

<<Flash8网络广告与动漫设计实例>>

图书基本信息

书名：<<Flash8网络广告与动漫设计实例教程>>

13位ISBN编号：9787508459646

10位ISBN编号：7508459644

出版时间：2009-1

出版时间：中国水利水电

作者：任正云//王伟//刘小军

页数：283

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>

前言

教材编委会分析研究了应用型人才与研究型人才在培养目标、课程体系和内容编排上的区别，分别提出了3个层面上的要求：在专业基础类课程层面上，既要保持学科体系的完整性，使学生打下较为扎实的专业基础，为后续课程的学习做好铺垫，更要突出应用特色，理论联系实际，并与工科实践相结合，适当压缩过多过深的公式推导与原理性分析，兼顾考研学生的需要，以原理和公式结论的应用为突破口，注重它们的应用环境和方法；在程序设计类课程层面上，把握程序设计方法和思路，注重程序设训实践训练，引入典型的程序设计案例，将程序设计类课程的学习融入案例的研究和解决过程中，以学生实际编程解决问题的能力为突破口，注重程序设计算法的实现；在专业技术应用层面上，积极引入工程案例，以培养学生解决工程实际问题的能力为突破门，加大实践教学内容的比重，增加新技术、新知识、新工艺的内容。

<<Flash8网络广告与动漫设计实例>>

内容概要

Flash 8是目前最优秀的网络动画软件之一，可以将音乐、声效、动画以及富有新意的界面融合在一起，创建基于网络流媒体技术的带有交互功能的矢量动画。

Flash交互式动画设计工具的功能十分强大，不仅可以用来制作卡通动画，而且还可以用来制作MV音乐动画、交互游戏、多媒体教学课件、专业网络广告、甚至完整的动态网站的页面等。

本书从实际应用的角度出发，全面介绍了Flash 8在动画设计中的一些应用，并十分重视软件的技能 and 实际应用相结合的能力的培养，采用“以实际讲解为主，以实例相关知识介绍为辅，做到活学活用，全面提升能力”的学习思路，介绍了Flash 8在动画设计中的应用技巧。

全书共9章，包括人物的基本造型、场景的基本构思、动画的设计与制作、MV的设计与制作网站页面的设计、网络广告与贺卡的设计与制作、游戏设计等，通过这些案例的学习，读者可以快速地学习并掌握Flash 8这一专业软件，提高设计与创意的能力。

本书结构清晰，内容简洁流畅，实例精彩，不仅适合作为想使用Flash 8进行动漫设计的广大用户的自学教程，也可以作为各大中专院校、社会培训学校相关专业的教学用书或实践指导用书。

书籍目录

前言第1章 动漫设计的基本造型 1.1 动漫设计的基础知识 1.1.1 动画原理 1.1.2 二维动画与三维动画 1.1.3 计算机与动画制作 1.2 网络动画设计必备的基础知识 1.2.1 动画的应用领域及传播方式 1.2.2 网络动画的制作工具 1.3 动画制作的基本流程 1.3.1 动画的创意 1.3.2 动画制作 1.3.3 动画的优化与输出 1.4 网络动画设计行业的要求 1.5 绘制米老鼠 1.6 用刷子工具绘制“超级英雄” 1.7 描线上色 1.8 用钢笔工具描线 1.9 元件人物第2章 场景的构思 2.1 座椅与路灯 2.2 温馨时刻 2.2.1 人物角色的设计 2.2.2 雨伞的设计 2.2.3 场景的绘制 2.2.4 外框的绘制 2.3 知识链接——任意变形工具第3章 网络动画——2006世界杯 3.1 准备文件 3.2 创建Logo标识动画 3.3 创建地图动画 3.4 创建国旗动画 3.5 创建文字动画 3.6 整合主时间轴 3.7 添加链接 3.8 发布动画第4章 动画短片 4.1 设计分析 4.2 动画短片的制作 4.3 知识链接——使用时间轴特效制作动画 4.4 知识链接——模糊效果的制作第5章 Flash MV音乐动画 5.1 周杰伦——《简单爱》 5.1.1 前期设定 5.1.2 绘制主角 5.1.3 制作流程 5.2 周迅——《飘摇》 5.2.1 设计分析 5.2.2 MV的制作 5.3 知识链接——动画中声音的运用 5.4 知识链接——按钮的制作 5.5 知识链接——下载条的制作第6章 人物逐帧动画 6.1 场景的绘制 6.2 主角的绘制 6.3 配角及辅助物品的制作第7章 网站首页设计 7.1 前期分析 7.2 电影网站首页设计 7.2.1 网页顶部设计 7.2.2 知识链接——遮罩效果第8章 动漫设计 8.1 校门动画 8.2 读报翁第9章 网络贺卡——来自父亲节的问候 9.1 制作片头 9.2 制作贺卡动画 9.3 制作片尾参考文献

章节摘录

计算机动画按照其性质来说，可以分为两大类，第一类是逐帧动画，第二类是矢量动画：如果按照动画的表现方式分类，则可分为二维动画、三维动画和变形动画三大类。

所谓帧动画，是指构成动画的基本单位是帧，一部动画片由很多帧组成。

帧动画借鉴传统动画的概念，每帧的内容不同，当连续播放时，形成动画视觉效果。

制作帧动画的工作量非常大，计算机特有的自动动画功能只能解决移动、旋转等基本动作过程，不能解决关键帧的问题。

帧动画主要用在传统动画片的制作、广告的制作以及电影特技的制作方面。

传统的帧动画和矢量动画的区别表现在：简单地讲，传统的动画是按照拍摄电影的形式以每秒25或30张图片的显示速度进行实际绘制和拍摄的。

动画利用了人类眼睛的“视觉滞留效应”。

编辑推荐

《Flash 8 网络广告与动漫设计实例教程》由中国水利水电出版社出版。

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>