

<<Flash动画创作方案实录>>

图书基本信息

书名：<<Flash动画创作方案实录>>

13位ISBN编号：9787122023728

10位ISBN编号：7122023729

出版时间：2008-4

出版单位：化学工业出版社

作者：科大工作室，周伟 等编著

页数：213

字数：334000

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动画创作方案实录>>

内容概要

不管是兴趣使然还是工作需要，学习的目的都是学以致用。

本书将Flash动画创作中涉及的内容，以实例的方式有针对性地展开讲解，使读者不仅能掌握书中所讲述的知识，更能将其应用到实际工作中，从而创作出更优秀的作品。

本书详细讲述了方案的设计及制作过程。

读者通过本书可以了解动画方案的制作流程，掌握在设计中运用的方法与技巧。

本书内容深入浅出、图文并茂，读者只需按照书中所讲述的步骤操作即可以达到预想的效果。

独特的知识结构、通俗易懂的语言、详细全面的讲解，让读者在短时间内深刻理解Flash在动画方案设计与制作方面的相关知识，从而能举一反三，真正掌握Flash的精髓及设计思想。

本书适合对Flash有一定操作经验，想从事或已经从事设计工作的读者，同时也可以作为大中专院校动画设计课程的教材。

本书所附的光盘中包含了书中所有实例的源文件和调用图片，读者可以在学习过程中随时调用。

<<Flash动画创作方案实录>>

书籍目录

1 走进Flash的设计领域 1-1 认识Flash 1-1-1 Flash动画技术的特点 1-1-2 Flash Professional 8 简介
1-2 熟悉Flash的操作界面 1-2-1 Flash 8 导航界面 1-2-2 Flash 8 工作界面 1-2-3 菜单栏 1-2-4 主工具栏 1-2-5 工具栏 1-2-6 【时间轴】面板 1-2-7 工作区 1-2-8 属性面板区 1-2-9 浮动面板区 1-3 Flash基本动画类型 1-3-1 逐帧动画 1-3-2 补间动画 1-4 思考与总结2 大众汽车广告动画设计方案 2-1 汽车动画广告方案设计理念 2-1-1 设计理念 2-1-2 设计构思 2-2 方案设计效果预览 2-3 方案制作流程 2-4 方案中的相关技巧 2-4-1 方案的实现 2-4-2 方案制作过程中的技巧 2-5 方案制作实录 2-6 方案总结3 瑞升家和广告动画设计方案 3-1 方案设计理念 3-1-1 设计理念 3-1-2 设计构思 3-2 方案设计效果预览 3-3 方案制作流程 3-3-1 Load1 ng部分 3-3-2 观海别院部分 3-3-3 新城小区部分 3-3-4 结束Logo部分 3-4 方案中的相关技巧 3-4-1 方案的实现 3-4-2 方案制作过程中的技巧 3-5 方案制作实录 3-6 方案总结4 嘉美护肤品宣传动画设计方案 4-1 方案设计理念 4-1-1 设计理念 4-1-2 设计构思 4-2 方案设计效果预览 4-3 方案制作流程 4-3-1 第一个女孩 4-3-2 第二个女孩 4-3-3 产品展示部分 4-4 方案中的相关技巧 4-5 方案制作实录 4-6 方案总结5 瑞恒大厦宣传动画设计方案 5-1 方案设计理念 5-1-1 设计理念 5-1-2 设计构思 5-2 方案设计效果预览 5-3 方案制作流程 5-4 方案中的相关技巧 5-4-1 方案的实现 5-4-2 方案制作过程中的技巧 5-5 方案制作实录 5-6 方案总结6 中美电器宣传动画设计方案 6-1 方案设计理念 6-1-1 设计理念 6-1-2 设计构思 6-2 方案设计效果预览 6-3 方案制作流程 6-4 方案制作实录 6-5 方案总结7 交互动画设计方案 7-1 方案设计理念 7-1-1 设计理念 7-1-2 设计构思 7-2 方案设计效果预览 7-3 方案制作流程 7-4 方案制作实录 7-5 方案总结8 Flash动画的发布与输出 8-1 Flash动画影片的优化 8-2 Flash动画影片发布前的测试 8-2-1 测试影片 8-2-2 测试场景 8-3 输出Flash动画 8-3-1 输出Swf动画 8-3-2 输出Gif动画 8-4 输出设置 8-4-1 选择输出的文件类型 8-4-2 输出文件类型的选项设置 8-4-3 输出预览 8-5 总结附录 Flash 8 标准快捷键

