第一图书网, tushu007.com

<<计算机二维动画教程>>

图书基本信息

书名：<<计算机二维动画教程>>

13位ISBN编号：9787115223814

10位ISBN编号：7115223815

出版时间：2010-10

出版时间：人民邮电出版社

作者：宋一兵　著

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

随着计算机技术的发展，动画的设计与制作已经愈加简化和普及，在社会生活和工作中发挥着越来越大的作用。
为了满足就业和任职的需求，许多高等院校都开设了动画制作相关课程。
Flash CS3是Adobe公司出品的交互式动画制作软件，功能强大，使用简便，动画文件数据量小，画面质量高，能够任意缩放，深受广大动画设计人员的喜爱，成为目前平面动画领域的佼佼者。
本书是普通高等院校数字艺术类规划教材，是以计算机为平台、以艺术设计与计算机应用相结合的综合性教材。
本教材侧重于实用性，在一定理论内容介绍的基础上，以“设计目的+软件实现”组织结构，以“软件功能+案例”的模式构建教学内容，通过丰富的实例操作与讲解，对相关软件的重点知识点进行详细介绍，使学生能够熟练掌握软件的重点应用，同时具有一定的艺术设计能力。
本书在编写上注重内容的系统性和实用性，按本科学生学习的一般规律和实做特点来构建内容体系。
本书既强调基础理论，又力求体现操作和技能，在形式上注重学习的趣味性，通过简约的文字表述和丰富的实例训练，使学生爱学易懂，轻松掌握利用Flash CS3进行二维动画作品设计的基本技能。
本书严格贯彻了案例式教学理念，以案例为引导，合理组织和设计教学内容，不仅注重案例的教学性，也注重其趣味性。
书中对于每个知识点都利用案例进行解析，用详细的操作步骤引导学生跟随练习；每章都有综合性的典型例题，对全章内容进行总结性的演练。
本书适合作为高等学校数字艺术类专业动画制作相关课程的教材。
本书总的讲课时间约为60课时。
教师一般可用24课时来讲解本书内容，然后再配以36课时的上机时间，即可较好地完成教学任务。
教师可结合实际需要适当进行课时的增减。
本书由宋一兵、马震任主编，顾启元、郑断刚任副主编。
全书共13章，其中马震编写第1章～第5章，顾启元编写第6章～第8章，郑断刚编写第9章～第11章，其余各章由宋一兵编写并对全书做了统稿。
参加本书编写工作的还有沈精虎、黄业清、谭雪松、向先波、冯辉、郭英文、计晓明、董彩霞、郝庆文、滕玲、田晓芳等。

内容概要

Flash是目前最受欢迎的二维矢量动画制作软件，在网页制作、多媒体、影视等领域都有着广泛应用。本书系统介绍了Flash CS3的功能和用法，以实例为引导，循序渐进地讲解了如何在Flash CS3中创建基本动画元素、建立和使用元件、制作基本动画和多层动画，如何引用图像和音视频素材；介绍了ActionScript(动作脚本)的基本概念和语法规则，并通过实例说明了如何在动画中应用动作脚本。每章都配有针对性的案例和习题，能够有效加深读者对学习内容的理解和掌握。
通过本书的学习，读者可以轻松掌握Flash动画的设计和制作方法。
　本书贯彻案例式教学理念，内容全面，语言流畅，实例丰富，图文并茂，注重实用，适合作为高等院校数字艺术类专业动画制作相关课程的教材，也可作为其他动画创作人员的学习参考教程。

