

<<二维动画制作案例教程>>

图书基本信息

书名：<<二维动画制作案例教程>>

13位ISBN编号：9787115238931

10位ISBN编号：7115238936

出版时间：2010-11

出版时间：人民邮电出版社

作者：赵丰年 编

页数：232

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>

<<二维动画制作案例教程>>

前言

计算机动画是计算机应用中非常热门的一个领域，它已经渗透到包括教育、工业设计、广告、网站开发、娱乐等多个行业。

掌握计算机动画技术不但是设计类院校的基本要求，也成为很多计算机从业人员的基本职业技能要求。

与计算机动画相关的各种职业也应运而生，如游戏设计、二维动画设计、三维特效设计等。

本书从实用的角度出发，不但包括对二维动画软件Flash的详尽介绍，而且力图传达“设计”的思想，使读者能够较快地完成从“初学者”到“设计者”的角色转变，从而达到学以致用目的。

本书具有以下特点。

完全按照教材体例编写，适合教学使用。

所有内容均通过实例讲解，既有示范性实例，也有实际设计中可能用到的综合性实例，有助于读者理解重点概念和原理，并能将它们直接应用于实际工作。

每章后均附有练习题，读者可使用它们进行自测，也可以作为上机操作的参考。

第1章中对动画原则的阐述是本书独创的内容，在涉及具体技术之前深入理解基本的原则有助于读者建立起“设计”的概念，而不仅仅把动画制作作为一种纯粹的技术。

第9章“实用Flash动画”综合应用各章所学，起到了巩固提高Flash动画制作技能的作用。

需要提醒读者注意的是，计算机动画技术是典型的应用技术，需要通过大量的实践来掌握。

建议读者在使用本书时能够边阅读边操作，这样才能提高学习的效率。

另外，建议读者多接触设计实例（如网上的Flash广告、FlashMTV、二维动画片中的角色设计等），从而能够真正把动画做“活”做好。

本书由赵丰年、武远明编写，参加相关工作的还有赵承志、赵念东、范纯、范洁、吕宜宏、孙志勇、白锋、石艳等。

<<二维动画制作案例教程>>

内容概要

本书从动画的基本原理说起，逐步过渡到如何使用Flash软件制作动画，既介绍了逐帧动画、补间形状动画、传统补间动画3种基本动画，也介绍了如何用动作脚本制作交互式动画。

全书共分为9章，内容包括Flash动画基础、导入动画素材、在Flash中绘图、处理图形对象、制作逐帧动画、制作补间形状动画、制作传统补间动画、制作交互式动画、实用Flash动画等。

