第一图书网, tushu007.com

<<Flash CS3二维动画设计与制>>

图书基本信息

书名：<<Flash CS3二维动画设计与制作>>

13位ISBN编号：9787121086007

10位ISBN编号：712108600X

出版时间：2009-5

出版时间：电子工业出版社

作者：张亚东，张荟惠 编著

页数：326

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

第一图书网, tushu007.com

<<Flash CS3二维动画设计与制>>

内容概要

本书是全国数字媒体动漫游戏专业主干课程标准教材系列丛书中的一本，重点介绍Flash中动画设计和制作技巧。

本书从动画制作知识和软件操作两方面入手，力求使学生能够使用Flash CS3制作出真正意义上的动画作品。

全书共分10章，第1章主要介绍专业动画知识和相关的动画规律；第2章介绍了Flash CS3软件的基本使用方法；第3章详细阐述了库面板的操作，包括库、元件和实例、处理图像、处理声音和库面板等方面的学习；第4章详细阐述了画面处理技术，包括滤镜技术和混合技术两部分；第5章介绍ActionScript 3.0的脚本语汇；第6章详细阐述了特效的处理和应用，包括普通特效、ActionScript脚本动画特效及常见镜头特效等；第7章展示了动画技法与软件的综合运用，以实践方式学习曲线动画、角色动画及自然现象动画的制作；第8章以一个完整的动画制作为案例，从造型的设计制作开始一直演示到动画视频文件的最终生成；第9章汇集了现在流行的多种类型的Flash动画作品的制作实例，包括Flash MV的制作、Flash电子相册的制作、Flash电子贺卡的制作及Flash课件的制作几个方面；第10章为项目实训案例。