书籍目录

第1章 二维动画基础 1.1 动画的定义 1.2 动画发展的历史 1.2.1 世界动画的发展 1.2.2 中国动画的发展 1.3 动画设计基础 1.3.1 动画的原理 1.3.2 图像基本知识 1.4 动画艺术的类型 1.4.1 风格特点 1.4.2 播放渠道和传播媒体 习题第2章 认识Flash 2.1 Flash简介 2.1.1 Flash动画的特点 2.1.2 Flash动画分类 2.1.3 用户界面 2.1.4 文档管理 2.2 Flash基本操作 2.2.1 动画的测试 2.2.2 作品的导出 2.2.3 作品的发布 2.3 Flash动画创作基本流程 习题第3章 图形绘制 3.1 图形工具面板 3.2 创建基本图形 3.2.1 铅笔图形 3.2.2 线条图形 3.2.3 椭圆和圆形 3.2.4.矩形与圆角 3.2.5 多边星形 3.3 粉刷与填充 3.3.1 刷子工具 3.3.2 墨水瓶工具 3.3.3 颜料桶工具 3.4 文本 3.4.1 文本工具 3.4.2 检查拼写 3.5 综合实例——复杂图形的绘制I 习题第4章 图形编辑 4.1 调整与变形 4.1.1 选择工具 4.1.2 渐变变形工具 4.1.3 滴管工具 4.1.4 橡皮擦工具 4.1.5 套索工具 4.2 创建自由形态图形 4.2.1 任意变形工具 4.2.2 钢笔工具 4.2.3 部分选取工具 4.3 辅助工具和面板 4.3.1 图像缩放 4.3.2 元素对齐 4.3.3 对象变形 4.4 色彩的选择与编辑 4.4.1 颜色编辑面板 4.4.2 纯色编辑面板 4.4.3 颜色面板 4.5 综合实例——调整图形的形状及渐变色 习题第5章 图像与元件 5.1 素材的引用 5.1.1 使用图像素材 5.1.2 引用视频素材 5.2 编辑图像 5.2.1 位图分离 5.2.2 位图的矢量转换 5.2.3 位图属性 5.3 元件 5.3.1 元件类型 5.3.2 图形元件 5.3.3 按钮元件 5.3.4 影片剪辑元件 5.4 实例 5.4.1 实例的基本属性 5.4.2 实例的特殊属性 5.4.3 混合 5.5 滤镜 5.5.1 投影 5.5.2 模糊 5.5.3 斜角 5.5.4 渐变发光 5.6 元件库 5.6.1 库面板 5.6.2 面板属性菜单 5.7 综合实例——绘制并组合节日喜庆素材 习题第6章 基本动画制作 6.1 认识动画帧 6.1.1 帧的类型 6.1.2 帧的编辑修改 6.2 逐帧动画 6.3 补间动画 6.3.1 实现补间动画 6.3.2 属性控制 6.3.3 实用技巧 6.4 补间形状 6.4.1 一般补间形状 6.4.2 形状提示 6.5 滤镜动画 6.5.1 滤镜的种类 6.5.2 滤镜动画制作 6.6 影片浏览器 6.7 综合实例——圣诞贺卡 习题第7章 复杂动画制作 7.1 图层及设置 7.2 多层叠加动画 7.3 引导层动画 7.3.1 动画制作 7.3.2 应用技巧 7.4 遮罩层动画 7.4.1 动画制作 7.4.2 注意事项 7.4.3 应用技巧 7.5 时间轴特效动画 7.5.1 时间轴特效种类 7.5.2 特效动画的实现 7.6 动画的复制与粘贴 7.7 场景应用 7.8 综合实例——酒盛地产广告 习题第8章 脚本应用基础 8.1 ActionScript的概念 8.2 ActionScript语法基础 8.2.1 变量 8.2.2 语法规则 8.2.3 运算符 8.2.4 条件语句 8.2.5 循环语句 8.2.6 函数 8.3 动作面板 8.4 ActionScript简单示例 8.4.1 改变属性 8.4.2 随机取值 8.4.3 画面跳转 8.5 事件的响应和处理 8.6 自定义函数 习题第9章 交互式动画 9.1 交互的概念 9.1.1 鼠标的事件 9.1.2 按钮的结构 9.2 交互的实现 9.2.1 控制动画 9.2.2 控制元件 9.2.3 对象拖放 9.3 面向对象编程 9.3.1 OOP的基本概念 9.3.2 类、包和文档类 9.4 OOP编程实例 9.5 综合案例——花落知多少 习题第10章 组件与幻灯片文稿 10.1 组件的基本概念 10.2 组件应用举例 10.3 幻灯片演示文稿 10.3.1 基本概念 10.3.2 幻灯片的切换 10.4 综合案例——综合素质测试 习题第11章 音视频的应用 11.1 音视频基础知识 11.1.1 音频基础 11.1.2 视频基础 11.1.3 视频的转换 11.2 音频的应用 11.3 视频的应用 11.4 综合案例——音量控制 习题第12章 综合应用实例 实例一 传统精美折扇——应用技巧练习 12.1.1 设计分析 12.1.2 制作工艺扇的骨架 12.1.3 制作扇面 实例二 求职简历——多媒体制作 12.2.1 设计分析 12.2.2 构建基本画面 12.2.3 设计动态按钮 12.2.4 制作个人信息 12.2.5 整合求职简历 习题第13章 Flash影视动画制作 13.1 Flash影视作品设计基础 13.2 Premiere的一般使用 13.3 Flash影视动画制作应注意的问题 13.4 综合实例——燃烧的红烛 13.4.1 在Flash中制作动画 13.4.2 在Premiere中合成影视作品 习题

章节摘录

插图：1.动画“ 动画 ”顾名思义是一种活动的、被赋予生命的图画。
“ 动画 ”一词起源于第二次世界大战前的日本，当时日本把用线条描绘的漫画称为“ 动画 ”。
二战以后，则把线绘、木偶等形式制作的影片统称为“ 动画 ”。
这种出现在电影和后来电视中的活动图画，是把人为绘制的、表现动体运动过程的一幅幅静止的图画，运用现代科学技术，通过逐格拍摄或逐帧录制的方法，记录到胶片、磁带等储存载体上，再以一定速度连续地在屏幕上呈现，使其活动起来。
随着科技发展，现今的动画可以通过计算机生成和适时播放，从制作方式到观念，较传统动画都产生了革命性的变化。
当今，在美、日等国家，动画已作为一种现代产业，由影视片出品，延伸到书刊画册、录像带、VCD／DVD等音像制品，进而发展到以动画人物、形象为依托的文具、玩具、服装、工艺等其他衍生的产品，甚至扩大到与此相关的公园、游乐园等，大大超越了其原有的含义，越来越广地渗透到人们的生活之中，并过渡到商业化阶段。
“ 动画 ”定义的界限也越来越模糊，它的表现形式极为自由，充满着个性与创意。
无论是报刊电视等大众媒体、文化娱乐、日常生活，还是科技教育各个领域，都是它所涉及的对象，都有它的踪影。
“ 动画 ”已成为使用率最高、最大众、最普及和最通俗的美术形式。
2.卡通动画又称“ 卡通 ”。
“ 卡通 ”一词是Cartoon的译音，最早起源于文艺复兴时期的意大利，原是指当时在绘制大型壁画之前，在厚纸板上所画的底稿。
“ 卡通电影 ”早期的意思是指用绘画语言讲述故事的电影形式，也是相对于“ 真人电影 ”而言的名称。
20世纪初的卡通电影，风格简练轻松，往往充满幽默讽刺的漫画意味。
而现代卡通艺术则包括了3种独立又相互关联的艺术形式——漫画、连环画、动画片，并已成为它们和“ 活动的视觉造型艺术 ”的代名词。

编辑推荐

《计算机二维动画教程:Flash CS3》：21世纪高等院校数字艺术类规划教材。

第一图书网, tushu007.com

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