

图书基本信息

书名：<<职业院校计算机应用专业课程改革成果教材·二维动画制作>>

13位ISBN编号：9787040329155

10位ISBN编号：7040329158

出版时间：2011-8

出版时间：高等教育出版社

作者：杨慧 编

页数：268

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

《职业院校计算机应用专业课程改革成果教材·二维动画制作：Flash CS5》是职业院校计算机应用专业课程改革成果教材，参照广东省“中等职业学校计算机应用专业教学指导方案”编写而成。

《职业院校计算机应用专业课程改革成果教材·二维动画制作：Flash CS5》不同于传统的学科体系，统筹考虑知识目标、技能目标、情感目标，特别是精心设计技能训练内容，着重培养学生独立思考问题和主动解决问题的能力，突出职业教育的特色。

《职业院校计算机应用专业课程改革成果教材·二维动画制作：Flash CS5》的主要内容有：走近Flash CS5，Flash CS5绘图工具应用，基本动画 / 元件、实例和库，复杂动画制作，Flash CS5中的文本应用，ActionScript动画编程，声音的导入和处理，组件及其应用，综合应用实例，Flash动画的测试、优化、导出与发布。

《职业院校计算机应用专业课程改革成果教材·二维动画制作：Flash CS5》适合作为职业院校的教材，也可作为各类培训班的教学用书，还可供动画设计人员参考。

书籍目录

单元1 走近Flash CS5 活动1.1 认识Flash软件 任务1.1.1 初识Flash软件 任务1.1.2 认识Flash动画 任务1.1.3 了解Flash的用途 活动1.2 Flash CS5新增功能介绍 活动1.3 熟悉FlashCS5的基本结构 任务1.3.1 熟悉Flash CS5的操作界面 任务1.3.2 了解FlashCS5的存储格式 任务1.3.3 熟悉FlashCS5的影片场景 任务1.3.4 Flash CS5个性化的参数设置 活动1.4 Flash CS5文件的基本操作 单元2 Flash CS5绘图工具应用 活动2.1 工具箱的组成 活动2.2 常用的绘图工具 任务2.2.1 线条工具与椭圆形、矩形工具 任务2.2.2 铅笔工具的应用 任务2.2.3 刷子工具的应用 任务2.2.4 钢笔工具的应用 活动2.3 图形对象的编辑技巧 任务2.3.1 选择工具的应用 任务2.3.2 部分选取工具的应用 任务2.3.3 套索工具的应用 任务2.3.4 任意变形工具的应用 活动2.4 为图形对象着色 任务2.4.1 颜色工具的应用 任务2.4.2 样本面板与颜色面板设置 任务2.4.3 填充变形工具的应用 任务2.4.4 橡皮擦工具的应用 活动2.5 图形对象的组合与顺序 任务2.5.1 组合与取消组合 任务2.5.2 调整对象前后顺序 活动2.6 添加文本 任务2.6.1 输入文本 任务2.6.2 设置文本属性 任务2.6.3 其他功能 单元3 基本动画 / 元件、实例和库 活动3.1 图层及帧的基本操作 任务3.1.1 图层的基本操作 任务3.1.2 帧的基本操作 活动3.2 基本动画制作 任务3.2.1 制作逐帧动画 任务3.2.2 制作传统补间动画 任务3.2.3 制作形状补间动画 任务3.2.4 制作补间动画 活动3.3 元件的创建 任务3.3.1 图形元件及其创建 任务3.3.2 影片剪辑元件及其创建 任务3.3.3 按钮元件及其创建 任务3.3.4 产生元件的方法 活动3.4 元件实例的创建及修改 任务3.4.1 创建元件的实例 任务3.4.2 元件及元件实例的修改 活动3.5 元件库的基本操作 单元4 复杂动画制作 活动4.1 制作引导层动画 任务4.1.1 制作小球曲线运动的效果 任务4.1.2 制作特技飞行表演效果 任务4.1.3 制作月球环绕地球旋转效果 活动4.2 制作遮罩层动画 任务4.2.1 制作简单遮罩效果 任务4.2.2 制作文字遮罩效果 任务4.2.3 制作水中倒影效果 任务4.2.4 制作瀑布效果 任务4.2.5 制作百叶窗效果 活动4.3 制作滤镜动画 任务4.3.1 模拟简单投影效果 任务4.3.2 模拟粒子运动效果 任务4.3.3 制作图片切换特效 单元5 Flash CS5中的文本应用 活动5.1 Flash文本概述 任务5.1.1 文本的创建 任务5.1.2 设置文本样式 任务5.1.3 文本转换 活动5.2 文字特效制作 任务5.2.1 制作摇摆字效果 任务5.2.2 制作逼近文与涟漪字 任务5.2.3 制作写字动画 任务5.2.4 制作打字动画 任务5.2.5 对文本使用滤镜效果 单元6 ActionScript动画编程 活动6.1 初识ActionScript 任务6.1.1 ActionScript简介和“动作”面板 任务6.1.2 动作脚本的术语及语法规则 活动6.2 创建简单交互动画 任务6.2.1 常见的动作示范——帧动作 任务6.2.2 常见的动作示范——按钮动作 任务6.2.3 常见的动作示范——影片剪辑动作 活动6.3 ActionScript交互动画进阶 单元7 声音的导入和处理 活动7.1 导入和处理声音 任务7.1.1 制作心跳动画效果 任务7.1.2 制作音乐播放器 活动7.2 声音的综合应用 任务7.2.1 制作街舞少年动画 任务7.2.2 制作简单电子琴动画 任务7.2.3 制作焰火效果 单元8 组件及其应用 活动8.1 初步认识组件 任务8.1.1 制作兴趣调查表 任务8.1.2 制作一个简单的日历 活动8.2 组件的综合应用 任务8.2.1 制作美食问答单选题效果 任务8.2.2 制作注册信息表 单元9 综合应用实例 活动9.1 制作小动画——机器手动画 活动9.2 制作网站专栏广告——房地产横幅宣传动画 活动9.3 制作网络贺卡——“母亲节快乐”贺卡 活动9.4 制作MTV动画——《不想长大》MTV动画 单元10 Flash动画的测试、优化、导出与发布 活动10.1 测试Flash动画 任务10.1.1 在影片剪辑环境下测试影片“生长的小树” 任务10.1.2 在影片剪辑测试环境下测试影片“生长的小树” 活动10.2 优化Flash动画 活动10.3 导出Flash动画 任务10.3.1 将“生长的小树”动画导出为图像文件 任务10.3.2 将“生长的小树”动画导出为影片文件 活动10.4 发布Flash动画 任务10.4.1 发布“生长的小树”动画 任务10.4.2 防止导入功能设置

