

<<Flash 动画实战教程>>

图书基本信息

书名：<<Flash 动画实战教程>>

13位ISBN编号：9787303132188

10位ISBN编号：730313218X

出版时间：2011-9

出版时间：北京师范大学出版社

作者：王月明 编

页数：192

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 动画实战教程>>

内容概要

本书在编写方法上突破传统以知识为目标编写的模式，引入项目式教学理念，采用项目驱动式教学方法。

这些项目都是从企业典型工作任务中分析、提炼得到，根据家实饲料有限公司网站的内容，选择5个学习情境，涵盖了从基础到进阶，逐步制作出完整符合标准的网页元素，切实提高学习者的实践操作技能。

本书内容紧贴学科发展前沿，5个学习情境介绍了Flash最常用的工具、面板、层、帧、元件、ActionScript等方面的知识，学生在完成每个项目的同时掌握所需的知识技能。

在本教材编写过程中，项目始终是目标，知识点是完成任务的工具，最终完成某一项学习情境。

本书适用于中、高等职业院校教材，也可作为广大Flash业余爱好者的专业参考书。

<<Flash 动画实战教程>>

书籍目录

学习情境1 制作家实饲料有限公司网站片头

学习任务单

任务资讯单

案例单

相关信息单

项目1 准备片头元件

项目2 制作片头动画元件

项目3 组合元件完成片头制作

计划单

决策实施单

作业单

效果检查单

评价反馈单

学习情境2 制作家实饲料有限公司网页广告条

学习任务单

任务资讯单

案例单

相关信息单

项目1 建立广告条文件

项目2 制作文字和光元件

项目3 制作背景星光四射

项目4 导出广告条文件

计划单

决策实施单

作业单

效果检查单

评价反馈单

学习情境3 制作家实饲料有限公司产品展示

学习任务单

任务资讯单

案例单

相关信息单

项目1 制作横排的快捷浏览窗口

项目2 制作图片的显示效果

项目3 制作开场动画和标题

项目4 添加界面元素布局主场景

计划单

决策实施单

作业单

效果检查单

评价反馈单

学习情境4 制作家实饲料有限公司MTV

学习任务单

任务资讯单

案例单

<<Flash 动画实战教程>>

相关信息单

项目1 设计实例

项目2 完成实例

项目3 生成MTV文件

计划单

决策实施单

作业单

效果检查单

评价反馈单

学习情境5 制作家实饲料有限公司网页Flash菜单

学习任务单

任务资讯单

案例单

相关信息单

项目1 设计网站首页结构

项目2 制作菜单按钮

项目3 编写加载外部文件代码

项目4 导出网站首页文件

计划单

决策实施单

作业单

效果检查单

评价反馈单

<<Flash 动画实战教程>>

章节摘录

镜头一般分为推、拉、摇、移、跟、甩等应用。

在Flash中这样应用包括：
1.摇镜头，所谓摇镜头，就是它在场景中从一个方向移到另一个方向。从左到右摇，从右到左摇，也可以是从上往下摇，或者从下往上摇。我们在Flash中并不能通过镜头直接创建这种效果，我们能做的是移动场景的各个元素。应该注意的是，距离镜头越近的物体它的移动速度也越快，反之亦然。

2.推 / 拉镜头，推 / 拉镜头其实就是对图像进行大小的缩放。可以对一个物体进行推镜头来显示某个特定的部分，也可以用拉镜头展示全部的景象。对一个物体用推镜头，必须把舞台上的所有元素都以相同的速度放大。用拉镜头，必须缩小影像显示完整的图像。

利用推 / 拉镜头，来帮助观众观察某一个物体上，比如说观看墙上的一幅画，画中有一个人拿着一把刀子，或者是一栋房子的墙上有一个水果篮的装饰品，篮子里面有一个苹果等。绝对不要让推 / 拉镜头经常出现在我们的动画里，推 / 拉镜头比较呆板，而且看上去比较做作。它们最好用在要表现某个物体的细节或者和周围的物体对比体现这个物体的大小上，避免对多个物体采用推 / 拉镜头。

3.移镜头和摄影机调整焦距改变对某个物体的缩放程度不同，移镜头对某个拍摄的物体来回推移的过程，以及影片中对某个角色、物体或者布景元素的来回拍摄更适合用推移镜头体现。

4.升降镜头，升降镜头其实就是俯视和仰视的效果。我们在Flash中要表现这种效果，一般是要自己画出来透视的扭曲图片，即俯视或者仰视的图片，然后对图片进行放大、缩小或者做相应的移动。经常看到的就是在几栋大楼之间仰望天空的画面。

5.倾斜镜头，倾斜镜头是摄影机被固定在一个地方，然后以这点为中心进行转动。在Flash中，我们需要把一个平面的物体进行扭曲，让两端变成平行的。经常可以看到的就是一个房间的全景效果。

6.跟踪镜头，跟踪镜头是镜头锁定在某个文物体上，当这个物体移动时镜头也跟着移动。这个镜头模仿摄像机放置于移动摄影车上然后跟着角色的移动而推动的情景。在Flash中，我们常用的方法是把被锁定的对象放在舞台的中心，只是背景从一端移到另一端而已。比如跟踪一个人的跑动，不是人在移动，而是一个跑动的MC放在场景中间，背景图片的移动而已。

.....

<<Flash 动画实战教程>>

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>