

<<二维动画案例轻松学-Flash>>

图书基本信息

书名：<<二维动画案例轻松学-Flash CS5>>

13位ISBN编号：9787040350531

10位ISBN编号：704035053X

出版时间：2012-6

出版时间：周文华、丁星明 高等教育出版社 (2012-06出版)

作者：周文华，丁星明 编

页数：191

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>

<<二维动画案例轻松学-Flash>>

内容概要

《二维动画案例轻松学：Flash CS5》是计算机平面设计专业系列教材。全书通过精选的项目案例，系统全面地介绍Flash CS5的基本操作方法和动画制作技巧。本书采用“项目实训”模式编写，通过生动活泼、富有启发性的实例，由浅入深地进行讲解。

本书包括6个项目，共34个案例，项目分别是：我的第一个动画、图形的绘制、基本动画制作、高级动画制作、交互式动画和综合实训。

其中综合实训的案例有制作电子相册、MV片头、商业广告、公益广告、求职简历、节日贺卡等。

本书内容丰富、通俗易懂、图文并茂、操作步骤详细，能激发学生的学习兴趣 and 动手欲望，可以帮助学生轻松地学会R曲动画制作。

本书可作为中等职业学校计算机平面设计专业教材，也可作为计算机类相关专业教材，同时可供广大初、中级计算机爱好者自学使用。

<<二维动画案例轻松学-Flash>>

书籍目录

项目1我的第一个动画 / 1 案例1绘制简单脸谱 / 1 案例2绘制动态QQ脸谱 / 6 项目2图形的绘制 / 10 案例3绘制树叶和花朵 / 10 案例4绘制蓝天、白云和房屋 / 15 案例5绘制鸡蛋 / 23 案例6绘制水晶按钮 / 25 案例7绘制人物 / 28 案例8制作七彩文字 / 30 案例9制作空心字 / 32 案例10制作霓虹字 / 34 案例11制作滤镜文字 / 37 项目3基本动画制作 / 42 案例12制作打字效果动画 / 42 案例13制作小人跑步动画 / 46 案例14制作写字效果动画 / 51 案例15制作圆变方动画 / 57 案例16制作文字变形动画 / 59 案例17制作小球运动动画 / 63 案例18制作文字运动动画 / 67 项目4高级动画制作 / 74 案例19制作飞机航线动画 / 74 案例20制作月亮、地球和太阳转动示意动画 / 79 案例21制作蝶恋花动画 / 83 案例22制作文字下显示图片动画 / 86 案例23制作聚光灯效果动画 / 90 案例24制作放大镜效果动画 / 97 案例25制作水波荡漾动画 / 106 项目5交互式动画 / 111 案例26绘制简单按钮 / 111 案例27制作控制影片按钮 / 116 案例28制作鼠标跟随动画 / 124 项目6综合实训 / 132 案例29制作电子相册 / 132 案例30制作MV片头 / 138 案例31制作商业广告 / 149 案例32制作公益广告 / 159 案例33制作求职简历 / 175 案例34制作节日贺卡 / 181

<<二维动画案例轻松学-Flash>>

章节摘录

版权页： 插图： 知识宝库 本例为包含多个图层的Flash动画，展示了一组文字由大到小、逐个淡入的动画效果。

该实例共用到6个图层，在不同层中放置了不同的对象，对于每一个图层中的对象都单独创建了动画，让各个对象在各自的图层中相对独立。

随后，将各个对象转换为元件，将属性Alpha值进行设置。

最后，对这几个图层中的动画在播放时间上进行设置，使之按照一定的先后顺序进行播放。

这样就可以制作出文字逐个淡入的效果。

在本例的制作中，我们应该注意两个方面的内容。

（1）对图层的操作：图层是Flash中一个非常重要的元素，我们应该熟练掌握其基本操作，如添加层、删除层以及改变层的属性等。

（2）每一个图层中所制作的动画相对来说都是独立存在的，要在这些动画之间建立联系，就需要合理设置各动画的发生时间。

例如，在本案例中，各个文字对象在声生动画的时间上是不一致的，这时可以让后发生动画的对象在图层上与前一个动画相隔几帧。

举一反三 参照上例的制作方法，按照下面的步骤，制作电影片头文字的动画。

本例将制作文字在风中飘落的特果。

播放动画时，将看到文字从左至右、由近及远、由虚到实依次飘动，如同被风吹起一般。

制作步骤如下：1.将"千山暮雪"四个字分别创建为图形元件。

2.新建4个图层，分别将4个图形元件置于不同的图层，将4个图形元件"底部对齐"和"水平平均间隔分布"。

3.选中"千"图层，在第5帧和第15帧处插入关键帧，选中第5帧，将文字"千"旋转180°，设置文字透明度Alpha值为0，再通过"信息"栏，设置文字的坐标值为222和100（可依据实际情况调整，准确数值有利于后面统一其他文字的高度）。

4.为"千"图层的帧创建传统补间动画。

5.利用相同的方法在其他图层上设置关键帧并创建动画，即可制作出文字飘落的电影片头效果，部分效果如图3-95～图3-98所示。

项目小结 通过本项目案例的制作，掌握了帧的概念、类型、属性及基本操作，掌握元件的制作方法、元件库的使用以及层的概念和应用，掌握各种基本动画的创建方法及注意事项。

本项目中，通过实例制作对Flash中几个重要的基本概念都做了比较详细地说明，让大家了解它们在设计中的用途。

接下来让我们一起更加深入地学习Flash复杂动画的制作。

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>