章节摘录

绘制直线：“钢笔工具”绘制直线很简单，只要在舞台需要绘制直线的地方，单击鼠标，添加锚点之后就能自动生成直线或封闭区域。

绘制一个开放区域，需要结束时，可以按下Esc键，也可以按Ctrl键同时单击空白处，还可以双击最后一个节点。

绘制一个封闭区域，最后将“钢笔工具”定位在第1个锚点处，钢笔鼠标指针右边出现小圆圈，这时单击左键即可完成封闭区域的绘制。

绘制曲线：选择“钢笔工具”，创建开始锚点，在第2个锚点处单击拖曳，这时将出现调节柄，该调节柄包含两个控制点。

向不同方向拖曳，将会获得不同弧度的曲线。

同理，若在第3、4等的锚点处作相同的操作，将会绘制出所需要的曲线。

（2）“钢笔工具”显示的不同指针反映其当前绘制状态。

以下指针指示各种绘制状态：初始锚点指针：选中钢笔工具后看到的第一个指针。

指示在舞台上单击鼠标时将创建初始锚点。

连续锚点指针盘：指示下一次单击鼠标时将创建一个锚点，并用一条直线与前一个锚点相连接。

添加锚点指针：向已有路径上添加一个锚点。

删除锚点指针：当鼠标指向已有的一个锚点时出现，表示单击后删除该锚点。

连续路径指针：从已有锚点扩展出新路径。

若要激活此指针，则鼠标必须位于路径上现有锚点的上方。

仅在当前未绘制路径时，此指针才可用。

闭合路径指针：在正绘制的路径的起始点处双击鼠标可闭合路径。

（3）掌握使用“钢笔工具”绘制一些复杂曲线的方法，对于精确绘制所需要的图形具有重要意义。

控制柄两端的控制点，分别控制着该锚点两边曲线的曲率，按下Alt键，选择控制点，拖曳鼠标可改变该锚点两边的曲率。

如要绘制，还需配合使用下一活动所学的选取工具。

.....

编辑推荐

《职业院校计算机应用专业课程改革成果教材·二维动画制作：Flash CS5》以活动为中心，以任务为模块组织各单元内容，每个任务都以一个实例为线索，设有“任务描述”、“学习目标”、“分析与设计”、“操作步骤”、“总结提升”等环节，采用任务引领的教学方式，以动画创作为主线，将知识内容及技能要求贯穿于全书，叙述简洁、流畅，结合中职学生选择案例，案例设计简单、实用，选题独到。

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>