

<<Flash CS5动画制作综合教程>>

图书基本信息

书名：<<Flash CS5动画制作综合教程>>

13位ISBN编号：9787302254676

10位ISBN编号：7302254672

出版时间：2011-9

出版时间：清华大学出版社

作者：陈子超 编

页数：308

字数：498000

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 CS5动画制作综合教程>>

内容概要

本书系统介绍了使用FlashCS5制作动画的原理、方法和实际应用。内容根据循序渐进的原则安排，力求系统、精简、高效、实用。全书共12章，前8章为“基础篇”，内容包括动画基础、Flash动画制作原理、元件、图层、音频运用、交互控制原理、ActionScript应用等，让读者系统、高效地掌握Flash动画的制作原理和方法；后4章为“应用篇”，内容包括FlashMV制作、动画短片制作、广告制作、课件制作等，注重提高实战能力。本书配套的电子资源提供了书中实例的素材文件、源文件(fl a)、播放文件(sw f)和配套教学视频文件。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，也可作为网页设计人员、广告设计人员、动漫设计人员、教师以及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。

<<Flash CS5动画制作综合教程>>

书籍目录

基础篇

第1章动画基础知识

1.1动画常识

1.1.1什么是动画

1.1.2动画的特性

1.1.3动画的分类和实现方式

1.1.4动画的制作流程

1.1.5flash动画与传统动画的比较

1.2画面构图和镜头表现

1.2.1构图

1.2.2透视

1.2.3镜头表现

1.2.4镜头的景别

1.3动画基本力学原理与时间、节奏

1.3.1动画基本力学原理

1.3.2人物侧面走的画法

1.3.3人物侧面跑的画法

1.3.4人物的侧面跳跃

1.3.5动物侧面走的运动规律

1.3.6动物侧面跑的运动规律

1.3.7鸟飞翔的运动规律

1.3.8自然现象的运动规律

习题

第2章flash cs5基础

2.1flash cs5概述

2.1.1flash cs5简介

2.1.2flash cs5的用途

2.1.3flash cs5的功能

2.2 flash cs5文件操作

2.2.1flashcs5操作界面

2.2.2flashcs5文件操作

2.3绘图工具及运用

2.3.1绘图工具与图形绘制

2.3.2图形编辑

习题

第3章flash动画制作原理

3.1逐帧动画

3.1.1小鸟摆动翅膀

3.1.2数字倒数

3.2运动动画

3.2.1移动的小球

3.2.2小鸟飞翔

3.3变形动画

3.3.1图形互变

3.3.2图文互变

<<Flash CS5动画制作综合教程>>

3.3.3文字互变

3.3.4贺卡制作

习题

第4章元件

4.1库、元件和实例

4.1.1库面板

4.1.2元件和实例

4.1.3元件的创建与编辑

4.2图形元件

4.2.1图形元件的特点

4.2.2图形元件制作

4.3影片剪辑

4.3.1影片剪辑的特点

4.3.2影片剪辑制作

4.4按钮元件

4.4.1公用按钮库的运用

4.4.2按钮制作与编辑

习题

第5章图层

5.1引导线图层

5.1.1引导线图层的用途

5.1.2引导线图层的运用

5.2遮罩图层

5.2.1遮罩图层的用途

5.2.2遮罩图层的运用

5.3动画预设

5.3.1动画预设和动画模板

5.3.2动画预设的运用

习题

第6章音频的运用

6.1音频的导入与设置

6.1.1音频的导入

6.1.2音频的属性设置

6.1.3音频的输出设置

6.2flashmv制作原理

6.2.1图片运用和切换效果

6.2.2歌词字幕制作

6.2.3动态字幕制作

习题

第7章动画交互控制

7.1动画交互控制原理

7.1.1flash动画的默认播放设置

7.1.2flash动画交互控制原理

7.2用按钮控制动画进程

7.2.1蜜蜂采蜜2

7.2.2马儿跑2

7.2.3小狗漫步2

<<Flash CS5动画制作综合教程>>

7.3用按钮控制场景转换

7.3.1新建场景与场景设置

7.3.2场景转换与控制

习题

第8章actionscript应用

8.1actionscript概述

8.1.1actionscript简介

8.1.2 动作面板和脚本窗口

8.2常用动作脚本代码

