

<<二维动画制作>>

图书基本信息

书名：<<二维动画制作>>

13位ISBN编号：9787040225884

10位ISBN编号：7040225883

出版时间：2007-12

出版范围：高等教育

作者：陈振源//项慧芳

页数：175

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>

<<二维动画制作>>

内容概要

《中等职业学校计算机应用与软件技术专业教学用书：二维动画制作（第2版）》是根据教育部《职业院校计算机应用与软件技术专业领域技能型紧缺人才培养培训指导方案》的精神要求，在第1版的基础上修订而成的。

本书始终贯彻“项目教学和案例教学”的思想，采用“任务驱动”的方式，以Flash8为蓝本，通过生动活泼、贴近学生生活实际、富有启发性的实例，由浅入深地进行讲解。

本书内容丰富、通俗易懂、实例得当、图文并茂，可以帮助读者轻松地学会二维动画的制作方法。

全书共分为6章，主要内容包括二维动画基础、绘图基础、制作简单动画、制作交互动画、动画的输出和综合实例制作。

本书配套光盘与教材案例紧密结合，主要提供了制作案例所需的素材及制作的视频，方便读者使用和学习。

本书采用出版物短信防伪系统，同时配套学习卡资源。

用封底下方的防伪码，按照本书最后一页“郑重声明”下方的使用说明进行操作。

《二维动画制作（第2版）》可以作为中等职业学校计算机应用与软件技术专业的教材，也可供Flash8培训班和从事网页动画设计、电脑动画、广告设计、影视动画制作等相关专业人士学习和参考。

<<二维动画制作>>

书籍目录

第1章 二维动画基础1.1 动画的原理与发展1.1.1 动画的视觉原理1.1.2 传统动画的制作过程1.1.3 电脑动画的概念及特点1.2 二维动画的制作软件及文件格式1.2.1 二维动画的制作软件1.2.2 二维动画的文件格式1.3 Flash 8基础知识1.3.1 Flash 8的界面1.3.2 基本概念第2章 绘图基础2.1 绘图和着色2.1.1 绘图工具2.1.2 绘制卡通小螃蟹2.1.3 着色与填充2.1.4 绘制乡村小屋2.1.5 绘制机器猫2.2 选择与编辑对象2.2.1 使用选择工具2.2.2 使用套索工具2.2.3 移动、复制和删除对象2.2.4 群组与分离对象2.2.5 对齐对象2.2.6 变换对象2.2.7 绘制花朵2.2.8 绘制卡通大象2.2.9 绘制小汽车2.3 文本编辑2.3.1 创建文本2.3.2 设置文本属性2.3.3 使用滤镜2.3.4 文字特效实例2.4 图形导入2.4.1 导入位图2.4.2 将位图转换为矢量图2.4.3 设置位图属性2.4.4 绘制电视机2.4.5 绘制折扇第3章 制作简单动画3.1 Flash 8图层3.1.1 图层的基本操作3.1.2 图层的状态3.2 帧并帧动画3.2.1 帧的基本操作3.2.2 倒计时动画实例3.3 形状渐变动画3.3.1 创建并使用图形元件3.3.2 绘制卡通小象3.3.3 星光灿烂实例3.4 创建运动渐变动画3.4.1 运动渐变类型3.4.2 流星飞逝实例3.4.3 灯光摇曳实例3.5 遮罩层动画3.5.1 遮罩层的基本操作3.5.2 白云飘动实例3.5.3 探照灯实例3.6 引导层动画3.6.1 引导层基本操作3.6.2 蝶恋花实例3.6.3 福建旅游路线实例第4章 制作交互动画4.1 初识动作4.1.1 动作编程环境介绍4.1.2 帧动作4.1.3 按钮动作4.1.4 影片剪辑动作4.2 动作编程基础4.2.1 认识面向对象编程中对象的属性、事件和方法4.2.2 影片浏览器4.2.3 Flash 8场景中对象的路径4.2.4 Flash 8的基本语法、数据与运算和流程控制4.3 帧、按钮与特殊动作指令4.3.1 常用帧动作指令4.3.2 特殊动作指令4.3.3 按钮的构造4.3.4 按钮的属性及设置4.4 影片剪辑控制指令4.4.1 影片剪辑实例的命名4.4.2 影片剪辑的属性及设置4.4.3 影片剪辑的复制和删除4.4.4 影片剪辑的遮罩4.4.5 影片剪辑的其他动作指令4.4.6 影片剪辑的事件4.5 颜色和文字控制指令4.5.1 创建颜色对象方法和控制指令4.5.2 文本类型4.5.3 常用文本框控制指令4.6 声音控制指令4.6.1 声音对象概述4.6.2 声音对象的复制、播放和停止指令4.6.3 设置和读取音量4.6.4 声音对象的属性和触发事件4.7 组件4.7.1 复选框组件4.7.2 下拉列表框组件第5章 动画的输出5.1 动画输出的准备工作5.1.1 优化动画5.1.2 测试作品5.2 动画的输出5.2.1 输出Flash动画5.2.2 输出GIF动画5.2.3 输出HTML网页文件5.2.4 输出可执行文件第6章 综合实例制作6.1 网页设计6.1.1 前期的准备工作6.1.2 制作引导页6.1.3 制作主页6.1.4 制作文字页6.1.5 制作图片页6.1.6 合成6.2 卡通动画——刻舟求剑实例6.2.1 前期的准备工作6.2.2 制作“片头”与“船出现”场景6.2.3 制作“掉剑”与“刻字”场景6.2.4 制作“船靠岸”场景6.2.5 制作“找剑”与“结束”场景6.2.6 合成短片参考文献

<<二维动画制作>>

章节摘录

版权页：插图：1.作品构思在这一节中，我们来制作Flash成语故事动画——“刻舟求剑”。

“刻舟求剑”的成语故事大家都很熟悉，制作之前我们先来构思故事的情节：主人公阿呆乘船到湖对岸去，在途中不慎将宝剑掉入水中，于是阿呆在船沿刻上“阿呆在此掉一剑”，船到对岸后，阿呆下船找剑，结果自然是什么都找不着。

在正式制作前先确定作品的场景顺序。

在这个短片中，可以分为7个场景：第1个场景是“片头”场景，场景内容包括短片名称（刻舟求剑），宝剑图案、开始按钮；第2个场景是“船出现”场景，场景内容包括背景图案、故事主人公阿呆和船夫划船进入场景；第3个场景是“掉剑”场景，场景内容包括背景图案、阿呆不慎将宝剑掉入水中；第4个场景是“刻字”场景，场景内容包括：船沿、铅笔和阿呆刻字的动作；第5个场景是“船靠岸”，场景内容包括背景图案，阿呆和船夫驶船缓缓靠岸，阿呆跳下小船上岸；第6个场景是“找剑”场景，场景内容包括背景图案、阿呆上蹿下跳找剑；第7个场景是“结束”场景，场景内容包括成语故事的含义、阿呆的傻样和重播按钮。

<<二维动画制作>>

编辑推荐

《二维动画制作(第2版)》是教育部职业教育与成人教育司推荐教材,中等职业学校计算机应用与软件技术专业教学用书之一。

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>