

<<Flash动画设计与实训>>

图书基本信息

书名：<<Flash动画设计与实训>>

13位ISBN编号：9787030215178

10位ISBN编号：7030215176

出版时间：2008-4

出版单位：科学出版社

作者：纪伟娟 主编

页数：189

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动画设计与实训>>

前言

用Macromedia公司发布的Flash软件制作的动画文件，可以将音乐、声效、夸张的表现方法、新颖的创意等有机结合在一起，制作出超“炫”、超“酷”的动画作品，因为文件体积小、传输速度快、视觉效果好、交互功能强等特点，使：Flash动画在网络上乃至电视上迅速传播，吸引了越来越多的人投入到动画制作的学习中来，也使更多的动画爱好者成为“闪客”家族中的一员。随着多媒体技术的发展，Flash动画那精彩纷呈的画面已无处不在，如用于制作多媒体课件和幻灯片、制作创意广告、制作网络小游戏等，Flash动画已深入我们的生活与学习中。

本书采用Flash软件的新版本叫lash8，在内容的安排上由浅入深、结构清晰，并结合项目教学方法的优点，以提高操作技能为主，提供了大量实例和练习，同时又继承了传统教材中知识讲解相对完整和系统的优点，将知识点和制作技巧融于各个实例中。

全书共十个项目，详细介绍了各种动画的制作方法和制作技巧。

每个项目都围绕一个主题展开，各章列举的典型实例都是编者在长期的教学工作中精心挑选出来的，每个实例都有详细的制作步骤，同时做到图文并茂、练学结合，从而使读者迅速掌握Flash动画的基础知识和动画制作的技巧。

通过对本书的学习，初学者可轻松地用Flash来制作简单的动画。

动画爱好者则可借助本书充分发挥自己的想象力，制作出更复杂、更酷的动画。

本书较好地遵循了教学规律，语言通俗易懂，实例由易到难、循序渐进，既适合Flash动画初学者的学习和使用，动画爱好者也可通过本书的学习来提高自己的动画制作水平，并早日成为动画制作高手。

本书作者长期从事Flash的教学，在实际工作中积累了丰富的教学经验。

纪伟娟编写了项目一、二，陈民编写了项目三、七、八，邓云娇编写了项目四、五、六，黄斌编写了项目九、十。

由于编者水平有限，书中难免有疏漏之处，恳请广大读者给予批评指正。

<<Flash动画设计与实训>>

内容概要

本书详细介绍了新版本的动画设计软件——Flash 8，其最大的特点是融合了传统教学与项目教学的优点，结构清晰、内容由浅入深，既有传统教材中知识介绍全面、系统的优点，又具有项目教学中实例典型、操作性强的优点，真正实现了理实一体化的指导思想。

