

《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

出版社：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以及在线试读，请支持正版图书。

更多资源请访问：www.tushu000.com

《二维动画制作》

内容概要

《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。《二维动画制作(第2版)》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Flash 8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。《二维动画制作(第2版)》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。《二维动画制作(第2版)》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。《二维动画制作(第2版)》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《二维动画制作(第2版)》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Flash 8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。

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																				

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。

《二维动画制作》

精彩短评

1、《二维动画制作》（第二版）是一本非常好的教材，非常适合大中专院校及培训班做教材使用，此书内容浅显易懂，容易理解、步骤详细，也是广大动画爱好者的入门级教材。亚马逊的服务很好，包裹包装的很严实，快递的服务也是很热情的，我感到这次在购物经历很愉快，希望以后在亚马逊也能买到物美价廉的物品

《二维动画制作》

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:www.tushu000.com