

图书基本信息

书名：<<Flash CS3动漫制作案例教程>>

13位ISBN编号：9787040240665

10位ISBN编号：7040240661

出版时间：2008-7

出版时间：高等教育出版社

作者：王成良

页数：292

字数：442000

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>

内容概要

本书是中国职业技术教育学会科研规划重点课题成果，是由行业企业具有实践经验的技术人员和熟悉职业教育的教师，以实用性为原则编写而成的。

本书从实例出发，介绍了Flash CS3的基本操作、动画设计制作技巧。

主要内容包括：Flash的基本概念，图形、文本、视频和声音的处理，基本Flash动画的制作方法，Flash镜头的制作，以及Flash动画的测试、优化和发布等。

为方便读者学习和掌握本书的内容，本书配套提供了各章所有实例的素材和源文件，读者可以从相关网站免费下载获取。

本书适合作为相关专业职业人才培养的课程教学、技能培训用书，也可供广大计算机爱好者学习参考。

书籍目录

第一章 认识二维动画 1.1 二维动画概述 1.2 二维动画的历史与发展 1.3 二维动画的制作分工和设计流程 1.4 二维动画制作应注意的问题 1.5 传统二维动画与Flash动画的区别 课后实践与练习第二章 Flash CS3的安装及基本应用 2.1 Flash CS3的安装和启动 2.2 Flash CS3的新增功能 2.3 Flash CS3的界面及基本操作 2.4 Flash CS3的应用 课后实践与练习第三章 使用元件、实例和库资源 3.1 元件、实例和库资源概述 3.2 元件的创建与编辑 3.3 库资源的使用 课后实践与练习第四章 图形、文本、视频与声音的处理 4.1 绘制矢量图 4.2 颜色和填充 4.3 导入位图 4.4 编辑图形对象 4.5 文本处理概述 4.6 导入视频和声音 课后实践与练习第五章 Flash动画基础 5.1 补间动画和逐帧动画 5.2 移动位置的动画 5.3 缩小与放大的动画 5.4 旋转与翻转的动画 5.5 色彩变化的动画 5.6 透明变化的动画 5.7 按路径运动的动画 5.8 形状变化的动画 5.9 遮罩效果的动画 课后实践与练习第六章 Flash动画镜头 6.1 隐现镜头 6.2 推动镜头 6.3 变速镜头 6.4 抖动镜头 6.5 缩放镜头 课后实践与练习第七章 设计一个完整的Flash动画实例 7.1 构思主题 7.2 编写剧本 7.3 设计角色和背景 7.4 制作素材 7.5 音效合成及动画调试 课后实践与练习第八章 动画的测试、优化与发布 8.1 测试Flash作品 8.2 优化Flash作品 8.3 导出Flash作品 8.4 发布设置与预览 课后实践与练习附录 Flash动画设计制作相关网站和软件

章节摘录

第一章 认识二维动画1.1 二维动画概述动画有着悠久的历史，我国民间的走马灯和皮影戏，可以说是动画的一种古老形式。

当然，真正意义的动画，是在电影摄影机出现以后才发展起来的。

现代科学技术的发展，又不断为动画注入了新的活力。

动画是通过连续播放一系列画面，给视觉造成连续变化的图画，它的基本原理与电影、电视一样。

人类具有“视觉暂留”的特性，就是说人的眼睛看到一幅画或者一个物体之后，在1/24秒内不会消失。

利用这一原理，在一幅画还没有消失前播放出下一幅画，就会给人造成一种流畅的视觉变化效果。

因此，电影采用了每秒24幅画面的速度拍摄播放，电视采用了每秒25幅（PAL制）或30幅（NSTC制）画面的速度拍摄播放。

如果以每秒低于24幅画面的速度拍摄播放，就会出现停顿现象。

动画的分类可有多种方法。

从制作技术和手段看，可分为以手工绘制为主的传统动画和以计算机为主的电脑动画。

按动作的表现形式来区分，大致可分为接近自然动作的“完善动画（动画电视）”和采用简化、夸张的“局限动画（幻灯片动画）”。

从空间的视觉效果上看，可分为平面动画和三维动画。

从播放效果上看，又可以分为顺序动画（连续动作）和交互式动画（反复动作）。

从每秒播放的幅数来讲，还可分为全动画（每秒24幅，例如迪斯尼动画）和半动画（少于24幅）。

编辑推荐

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>