本书素材中收集了各章实例的源文件及相关素材，便于读者学习。

本书适合作为中职学校和技校的动画设计教材，也非常适合爱好动画设计的读者进行自学。

<<Flash动画设计与实训>>

书籍目录

项目一 Flash 8基础知识 任务一 Flash 8概述 知识一 Flash 8简介 知识二 Flash动画的应用 知识三 Flash 8的新增功能 任务二 Flash 8窗口介绍 知识一 “开始”页 知识二 舞台窗口 知识三 时间轴窗口 知识四 图层窗口 知识五 面板组 知识六 工具箱 任务三 Flash 8的基本操作 知识一 设置工作参数 知识二 设置工作环境 知识三 新建、打开与保存文件 知识四 发布动画 习题项目二 Flash绘图 任务一 “选取”工具 知识一 “选择”工具 知识二 “部分选取”工具 知识三 “索套”工具 任务二 绘图工具 知识一 “直线”工具 知识二 “钢笔”工具 知识三 “文本”工具 知识四 “椭圆”工具与“矩形”工具 知识五 “铅笔”工具 知识六 “刷子”工具 知识七 “任意变形”工具 知识八 “填充变形”工具 知识九 “墨水瓶”工具 知识十 “颜料桶”工具 知识十一 “滴管”工具 知识十二 “橡皮擦”工具 任务三 查看工具 知识一 “手形”工具 知识二 “缩放”工具 任务四 绘图实例 知识一 绘图小技巧 知识二 实例一：绘制西瓜 知识三 实例二：绘制牵牛花 习题项目三 逐帧动画 任务一 逐帧动画概述 知识一 动画的分类与区别 知识二 逐帧动画的概念与特点 知识三 相关的知识概念 知识四 逐帧动画中经常使用的工具 任务二 实例一：写字效果 知识一 效果说明 知识二 设计思路 知识三 制作步骤 任务三 实例二：打字效果 知识一 效果说明 知识二 设计思路 知识三 制作步骤 任务四 实例三：美丽图案 知识一 效果说明 知识二 设计思路 知识三 制作步骤 任务五 实例四：砖体字 知识一 效果说明 知识二 设计思路 知识三 制作步骤 任务六 实例五：倒计时扫描 知识一 效果说明 知识二 设计思路 知识三 准备要求 知识四 制作步骤 小结 习题项目四 形变动画 任务一 动画的基本类型 任务二 形状补间动画的制作 任务三 制作普通的变形动画 任务四 “绘图纸外观”技术的使用 任务五 制作可控的变形动画 习题项目五 运动、轨迹动画 任务一 元件的创建 知识一 元件的概述和类型 知识二 元件的创建 任务二 动作补间动画的制作 任务三 应用举例 任务四 引导层动画的制作 知识一 引导层动画的制作原理 知识二 简单引导层动画的制作 知识三 引导层动画应用实例 习题项目六 遮罩动画 任务一 遮罩动画的制作原理 任务二 简单遮罩动画的制作 任务三 应用举例 习题项目七 文字特效 任务一 文字特效概述 知识一 文字特效的概念 知识二 相关的知识概念 知识三 静态特效文字 知识四 通用的基本操作 任务二 空心文字——天人合一 知识一 效果说明 知识二 制作步骤 任务三 荧光文字——吃吧 知识一 效果说明 知识二 制作步骤 任务四 立体文字——A 知识一 效果说明 知识二 制作步骤 任务五 多彩文字——魅力 知识一 效果说明 知识二 制作步骤 任务六 雪堆文字——圣诞 知识一 效果说明 知识二 制作步骤 任务七 旋转文字 知识一 效果说明 知识二 设计思路 知识三 制作步骤 任务八 发光文字 知识一 效果说明 知识二 设计思路 知识三 制作步骤 任务九 变形文字 知识一 效果说明 知识二 设计思路 知识三 制作步骤 任务十 遮罩文字 知识一 效果说明 知识二 设计思路 知识三 制作步骤 任务十一 闪光字 知识一 效果说明 知识二 设计思路 知识三 制作步骤 任务十二 黑暗中的文字 知识一 效果说明 知识二 设计思路 知识三 制作步骤 习题项目八 鼠标特效 任务一 鼠标特效概述 知识一 相关知识介绍 知识二 光标位置与对象位置的关系 任务二 实例一：移动探照灯 知识一 效果说明 知识二 设计思路 知识三 制作步骤 任务三 实例二：隐藏的文字 知识一 效果说明 知识二 设计思路 知识三 制作步骤 任务四 实例三：取景框 知识一 效果说明 知识二 设计思路 知识三 制作步骤 任务五 实例四：心跳的感觉 知识一 效果说明 知识二 设计思路 知识三 制作步骤 任务六 实例五：花开花落 知识一 效果说明 知识二 设计思路 知识三 制作步骤 任务七 实例六：星光灿烂 知识一 效果说明 知识二 设计思路 知识三 制作步骤 任务八 实例七：提示跟随 知识一 效果说明 知识二 设计思路 知识三 制作步骤 任务九 实例八：网络时代 知识一 效果说明 知识二 设计思路 知识三 制作步骤 任务十 实例九：海底鱼群 知识一 效果说明 知识二 设计思路 知识三 制作步骤 习题项目九 制作MTV 任务一 素材准备工作 知识一 音乐素材 知识二 图片素材 知识三 整理总结 任务二 MTV动画制作 知识一 序幕场景 知识二 歌词同步 知识三 场景动画 知识四 落幕场景 知识五 整理总结 习题项目十 小游戏的制作 任务一 素材准备工作 知识一 收集素材 知识二 制作瞄准器 知识三 制作靶环 任务二 游戏的制作 知识一 场景制作 知识二 制作游戏对话框 知识三 制作鼠标指针 知识四 制作移动靶环 知识五 添加动作脚本 知识六 整理总结 习题

