

<<二维动画设计>>

图书基本信息

书名：<<二维动画设计>>

13位ISBN编号：9787302250135

10位ISBN编号：7302250138

出版时间：2011-6

出版时间：清华大学

作者：郭晓俐

页数：206

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>>

内容概要

《二维动画设计：Flash案例教程》通过案例教学方式全面介绍flash动画设计的基本方法和技巧。全书包括动画入门、基础案例、综合案例、实训案例4部分内容，14个基础案例中包括绘图工具、文字工具、元件、库、滤镜、逐帧动画、补间动作动画、补间形状动画、actionscript 3.0脚本语言和组件的基础知识及使用方法。

12个综合案例涵盖了flash目前流行的网站、动漫、游戏、课件等典型的应用领域。

每个案例按照任务布置——知识讲授——案例设计制作——技能拓展——案例小节的流程，以应用为中心，详细讲解flash动画设计制作原理、技能，介绍各类作品设计特点和制作思路，培养设计制作二维动画作品的能力。

实训案例中通过10类选题，指导学生进行flash项目制作，进一步巩固提高动画制作技能，培养创新能力和团队协作意识。

《二维动画设计：Flash案例教程》结构编排合理，图文并茂，精选案例，主要针对应用型本科学生编写，适用于相关专业动画制作类课程教材，也可作为高职高专动画专业教材。

<<二维动画设计>>

书籍目录

第1章 flash动画入门

1.1 动画入门

1.1.1 动画原理

1.1.2 动画分类

1.1.3 动画发展的历史

1.1.4 动画运动规律

1.2 flash动画的特点与应用

1.2.1 flash的特点

1.2.2 flash的应用领域

1.3 flash工作界面

1.4 flash cs3文件操作

1.4.1 创建文件

1.4.2 设置文件属性

1.4.3 测试影片

1.4.4 保存、发布文件

1.5 常规文件创建——矩形到圆的变形动画案例

1.6 幻灯片动画案例——通过模板创建文件

第2章 flash基础案例

2.1 绘图工具的使用——庭院设计案例

2.2 修改形状命令——生命案例

2.3 文字工具的使用——3d文字案例

2.4 人物图像绘制——人物造型案例

2.5 动画补间——大风车案例

2.6 形状补间——蜕变案例

2.7 逐帧动画——人走路鸟飞行案例

2.8 遮罩层动画——画轴案例

2.9 引导层动画——过山车案例

2.10 按钮元件制作——声音的产生案例

2.11 actionscript脚本编程——动画加载案例

2.12 actionscript编程高级应用——创建可拖动的圆案例

2.13 ui组件应用——会员注册表案例

2.14 高级组件应用——音乐日历案例

第3章 flash综合案例

3.1 组合动画——小鸡出壳案例

3.2 遮罩层、引导层应用——地球转动案例

3.3 宣传短片——无偿献血，需要您的参与案例

3.4 动画短片——乌鸦喝水案例

3.5 课件制作——摩擦力案例

3.6 公益广告——雨天案例

3.7 mv——春天在哪里案例

3.8 游戏设计(1)——打飞碟案例

3.9 游戏设计(2)——智能拼图案例

3.10 全flash网站制作——个人博客案例

3.11 应用程序(1)——电子相册案例

3.12 应用程序(2)——mp3播放器案例

<<二维动画设计>>

第4章 实训设计

- 4.1 项目1：电子杂志制作
- 4.2 项目2：全flash网站制作
- 4.3 项目3：留言板制作
- 4.4 项目4：手机广告制作
- 4.5 项目5：电子贺卡制作
- 4.6 项目6：游戏制作
- 4.7 项目7：课件制作
- 4.8 项目8：动画系列片
- 4.9 项目9：饭店点菜应用程序
- 4.10 项目10：商场导购应用程序

<<二维动画设计>>

章节摘录

版权页：插图：一个镜头往往包含一个或数个不同的画面，每一个画面又是由许多相同或不同的画格组成。

电影镜头的长度根据所摄内容而定。

短的只有几个画格，放映不足一秒钟；长的可达几百英尺，放映达数分钟之久。

一部一个半小时的有声电影，一般由400~800个长短不同的镜头组成，无声影片及纪录影片的镜头数目更多一些。

3.镜头的应用技巧镜头在动画片或MV中的应用形式十分丰富，根据不同的分类标准有不同的分类。

(1)按视距分类：远景、全景、中景、近景、特写。

远景：多用于介绍动画发生的整体环境，用来展现动画中巨大的空间、宏伟壮观的气氛或事件和场面的规模与气氛。

全景：多用于介绍环境，表现气氛，展示动画中角色大幅度的动作，描写人物与环境之间的相互关系。

以人物为例，全景范围包括人物的全身。

中景：使用较为广泛的一种镜头，距离不远不近，角色在视觉中大小合适，动画中的环境与角色的动作都能较为清晰、明确地表现出来。

以人物为例，中景范围包括人物的头部到膝上或腰下。

近景：用于介绍动画中的角色，如面部表情的变化。

以人物为例，近景范围包括人物的头部至腰上或肩上。

特写：用于对重要角色的突出刻画。

特写范围包括人物的头部至肩，有时也会缩小到某个局部。

编辑推荐

《二维动画设计:Flash案例教程》图文并茂、案例丰富，可作为高等学校数字媒体专业的教材。

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>