

《Flash动画设计课堂实录》

图书基本信息

书名：《Flash动画设计课堂实录》

13位ISBN编号：9787115198297

10位ISBN编号：7115198292

出版时间：2009-5

出版社：人民邮电出版社

页数：313

版权说明：本站所提供下载的PDF图书仅提供预览和简介以及在线试读，请支持正版图书。

更多资源请访问：www.tushu000.com

前言

随着Internet技术及其应用的不断发展，网络对于我们的生活、学习和工作的影响越来越大。

丛书规划 网站是Internet提供服务的门户和基础，而网页又是宣传网站的重要窗口。如今越来越多的企业和个人建立网站来宣传自己，人才市场上对网页制作和网站建设人员的需求大大增加。但是由于网站建设是一项综合性的技能，包括网站的策划、网页动画和图像的设计、网页制作和动态网站的开发等几部分，真正完全懂得并具备这几项技能的网页设计师则相对较少，因此我们策划了本丛书。丛书的书目如下表所示。 模拟实际的课堂教学过程安排内容，采用“基础知识”+“课堂练习”+“高手支招”+“课后习题”+“综合案例”的结构，全面展示了网页制作与网站建设的方方面面。

所选的实例大多源自真实的商业网站，并且采用“一步一图式”的讲解方式。每课的最后还提供了丰富的课堂练习和课后习题供自测，以保证读者在学好知识点的同时，反复练习，进而掌握更为实用的操作技能。 采用双栏排版，信息量更大，力图在有限的篇幅内为读者展示更多的知识点和案例。

汇总了众多优秀网页设计师的创作灵感、设计理念等，以实战经验的形式全面展示给读者。

内容概要

《课堂实录Flash动画设计》模拟实际的课堂教学过程安排内容，采用“基础知识”+“课堂练习”+“高手支招”+“课后习题”+“综合案例”的结构，详细介绍了Flash软件的基本操作、Flash动画设计的基础知识及基于ActionScript的开发等内容。其中既包括绘图工具的使用、特效文字的创建、对象的编辑与操作等基本内容，又包括元件与库的使用、图像等外部文件的导入、时间轴和帧的设计、图层的使用、逐帧动画和补间动画的设计等更为深入的内容。书中所选的实例大多源自实际应用，并且采用“一步一图式”的讲解方式。每课的最后还提供了丰富的课堂练习和课后习题供自测，以保证读者在学好知识点的同时，反复练习，进而掌握更为实用的操作技能。《课堂实录Flash动画设计》内容全面、讲解通俗易懂，可作为高等院校相关专业的教学用书、各类电脑培训机构的培训教材、Flash爱好者的学习用书。

