

《Flash动画制作基础与上机指导（第二版）（配光盘）（21世纪高等学校计算机应用技术规划教材）



书籍信息

版次：2

页数：

字数：

印刷时间：2014年06月01日

开本：16开

纸张：胶版纸

包装：平装

是否套装：否

国际标准书号ISBN：9787302352846

内容简介

Flash是著名的二维矢量动画制作软件。本书以Adobe公司出品的Flash CS6简体中文版为基础，详细介绍了利用Flash设计和制作动画作品的方法和技巧。全书共包括11章，分别讲述了Flash动画基础知识和Flash CS6工作环境、绘制图形、编辑图形、应用位图和文字、基础动画、元件和实例、基于对象的补间动画、高级动画、声音和视频、交互动画和ActionScript入门、上机实训与指导综合范例等。为了让读者更轻松地掌握Flash，在本书的配套光盘中，提供了和教材同步的视频教学文件，全程语音讲解，真实操作演示。另外光盘还提供了本书用到的范例源文件及各种素材，以方便读者使用。本书面向学习Flash动画设计与制作的初、中级读者，可作为各类院校的动画设计与制作教材，各层次职业培训教材，同时也可作为广大动画爱好者的参考用书。

目录

第1章 Flash入门

- 1.1 动画基础知识
 - 1.1.1 动画的视觉原理
 - 1.1.2 帧动画和矢量动画
 - 1.1.3 Flash动画的应用领域
 - 1.2 Flash CS6工作环境
 - 1.2.1 工作界面
 - 1.2.2 面板的基本操作
 - 1.2.3 网格、标尺和辅助线
 - 1.2.4 上机实训与指导——Flash CS6界面布局操作
 - 1.3 影片文档的基本操作方法
 - 1.3.1 Flash动画的制作流程
 - 1.3.2 上机实训与指导——制作第一个Flash影片
 - 1.4 本章习题
- 第1章 Flash入门 1.1 动画基础知识 1.1.1 动画的视觉原理
1.1.2 帧动画和矢量动画 1.1.3 Flash动画的应用领域 1.2 Flash CS6工作环境
1.2.1 工作界面 1.2.2 面板的基本操作 1.2.3 网格、标尺和辅助线
1.2.4 上机实训与指导——Flash CS6界面布局操作 1.3 影片文档的基本操作方法
1.3.1 Flash动画的制作流程 1.3.2 上机实训与指导——制作第一个Flash影片
- 第2章 绘制图形 2.1 绘制线条 2.1.1 线条工具 2.1.2
自定义笔触样式 2.1.3 用滴管工具和墨水瓶工具快速套用线条属性 2.1.4
用选择工具改变线条形状 2.1.5 线条的端点和结合 2.1.6

上机实训与指导——线条构图 2.2 绘制简单图形 2.2.1 矩形工具组 2.2.2 椭圆工具组 2.2.3 多角星形工具 2.2.4 上机实训与指导——草原夜色 2.3 设计图形色彩 2.3.1 颜料桶工具 2.3.2 颜色面板 2.3.3 渐变填充 2.3.4 渐变变形工具 2.3.5 上机实训与指导——水晶球 2.4 绘制复杂图形 2.4.1 钢笔工具 2.4.2 部分选取工具 2.4.3 铅笔工具 2.4.4 上机实训与指导——绘制一棵树 2.5 绘制特殊图形 2.5.1 刷子工具 2.5.2 喷涂刷工具 2.5.3 橡皮擦工具 2.5.4 Deco工具 2.5.5 上机实训与指导——夜色朦胧 2.6 本章习题 第3章 编辑图形 3.1 图形变形 3.1.1 变形面板 3.1.2 任意变形工具 3.1.3 上机实训与指导——装饰图案 3.2 绘制模式 3.2.1 合并绘制模式 3.2.2 对象绘制模式 3.2.3 图元对象绘制模式 3.2.4 上机实训与指导——商业标志 3.3 在Flash中应用位图 3.3.1 导入位图 3.3.2 为位图去掉背景色 3.3.3 位图填充 3.4 导入Photoshop和Illustrator文档 3.4.1 导入Photoshop文档 3.4.2 导入Illustrator文档 3.5 多图层绘图 3.5.1 图层 3.5.2 上机实训与指导——卡通人物 3.6 本章习题 第4章 在Flash中应用文字 4.1 在Flash中应用传统文本 4.1.1 创建传统文本 4.1.2 设置文本属性 4.1.3 上机实训与指导——编辑数学公式 4.1.4 上机实训与指导——文本分离 4.2 在Flash中应用TLF文本 4.2.1 创建TLF文本 4.2.2 TLF文本的增强功能 4.2.3 上机实训与指导——TLF文本段落分栏 4.2.4 上机实训与指导——串接文本容器 4.3 滤镜 4.3.1 滤镜的基本操作 4.3.2 滤镜详解 4.3.3 上机实训与指导——公益广告 4.5 本章习题 第5章 基础动画 5.1 帧 5.1.1 帧的基本概念 5.1.2 帧操作 5.2 逐帧动画 5.2.1 逐帧动画的制作方法 5.2.2 绘图纸功能 5.2.3 上机实训与指导——人物行走动画 5.3 形状补间动画 5.3.1 形状补间动画的制作方法 5.3.2 形状补间动画的参数设置 5.3.3 添加形状提示 5.3.4 上机实训与指导——摇曳的烛光 5.4 传统补间动画 5.4.1 传统补间动画的创建方法 5.4.2 传统补间的参数设置 5.4.3 传统补间动画的应用分析 5.4.4 上机实训与指导——网络广告 5.5 沿路径运动的传统补间动画 5.5.1 制作路径动画的方法 5.5.2 上机实训与指导——台风模拟演示动画 5.6 自定义缓入缓出动画 5.6.1 制作自定义缓入缓出动画的方法 5.6.2 自定义缓入缓出动画的参数详解 5.6.3 上机实训与指导——由远及近的弹跳小球 5.7 本章习题 第6章 元件和实例 6.1 认识元件和实例 6.1.1 元件 6.1.2 实例 6.2 元件的类型和创建元件的方法 6.2.1 元件的类型 6.2.2 元件的创建方法 6.2.3 编辑元件 6.3 影片剪辑元件 6.3.1 认识影片剪辑元件 6.3.2 上机实训与指导——焰火特效 6.3.3 影片剪辑的“9切片缩放” 6.4 按钮元件 6.4.1 认识按钮元件 6.4.2 上机实训与指导——变色按钮 6.4.3 上机实训与指导——文字按钮 6.4.4 上机实训与指导——透明按钮 6.4.5 上机实训与指导——动态按钮 6.5 使用“库”面板管理元件 6.5.1 “库”面板 6.5.2 管理元件 6.5.3 外部库 6.5.4 公用库 6.6 本章习题 第7章 基于对象的补间动画 7.1 对象补间动画 7.1.1 制作对象补间动画的方法 7.1.2 补间范围和目标对象 7.1.3 创建对象补间的基本规则 7.2 使用“动画编辑器”面板 7.2.1 “动画编辑器”面板简介 7.2.2