<<Flash动画创作方案实录>>

章节摘录

1 走进Flash的设计领域 Flash——一个为人们所熟知的英文单词，就是连一些爷爷级别的老人们都知道有“Flash”这个东西。

“Flash动画”也已经在网络、电视及手机等多种平台上广泛使用。用一个词来说，那就是家喻户晓。

1-1 认识Flash Flash诞生于1998年，一面市就以其独特的2D网页多媒体技术，以及友好的交互式的编程令网络用户眼前一亮，但起初Flash并没有受到人们的重视，只有很少的人在网页上使用这种技术。

Flash真正被人们重视是在1999年。

在动画制作与脚本编程得到了很大程度的加强后，Macromedia公司正式推出了Flash 4，在短短的一年时间里，Flash动画得到了迅猛的发展与普及。

从早期简单的Flash动画，到现如今各种各样的大型动画，只不过是经历了短短的10年时间。在这期间Flash的每一次飞跃都是技术水平的一次跨越，同时对Flash制作行业产生了极其深远的影响。特别是在大型Flash动画中，综合了多种技术与技巧，整合了多种编程语言（包括前端的HTML/JAVASCRIPT、后台的PHP/ASP/CGI等），是多种图像处理工具（包括3DS MAX、CorelDraw、FREEHAND、Photoshop等）的结晶。

如图1.1所示是非凡动力动漫坊的Flash作品。

1-1-1 Flash动画技术的特点 Flash动画技术的主要特点有以下几个。

1.占用的资源少 Flash动画的最主要特点就是短小，占用网络资源很少，因此受到的制约条件也少，能以最简单的表现形式体现最完整的含意。

2.具有完善的交互性 Flash动画可以实现人机交互，很好地满足用户的需要，使用户参与到Flash动画中去，来决定动画的走向和动画情节的发展。

参考实例如图1-2所示。

3.动画创作简单易学 Flash没有很复杂的操作，用户只需要掌握一般的、很简单的操作技巧，就可以制作出有声有色的动画作品，它使一个Flash动画爱好者很容易就能转变为Flash动画的制作者。

4.传播性强 由于Flash动画的体积比起其他的动画形式要小很多，所以在网络上的传输速度也就要快得多。

如今很多的MV已由传统的视频转型为Flash动画形式，在网络上广泛传播。

5.独特的视觉效果 Flash动画具有一种独特的视觉效果，比传统的动画画面更加灵巧，用现在比较流行的说法就是“显示得很酷”。

因此，Flash动画特别受青年一代的喜爱，他们也通过Flash动画的这种风格体现自己独特的个性。

<<Flash动画创作方案实录>>

编辑推荐

软件只是一种工具，学习使用它，是因为需要用它来实现自己的想法，将这些想法变成看得见的动画作品：Flash软件就是这样一种软件。

《Flash动画创作方案实录（附1CD）》内容深入浅出、言简意赅，以图文并茂的形式，介绍了多个方案设计、制作方法和技巧。

书中的实例多数是笔者虚构的案例，但这些案例涉及到现实当中的很多领域。

《Flash动画创作方案实录（附1CD）》在介绍每一个案例之前，都会从整个案例的设计构思入手，从动画整体思路和大体的效果两个方面进行一个简单的描述，然后再以实录形式，详细介绍案例的实际制作过程。

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>