

<<二维动画设计制作FLASH8>>

图书基本信息

书名：<<二维动画设计制作FLASH8>>

13位ISBN编号：9787811148893

10位ISBN编号：7811148897

出版时间：2008-6

出版时间：电子科技大学出版社

作者：成戈 主编

页数：142

字数：243000

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>

<<二维动画设计制作FLASH8>>

前言

我们生活在一个信息化的时代，网络已经与人们的生活密不可分。

Flash作为目前互联网上极为风行的一种时尚动画，在动画短片、MTV、电子贺卡、电子杂志、小游戏、教学演示课件、广告和网站设计中的应用无处不在。

Flash 8是Macromedia公司最新推出的矢量动画制作软件版本，它采用的网络流式媒体技术突破了网络带宽的限制，具有强大的交互功能、丰富的图文元素、简单便捷的操作方式等优点，备受业界人士青睐。

本书以任务驱动的方式，结合职业相关岗位的工作内容，着重讨论了利用Flash进行动画创作过程中涉及的主要问题，以使读者能够掌握利用Flash进行二维动画设计与制作的基本知识与基本职业技能。

全书分为四大部分，共由18个项目构成。

第一部分，动画入门（项目一和项目二），介绍动画设计与制作的基本概念，初步了解Flash 8的安装和启动，熟悉Flash 8的基本操作环境；第二部分，原画创作（项目三到项目七），介绍使用Flash 8绘图工具和几种设计面板绘制矢量图形对象、文字对象，并掌握外部位图的导入和转换；第三部分，动画制作（项目八到项目十一），这是本书的重点内容，以具体生动的实例引导学生探究Flash 8的几种基本动画方式，并进一步掌握各类动画的特点、操作方法、制作技巧和应用领域。

<<二维动画设计制作FLASH8>>

内容概要

本书由18个项目组成，以任务驱动的方式，循序渐进、深入浅出地讲解了利用Flash进行动画创作工作中涉及的主要问题，以使读者掌握利用Flash 8进行二维动画设计与制作的基本知识与基本职业技能。

全书结构体现了科学性，先进性和实用性。

任务实例精选且具有代表性，力图使读者能够举一反三。

此外，项目推广对于读者巩固所学知识也非常有益。

本书所配套光盘包含各项目实例的原文件、所需素材以及效果文件等，便于读者自学和教师备课。

全书取材丰富，内容通俗易懂，编写方式新颖，相关的操作技能指导步骤详细，适合于中职、高职院校、成人院校等相关专业使用，也可以作为动画爱好者的自学参考书与培训教材。

书籍目录

第一部分 动画入门 项目一 动画设计软件的选择与安装 任务一 选择二维动画设计软件 任务二 安装Flash 8 任务三 启动并测试Flash 8 项目二 准备做一名闪客 任务一 动画基本原理 任务二 原画技法 任务三 动画技法 任务四 导演技巧第二部分 原画创作 项目三 绘制图形 任务一 矢量线条与填充色块 任务二 角色设计 任务三 背景绘制 项目四 编辑颜色 任务一 纯色与渐变色 任务二 矢量图形着色 任务三 色彩调整 项目五 处理位图 任务一 位图的导入 任务二 转换位图为矢量图 任务三 位图填充 项目六 处理文本 任务一 文本的输入与设置 任务二 文本的分离 任务三 文本动画 项目七 控制对象 任务一 对象的变形 任务二 对象的对齐与分布 任务三 对象的分离与组合第三部分 动画制作 项目八 制作逐帧动画 任务一 倒计时开始 任务二 鲜花绽放 任务三 个性手写签名 项目九 制作形状补间动画 任务一 任意变形字 任务二 连续翻书 任务三 旋转三棱锥 项目十 制作运动补间动画 任务一 简单小球运动 任务二 台球碰撞反弹 任务三 漫天飞雪 任务四 激光字FLASH 项目十一 制作遮罩动画 任务一 变化多端的探照灯 任务二 水面涟漪 任务三 奇妙的万花筒 任务四 旋转的地球第四部分 导演综合动画 项目十二 元件、实例和库的使用 任务一 翻转文字的制作 任务二 沙漠里的风车 项目十三 按钮与交互的设计 任务一 用文字制作“播放”和“返回”按钮 任务二 隐形按钮的制作 任务三 动态按钮的制作 任务四 用电影元件完成导航栏的制作 项目十四 简单Actions的应用 任务一 帧动作 任务二 按钮动作 任务三 影片元件动作 任务四 “行为”面板的使用 项目十五 声音的添加 任务一 添加按钮的声音 任务二 背景音乐的设置 任务三 用按钮控制声音的播放 项目十六 使用组件 任务一 使用UIScrollBar组件(滚动条)和动态文本调用外部文本 任务二 使用DateChooser组件制作日历 任务三 会员注册表单 任务四 将AVI格式的视频文件转换成FLV格式 项目十七 综合动画——圣诞节贺卡的制作 任务一 打开贺卡 任务二 安排场景 任务三 建立文本图层 任务四 建立修饰内容 任务五 场景二的图形元件绘制 任务六 绘制按钮 任务七 “雪花飘飘”电影元件的制作 任务八 “焰火”、“烟”图形元件的绘制 任务九 场景二的安排 项目十八 发布与导出 任务一 Flash文件的输出

<<二维动画设计制作FLASH8>>

章节摘录

涉及二维动画设计的软件有不少，但是它们的功能却相差很多，一些功能全面、效果逼真，但操作复杂、动画文件大的软件，主要适用于专业的动画工作室。

还有更多的小软件则是在某些方面给动画提供支持，如灯光、动作等，并不能实现动画从创作到完成的整个过程。

Flash是Macromedia公司推出的一种优秀的矢量动画编辑软件，Flash 8是其最新的版本。

利用该软件制作的动画尺寸要比位图动画文件（如GIF动画）尺寸小得多，设计人员和开发人员可使用它来创建演示文稿、应用程序和其他允许用户交互的内容。

Flash可以包含简单的动画、视频内容、复杂演示文稿和应用程序以及介于它们之间的任何内容。

Flash通过广泛使用矢量图形使得它的文件非常小，特别适用于创建通过Internet提供的内容。

矢量绘图是Flash编辑环境的基本功能之一，可以绘制出具有丰富表现力的作品。

虽然它与专业的矢量绘图工具相比有一些不足，但是它所提供的绘图工具中已经包括了直线、圆、方，还有贝赛尔曲线，通过多变的形状和色彩的搭配，可以制作多样的画面。

<<二维动画设计制作FLASH8>>

编辑推荐

《二维动画设计制作:Flash8》取材丰富，内容通俗易懂，编写方式新颖，相关的操作技能指导步骤详细，适合于中职、高职院校、成人院校等相关专业使用，也可以作为动画爱好者的自学参考书与培训教材。

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>