应用“动画编辑器”面板编辑动画 7.2.3 编辑属性曲线的形状 7.2.4
上机实训与指导——汽车广告 7.3 动画预设 7.3.1 使用动画预设的方法
7.3.2 上机实训与指导——文字动画特效 7.4 本章习题 第8章 高级动画 8.1
遮罩动画 8.1.1 遮罩动画的制作方法 8.1.2 上机实训与指导——电影镜头效果
8.1.3 上机实训与指导——水波文字 8.2 3D动画 8.2.1 影片剪辑的3D变换
8.2.2 透视角度和消失点 8.2.3 上机实训与指导——旋转的正方体模型 8.3
骨骼动画 8.3.1 认识骨骼动画 8.3.2 创建骨骼动画 8.3.3 设置骨骼动画属性
8.3.4 制作形状骨骼动画 8.3.5 上机实训与指导——在草地行走的卡通人物
8.4 本章习题 第9章 在Flash中应用声音和视频 9.1 声音在Flash中的应用
9.1.1 导入声音 9.1.2 引用声音 9.1.3 声音属性的设置和编辑 9.1.4
压缩声音 9.1.5 上机实训与指导——按钮声效 9.1.6
上机实训与指导——声音和动画的同步效果 9.2 视频在Flash中的应用 9.2.1
基础知识 9.2.2 上机实训与指导——将视频嵌入到影片中 9.2.3
上机实训与指导——渐进式下载播放外部视频 9.3 本章习题 第10章
交互式动画和ActionScript入门 10.1 ActionScript 3.0开发环境 10.1.1
ActionScript的首选参数设置 10.1.2 动作面板 10.1.3
上机实训与指导——添加动作脚本 10.1.4 脚本助手 10.1.5
使用“代码片段”面板 10.1.6 上机实训与指导——用代码控制飞鸟飞行 10.2
类和对象 10.2.1 认识类和对象 10.2.2 ActionScript 3.0类的架构 10.2.3
ActionScript 3.0类的应用 10.2.4 类的组织结构——包 10.2.5
上机实训与指导——编写典型的ActionScript 3.0程序 10.3 ActionScript
3.0的事件处理模型 10.3.1 基本事件处理 10.3.2 鼠标事件类 10.3.3
键盘事件类 10.3.4 上机实训与指导——制作交互式动画 10.4 ActionScript
3.0常用内置类 10.4.1 Shape类和Sprite类 10.4.2 MovieClip类 10.4.3
上机实训与指导——用鼠标拖曳图片 10.4.4
上机实训与指导——用键盘控制对象的移动 10.4.5 Sound类 10.4.6
上机实训与指导——Sound类的应用 10.5 本章习题 第11章
上机实训与指导综合范例 11.1 范例简介和设计思路 11.1.1 范例简介 11.1.2
范例设计思路 11.2 范例制作步骤 11.2.1 用Photoshop编辑和创建图像素材
11.2.2 用GoldWave编辑和创建声音素材 11.2.3 导入素材并创建动画界面
11.2.4 创建动画元件 11.2.5 声音和动画同步播放的制作 11.2.6
制作其他动画 11.2.7制作动画预载场景 11.2.8发布作品 附录A习题参考答案

[显示全部信息](#)

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www.tushupdf.com](http://www.tushupdf.com)