

<<动画制作大学教程>>

图书基本信息

书名：<<动画制作大学教程>>

13位ISBN编号：9787115179470

10位ISBN编号：7115179476

出版时间：2008-7

出版时间：人民邮电出版社

作者：陈海，林宇，王学军 编著

页数：289

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>

<<动画制作大学教程>>

内容概要

本书系统介绍了Flash动画制作的思路、方法和技巧，内容包括图形的绘制和编辑、动态文字和静态文字的制作、元件和实例的创建、动画的制作、图层的灵活运用、音频和视频的导入导出和控制，最后简单介绍了ActionScript的基本用法。

本书可作为普通高等院校计算机、电子信息、数字传媒、动漫、新闻、师范等专业动画制作类课程的教学用书，也可供Flash初学者自学参考。

<<动画制作大学教程>>

书籍目录

| | | | | |
|-----------------------|--------------------|--------------------|----------------------|-----------------------|
| 第1章 Flash概述 | 1.1 Flash的应用领域 | 1.2 Flash 8的操作界面 | 1.2.1 菜单栏 | 1.2.2 |
| 舞台 | 1.2.3 工具栏 | 1.2.4 面板 | 1.3 文档基本操作 | 1.3.1 创建新文档 |
| 1.3.2 保存文档 | 1.3.3 打开文档 | 1.3.4 关闭和退出 | 1.4 预览和发布 | 1.4.1 |
| 播放Shockwave Flash文件 | 1.4.2 测试与发布 | 1.5 快速体验实践 | 小结 | 习题 |
| 第2章 绘制矢量图形 | 2.1 与图形图像相关的几个基本概念 | 2.1.1 图形与图像 | 2.1.2 分辨率 | |
| 2.1.3 位图图像 | 2.1.4 矢量图形 | 2.1.5 路径、笔触与填充 | 2.1.6 “绘图”与“上色” | |
| 2.2 “铅笔”工具与“线条”工具 | 2.2.1 用“铅笔”工具绘图 | 2.2.2 “线条”工具 | 2.2.3 实践与练习：绘制包装盒(1) | 2.3 “椭圆”工具与“矩形”工具 |
| 2.3.1 “椭圆”工具 | 2.3.2 “矩形”工具 | 2.3.3 多边形和星形的绘制 | 2.4 认识Flash的“绘制模式” | 2.5 贴紧至对象 |
| 2.6 “刷子”工具 | 2.6.1 涂色模式 | 2.6.2 锁定填充 | 2.6.3 其他选项 | 2.7 导入插图 |
| 2.7.1 把文件导入到Flash中 | 2.7.2 设置导入的位图的属性 | 小结 | 习题 | 第3章 编辑矢量对象 |
| 3.1 理解对象 | 3.2 选择对象 | 3.2.1 “形状”与“绘制对象” | 3.2.2 使用“选择”工具 | 3.2.3 使用“套索”工具选择对象 |
| 3.2.4 “魔术棒”和“魔术棒设置”工具 | 3.3 移动与复制对象 | 3.3.1 使用鼠标移动和复制对象 | 3.3.2 精确地移动对象 | 3.3.3 通过剪贴板移动和复制对象 |
| 3.3.4 实践与练习：绘制水杯 | 3.4 删除对象与擦除对象 | 3.5 设置笔触和填充的颜色 | 3.5.1 用“墨水瓶”工具修改笔触 | 3.5.2 用“颜料桶”工具修改填充 |
| 3.6 高级填充方式 | 3.6.1 设置填充颜色 | 3.6.2 位图填充 | 3.6.3 实践与练习：绘制蛋糕 | 3.7 使用“填充变形”工具调整填充 |
| 3.7.1 使用“填充变形”工具 | 3.7.2 实践与练习：绘制茶杯 | 3.8 用“滴管”工具复制笔触和填充 | 小结 | 习题 |
| 第4章 加工形状 | 第5章 处理图形对象 | 第6章 制作动画的准备工作 | 第7章 创建动画补间 | 第8章 创建形状补间动画 |
| 第9章 高级动画 | 第10章 更深入地控制动画 | 第11章 按钮 | 第12章 声音与视频 | 第13章 ActionScript编程入门 |

章节摘录

第2章 绘制矢量图形本章重点介绍在Flash中的绘制矢量图形的方法。

在Flash动画的制作过程中，会大量用到矢量图形，而Flash自身的矢量绘图功能很强大，故可以方便、快捷地绘制出各种各样的图形。

本章先讲解与图形图像相关的几个基本概念，然后重点学习Flash的绘图工具(如“椭圆”工具、“矩形”工具等)的使用方法，以及如何综合运用这些工具绘制生动有趣的图形。

2.1 与图形图像相关的几个基本概念图形和图像是日常生活中经常说起的词汇，但是要真正成为一名图形图像的设计师，还需要更深入地理解和掌握相关的一些知识。

2.1.1 图形与图像图像对应于英文中的“Image”，它类似于照片，它由许许多多排成行和列的点组成，当每个点都足够小的时候，宏观看起来，一幅图像就非常清晰了。

而图形对应于英文中的“Graphics”，它更类似于逻辑概念，比如一个三角形、一个圆形或者一条曲线，它们都被称为“图形”，而不是图像。

为什么有时候可以混用这两个词呢?因为图形存在于逻辑中，最终要能够被人眼看到，它必须存在于某种显示媒体上，比如通过计算机显示器显示，或者印刷在纸上，而一旦图形被“显示”在显示器上，它就成为图像了。

因此，读者只要知道二者是不同的就可以了。

2.1.2 分辨率这里说的分辨率是指一个图像在水平和垂直方向分别包含的像素数。

例如在购买数码相机的时候，会关注一款相机的分辨率是300万像素还是500万像素，300万像素指的是它拍摄出来的照片包含300万个点，这里的300万是个近似的数值，精确来说是水平方向有2048个像素，垂直方向有1536个像素，二者构成的矩形区域包含 $2\ 048 \times 1\ 536=3\ 145\ 728$ 个像素，近似以后就是300万像素了。

2.1.3 位图图像位图图像由排列成网格的点组成，每个点称为一个“像素”。

<<动画制作大学教程>>

编辑推荐

《动画制作大学教程:Flash》内容包括了Flash绘图、动画制作、ActionScript编码等方面的基本知识，涵盖全面，体系完整。

《动画制作大学教程:Flash》采用案例教学的方式，通过实例讲解、功能分析、实践提高，使读者在巩固相关知识点的同时，提高实际的应用开发能力。

动画制作的关键在于创意，《动画制作大学教程:Flash》将技术与创意相结合，将设计思想与实际操作相结合，使读者在实践练习的过程中，不但掌握了Flash的使用方法，而且能够体会到设计的思想。

《动画制作大学教程:Flash》系统介绍了Flash动画制作的思路、方法和技巧，全内容为分3个部分。第一部分主要介绍如何在Flash中绘制和调整图形，第二部分主要介绍如何在Flash中制作画，第三部分简单介绍了如何使用ActionScript脚本。

《动画制作大学教程:Flash》可作为普通高等院校计算机、电子信息、数字传媒、动漫、新闻、师范等专业动画制作相关课程的教学用书，也可供Flash初学者自学参考。

内容全面系统，涵盖重点知识，精选开发实例，讲解软件功能，技术创意结合，培养设计思想。

<<动画制作大学教程>>

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>