位置x和y

9.3.2 影片剪辑的缩放属性scaleX和scaleY

9.3.3 mouseX和mouseY

9.3.4 影片剪辑大小属性width和height

9.3.5 透明度属性alpha

9.3.6 旋转属性rotation

9.3.7 应用举例——制作下雪效果

9.4 循环和条件语句的使用

9.4.1 for语句

9.4.2 for...in语句

9.4.3 while语句

9.4.4 do...while语句

9.4.5 break语句

9.4.6 if语句

9.4.7 else语句

9.4.8 应用举例——制作数字时钟

9.5 声音控制脚本

9.5.1 load语句

9.5.2 play语句

9.5.3 close语句

9.5.4 SoundMixer.stopAll语句

9.5.5 SoundTransform语句

<<Flash动画制作>>

- 9.5.6 应用举例——制作音乐播放器
- 9.6 上机及项目实训
 - 9.6.1 制作网页导航菜单
 - 9.6.2 制作螺旋体
- 9.7 练习与提高
- 第10章 制作交互式动画
 - 10.1 组件简介
 - 10.1.1 组件的作用
 - 10.1.2 组件的类型
 - 10.1.3 应用举例——熟悉组件类型
 - 10.2 组件的应用
 - 10.2.1 在动画中添加组件
 - 10.2.2 设置组件属性
 - 10.2.3 组件检查器
 - 10.2.4 应用举例——制作用户注册界面
 - 10.3 上机及项目实训
 - 10.3.1 制作公司网站页面
 - 10.3.2 利用组件实现背景选择
 - 10.4 练习与提高
- 第11章 动画测试、优化与发布
 - 11.1 测试与导出动画
 - 11.1.1 测试动画
 - 11.1.2 优化Flash作品
 - 11.1.3 导出动画
 - 11.1.4 应用举例——将动画导出为GIF文件
 - 11.2 发布动画
 - 11.2.1 设置发布参数
 - 11.2.2 预览发布效果
 - 11.2.3 上传Flash作品到网上
 - 11.2.4 应用举例——发布小兔乖乖动画
 - 11.3 上机及项目实训
 - 11.3.1 测试、导出发布“跳动的小球”动画
 - 11.3.2 优化“蜜蜂回巢”并导出视频文件
 - 11.4 练习与提高
- 第12章 项目设计案例
 - 12.1 制作网站片头
 - 12.1.1 项目目标
 - 12.1.2 项目分析
 - 12.1.3 实现过程
 - 12.2 制作小游戏
 - 12.2.1 项目目标
 - 12.2.2 项目分析
 - 12.2.3 实现过程
 - 12.3 制作MTV
 - 12.3.1 项目目标
 - 12.3.2 项目分析
 - 12.3.3 实现过程

12.4 练习与提高

章节摘录

版权页：插图：益智类游戏：该类游戏主要以小游戏为主，这类游戏的场景简单，几乎没有剧情。主要通过特定的游戏规则和玩法，提供给玩家一个锻炼智力的环境。

这类游戏需要玩家进行思考，并遵守游戏所设定的规则来进行。

射击类游戏：该类游戏通常由玩家控制游戏主角进行射击，将游戏中的障碍物或敌方角色清除，并躲避敌人的攻击。

这类游戏一般都很刺激，强调玩家的主动性，需要玩家具有较快的反应能力和较好的手眼配合能力。

动作类游戏：该类游戏通常由玩家所控制的人物根据周围环境的变化，利用键盘或鼠标做出一定的动作，如移动、跳跃、攻击和躲避等，来达到游戏要求的特定目标。

动作类游戏强调玩家的反应能力和手眼的配合，游戏的剧情一般比较简单，主要通过熟悉的操作技巧进行游戏。

冒险类游戏：该类游戏一般提供3个固定情节或故事背景下的场景，要求玩家随着故事的发展进行冒险和解密，然后来发展游戏的剧情，最终完成游戏设计的任务和目的。

冒险类游戏强调故事线索的发掘，主要考验玩家的观察和分析能力，其中玩家操控的游戏主角本身的属性能力一般固定不变并不会影响游戏的进程。

角色扮演类游戏：该类游戏提供给玩家一个虚拟的世界背景，在这个世界中包含了各种人物、场所、物品以及迷宫等要素，玩家扮演虚拟世界中的一个或者几个特定角色，角色根据不同的游戏情节和统计数据(如力量、灵敏度、智力和魔法等)具有不同的能力，而这些属性会根据游戏规则在游戏情节中改变。

玩家可以通过控制角色在世界中到处走动，和其他人物交谈并购买需要的物品，在探险和解密的过程中发展故事，最终形成一个完整的故事。

编辑推荐

《Flash动画制作(第2版)》第1版多种荣获“全国高校出版社畅销书”奖，基础知识+小型实例+项目案例+技能实训+练习提高，教学课件，电子教案，素材、源文件、效果图等，自学视频演示，配套题库系统，项目案例与金额共实训。

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>