

<<Flash CS3二维动画制作案>>

图书基本信息

书名：<<Flash CS3二维动画制作案例教程>>

13位ISBN编号：9787121102714

10位ISBN编号：7121102714

出版时间：2010-2

出版时间：电子工业出版社

作者：段欣 编

页数：207

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 CS3二维动画制作案>>

内容概要

为适应中等职业学校技能紧缺人才培养的需要和计算机课程改革的要求，从二维动画制作技能培训的实际出发，结合当前二维动画制作的流行软件Flash CS3，我们组织编写了本书。

本书的编写从满足经济发展对高素质劳动者和技能型人才的需要出发，在课程结构、教学内容、教学方法等方面进行了新的探索与改革创新，以利于学生更好地掌握本课程的内容，利于学生理论知识的掌握和实际操作技能的提高。

本书采用实训教学的方法，通过具体的案例讲述了Flash CS3的基础知识、基本设计工具的使用、对象的编辑与修饰、基础动画、元件和实例、高级动画等，并通过最后的综合应用展示了用Flash CS3进行二维动画制作的技巧。

本书可作为中等职业学校数字媒体技术专业的教材，也可作为各类计算机动漫培训班的教材，还可供动漫从业人员参考学习。

<<Flash CS3二维动画制作案>>

书籍目录

第1章 Flash CS3基础知识 1.1 Flash CS3概述 1.2 Flash CS3操作界面 1.3 Flash常用术语 案例1 奔跑的豹子—动画欣赏与制作 1.4 Flash CS3基本操作 思考与实训第2章 Flash CS3基本设计工具 案例2 夏日风情—基本图形绘制与编辑 2.1 线条工具 2.2 矩形工具组 2.3 任意变形工具 案例3 绘制卡通人物—图形选择与修饰 2.4 铅笔工具和刷子工具 2.5 选择工具和部分选取工具 2.6 钢笔工具 2.7 套索工具 案例4 漂亮的小伞—图形着色 2.8 墨水瓶工具 2.9 颜料桶工具 2.10 滴管工具 2.11 橡皮擦工具 2.12 辅助工具 案例5 简单显示屏—文本工具的使用 2.13 文本工具 2.14 安装新字体 思考与实训第3章 对象的编辑与修饰 案例6 绘制向日葵—对象编辑 3.1 变形面板 3.2 对齐面板 3.3 组合与合并对象 案例7 绘制海上风景画—对象修饰 3.4 信息面板 3.5 颜色面板 案例8 美丽夜景—图像处理技术 3.6 位图与矢量图的转换 3.7 分离命令 案例9 辉光效果—对象修改 3.8 将线条转换为填充 3.9 扩展填充及柔化填充边缘 思考与实训第4章 基础动画 案例10 摇曳的烛光—逐帧动画 4.1 时间轴和帧 4.2 创建逐帧动画 案例11 魔力芭蕾—补间形状 4.3 补间动画的分类 4.4 制作补间形状 4.5 使用形状提示 案例12 弹性碰撞—补间动画 4.6 补间动画制作 4.7 补间动画的属性 思考与实训第5章 元件和实例 案例13 旋转的风车—图形元件 5.1 元件的分类 5.2 使用库面板 5.3 设置图形元件的循环方式 案例14 摇曳气球—影片剪辑 5.4 创建影片剪辑 案例15 动态按钮—按钮元件 5.5 按钮结构 案例16 马路飞车—元件综合运用 5.6 影片剪辑与图形元件的关系 5.7 影片剪辑嵌套 思考与实训第6章 高级动画 案例17 卷轴展开—遮罩动画 6.1 图层与图层文件夹 6.2 创建遮罩动画 案例18 神奇的日月星辰—引导路径动画 6.3 创建引导路径动画的方法 6.4 应用引导路径动画的技巧 案例19 电子相册—声音与视频的交互控制 6.5 Flash中的声音 6.6 使用视频 6.7 ActionScript 2.0编程入门 6.8 Play、Stop和Go To语句 思考与实训第7章 综合应用 案例20 浪漫满屋—房产网站片头动画制作 案例21 新款手机抢先上市—网上产品展示方法与技巧 案例22 童年—MTV的设计与制作 思考与实训

<<Flash CS3二维动画制作案>>

章节摘录

插图：Flash CS3是Adobe公司开发的一款集动画设计、Web网页开发等功能于一体的优秀软件。从简单的动画到复杂的交互式web应用程序，从丰富的多媒体支持到流媒体FLV视频文件的在线播放，Flash给了设计开发人员足够的想象空间和技术支持，可以结合美妙的创意制作出令人叹为观止的动画效果。

1.传统动画与Flash动画传统动画是由美术动画电影传统的制作方法移植而来的，它利用电影原理，即人眼的视觉暂留现象，将一张张逐渐变化的、具有连续动态过程的静止画面，经过摄像机逐张、逐帧地拍摄编辑，再通过电视的播放系统，使之在屏幕上活动起来。

传统动画有着一系列的制作工序，它首先要将动画镜头中每一个动作的关键及转折部分先设计出来，然后还需要经过一张张地描线、上色，逐张、逐帧地拍摄录制等。

传统动画具有完整的制作流程，要求绘制者有一定的美术基础，并懂得动画运动规律，但因为工序复杂，制作人员多，导致成本投入非常大。

传统动画是一切动画的基础，Flash二维动画也遵循这个原理，同时对手工传统动画进行了改进，也就是将事先手工制作的原动画输入计算机，由计算机辅助完成描线、上色的工作，并由计算机控制完成记录工作，从而使制作过程变得简单。

2.Flash动画的优势Flash动画相对于传统动画，优势是非常明显的。

使用矢量图形和流式播放技术，使得画面无论放大多少倍都不会失真。

它具有体积小、传输和下载速度快的特点，并且可以边下载边播放。

Flash动画比传统的动画更加灵巧，可以使音效和动画融合在一起，创作出类似电影一样的精彩动画，具有强烈的艺术感。

拥有自己的Action Script脚本语言，可以实现交互功能，具有较大的设计自由性。

具有跨平台性和可移植性。

无论处于何种平台，只要安装了支持Flash动画播放的播放器，就可以保证最终显示效果的一致。

<<Flash CS3二维动画制作案>>

编辑推荐

本书共7章，依次介绍了Flash CS3的基础知识、基本设计工具的使用、对象的编辑与修饰、基础动画、元件和实例、高级动画等，并通过最后的综合应用展示了用Flash CS3进行二维动画制作的技巧。

本书按照“以服务为宗旨，以就业为导向”的职业教育办学指导思想，采用“行动导向，任务驱动”的方法，以实训引领知识的学习，通过实训的具体操作引出相关的知识点；通过“实训目的”和“实训步骤”，引导学生在“学中做”、“做中学”，把基础知识的学习和基本技能的掌握有机地结合在一起，从具体的操作实践中培养自己的应用能力；并通过介绍相关知识内容，进一步开拓学生视野；最后通过“思考与实训”，促进读者巩固所学知识并熟练操作。

本书的经典案例来自于社会实践，更符合中职学生的理解能力和接受程度。

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>