

<<Flash 8中文版动画制作>>

图书基本信息

书名：<<Flash 8中文版动画制作>>

13位ISBN编号：9787115199782

10位ISBN编号：7115199787

出版时间：2009-9

出版时间：人民邮电出版社

作者：刘昆杰，肖晗 主编

页数：188

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 8中文版动画制作>>

前言

随着我国中等职业教育改革的不断深入,以工作过程为导向、任务驱动模式等职业教育理念已深入人心,并迅速应用到教学过程中,也得到了广大师生的欢迎。

本书在编写上充分体现了“以学生为中心、以能力为主导、以就业为导向”的宗旨,按照“任务驱动教学法”组织教材内容,让学生首先从一个个实际任务入手,逐渐掌握用Flash 8制作动画的基本理论和方法。

本书在编写中使用通俗易懂的语言和丰富的案例介绍教材内容,每个模块都给出了“模块简介”和“学习目标”,便于学生了解模块介绍的相关内容并明确学习目的。

正文中的各种“技巧”、“提示”、“知识回顾”等,给学生提供了更多解决问题的方法和掌握更为全面的知识。

在内容安排上,本书主要具有以下特点。

- 充分把握基础理论知识“必须”和“够用”这两个“度”,既便于教师实行案例教学和分层次教学,同时也便于学生自学。

- 注重实训教学,按照实际的工作过程和工作条件组织教学内容,形成围绕工作需求的新型教学与训练模式,使学生能较快地适应企业工作环境。

- 模块化的编排使教材的知识结构更完整,更有利于老师教学和学生学习。

- 教学内容由浅入深,对操作步骤的叙述简明易懂;注重理论知识与案例制作相结合,教学内容实用性与案例操作技巧性相结合。

全书共分11个模块,主要内容如下。

模块一Flash 8“闪”亮登场主要以欣赏优秀的Flash作品入手,提高学生在学习Flash的兴趣,并介绍动画的发展过程、制作流程等知识。

模块二Flash 8秀出自我主要介绍Flash 8软件的界面,对Flash 8的一些基本使用方法进行讲解,并通过一个简单的动画体验制作动画的过程。

模块三图形的绘制与编辑主要介绍Flash 8中各种绘图工具的使用,以及使用绘图工具绘制图形、编辑图形等知识。

模块四添加文本主要介绍在Flash 8中使用文本工具进行创建、编辑文本,通过文本工具制作各种文字效果,并借助选择工具和变形工具制作个性化的文字等知识。

模块五基础动画的制作主要介绍Flash动画的3种基础动画形式(即逐帧动画、运动补间动画和形状补间动画),分析3种动画的区别,通过3种动画的配合使用,能制作出丰富多彩的动画效果等知识。

<<Flash 8中文版动画制作>>

内容概要

本书主要介绍Flash 8中文版动画制作方面的基本知识，重点培养学生利用Flash软件制作简单动画的动手操作能力。

全书共分11个模块，通过具体的任务分别介绍Flash软件中各种工具的使用、文本的添加、基础动画的制作、元件的创建、高级动画的制作、导入图像声音和视频、动画编程，以及导出和发布Flash作品等知识。

本书注重理论知识与案例制作相结合，内容由浅入深、通俗易懂。

本书可供中等职业学校计算机应用专业以及其他相关专业使用，也可作为计算机培训教材。

<<Flash 8中文版动画制作>>

书籍目录

模块一 Flash 8 “闪”亮登场 任务一 动画片欣赏 操作一 欣赏MV《我喜欢》 操作二
 欣赏小小作品 操作三 欣赏《大话李白》系列Flash作品 操作四 欣赏宣传片《魅力重
 庆》 任务二 了解动画的发展史 操作一 动画的起源和发展 操作二 中国动画的崛
 起 任务三 了解现代动画的制作流程 操作 现代动画制作流程 课后练习 模块二 Flash 8
 秀出自我 任务一 初识Flash 8 操作一 认识Flash 8 操作二 启动Flash 8 操作三
 “启动向导”对话框 任务二 熟悉Flash 8的工作界面 操作一 Flash 8工作界面 任务三
 体验动画制作 操作一 新建Flash文档 操作二 设置文档属性 操作三 创建对象
 操作四 建立动画 实训 跳动小球 课后练习 模块三 图形的绘制与编辑 任务一 使
 用绘图工具绘制图形 操作一 绘制灯笼 操作二 绘制火焰 任务二 使用编辑工具编
 辑图形 操作一 绘制小树 操作二 绘制魔方 实训一 绘制圣诞树 实训二 绘制
 风景画 课后练习 模块四 添加文件 任务一 创建文本 操作一 在场景中输入文字
 操作二 设置文本属性 任务二 编辑文本 操作一 制作彩色文字 操作二 制作文
 字水印 任务三 改变文字形状 操作一 设计标题文字“魅力重庆” 操作二 制作艺
 术字体 实训一 制作标志文字 实训二 设计个性签名 课后练习 模块五 基础动画的制
 作 任务一 基础动画的分类 操作 了解3种基础动画 任务二 逐帧动画 操作一
 制作“燃烧的火焰” 操作二 制作“倒计时表” 任务三 运动补间动画 操作一 制
 作“场景的推拉效果” 操作二 制作“游动的小鱼” 操作三 制作“风车” 任务四
 形状补间动画 操作一 制作“飘扬的彩旗” 操作二 制作“看图识字” 实训一
 制作“打台球”动画 实训二 制作“水滴效果” 课后练习 模块六 元件的创建模块七 高
 级动画的制作模块八 导入图像、声音和视频模块九 动画编程模块十 导出和发布Flash作品模块十
 一 综合实例

<<Flash 8中文版动画制作>>

章节摘录

模块一 Flash 8 “闪”亮登场 任务三 了解现代动画的制作流程 任务目标 通过本任务的学习，了解动画的制作过程，建立制作动画的思路。

任务分析 传统动画创作是一项复杂的工程，它需要多人的参与并且分工合作才能完成。随着科技的发展，特别是计算机技术的发展，现在制作动画变得越来越简单，但是仍然需要有序的操作步骤来完成。

操作现代动画制作流程 现代动画制作流程如下。

(1) 编写剧本 通过创作、借鉴或改编他人的作品，完成具有一定的文化底蕴和丰富的生活感受的剧本。(2) 造型设计 根据剧本中主人公的特点，创造出生动的主人公造型。

动画片中的造型可以使用夸张的手法进行制作。

现代动画片中造型的设计基本上是在计算机中完成。

(3) 场景设计 场景设计侧重于主人公所处的环境，是高山还是平原，是屋内还是屋外，哪个季节，什么样的天气等，都要一次性将动画片中提到的场所设计出来。

(4) 形成动画 将主人公造型中的形象通过动画软件形成动作连贯的动画，再加上背景的效果，完成动画片的动画部分。

(5) 配音 用语言和音效为主人公和场景配音，有助于观赏者更容易理解动画片的内容。

好的配音给动画片增色不少。

(6) 导出作品 动画和声音部分完成之后，一部完整的动画片就完成了，然后通过动画软件导出剪片格式进行发布。

编辑推荐

皑皑雪山、壮美峡谷、奔腾的河流、滚滚熔岩、凄凉荒漠……亿万年的沧海桑田，创造出一幅幅摄人心魄的绝美画卷。

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>