本书适合各类院校和培训班教授“Flash动画制作”、“二维动画制作”、“计算机动画技术（二维动画部分）”等课程时使用。

对于Flash初学者和中级用户，本书由浅入深、条理分明的讲解和大量的实例与练习也使其成为一本不可多得的自学参考书。

<<二维动画制作案例教程>>

书籍目录

第1章 Flash动画基础	1	1.1 什么是动画	1	1.1.1 动画的定义	1	1.1.2 计算机动画的应用	2
1.1.3 传统动画的原则	4	1.1.4 网页动画的基本原则	8	1.2 Flash简介	13	1.2.1 Flash的工作界面	13
1.2.2 Flash的基本功能	15	1.2.3 Flash动画的分类	16	1.3 Flash动画制作流程	16	1.3.1 创建电影文件	17
1.3.2 创建与导入电影资源	19	1.3.3 制作Flash动画	20	1.3.4 添加交互性	22	1.3.5 测试和发布电影	22
1.3.6 实例——下载动画	25	1.4 练习题	28	第2章 导入动画素材	30	2.1 位图与矢量图	30
2.1.1 矢量图	30	2.1.2 位图	31	2.2 导入位图	31	2.2.1 在Flash中使用位图	31
2.2.2 导入位图	32	2.2.3 修改位图属性	32	2.2.4 设置库中的位图	33	2.2.5 分离位图	33
2.2.6 位图转换为矢量图	34	2.2.7 实例——卡通人物	35	2.3 导入矢量图	36	2.4 导入声音	37
2.4.1 添加声音	37	2.4.2 实例——声音按钮	38	2.4.3 编辑声音	40	2.4.4 声音与动画同步	41
2.5 导入视频	42	2.5.1 使用嵌入方式导入视频	42	2.5.2 修改视频属性	44	2.6 练习题	45
第3章 在Flash中绘图	47	3.1 绘图的基本概念	47	3.1.1 笔触与填充	47	3.1.2 使用颜色	48
3.1.3 图形的重叠	50	3.2 使用笔触工具	51	3.2.1 线条工具	51	3.2.2 椭圆工具	51
3.2.3 矩形工具	51	3.2.4 多角星形工具	52	3.2.5 钢笔工具	52	3.2.6 铅笔工具	54
3.2.7 刷子工具	55	3.3 使用填充工具	56	3.3.1 墨水瓶工具	56	3.3.2 颜料桶工具	56
3.3.3 滴管工具	57	3.3.4 渐变变形工具	57	3.4 使用绘图编辑工具	58	3.4.1 选择工具	58
3.4.2 部分选取工具	59	3.4.3 套索工具	59	3.4.4 任意变形工具	60	3.4.5 橡皮擦工具	62
3.4.6 实例——绘制风景画	63	3.5 使用文本	64	3.5.1 创建文本	64	3.5.2 设置文本属性	66
3.5.3 实例——彩虹文字	68	3.6 实例——绘制将军头像	68	3.7 练习题	70	第4章 处理图形对象	73
4.1 选择对象	73	4.2 组合与分离对象	74	4.2.1 组合对象	74	4.2.2 分离对象	75
4.3 移动、复制和删除对象	77	4.3.1 移动对象	77	4.3.2 复制对象	78	4.3.3 删除对象	79
4.4 对象的层叠	79	4.5 变形对象	81	4.6 对象的对齐	82	4.6.1 使用网格、标尺和辅助线	82
4.6.2 自动对齐功能	84	4.6.3 使用“对齐”面板	85	4.7 实例——绘制手机	87	4.8 练习题	90
第5章 制作逐帧动画	93	5.1 Flash动画的组成	93	5.2 使用图层	94	5.2.1 图层的概念	94
5.2.2 创建图层和图层文件夹	95	5.2.3 组织图层和图层文件夹	95	5.2.4 编辑图层和图层文件夹	96	5.2.5 查看图层和图层文件夹	98
5.2.6 把对象分配到不同的图层	98	5.2.7 设置图层的属性	98	5.3 使用帧	99	5.3.1 帧的类型	99
5.3.2 帧操作	100	5.4 创建逐帧动画	102	5.4.1 逐帧动画概述	102	5.4.2 制作逐帧动画	103
5.4.3 使用洋葱皮功能	104	5.4.4 修改动画播放速度	104	5.5 实例——花吃蝴蝶	107	5.6 练习题	110
第6章 制作补间形状动画	115	6.1 创建补间形状动画	115	6.1.1 补间形状的概念	115	6.1.2 制作补间形状动画	115
6.1.3 补间形状的属性	116	6.2 使用形状提示	122	6.2.1 形状提示的概念	122	6.2.2 使用形状提示的原则	123
6.2.3 设置形状提示	123	6.2.4 实例——旋转的菱形	124	6.3 制作遮罩效果	124	6.3.1 遮罩的概念	124
6.3.2 创建遮罩效果	125	6.3.3 实例——海报扫描效果	126	6.4 练习题	128	第7章 制作传统补间动画	132
7.1 元件与实例	132	7.1.1 基本概念	132	7.1.2 创建元件与实例	133	7.1.3 编辑元件	137
7.1.4 设置实例属性	138	7.1.5 实例——网页按钮效果	140	7.2 创建传统补间	142	7.2.1 基本概念	142
7.2.2 传统补间的属性	143	7.2.3 传统补间动画的制作步骤	143	7.2.4 实例——文字动画	144	7.2.5 沿着路径运动的补间动画	148
7.2.6 传统补间与遮罩	152	7.3 实例——游泳的鱼	154	7.4 练习题	159	第8章 制作交互式动画	166
8.1 基础知识	166	8.1.1 什么是交互式动画	166	8.1.2 ActionScript 2.0脚本简介	167	8.1.3 事件处理机制	170
8.2 创建简单交互	177	8.2.1 使用“行为”创建交互	178	8.2.2 使用脚本控制动画的播放	181	8.3 使用动作脚本控制动画	183
8.3.1 获取系统时间	183	8.3.2 设置对象颜色	184	8.3.3 使用键盘控制对象	185	8.3.4 使用鼠标控制对象	185
8.3.5 控制动画中的声音	186	8.3.6 拖动对象	188	8.3.7 将影片剪辑用作遮罩	190	8.3.8 控制文本的内容和格式	192
8.4 实例——Flash相册	193	8.5 练习题	197	第9章 实用Flash动画	203	9.1 Flash广告	203
9.1.1 制作Flash标志	203	9.1.2 制作Flash广告牌	206	9.2 Flash网站	211	9.2.1 制作Flash小说网页	211
9.2.2 制作Flash美食网站	215	9.3 Flash短片	219	9.3.1 文字动画短片	219	9.3.2 制作生日贺卡	225

<<二维动画制作案例教程>>

章节摘录

插图：1.逐帧动画逐帧动画也称为帧并帧动画，动画由若干关键帧组成，每一帧都包含要形成动画的图像，在播放时各帧中的对象顺次播放，它适合在每一帧中都要改变不同图像的动画，而不是对帧中的图像或其他对象进行运动、变形、改变大小颜色以及其他变化信息方式的动画。

逐帧动画需要创建许多帧，适合表现较为细腻的动画，不过在制作时比较费时费力，并且文件偏大下载较慢，不利于在窄带宽的网络中传输。

有关详细信息，请参见本书第5章。

2.补间动画补间动画是指用户创建动画的开始帧和结束帧，中间帧由Flash根据其属性不同自动创建出具有过渡效果的动画。

例如，用户可以在舞台中创作出移动对象、增加或减小对象大小、旋转、更改颜色、淡入淡出以及更改对象形状等效果。

补间动画在播放时按顺序播放影片中的场景或帧。

补间动画又分为两种：即传统补间与补间形状。

传统补间动画是在一个关键帧定义一个实例、组或文本块的位置、大小、旋转等属性，然后在另一个关键帧改变其属性。

补间形状动画是指在关键帧绘制一个形状，然后在另一个关键帧中更改该形状或绘制另外一个形状。

有关详细信息，请参见本书第6章和第7章。

3.交互式动画交互式动画是指在上述两类动画的基础上添加动作脚本程序，以便根据用户响应（如键盘或鼠标移动到影片中的某一区域、移动对象、输入信息）或系统事件（如播放头播放到某帧）在影片中执行交互式动作。

<<二维动画制作案例教程>>

编辑推荐

《二维动画制作案例教程(第2版)》立足原理讲解技术先帮助读者建立Flash动画“设计”的概念，然后再讲解具体操作。

用丰富的示范案例和实际设计中用到的综合性实例来讲解技术内容。

有助于读者理解重点概念和原理。

提供丰富的练习题每章后均附有练习题。

作为自测和上机操作训练题。

<<二维动画制作案例教程>>

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>