8.2.1时间轴控制脚本代码

8.2.2浏览器 / 网络脚本代码

8.2.3影片剪辑控制脚本代码

8.2.4变量

8.2.5常量

8.2.6函数

8.2.7属性

8.2.8对象

8.2.9条件循环语句

8.3actionscript应用

8.3.1拖动的探照灯

8.3.2下雨

8.3.3下雪

习题

ii应用篇

第9章flash mv制作

实例1隐形的翅膀

实例2巧合

习题

第10章广告制作

实例1稻花香

实例2远航乡纯

实例3五粮液

实例4轩尼诗xo

实例5led广告

习题

第11章动画短片制作

实例1亲情在于沟通

实例2心灵物语

习题

第12章课件制作

12.1语文课件制作

实例1按笔画顺序书写汉字

实例2字形分析

实例3月食

实例4为形近字找拼音

12.2数学课件制作

实例1三角形内角和

<<Flash CS5动画制作综合教程>>

实例2平行四边形面积计算

实例3三角形面积计算

实例4梯形面积计算

实例5多边形面积计算

习题

<<Flash CS5动画制作综合教程>>

章节摘录

版权页：插图：其次，动画作为一种艺术形式，它能充分发挥人们的想象力和创造力，使真人实物难以表现的东西可以通过动画片这种形式表现出来。

从变化的艺术手法上来阐述动画的特性。

与其他的影视手段相比较，动画是最随心所欲、变化万千的。

除了人的思维，它不受任何条件的局限，只要能想得到，动画师就会通过手里的画笔，勾画出一个精彩的世界。

尤其是随着现代三维动画的进一步发展，使许多创意想法变为可能。

全三维动画片《霍顿与无名氏》和《美食总动员》等就为观众带来了不同的视觉感受。

再次，从幻想、虚构的手法来阐述动画的特性。

动画影片之所以引人入胜，是运用独有的特性、天马行空的叙事方式，将现实中不可能的场面表现出来。

动画制作也不受天气季节等因素影响，画面表现力没有摄影设备的物理限制，可以将动画虚拟世界中的摄影机看做是理想的电影摄影机，而制作人员相当于导演、摄影师、灯光师、美工、布景，其最终画面效果的好坏与否仅取决于制作人员的水平、经验和艺术修养，以及动画软件及硬件的技术局限。

动画的特性，体现在它是一种更能超越生活，凌驾于现实之上的艺术形式。

所谓动画影片当然就是画出来的电影，角色表演是靠动画师们一张张画出来的，或许它不像真人表演那样细致、逼真，但动画却能比真人的表演夸张一倍、二倍甚至十倍。

动画片的“角色”不是真人扮演的，而是通过绘画手段画出来的，甚至环境也是画出来的；它的拍摄方法不像故事片那样连续性立体的拍摄，而是逐格的、平面的拍摄，能够完成实拍不能完成的镜头，这可能使它达不到真人表演所能够表达的感情深度，也达不到故事片所能够容纳的容量。

但也正因为如此，它具有其他任何别的艺术形式所不能代替的艺术特性，具有自己的独特的表现规律。

早期的纯二维手绘动画所表现的艺术效果，无论是对表演来说，还是对于如今盛行的电脑动画来说都是望尘莫及的。

即使在科技发展日新月异的今天，纯二维手绘动画也因其独特的魅力而成为传媒钟爱的一种表现方式。

许多被人们津津乐道的公益广告、节目包装、形象代言，就是因为运用了二维手绘动画，而使它更加趣味盎然、熠熠生辉，也更深刻地留在了观众的心中。

现在的电脑动画同属于动画片种，它的特性与二维动画相比同样具有夸张、超越现实的表现力。

任何一种形式的艺术都有它的长处与短处，二维动画或许不能像电脑制作的三维动画那样表现立体的实物以及视觉上的空间感，但它在角色性格的塑造、表情以及肢体语言的形象程度上都是高于三维动画的。

随着时代的发展，科技的进步，越来越多的二维动画被三维动画所代替，但作为动画的两种表现形式，两者都具备动画艺术独特的夸张、超现实特性。

喜爱动画的观众也不会倾向单独的某一种形式，而是希望动画艺术能够把两者结合，使得影片更真实、视觉艺术效果更强烈。

强烈的、有趣的、奇妙的和出人意料的，这些通过夸张、变化、幻想、虚构和超越现实的表现手法所达到的艺术效果，使得动画片已经走向了更广阔的天地。

如今，动画早已不再是孩子们的专利，越来越多的成年人也能在动画作品中找到属于他们的乐趣。

从某种意义上讲，正是动画本身的特性赋予了动画作品特有的灵性，也正是因为具有这样与众不同的灵性，动画片将在艺术的天空里乘着梦的翅膀飞得更远！

<<Flash CS5动画制作综合教程>>

编辑推荐

《Flash CS5动画制作综合教程》：教学目标明确，注重理论与实践的结合教学方法灵活，培养学生自主学习的能力教学内容先进，强调计算机在各专业中的应用教学模式完善，提供配套的教学资源解决方案。

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>