书籍目录

第1课 初识动画设计软件Flash CS3 11.1 了解Flash的特点 21.2 Flash的应用范围 31.3 熟悉Flash CS3工作界面 51.3.1 菜单栏 61.3.2 工具箱 61.3.3 时间轴 71.3.4 舞台 71.3.5 面板 71.4 Flash CS3文档的基本操作 81.4.1 新建文档 91.4.2 保存文档 91.4.3 打开文档 91.5 Flash作品的优化和导出 101.5.1 导出动画文件 101.5.2 导出动画图像 111.6 课堂练习——利用模板制作简单的动画 121.7 高手支招 141.8 课后习题 151.8.1 选择题 151.8.2 填空题 151.8.3 操作题 15第2课 使用绘图工具绘制动画元素 172.1 了解矢量图像和位图图像 182.1.1 矢量图 182.1.2 位图 182.2 “线条”工具的使用 192.2.1 基本知识 192.2.2 动手练一练——“线条”工具使用实例 192.3 “椭圆”工具的使用 202.3.1 基本知识 202.3.2 动手练一练——“椭圆”工具使用实例 202.4 “矩形”工具和“多角星形”工具的使用 212.4.1 “矩形”工具的使用 212.4.2 “多角星形”工具的使用 222.5 “铅笔”工具的使用 232.5.1 基本知识 232.5.2 动手练一练——使用铅笔绘制图形实例 232.6 “刷子”工具的使用 242.6.1 基本知识 242.6.2 动手练一练——使用“刷子”工具实例 252.7 “钢笔”工具的使用 252.7.1 基本知识 252.7.2 动手练一练——使用“钢笔”工具实例 252.8 “墨水瓶”工具的使用 262.8.1 基本知识 262.8.2 动手练一练——使用“墨水瓶”工具实例 262.9 “颜料桶”工具的使用 272.9.1 基本知识 272.9.2 动手练一练——使用“颜料桶”工具实例 272.10 “滴管”工具的使用 282.10.1 基本知识 282.10.2 动手练一练——使用“滴管”工具实例 282.11 “橡皮擦”工具的使用 292.11.1 基本知识 292.11.2 动手练一练——使用“橡皮擦”工具实例 302.12 “选择”工具的使用 302.12.1 基本知识 302.12.2 动手练一练——使用“选择”工具实例 312.13 “部分选取”工具的使用 312.13.1 基本知识 312.13.2 动手练一练——使用“部分选取”工具实例 322.14 “套索”工具的使用 332.14.1 基本知识 332.14.2 动手练一练——使用“套索”工具实例 332.15 “任意变形”工具的使用 342.15.1 基本知识 342.15.2 动手练一练——使用“任意变形”工具实例 352.16 辅助绘图工具的使用 352.16.1 使用“手形”工具 352.16.2 使用“缩放”工具 362.16.3 使用“对齐”工具 362.17 课堂练习 37课堂练习1——绘制卡通图形 37课堂练习2——绘制网页标志 38课堂练习3——绘制酒杯 40课堂练习4——绘制雪花 42课堂练习5——绘制怀表 45课堂练习6——绘制钻石 492.18 高手支招 532.19 课后习题 542.19.1 选择题 542.19.2 填空题 542.19.3 操作题 54第3课 使用“文本”工具创建各种特效文字 563.1 使用“文本”工具 573.1.1 静态文本 573.1.2 动态文本 583.1.3 输入文本 603.2 设置文本样式 613.2.1 消除文本锯齿 613.2.2 设置文字属性 613.2.3 创建文字链接 623.2.4 打散文字 633.3 添加滤镜效果 643.3.1 给文本添加滤镜 653.3.2 设置滤镜效果 663.4 课堂练习 69课堂练习1——制作空心文字 69课堂练习2——制作打字效果 71课堂练习3——制作立体文字 73课堂练习4——制作填图文字 74课堂练习5——制作串珠文字 76课堂练习6——制作彩虹文字 77课堂练习7——制作金属文字 79课堂练习8——制作雪花文字 813.5 高手支招 833.6 课后习题 863.6.1 选择题 863.6.2 填空题 873.6.3 操作题 87第4课 对象的编辑与操作 894.1 对象的基本操作 904.1.1 选取对象 904.1.2 移动对象 924.1.3 复制对象 924.1.4 删除对象 934.2 对象的变形 944.2.1 “变形”面板 944.2.2 缩放对象 954.2.3 旋转及倾斜对象 964.2.4 翻转对象 974.2.5 自由变形 984.3 对象的组合、排列、分离 994.3.1 组合对象 994.3.2 排列对象 1004.3.3 分离对象 1014.4 使用辅助工具 1024.4.1 使用标尺和辅助线 1024.4.2 使用网格 1034.5 课堂练习——编辑对象实例 1044.6 高手支招 1064.7 课后习题 1064.7.1 选择题 1064.7.2 填空题 1064.7.3 操作题 107第5课 使用元件、实例和库 1085.1 元件的创建 1095.1.1 创建图形元件 1095.1.2 创建影片剪辑 1105.1.3 创建按钮 1115.2 使用实例 1135.2.1 为实例另外指定一个元件 1135.2.2 改变实例类型 1135.2.3 改变颜色效果 1145.2.4 分离实例 1165.2.5 调用其他影片中的元件 1175.3 管理库 1175.3.1 “库”面板 1175.3.2 创建库元素 1185.3.3 调用库文件 1195.3.4 公用库 1195.4 课堂练习 120课堂练习1——利用元件创建按钮 120课堂练习2——利用元件创建影片剪辑 122课堂练习3——利用元件创建立体按钮 124课堂练习4——利用元件制作下雪效果 1265.5 高手支招 1295.6 课后习题 1305.6.1 选择题 1305.6.2 填空题 1315.6.3 操作题 131第6课 导入图像、视频和声音等外部文件 1336.1 导入位图图像 1346.1.1 位图的导入 1346.1.2 编辑位图 1356.1.3 转换为矢量图形 1366.2 导入视频文件 1376.2.1 Flash支持的视频文件 1376.2.2 导入视频 1376.3 导入声音文件 1386.3.1 Flash支持的声音文件 1386.3.2 导入音频文件 1396.4 编辑声音 1396.4.1 设置声音重复播放 1396.4.2 设置声音同步方式 1406.4.3 设置声音效果 1406.4.4 压缩导出声音 1416.5 课堂练习 143课堂练习1——给Flash动画片头添加声音 143课堂练习2——给Flash按钮添加声音 144课堂练习3——创建视频动画 146课堂练习4——创建简单的媒体播放器 1486.6 高手支招 1516.7 课后习题 1536.7.1 选择题 1536.7.2 填空题 1536.7.3 操作题 153第7课 使用时间轴和帧设计简单动画 1557.1 时间轴和帧的概念 1567.1.1 时间轴的构成 1567.1.2 帧和关键帧 1567.1.3 帧的频率 1577.2 帧的基本操作 1587.2.1

