

<<Flash动画设计>>

图书基本信息

书名：<<Flash动画设计>>

13位ISBN编号：9787111201243

10位ISBN编号：7111201248

出版时间：2007-1

出版时间：机械工业

作者：肖永亮

页数：236

字数：378000

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动画设计>>

前言

Flash CS3是由Adobe公司推出的多媒体动画制作软件，具有矢量绘图、高超的压缩性能、优秀的交互功能等特点，主要用于制作二维电脑动画片。

利用Flash软件制作的动画与二维传统手绘动画以及三维电脑动画相比，有着投资成本低、易于掌握等特点。

本书是“动漫游戏系列”丛书中的一本，主要介绍Flash动画设计的基础知识和实例制作。其特点是将二维传统动画的运动规律与Flash软件的使用相结合，并以完成一部完整的Flash动画片为线索，来设立相关章节，并不是单纯以使用Flash软件为目的。

本书对于Flash的基本使用没有作太多叙述，大量章节都用在实例分析上，通过大量典型实例来讲解软件的使用。

与上一版书相比，本书添加了“运动规律”和“运动规律技巧演练”两章，从而使本书更加符合Flash动画设计者的需求。

为了便于读者学习，本书配套光盘中包含了大量高清晰度的多媒体影像文件和电子课件。

本书内容丰富、结构清晰、实例典型、讲解详尽、富于启发性。

所有实例均是高校教学主管和骨干教师（北京电影学院、中央美术学院、中国传媒大学、清华美术学院、北京师范大学、首都师范大学、北京工商大学传播与艺术学院、天津美术学院、天津师范大学艺术学院、河北艺术职业学院）从教学和实际工作中总结出来的。

参加本书编写工作的人员有：张凡、李羿丹、谭奇、李岭、程大鹏、郭开鹤、李建刚、宋兆锦、韩立凡、冯贞、孙立中、李营、王浩、刘翔、李波、肖立邦、许文开、关金国、于元青、王世旭、曲付、顾伟、田富源、郑志宇、宋毅、韩立凡等。

<<Flash动画设计>>

内容概要

全书共分7章：第1～3章详细讲解动画的基础知识和动画片的制作流程；第4、5章详细讲解Flash的基础知识，并通过几个有关动漫的基础动画实例的讲解，使读者能够理论联系实际，学以致用；第6、7章从Flash剧本入手，全面系统地讲解了利用Flash软件制作公益广告动画和动作画动的过程，旨在帮助读者完成一部完整动画片的制作。

本书配套光盘中包含了大量的多媒体影像文件。

本书可作为大中专院校艺术类专业、计算机专业及相关专业学生和社会培训班学员的教材，也可作为从事动画设计的初、中级用户的参考书。

<<Flash动画设计>>

书籍目录

出版说明前言第1章 动画概述 1.1 动画的发展历史与现状 1.2 Flash动画与传统手工动画 1.3 课后练习
第2章 Flash动画片的创作过程 2.1 编写剧本 2.2 角色设计与定位 2.3 分镜头设计 2.4 背景设计 2.5 原画
与动画 2.6 课后练习第3章 Flash8动画基础 3.1 Flash8界面介绍 3.2 导入图像、视频、声音 3.3 元件和库
资源 3.4 创建动画 3.5 使用文本 3.6 课后练习第4章 Flash8动画发布 4.1 发布为网络上播放的动画 4.2 发
布为非网络上播放的动画 4.3 课后练习第5章 Flash8基础实例 5.1 奶牛眨眼 5.2 闪烁的烛光 5.3 火鸡的
头部动作 5.4 颤动着行驶的汽车 5.5 用铅笔书写文字 5.6 随风飘落的花瓣 5.7 日出效果 5.8 跳转画面
5.9 课后练习第6章 《能源与环境》公益广告动画完全解析 6.1 剧本编写 6.2 角色定位与设计 6.3 素材
准备 6.4 制作阶段 6.5 作品合成与输出 6.6 课后练习第7章 《城市·夜晚·奇遇》动作动画完全解析
7.1 剧本编写 7.2 角色定位与设计 7.3 素材准备 7.4 制作阶段 7.5 作品合成与输出 7.6 课后练习

<<Flash动画设计>>

编辑推荐

《Flash动画设计》为动漫游戏系统教材之一。

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>