<<Flash动画设计与实训>>

章节摘录

项目三 逐帧动画 任务一 逐帧动画概述 从这一章开始，我们将正式开始接触动画的制作。

那么，到底什么是动画呢？你对动画了解多少呢？ 所谓动画，是指利用人的视觉残留特性使连续播放的静态画面相互衔接形成的动态效果。

计算机动画是由传统的卡通动画（cartoon）发展起来的。

在早期Walt Disney的制作室，高级动画师设计卡通片中的关键画面，也就是下面我们将要讲到的“关键帧”，然后由助理动画师设计中间帧。

随着技术的进步，计算机逐渐取代了助理动画师制作中间帧的工作，产生了所谓的计算机辅助动画（computer assisted animation）。

20世纪70年代后期，随着计算机图形学和硬件技术的发展，计算机造型技术和真实感图形绘制技术得到了长足的进步，出现与卡通动画有质的区别的三维计算机动画。

当然，在这里我们现在主要研究的是二维矢量动画，也就是通常所说的“平面动画”。

为了让我们对动画的理解更深入，同时让我们对Flash动画的不同制作方法有全面的了解，下面，我们将以“逐帧动画”为例，详细讲解传统动画的制作原理，并指导大家在实际应用中根据需要熟练使用逐帧动画的制作技术。

知识一 动画的分类与区别 在具体制作之前，我们首先要了解，Flash动画在制作的过程中，根据不同的划分标准，可以将动画进行不同的分类。

根据动画效果的不同，可以将Flash动画分成形变动画、引导线（轨迹）动画、遮罩动画、旋转动画、光影动画等。

根据动画制作技术的不同，又可以将Flash动画分成两大类：逐帧动画和补间动画。

其中，补间动画又可以分为形变动画与动作动画。

从制作技术与制作步骤的复杂角度看，逐帧动画的制作复杂程度最低，但制作花费的时间最长，工作量最大；而补间动画一般只需要重点制作动画片断的开始和结束内容，中间的动画过程可以由计算机自动产生，因而相对制作效率较高。

从动画文件大小的角度看，由于逐帧动画会保存每个完整帧的值，因此逐帧动画的体积一般会比普通动画的体积大。

<<Flash动画设计与实训>>

编辑推荐

本书采用Flash软件的新版本——Flash 8，在内容的安排上由浅入深、结构清晰，并结合项目教学方法的优点，以提高操作技能为主，提供了大量实例和练习，同时又继承了传统教材中知识讲解相对完整和系统的优点，将知识点和制作技巧融于各个实例中。

全书共十个项目，详细介绍了各种动画的制作方法和制作技巧。

每个项目都围绕一个主题展开，各章列举的典型实例都是编者在长期的教学工作中精心挑选出来的，每个实例都有详细的制作步骤，同时做到图文并茂、练学结合，从而使读者迅速掌握Flash动画的基础知识和动画制作的技巧。

通过对本书的学习，初学者可轻松地用Flash来制作简单的动画。

动画爱好者则可借助本书充分发挥自己的想象力，制作出更复杂、更酷的动画。

本书较好地遵循了教学规律，语言通俗易懂，实例由易到难、循序渐进，既适合Flash动画初学者的学习和使用，动画爱好者也可通过本书的学习来提高自己的动画制作水平，并早日成为动画制作高手。

<<Flash动画设计与实训>>

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>