

<<Flash动画制作与实训>>

图书基本信息

书名：<<Flash动画制作与实训>>

13位ISBN编号：9787115205322

10位ISBN编号：7115205329

出版时间：2011-5

出版时间：人民邮电出版社

作者：邓文达

页数：288

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动画制作与实训>>

内容概要

《Flash动画制作与实训》是一本专门讲解Flash动画制作、传统动画设计与物体运动规律的专业类图书。

本书内容依Flash动画制作基础篇、运动规律与常规动作解析篇、经典动画实战篇3部分来展开，并以通俗易懂、生动活泼的语言，全面系统、由浅入深地讲解了传统动画的基本技法与规律、Flash动画设计与制作的高级技巧。

《Flash动画制作与实训》共分3部分10章。

第1章~第4章主要介绍了Flash动画的基础知识以及传统动画设计的步骤与方法；第5章~第9章详细介绍了物体运动规律、人物与动物常规动作的制作及自然现象的实现方法与技巧；第10章介绍了4个经典动画实例。

《Flash动画制作与实训》适合作为各大、中专院校相关专业的教学用书，以及Flash动画制作的基础培训班教程和进阶教程，另外也可以作为广大Flash爱好者、中小学教师、网页动画制作者、多媒体从业人员的自学教程及参考书。

<<Flash动画制作与实训>>

书籍目录

目 录第1篇 Flash动画制作基础篇	1第1章 Flash动画快速入门	21.1 动画概述	21.1.1 什么是动画
	21.1.2 动画的分类	31.1.3 什么是传统动画片	41.1.4 Flash动画
	51.2.1 开始页	51.2.2 工作界面总览	61.2.3 中文版Flash CS3 Professional菜单
			71.2.4 中文 版Flash CS3 Professional工具栏
	91.2.5 场景和舞台	111.3 时间轴窗口	121.3.1 时间轴工具按钮 的基本功能
			121.3.2 洋葱皮功能
	131.3.3 多帧编辑功能	131.3.4 帧频	141.4 关于帧
			141.4.1 帧的分类
	141.4.2 关键帧	151.4.3 帧的编辑	151.4.4 帧“属性”面板
	171.5 认识图层	171.5.1 创建图层	181.5.2 选择图层
	201.5.3 移动图层	211.5.4 编辑图层	211.5.5 分散到图层
	221.5.6 图层的状态	231.6 Flash文档的基本操作	241.6.1 新建Flash文档
			241.6.2 设置Flash文 档的属性
	251.6.3 保存Flash文档	271.6.4 打开Flash文档	271.6.5 测试Flash影片
	271.6.6 导 出Flash影片	28课后思考与练习	29第2章 掌握图层、元件与库
	302.1 认识元件	302.1.1 影片剪 辑	312.1.2 按钮
	312.1.3 图形	322.2 创建元件	332.2.1 新建元件
			332.2.2 转换为元件
	342.2.3 将已有的动画转换成元件	352.3 元件与实例	362.3.1 图形元件与实例
			362.3.2 影片 剪辑与实例
	372.3.3 按钮元件与实例	372.3.4 改变实例	382.3.5 设置实例的混合模式
	412.4 使用滤镜	432.4.1 “滤镜”面板	432.4.2 添加滤镜
		432.4.3 查看和删除滤镜	492.4.4 复制和粘贴 滤镜
	492.4.5 启用和禁用滤镜	492.5 关于库	502.5.1 “库”面板
			502.5.2 管理库
	522.5.3 打 开外部库	542.6 导入素材	552.6.1 Flash支持的普通位图
			562.6.2 导入普通位图
			562.6.3 导 入PSD素材文档
	582.6.4 导入AI素材文档	59课后思考与练习	60第3章 传统动画与动画设计
	623.1 深入了解传统动画	623.1.1 动画片的基本原理	623.1.2 传统动画的制作流程
	643.1.3 传统动画片中的原画和动画	643.1.4 什么是“一拍二”	663.2 Flash动画与传统动画的比较与合作
	663.2.1 传统动画的局限	663.2.2 Flash动画的优点	673.2.3 借鉴传统动画制作Flash动画
	673.3 动画设计的一般步骤	693.4 动作分析	713.4.1 动作分析的过程
			713.4.2 动作分析的要领
	743.4.3 如何画出好的动作	753.5 动作的时间、速度与节奏	763.5.1 动作的时间
			763.5.2 动 作的速度
	773.5.3 动作的节奏	783.5.4 动作的停顿	793.6 动作的重复与循环
	80课后思考与练 习	81第4章 从基础动画做起	824.1 Flash的动画类型
			824.1.1 逐帧动画
			824.1.2 补间动画
	834.1.3 补间形状	834.2 创建逐帧动画	844.2.1 案例——花开动画
			844.3 创建补间动画
	884.3.1 补间动画的特点	894.3.2 案例1——爱心树	924.3.3 案例2——猴子捞月亮
			964.4 创建 补间形状
	994.4.1 简单变形	1004.4.2 控制变形	1004.4.3 案例——椭圆变花
			1004.5 创建沿路 径运动的动画
	1024.5.1 沿路径运动的动画的特点	1024.5.2 案例——飞行的蜻蜓	1034.6 创建遮 罩动画
	1084.6.1 遮罩动画的特点	1084.6.2 文字遮罩动画	108课后思考与练习
	112第2篇 运动 规律与常规动作解析篇	114第5章 物体运动规律	1155.1 物体运动的基本规律
			1155.1.1 弹性变 形
	1155.1.2 惯性变形	1165.1.3 预备动作	1175.1.4 主体动作与跟随动作
			1185.2 曲线运动
	1205.2.1 弧线运动	1205.2.2 波形运动	1205.2.3 S形运动
	1215.3 动画片中的特殊技巧	1215.3.1 夸张	1225.4 流线和残影
			1235.4.1 流线
			1235.4.2 残影
	124课后思考与练习	125 第6章 运动规律在Flash动画中的应用	1266.1 兔子弹琵琶
			1266.1.1 动画预览
			1266.1.2 技术分 析
	1276.1.3 制作恐龙的动作	1276.2 恐龙喷火	1296.2.1 动画预览
			1306.2.2 技术分 析
	1306.2.3 制作恐龙的动作	1306.2.4 制作男主角与女主角的动作	1356.3 英雄救美
	1376.3.1 案 例预览	1376.3.2 技术分析	1376.3.3 制作男主角动作
			1386.3.4 制作残影效果
	140课后思考与练 习	143第7章 人物常规动作与案例	1447.1 人物走路
			1447.1.1 动作分解
			1457.1.2 案例1——卡 通男孩侧面走路
	1487.1.3 案例2——Q版女孩正面走路	1507.2 人物奔跑	1547.3 人物转面
	1577.4 人物转身	158案例——小女孩转身	1597.5 人物表情
			1617.5.1 案例1——笑
	1627.5.2 案例2——哭	1657.6 人物对白与口型	1677.7 人物眨眼
			1687.7.1 眨眼动作的特点
	1697.7.2 案例——亮子说话与眨眼	1697.8 其他动作	1727.8.1 案例1——弹吉他
			1727.8.2 案例2——吹泡 泡
	175课后思考与练习	180第8章 动物常规动作与案例	1828.1 兽类动作
			1828.1.1 走
			1828.1.2 奔跑
	1858.1.3 跳和扑	1858.2 禽类动作	1868.2.1 家禽
			1868.2.2 飞禽
	1878.2.3 案例1—— 小鸟飞	1888.2.4 案例2——枝头黄鹂	1938.3 爬行类动作
			198案例——乌龟爬行
			1998.4 鱼类动

