

图书基本信息

书名：<<Flash CS3动画制作案例教程>>

13位ISBN编号：9787301135686

10位ISBN编号：7301135688

出版时间：2009-1

出版时间：北京大学出版社

作者：俞欣，洪光 主编

页数：223

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

北京大学出版社第六事业部在2005年组织编写了《21世纪全国应用型本科计算机系列实用规划教材》，至今已出版了50多种。

这些教材出版后，在全国高校引起热烈反响，可谓初战告捷。

这使北京大学出版社的计算机教材市场规模迅速扩大，编辑队伍茁壮成长，经济效益明显增强，与各类高校师生的关系更加密切。

2008年1月北京大学出版社第六事业部在北京召开了“21世纪全国应用型本科计算机案例型教材建设和教学研讨会”。

这次会议为编写案例型教材做了深入的探讨和具体的部署，制定了详细的编写目的、丛书特色、内容要求和风格规范。

在内容上强调面向应用、能力驱动、精选案例、严把质量；在风格上力求文字精练、脉络清晰、图表明快、版式新颖。

这次会议吹响了提高教材质量第二战役的进军号。

案例型教材真能提高教学的质量吗？

是的。

著名法国哲学家、数学家勒内·笛卡儿（Rene Descartes, 1596-1650）说得好：“由一个例子的考察，我们可以抽出一条规律。

（From the consideration of an example we can form a rule.）”事实上，他发明的直角坐标系，正是通过生活实例而得到的灵感。