读者对象：本书可作为高等院校、职业院校相关专业学生的授课教材使用，也可作为广大二维动画爱好者的参考书籍，同时还可以作为各类培训班的参考教材。

第一图书网, tushu007.com

<<Flash CS3二维动画设计与制>>

书籍目录

第1章 动画基础知识 1.1 动画常识 1.1.1 动画的特点 1.1.2 传统动画与Flash动画的对比 1.1.3 使用传统动画的技术手段增强Flash动画的表现效果 1.2 画面构图与镜头表现 1.2.1 构图与透视 1.2.2 镜头语言与镜头使用 1.3 动画基本力学原理与时间、节奏 1.3.1 基本力学原理 1.3.2 运动中的形变 1.3.3 速度与节奏的把握 1.3.4 曲线运动基本原理 1.3.5 人物的运动规律 1.4 习题第2章 Flash CS3基本动画知识 2.1 Flash CS3概述 2.1.1 Flash的概念 2.1.2 Flash CS3的应用范围 2.1.3 Flash CS3的用途和新增功能 2.1.4 Flash CS3的硬件配置需求 2.2 Flash CS3基本绘图工具 2.2.1 Flash CS3的工作界面 2.2.2 基本术语和工作区域 2.2.3 绘图工具栏 2.2.4 使用工具绘制图形 2.3 Flash动画的基本操作原理 2.4 逐帧动画 2.4.1 逐帧动画的基本概念 2.4.2 逐帧动画的基本操作方法 2.5 补间动画 2.5.1 补间动画的概念 2.5.2 形状补间动画 2.5.3 动画/动作补间动画 2.5.4 时间轴特效动画 2.6 逐帧动画和补间动画的综合运用 2.6.1 公鸡走路 2.6.2 色彩动画 2.6.3 文字的放大缩小动画 2.6.4 旋转拉伸动画 2.6.5 旋转动画 2.7 习题第3章 库面板的管理和使用 3.1 库、元件和实例 3.1.1 库面板 3.1.2 元件和实例 3.2 处理图像 3.3 处理声音 3.4 库面板的使用 3.5 习题第4章 滤镜技术和混合技术 4.1 滤镜技术 4.1.1 滤镜技术简介 4.1.2 “投影”滤镜 4.1.3 “发光”滤镜 4.1.4 “斜角”滤镜 4.1.5 “模糊”滤镜 4.1.6 “调整颜色”滤镜 4.2 混合技术 4.2.1 混合技术的应用 4.2.2 图层混合模式 4.2.3 Alpha混合模式 4.2.4 擦除混合模式 4.3 习题第5章 ActionScript 3.0简介 5.1 ActionScript 3.0基本概念 5.2 动作面板和脚本窗口 5.3 写入程序的位置 5.3.1 控制帧、按钮和影片剪辑动画的脚本 5.3.2 函数 5.3.3 常量 5.3.4 属性 5.3.5 对象 5.4 写入脚本程序 5.5 几个常用的命令 5.6 习题第6章 Flash动画特效 6.1 普通特效 6.1.1 文字特效 6.1.2 遮罩特效 6.1.3 引导特效 6.2 ActionScript脚本动画特效 6.2.1 视觉特效 6.2.2 鼠标特效 6.2.3 按钮特效 6.3 常见镜头特效 6.3.1 模拟镜头的移动 6.3.2 叠画 6.3.3 淡出效果 6.3.4 淡入效果 6.3.5 快速移镜 6.3.6 慢速移镜 6.3.7 Loading制作 6.3.8 全屏幕播放 6.4 习题第7章 Flash动画制作方法 7.1 在Flash中制作曲线动画 7.2 人物角色动画 7.2.1 制作头部动画 7.2.2 身体转动的绘制与时间控制 7.2.3 走路绘制技法与时间控制 7.2.4 跑步绘制技法与时间控制 7.2.5 跳跃绘制技法与时间控制 7.2.6 手部绘制与手部动画 7.3 动物角色动画与时间控制 7.3.1 兽类动物的相关动画制作 7.3.2 禽鸟类动物的动作与时间的控制 7.3.3 鱼类动物的运动规律与时间的控制 7.4 自然现象的运动规律与时间的控制 7.4.1 雨、风的动画制作 7.4.2 云、烟的动画制作 7.4.3 雷电的动画制作 7.4.4 水 7.4.5 火 7.5 习题第8章 综合操作示例“Rat&Nut” 8.1 造型设定 8.2 动画制作 8.3 文件的导出与发布 8.4 习题第9章 各类Flash动画作品的制作与案例演示 9.1 Flash MV的制作 9.1.1 Flash MV的特点 9.1.2 制作Flash MV的一般步骤 9.1.3 音乐与动画同步 9.1.4 使MV全屏幕播放 9.2 Flash电子相册的制作 9.3 Flash电子贺卡的制作 9.4 Flash课件的制作 9.5 Flash广告的制作 9.6 习题第10章 项目实训案例 10.1 彩色铅笔 10.2 逐帧动画 10.3 形状补间动画 10.4 遮罩动画 10.5 引导动画 10.6 旋转字特效 10.7 全屏播放动画 10.8 电子贺卡 10.9 网络广告 10.10 多媒体课件 10.11 淡入与淡出 10.12 流水动画制作 10.13 下雨动画 10.14 跳动的小球 10.15 电信农讯通宣传动画附录A Flash中常用快捷键

第一图书网, tushu007.com

章节摘录

第1章　动画基础知识　　1.1 动画常识　　如今，动画（也称为动画片）已经成为一种具有百年历史的艺术形式，也是当前备受人们（尤其是青少年朋友）喜爱与关注的影视作品，其技术更是被广泛应用于各个领域。

动画是通过连续播放一系列画面，给人们视觉造成连续变化的图画。

简单来说，动画就是能够动起来的画。

动画技术的演变应该归功于光学物理的发展和电影艺术的进步。

动画的基本原理与电影、电视一样，都是利用人类眼睛具有“视觉暂留”的特性，通过使一张张静止的画面连续播放，从而形成动态的画面效果。

但是，动画与通常意义的电影的不同之处在于它的表演对象不是真实的演员，而是由动画师在纸上绘画出的动画形象。

可以这样说，普通电影中的演员是利用语言和肢体动作在表演；而在动画片里，演员就是动画师，但它们的表演方式却是依靠绘画技能及对角色的理解，通过笔在纸张上诠释角色的性格、体态和表情。

因此，动画师本身的艺术修养对于动画创作的实际效果起着决定性的作用。

传统的动画片是利用一张张不动的、逐渐变化的连续画面，经过摄影机进行逐格拍摄或利用扫描仪扫描到电脑上以后，以每秒24帧或25帧的速度连续放映，从而使原本静止的画面在银幕上或荧屏里活动起来。

第一图书网, tushu007.com

<<Flash CS3二维动画设计与制>>

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