<<Flash动画制作与实训>>

作 202案例——荷塘鱼儿游 2028.5 动物的拟人化动作 2078.5.1 案例1——笨笨虎说话 2078.5.2
案例2——公牛的思念 2108.5.3 案例3——小猪走路 214课后思考与练习 216第9章 自然现象的
表现方法与案例 2189.1 风 218案例——风吹落叶 2199.2 雨和雪 2249.2.1 雨 2249.2.2 案
例1——绵绵细雨 2259.2.3 案例2——雪 2279.3 水 2329.3.1 案例1——瀑布 2339.3.2 案例2—
—水纹 2359.4 云和雾 2389.4.1 案例1——白云飘飘 2399.4.2 案例2——竹林迷雾 2429.5 烟
244案例——袅袅轻烟 2449.6 闪电 247案例——电闪雷鸣 2489.7 烛火和篝火 252课后思考与
练习 253第3篇 实战篇 255第10章 Flash经典动画实战 25610.1 开心每一天 25610.1.1 动画预
览 25610.1.2 技术分析 25710.1.3 制作流程 25710.2 爱你没商量 26210.2.1 动画预览
26210.2.2 技术分析 26210.2.3 制作流程 26210.3 乐队演出 26710.3.1 动画预览 26710.3.2
技术分析 26710.3.3 打鼓动作 26810.3.4 唱歌动作 27210.3.5 合成乐队演出 27410.4 角色打斗
27610.4.1 动画预览 27610.4.2 技术分析 27610.4.3 制作人物出招动作 27610.4.4 制作兔子接
招动作 282课后思考与练习 287

<<Flash动画制作与实训>>

编辑推荐

将动画理论与flash软件使用结合来，更贴近动画专业教学；

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>