

<<Flash项目案例教程>>

图书基本信息

书名：<<Flash项目案例教程>>

13位ISBN编号：9787508476704

10位ISBN编号：7508476700

出版时间：2010-8

出版时间：水利水电出版社

作者：牟向宇 编

页数：230

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项目案例教程>>

前言

Adobe Flash CS3是Adobe公司收购Macromedia公司将享誉盛名的Macromedia Flash更名为Adobe Flash后的一款动画软件。

Flash软件可以实现多种动画特效，动画都是由一帧帧的静态图片在短时间内连续播放而形成的视觉效果，是表现动态过程、阐明抽象原理的一种重要媒体。

Adobe Flash CS3是一款非常优秀的，可以将动画、图片、声音和视频等融合在一起的跨平台交互式动画设计软件。

本书以项目驱动教学任务的方式，由浅入深地全面介绍Flash动画设计的技巧。

本书的特色主要有以下几点：（1）以项目驱动教学任务，在工作过程中讲解基本知识点，以渐进的方式安排教学内容，让学生在掌握基本技能的同时，能够更好、更直观地掌握实际应用技能。

各章均从介绍项目案例入手，再根据知识要点进行系统的讲解，按照任务布置—知识技能分解—操作步骤—技能拓展—实训小结这一结构对内容进行组织，学生在得到对案例的感性认识的基础上，再通过系统的分析和对相应案例的操作，使知识得到升华，从而实现从感性到理性，渐进地掌握知识点。

（2）案例针对性强，项目涉及目前Flash的五大应用领域，包括电子贺卡、Flash广告、Flash MV、Flash网站和Flash小游戏。

（3）各章节内容安排便于教师安排教学，每个章节后均附有相应的实训案例指导、素材及作品效果，便于学生对主要知识点进行有目的的训练。

本书共5章，第1章制作电子贺卡、第2章制作广告、第3章制作Flash MV、第4章制作Flash网站、第5章小游戏制作。

<<Flash项目案例教程>>

内容概要

针对目前动画行业飞速发展，Flash的应用越来越广泛。

本教材以项目驱动教学任务，在工作过程中讲解基本知识点，项目涉及了目前Flash的五大应用领域，以渐进的方式安排教学内容，让学生在掌握基本技能的同时，能够更好更直观的掌握实际的应用技能

。本书适合动画爱好者、从事动画设计与制作等工作人员的阅读参考，也可供相关专业作为教材使用

。

<<Flash项目案例教程>>

书籍目录

前言第1章 制作电子贺卡 1.1 任务布置——新年电子贺卡 1.1.1 分析客户需求 1.1.2 搜集素材 1.2 知识技能 1.2.1 Flash CS3简介 1.2.2 基本绘图工具的使用 1.2.3 元件库的基本使用 1.2.4 简单动画制作 1.2.5 文字特效制作 1.3 操作步骤 1.3.1 贺卡主体设计 1.3.2 动画设计 1.3.3 素材准备——绘制灯笼 1.3.4 动画制作 1.3.5 合成导出 1.4 技能拓展——生日贺卡制作 1.5 实训小结第2章 制作广告 2.1 任务布置——品牌彩妆展示动画 2.1.1 分析客户需求 2.1.2 搜集素材 2.2 知识技能 2.2.1 广告的设计思路 2.2.2 元件和图层的分类管理 2.2.3 遮罩动画及引导层动画的设计与制作 2.2.4 动画声音合成 2.2.5 简单脚本控制语句的使用 2.3 操作步骤 2.3.1 设计主体动画 2.3.2 设计滚动动画 2.3.3 设计最后停顿画面动画效果 2.3.4 动画控制 2.3.5 添加背景音乐 2.3.6 动画优化与导出 2.4 技能拓展——婚纱展示动画 2.5 实训小结第3章 制作FlashMV 3.1 任务布置——“我是一只小小鸟”MV制作 3.1.1 分析客户要求 3.1.2 收集整理素材 3.2 知识技能 3.2.1 角色动画制作 3.2.2 自然现象动画制作 3.2.3 视频的导入 3.2.4 Flash MV的特点 3.2.5 Flash MV的制作流程 3.2.6 Flash MV的优化与管理 3.3 操作步骤 3.3.1 导入声音文件 3.3.2 设计片头动画 3.3.3 设计主体动画 3.3.4 音乐与动画同步 3.3.5 设计片尾动画 3.3.6 控制动画 3.3.7 发布动画 3.4 技能拓展——“双飞蝶”MV制作 3.5 实训小结第4章 制作Flash网站 4.1 任务布置——美特斯邦威公司网站 4.1.1 确定网站主题 4.1.2 网站前期规划 4.2 知识技能 4.2.1 Flash网站的制作流程 4.2.2 网站LOGO简介 4.2.3 导航菜单的制作 4.2.4 组件的使用 4.2.5 浏览器和网络控制命令 4.3 操作步骤 4.3.1 “首页”的制作 4.3.2 “公司简介”页面的制作 4.3.3 “最新动态”页面制作 4.3.4 “产品信息”页面制作 4.3.5 “联系方式”页面的制作 4.3.6 网站的整合 4.3.7 网站的发布 4.4 技能拓展——个人网站制作 4.5 实训小结第5章 Flash小游戏制作 5.1 任务布置 5.1.1 分析游戏的主要需求 5.1.2 搜集素材 5.2 游戏的规划 5.3 知识技能 5.3.1 游戏规则的设计 5.3.2 小游戏概述 5.3.3 ActionScript基础与基本语句 5.3.4 复杂脚本控制语句的使用 5.3.5 数据类型 5.3.6 变量 5.4 操作步骤 5.4.1 制作图块 5.4.2 将图块转换为元件 5.4.3 制作背景 5.4.4 编写代码 5.4.5 调整图形到舞台的中央处 5.4.6 后期润色工作 5.4.7 测试动画效果并保存文件 5.5 技巧与经验分享 5.6 实训小结

