

图书基本信息

书名：<<Flash CS3中文版动画制作基础>>

13位ISBN编号：9787115204462

10位ISBN编号：7115204462

出版时间：2009-5

出版单位：人民邮电出版社

作者：李如超 编

页数：250

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>

前言

Flash是目前应用最广泛的交互式矢量动画制作软件，其生成的动画文件质量高、显示清晰，被广泛应用于网站设计、广告、视听、计算机辅助教学等领域。

目前，我国很多高等职业院校的计算机相关专业，都将“动画设计”作为一门重要的专业课程。为了帮助高职院校的教师全面、系统地讲授这门课程，使学生能够熟练地使用Flash软件制作动画，我们编写了本书。

本书主要介绍使用Flash CS3中文版制作二维动画的一般方法和技巧。

全书由浅入深、循序渐进地介绍动画制作的基本知识，条理清晰，结构完整。

在内容安排上，本书以基本操作为主线，通过一组精心设计的趣味实例介绍各类动画制作方法的具体应用，学生在学习过程中既可以模拟操作，也可以在此基础上进行举一反三。

为方便教师教学，本书配备了内容丰富的教学资源包，包括素材、所有案例的效果演示、PPT电子教案、习题答案、教学大纲和2套模拟试题及答案。

本书由李如超任主编，周德富、仝素梅任副主编，参加编写工作的还有沈精虎、黄业清、宋一兵、谭雪松、向先波、冯辉、郭英文、计晓明、董彩霞、滕玲、郝庆文等。

由于作者水平有限，书中难免存在疏漏之处，敬请各位老师和同学指正。

内容概要

本书全面介绍Flash CS3的基本操作方法和动画设计技巧，内容包括Flash CS3动画制作基础知识、素材的制作与导入、元件和库的应用、逐帧动画制作方法与技巧、补间动画制作方法与技巧、图层动画制作方法与技巧、ActionScript 3.0编程基础、组件的应用等内容，最后通过典型实例训练学生综合应用软件解决实际问题的能力。

本书既有深入浅出的基础知识讲解，又有生动活泼的典型案例。

本书可作为高等职业院校计算机相关专业动画制作类课程的教材，也可以作为广大动画设计爱好者的学习参考书。

书籍目录

第1章 Flash CS3动画制作基础知识	1.1 动画设计综述	1.1.1 动画的起源与发展	1.1.2 动画的设计原则	1.1.3 常用动画制作软件简介	1.2 Flash CS3动画设计简介	1.2.1 Flash CS3简介	1.2.2 牛刀小试——大红大吉	小结	思考与练习
第2章 素材的制作与导入	2.1 绘制素材	2.1.1 知识准备——绘图工具的类型	2.1.2 典型案例——浪漫人生	2.2 导入和编辑图像	2.2.1 知识准备——导入图像的方法	2.2.2 典型案例——飙车一族	2.3 导入和编辑声音	2.3.1 知识准备——使用声音的注意事项	2.3.2 典型案例——青春猜想曲
2.4 导入和编辑视频	2.4.1 知识准备——导入视频的方法	2.4.2 典型案例——金色童年	2.5 导入外部库文件	2.5.1 知识准备——导入外部库的方法	2.5.2 典型案例——展开的幸福	2.6 综合实例——MTV播放器	小结	思考与练习	第3章 元件和库的应用
3.1 使用元件和素材库	3.1.1 知识准备——认识元件和库	3.1.2 典型案例1——可口的樱桃	3.1.3 典型案例2——数字雨屏保	3.2 使用公用库	3.2.1 知识准备——认识公用库	3.2.2 典型案例——生日贺卡	小结	思考与练习	第4章 制作逐帧动画
4.1 认识图层	4.1.1 知识准备——图层的类型和操作	4.1.2 典型案例——孩子的天真	4.2 认识帧	4.2.1 知识准备——帧的类型和操作	4.2.2 典型案例——闪动的精彩	4.3 创建逐帧动画	4.3.1 知识准备——逐帧动画的原理	4.3.2 典型案例——神来之笔	4.4 综合实例——动物的奥运
小结	思考与练习	第5章 制作补间动画	5.1 制作形状补间动画	5.1.1 知识准备——形状补间动画的原理	5.1.2 典型案例——开卷有益	5.2 制作带提示控制的动画	5.2.1 知识准备——形状提示原理	5.2.2 典型案例——狮子大变身	5.3 制作动作补间动画
5.3.1 知识准备——动作补间动画原理	5.3.2 典型案例1——游戏山水	5.3.3 典型案例2——夕阳无限好	5.4 使用时间轴特效	5.4.1 知识准备——认识时间轴特效	5.4.2 典型案例——风景摄影集	5.5 综合实例——春来大地	小结	思考与练习	第6章 制作图层动画
6.1 制作遮罩层动画	6.1.1 知识准备——遮罩层原理	6.1.2 典型案例1——文字过光效果	6.1.3 典型案例2——动态折扇效果	6.2 制作引导层动画	6.2.1 知识准备——引导层的原理	6.2.2 典型案例1——砰然心跳	6.2.3 典型案例2——定点投篮	6.3 综合实例——重现奥运卷轴	小结
思考与练习	第7章 ActionScript 3.0编程基础	7.1 ActionScript 3.0简介	7.2 ActionScript 3.0的基本语法	7.3 ActionScript 3.0常用的内置类	7.3.1 知识准备	7.3.2 典型案例1——精美时钟	7.3.3 典型案例2——时尚MP3	7.4 综合实例——记忆游戏	小结
思考与练习	第8章 组件的应用	8.1 用户接口组件	8.1.1 知识准备——初识用户接口组件	8.1.2 典型案例——个人信息注册	8.2 视频组件	8.2.1 知识准备——初识视频组件	8.2.2 典型案例——多功能视频播放器	8.3 综合实例——视频点播系统	小结
思考与练习	第9章 综合实例	9.1 动感片头制作——生命在于运动	9.2 电子相册制作——视觉大餐	9.3 Flash网站开发——新型团队网站	9.3.1 开发准备——设计分析	9.3.2 实例开发——非代码部分	9.3.3 实例开发——代码部分	9.3.4 结束工作——测试发布	9.4 趣味游戏开发——保卫地球
小结	思考与练习								