选择帧和帧列 1587.2.2 插入帧 1597.2.3 复制、粘贴与移动单帧 1597.2.4 删除帧 1597.2.5 清除帧 1607.2.6 将帧转换为关键帧 1607.2.7 将帧转换为空白关键帧 1607.3 课堂练习——利用时间轴特效制作动画 160 课堂练习1——复制到网格 160 课堂练习2——分散式直接复制 162 课堂练习3——制作模糊特效动画 163 课堂练习4——制作投影特效 164 课堂练习5——制作展开特效动画 165 课堂练习6——利用分离制作爆炸效果 166 课堂练习7——制作变形特效动画 167 课堂练习8——制作转换特效动画 1687.4 高手支招 1697.5 课后习题 1697.5.1 选择题 1697.5.2 填空题 1707.5.3 操作题 170 第8课 使用图层制作动画 1718.1 图层的基本概念 1728.2 图层的基本操作 1728.2.1 新建图层 1728.2.2 重命名图层 1738.2.3 改变图层的顺序 1738.2.4 新建图层文件夹 1748.2.5 锁定和解锁图层 1748.3 编辑图层 1758.3.1 删除图层 1758.3.2 隐藏图层 1758.3.3 显示轮廓 1768.3.4 编辑图层属性 1768.4 创建和使用引导层 1778.4.1 普通引导层 1778.4.2 运动引导层 1778.5 使用遮罩层 1788.6 课堂练习 178 课堂练习1——创建引导层动画 178 课堂练习2——创建遮罩层动画 181 课堂练习3——创建沿直线运动的动画 182 课堂练习4——创建简单的遮罩动画 184 课堂练习5——制作百叶窗效果 1868.7 高手支招 1898.8 课后习题 1928.8.1 选择题 1928.8.2 填空题 1928.8.3 操作题 192 第9课 设计逐帧动画和补间动画 1949.1 逐帧动画 1959.1.1 逐帧动画的基本原理 1959.1.2 课堂练习1——制作简单的逐帧动画 1959.2 创建动画补间动画 1979.2.1 动画补间动画原理 1979.2.2 课堂练习2——制作渐隐渐显动画 1979.3 创建形状补间动画 1999.3.1 形状补间动画原理 1999.3.2 课堂练习3——创建形状补间动画 1999.4 高手支招 2019.5 课后习题 2029.5.1 选择题 2029.5.2 填空题 2039.5.3 操作题 203 第10课 ActionScript入门基础 20510.1 ActionScript简介 20610.2 ActionScript代码的插入 20710.2.1 在帧中插入ActionScript 20710.2.2 在影片剪辑中插入ActionScript 20710.3 ActionScript语法基础 20810.3.1 变量声明 20810.3.2 常量 20910.3.3 区分大小写 21010.3.4 关键字 21010.3.5 函数 21010.4 ActionScript的运算符 21010.5 ActionScript的基本语法 21310.6 ActionScript的数据类型 21510.7 ActionScript的基本语句 21510.7.1 if条件判断 21510.7.2 特殊条件判断 21610.7.3 for循环 21610.7.4 while和do while循环 21710.8 课堂练习 217 课堂练习1——制作下雨效果 217 课堂练习2——制作可以任意拖动的四边形 220 课堂练习3——用ActionScript编写时间和日期 221 课堂练习4——制作漂亮的Flash相册特效动画 22210.9 高手支招 22710.10 课后习题 22710.10.1 选择题 22710.10.2 填空题 22710.10.3 操作题 227 第11课 使用常用语句创建交互式动画 23011.1 常用的控制语句 231 课堂练习1——使用play和stop语句创建动画 231 课堂练习2——使用gotoAnd-Play和gotoAndStop创建动画 235 课堂练习3——使用stopAll-Sounds语句创建动画 23611.2 超链接语句getURL 237 课堂练习4——创建链接到网页动画 237 课堂练习5——创建发送电子邮件动画 23911.3 startDrag语句 241 课堂练习6——利用startDrag制作拖动图片效果 241 课堂练习7——利用startDrag制作鼠标跟随效果 243 课堂练习8——利用startDrag制作个性化鼠标指针 24511.4 外部链接语句 247 课堂练习9——loadMovie和unloadMovie语句使用实例 247 课堂练习10——loadVariables语句使用实例 25211.5 fscommand语句 254 课堂练习11——制作fullScreen效果 254 课堂练习12——使用quit退出影片 25511.6 Loading的制作 257 课堂练习13——利用ifFrameLoaded语句制作Loading效果 257 课堂练习14——制作精确的Loading效果 26011.7 高手支招 26211.8 课后习题 26311.8.1 选择题 26311.8.2 填空题 26411.8.3 操作题 264 第12课 使用组件 26612.1 组件简介 26712.2 组件的基本操作 26712.2.1 组件的添加 26712.2.2 组件的预览与查看 26812.2.3 关于标签大小及组件的高度和宽度 26812.3 常见组件的使用 26812.4 课堂练习——利用表单组件制作表单动画 27212.5 高手支招 27612.6 课后习题 27712.6.1 选择题 27712.6.2 填空题 27712.6.3 操作题 277 第13课 Flash动画制作综合实例 27913.1 制作网站广告 280 课堂练习1——制作网站横幅式广告 280 课堂练习2——制作网站专栏广告 28413.2 制作按钮和导航 288 课堂练习3——制作网页按钮 288 课堂练习4——制作简单的变色按钮 291 课堂练习5——制作导航栏按钮 29213.3 制作贺卡 296 课堂练习6——生日贺卡 296 课堂练习7——制作圣诞大礼物贺卡 30113.4 网站片头动画设计 304 课堂练习8——企业网站片头动画 30413.5 高手支招 31213.6 课后习题 312

