

<<Flash动画制作教程>>

图书基本信息

书名：<<Flash动画制作教程>>

13位ISBN编号：9787811236217

10位ISBN编号：7811236214

出版时间：2009-9

出版单位：清华大学出版社有限公司

作者：王斌 编

页数：280

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动画制作教程>>

前言

AdobeFlashCS3是美国Adobe公司收购Macromedia公司后将享誉盛名的MacromediaFlash更名为AdobeFlash后的首款动画软件。

在新版本中,Flash的功能得到极大的扩展。

作为多媒体创作工具,FlashCS3以其便捷、完美、舒适的动画编辑环境,深受广大动画制作爱好者的喜爱,在网页设计和多媒体制作等领域都得到了广泛的应用,已经成为网络动画的行业标准。

本书特色 本书从实用的角度出发,考虑初学者实际学习的需要,采用“任务导入、案例驱动”的教学方法、“理论+实践”的教学模式,由浅入深,引导学生掌握动画设计与制作的专业技能。

本书的结构 第1章.Flash入门,主要介绍软件的工作界面、新建和保存文档、常用面板及基本的动画制作原理等。

第2章绘制图形,主要介绍绘图工具、填充工具与文本工具,如线条工具、钢笔工具、颜料桶工具、墨水瓶工具等。

第3章图形编辑,主要介绍图形制作中选取与变形的工具及其使用方法,如套索工具、任意变形工具、翻转对象、排列图形等。

第4章动画制作中的帧与图层,主要介绍时间轴中帧与层的操作,如创建帧、复制帧、移动帧、创建图层、删除图层、隐藏与显示图层等。

第5章基础动画制作,主要介绍动画制作方法的基础,包括动作补间动画、形状补间动画。

第6章高级动画制作,主要介绍动画制作中用到的更高级的方法,包括遮罩动画、引导动画和时间轴特效动画。

第7章元件、实例和库的使用,主要介绍元件和库的应用,包括图形元件、影片剪辑元件、按钮元件、元件的管理等。

第8章使用动作脚本制作交互动画,主要介绍ActionScript的用法,包括时间轴控制函数、按钮事件处理函数、影片剪辑的事件处理等。

第9章动画的输出与发布,主要介绍动画后期输出与发布的方法,包括导出不同类型作品的方法和载入动画的制作。

第10章制作MV,通过具体实例的制作讲解了FlashMV的制作方法 with 技巧。

<<Flash动画制作教程>>

内容概要

本书对当前最为流行的Flash CS3进行了较为详尽的介绍，结合作者多年的教学经验，以实例贯穿全书，配合大量的图解，循序渐进地讲解了Flash制作动画的核心知识。

本书内容包括Flash工作界面及常用面板，绘制图形及图形编辑，逐帧动画，动作补间动画及形状补间动画，遮罩动画及引导动画，时间轴特效动画，元件、实例和库的使用方法，应用动作脚本制作交互动画的方法，动画的输出与发布设置，并以讲解实例的方式介绍了Flash在制作MV、手机动画、游戏中的综合应用。

本书全面地介绍了制作各种动画的方法和技巧，内容实用，实例的可操作性极强，难度适中，适合完全没有美术基础的读者。

本可作为高职高专院校计算机专业教材，也可以作为网页动画设计者与爱好者的参考用书。

<<Flash动画制作教程>>

书籍目录

第1章 Flash入门 1.1 基础部分——初识Flash CS3 1.1.1 Flash界面组成 1.1.2 常用面板 1.1.3 文件操作 1.1.4 文档属性 1.2 基础部分——Flash动画制作入门 1.2.1 Flash动画制作原理 1.2.2 普通帧、关键帧、空白关键帧 1.2.3 导入文件与素材 1.3 实例部分——我的第一个简单动画 1.3.1 动画说明与效果预览 1.3.2 动画分析 1.3.3 制作要点 1.3.4 制作步骤 1.4 上机实战与提高 1.5 思考与练习

第2章 绘制图形 2.1 基础部分——基本绘图工具 2.1.1 线条工具 2.1.2 钢笔工具 2.1.3 椭圆工具 2.1.4 矩形工具 2.1.5 多角星形工具 2.1.6 铅笔工具 2.1.7 刷子工具 2.1.8 橡皮擦工具 2.1.9 典型实例——冬日雪景 2.2 基础部分——基本填充工具 2.2.1 颜料桶工具 2.2.2 墨水瓶工具 2.2.3 滴管工具 2.2.4 渐变变形工具 2.2.5 典型实例——夜景 2.3 基础部分——文本工具 2.3.1 创建文本 2.3.2 设置文本样式 2.3.3 滤镜 2.3.4 典型实例——发光字 2.3.5 典型实例——立体字 2.3.6 典型实例——爱心字 2.4 实例部分——海底世界 2.4.1 实例说明与效果预览 2.4.2 实例分析 2.4.3 制作要点 2.4.4 制作步骤 2.5 上机实战与提高 2.6 思考与练习

第3章 图形编辑 3.1 基础部分——基本工具 3.1.1 选择工具的使用 3.1.2 套索工具 3.1.3 任意变形工具 3.1.4 典型实例——西瓜 3.2 基础部分——其他图形编辑方法 3.2.1 翻转对象 3.2.2 图形的伸直、平滑和优化 3.2.3 将线条转换为填充 3.2.4 扩展填充和柔化填充边缘 3.2.5 图形的组合与分离 3.2.6 排列图形 3.3 实例部分——“春节”灯笼 3.3.1 实例说明与效果预览 3.3.2 实例分析 3.3.3 制作要点 3.3.4 制作步骤 3.4 上机实战与提高 3.5 思考与练习

第4章 动画制作中的帧与图层 4.1 基础部分——帧的编辑方法 4.1.1 创建帧 4.1.2 选择、复制和移动帧 ...

第5章 基础动画制作 第6章 高级动画制作 第7章 元件、实例和库的使用 第8章 使用动作脚本制作交互动画 第9章 动画的输出与发布 第10章 制作MV 第11章 制作手机动画 第12章 游戏制作参考文献

<<Flash动画制作教程>>

章节摘录

第1章 Flash入门 1.2 基础部分——Flash动画制作入门 1.2.1 Flash动画制作原理

1. Flash动画类型 Flash制作的动画可以分为两种类型，即逐帧动画和补间动画。

逐帧动画的每一帧都是关键帧，即每一幅画面都由自己制作，传统动画都是这样制作的。

补间动画只需绘制开始和结束两个关键帧，由Flash自动计算生成中间的帧，从而大大减轻工作量

2. Flash动画制作的步骤 Flash动画制作基本可以分为以下几个步骤。

(1) 构思：明确动画的目的、风格、效果及要表达的内容。

(2) 准备素材：收集动画所需的图像、声音、动画等素材。

(3) 制作动画：利用收集的素材制作动画。

(4) 测试影片：对影片进行调整，对不满意的地方进行修改，测试网络环境中影片的播放。

(5) 发布影片：制作好Flash动画后，根据不同的应用场合，把动画最终按不同的要求发布成相应的格式。

.....

<<Flash动画制作教程>>

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>