章节摘录

插图：第1章 FlashCS3动画制作基础知识随着个人计算机和网络的普及，动画也有了长足的发展。只要打开计算机，随处可看到各种各样的动画，即便是复制文件或移动文件这样的操作，都有一个简单的动画展示；网上浏览更是进入到动画的海洋，例如网站的动态片头、动态标志、动画广告等。打开电视机也是随处可见各种动画，例如电视节目的片头、动画片、电影特效等，这些都是计算机动画的应用实例。

Flash动画是计算机动画里的佼佼者，特别是Flash动画在网络方面的应用十分广泛。

Flash动画的制作软件目前已经升级至FlashCS3版本，本书将以FlashCS3为主体来对动画的制作进行全面的讲解。

【学习目标】·了解动画的起源与发展。

- 掌握动画制作的原则。
- 了解Flash的发展历史。
- 了解FlashCS3的工作界面。
- 掌握Flash动画制作流程。

1.1 动画设计综述中国有句俗语叫“外行看热闹，内行看门道”，也就是说很多事物，如果不理解它的原理，就只能看出点皮毛，但如果懂得其原理，就能看出其中的门道。

动画的制作也是如此。

所以在进行Flash动画的制作讲解之前，首先来讲解动画的定义、发展及原理。

1.1.1 动画的起源与发展人类渴望用动态的画面来记录动作、表达思想的欲望可以追溯到什么时候呢？

动画的定义到底是什么呢？第一部动画是什么时候问世的呢？这些问题都将在下面一一揭晓。

一、动画的定义动画是一个范围很广的概念，通常是指连续变化的帧在时间轴上播放，从而使人产生运动错觉的一种艺术。

图1.1所示是一组蝴蝶振翅的连续图片，只要将其放在连续的帧上播放，即可看到蝴蝶振翅的动画效果。

编辑推荐

《Flash CS3中文版动画制作基础(高职)》主要介绍Flash CS3中文版软件制作二维动画的一般方法和技巧。全书由浅入深、循序渐进地介绍动画制作的基本知识，条理清晰，结构完整。全书以基本操作为主线，通过一组精心设计的趣味实例介绍各类动画制作方法的具体应用，学生在学习过程中既可以模拟操作，也可以在此基础上进行改进，举一反三。从而达到在结构体系构建及内容编排方面以培养学生技术应用能力、分析问题解决问题的能力为核心，强调理论与实践相结合，突出并强化实践性内容的目的。

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>