据说是在1619年夏天，笛卡儿因病住进医院。

中午他躺在病床上，苦苦思索一个数学问题时，忽然看到天花板上有一只苍蝇飞来飞去。

当时天花板是用木条做成正方形的格子。

笛卡儿发现，要说出这只苍蝇在天花板上的位置，只需说出苍蝇在天花板上的第几行和第几列。

当苍蝇落在第四行、第五列的那个正方形时，可以用（4，5）来表示这个位置……由此他联想到可用类似的办法来描述一个点在平面上的位置。

他高兴地跳下床，喊着“我找到了，找到了”，然而不小心把国际象棋撒了一地。

当他的目光落到棋盘上时，又兴奋地一拍大腿：“对，对，就是这个图”。

笛卡儿锲而不舍的毅力，苦思冥想的钻研，使他开创了解析几何的新纪元。

千百年来，代数与几何，井水不犯河水。

17世纪后，数学突飞猛进的发展，在很大程度上归功于笛卡儿坐标系和解析几何学的创立。

内容概要

Flash CS3是由Adobe公司推出的一款多媒体动画制作软件，主要应用于动画制作、网页设计及多媒体创作，其功能十分强大。

用Flash制作的矢量动画，因其尺寸小、表现力强、互动性好，十分便于在网络上传输、播放和下载，因此Flash的应用领域也越来越广泛。

本书以实例制作为主线，系统、全面地介绍Flash的使用方法和技巧，通过几十个实例的制作向读者展现了Flash cs3的魅力。

本书的实例具有很好的代表性，不仅适合高职高专及中等职业院校学生，也适合作为短期培训的案例教程，同时也适合初学者和自学者。

书籍目录

第1章 动画制作原理 1.1 动画的概述 1.1.1 动画原理 1.1.2 Flash动画制作的基本流程 1.1.3 动画制作应注意的问题 1.2 运动规律的基本概念 1.2.1 人的运动规律 1.2.2 动物的运动规律 1.2.3 自然现象的运动规律 1.3 动画的镜头语言 1.3.1 镜头画面的设计 1.3.2 固定镜头和运动镜头 1.3.3 镜头的组接 1.4 本章小结 1.5 习题第2章 Flash CS3概述 2.1 Flash概述 2.1.1 Flash是什么 2.1.2 Flash的发展 2.2 Flash CS3的功能及应用领域 2.2.1 Flash CS3的基本功能 2.2.2 Flash CS3的新增功能 2.2.3 Flash CS3的应用领域 2.3 安装与卸载Flash CS3 2.3.1 系统要求 2.3.2 安装与卸载 2.4 Flash界面认识 2.4.1 时间轴 2.4.2 面板组 2.4.3 帧的标识 2.5 帧的基本操作 2.6 本章小结 2.7 习题第3章 Flash CS3图形图像的绘制及编辑 3.1 概述 3.2 “卡通女孩”案例 3.2.1 操作步骤 3.2.2 本节知识点 3.3 “书”案例 3.3.1 操作步骤 3.3.2 本节知识点 3.4 “钟”案例 3.4.1 操作步骤 3.4.2 本节知识点 3.5 “女主角背影”案例 3.5.1 操作步骤 3.5.2 本节知识点 3.6 “卡通人脸”案例 3.6.1 操作步骤 3.6.2 本节知识点 3.7 “雪花文字”案例 3.7.1 操作步骤 3.7.2 本节知识点 3.8 本章小结 3.9 习题第4章 逐帧动画 4.1 逐帧动画制作概述 4.2 “小鸟扑翅膀”案例 4.2.1 操作步骤 4.2.2 本节知识点 4.3 “书写春天”案例 4.3.1 操作步骤 4.3.2 本节知识点 4.4 “空中翱翔的老鹰”案例 4.4.1 操作步骤第5章 形状补间动画第6章 Flash CS3元件、实例、库第7章 动画补间动画第8章 引导层动画、遮罩动画第9章 时间轴特效、滤镜和混合模式第10章 Flash音视频处理第11章 ActionScript基础第12章 动画的发布参考文献

章节摘录

第1章 动画制作原理 1.1 动画的概述 有人认为,熟练掌握。

Maya、3dsmax、Flash等动画软件,就可以制作动画了,答案无疑是否定的。

无论是Maya,还是Flash,对于动画设计者来说,它们只是一种工具,如同作家可以利用钢笔或者电脑的帮助来写作一样,但无论是用什么来写作,文字功底、思想内涵才是最重要的,动画亦是如此。

在动画学习过程中,最困难的是如何让画动起来,如何动得合理、动得好看。

想成为真正的动画设计人员最重要的还是要掌握动画的基础理论。

1.1.1 动画原理 动画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,都是视觉原理。

医学已证明,人类具有“视觉暂留”的特性,就是说人的眼睛看到一幅画或一个物体后,它在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,中央电视台的动画就是PAL制)或30幅(NSTC制)画面的速度拍摄播放。

如果以低于每秒24幅画面的速度拍摄播放,就会出现停顿现象。

在Flash中默认帧频为每秒12帧(fps),这个播放速度比较适合于网络。

1.1.2 Flash动画制作的基本流程 一部动画片的诞生,无论是10分钟的短片,还是90分钟的长片,都必须经过编剧、导演、美术设计(人物设计和背景设计)、设计稿、原画、动画、绘景、描线、上色(描线复印或电脑上色)、校对、摄影、剪辑、作曲、拟音、对白配音、音乐录音、混合录音、洗印(转磁输出)等十几道工序的分工合作、密切配合才能完成。

应该说动画片是集体智慧的结晶。

电脑软件的使用大大简化了工作程序,方便快捷,也提高了效率。

编辑推荐

《Flash CS3动画制作案例教程》针对性强，切合职业教育目标，重点培养职业能力，侧重技能传授。实用性强，大量的经典真实案例。案例内容具体详细，与就业市场紧密结合。适应性强，适合于三年制和两年制高职高专，也同样适合于其他各类大中专院校。强调知识的渐进性、兼顾知识的系统性，结构逻辑性强，针对高职高专学生的知识结构特点安排教学内容。书中配套形式多样的习题，网上提供完备的电子教案，提供相应的素材、程序代码、习题参考答案等教学资源，完全适合教学需要。教材系列完整，涵盖计算机专业各个方向；编者分布广泛，结合不同地域特点，适合不同地域读者。

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>