章节摘录

第1课 初识动画设计软件Flash CS3 课前导读 Flash是一款多媒体动画制作软件，又是一种交互式动画设计工具，用它可以将音乐、视频、动画以及富有新意的界面融合在一起，以制作出高品质的Flash动画。由于Flash动画文件较小，所以提高了网络传送的速度，也增强了网站的视觉冲击力，从而吸引了越来越多的浏览者访问网站。 重点与难点 熟悉Flash的应用范围 熟悉Flash CS3的工作界面 掌握Flash CS3文档的基本操作 掌握Flash作品的优化和导出 1.1 了解Flash的特点 Flash之所以能风靡全球，是因为它具有许多优点。下面以其中最重要的5个特点进行讲述。

1.文件占用空间小，传输速度快 Flash动画的图形系统是基于矢量技术的，因此下载一个Flash动画文件很快。矢量技术只需存储少量数据就可以描述一个相对复杂的对象，与以往采用的位图相比数据量大大下降了，只有原先的几千分之一，因此比较适合在因特网中使用，它有效地解决了多媒体与大数据量传输之间的矛盾。

2.矢量绘图、传播广泛 一般的网页动画图像是基于点阵技术的位图图像，这种图像由大量的像素点构成，比较逼真，但灵活性较差，并且在对图像进行放大时，由于点与点之间距离的增加，图像的品质会有较大幅度的降低，会产生锯齿状的像素块。而Flash最重要的特点之一便是能用矢量绘图，只需要少量的矢量数据就可以很好地描述一个复杂的对象。由于位图图像是由像素组成的，所以其体积非常大；而矢量图像仅由线条和线条所封闭的填充区域组成，体积非常小。此外，Flash动画采用“流式”播放技术，在观看动画时可以不必要等到动画文件全部下载到本地后才能观看，而可以边观看边下载，从而减少了等待的时间。

《Flash动画设计课堂实录》

编辑推荐

《课堂实录Flash动画设计》包括：模拟课堂真实教学过程 采用STEP by STEP讲解方式
专为Flash学习者量身打造。

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:www.tushu000.com