章节摘录

3. Flash动画制作的基本步骤 优秀的Flash动画需要经过很多的制作环节，每个环节都直接影响到作品的最终品质。

其制作过程大致可分为以下几个步骤： （1）动画策划。

制作动画之前，应先明确制作动画的目的。

明确制作目的之后，就可以为整个动画进行策划，包括动画的剧情、动画分镜头的表现手法和动画片段的衔接等。

（2）收集素材。

收集素材是完成动画策划之后的一项很重要的工作，素材的好坏决定着作品的优劣。

因此在收集时应注意有针对性、有目的地收集素材，最主要的是应根据动画策划时所拟定好的素材类型进行收集。

（3）制作动画。

把收集的动画素材按动画策划实现完成动画，是动画制作的关键一步，在制作过程中应该保持严谨的态度，认真对待每一个小的细节，这样才能使整个动画的质量得到统一，得到高质量的动画。

（4）调试动画。

完成动画制作的初稿之后，要进行调试调试动画主要是对动画的各个细节、动画片段的衔接、声音与动画之间的协调等进行局部的调整，使整个动画看起来更加流畅，在一定程度上保证动画作品的最终品质。

（5）测试动画。

Flash动画制作完成后，常常需要对其进行测试：Flash动画是否按照设计思路产生了预期的效果；Flash动画的体积是否处于最小状态，能不能更小一些；在网络环境下，是否能正常地下载和观看动画。

（6）发布动画。

当Flash动画制作完成之后，需要将其发布为独立的作品以供他人欣赏。

在发布之前，用户要对动画的生成格式、画面品质和声音效果等进行设置，这将最终影响动画文件的格式、文件大小以及动画在网络中的传输速率等。

<<Flash项目案例教程>>

编辑推荐

Adobe Flash CS3是一款非常优秀的，可以将动画、图片、声音和视频等融合在一起的跨平台交互式动画设计软件。

本书以项目驱动教学任务的方式，由浅入深地全面介绍Flash动画设计的技巧。

全书以项目驱动教学任务，在工作过程中讲解基本知识点，以渐进的方式安排教学内容，让学生在掌握基本技能的同时，能够更好、更直观地掌握实际应用技能。

各章均从介绍项目案例入手，再根据知识要点进行系统的讲解，按照任务布置—知识技能分解—操作步骤—技能拓展—实训小结这一结构对内容进行组织，学生在得到对案例的感性认识的基础上，再通过系统的分析和对相应案例的操作，使知识得到升华，从而实现从感性到理性，渐进地掌握知识点。

全书收录的项目涉及目前Flash的五大应用领域，包括电子贺卡、Flash广告、Flash MV、Flash网站和Flash小游戏；每个章节后均附有相应的实训案例指导、素材及作品效果，便于学生对主要知识点进行有目的的训练。

可供各大专院校作为教材使用，也可供从事相关工作的人员作为参考用书使用。

<<Flash项目案例教程>>

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>