

<<计算机动画设计>>

图书基本信息

书名：<<计算机动画设计>>

13位ISBN编号：9787505890282

10位ISBN编号：750589028X

出版时间：2010-4

出版时间：经济科学出版社

作者：石朝晖，王重阳 主编

页数：184

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>

<<计算机动画设计>>

前言

进入21世纪, 计算机技术已成为推动社会经济飞速发展的重要力量, 也成为了知识经济时代的代表。中等职业学校在培养合格技术人才的同时, 必须重视计算机技术的教育, 这不仅有利于提高学生的基本文化素质, 也为学生学习其他知识提供了必要的辅助工具。

Flash是美国Macromedia公司发布的一款专用于制作网页动画的软件, 用其制作的动画文件具有体积小、动画效果好、交互功能强等特点, 能够满足网络高速传输的需要, 是目前In.ternet上应用最广泛的动画形式。

Flash具有较强的交互功能, 它还广泛应用于多媒体课件和游戏中。

Flash动画可以导入到许多多媒体制作软件中(如Authorware和Director), 也可以独立制作多媒体课件和幻灯片。

而网络上流行的许多Flash小游戏更为广大网络游戏爱好者所喜爱。

本书是为中等职业学校编写的教材, 根据教育部颁布的《中等职业学校计算机应用专业教学指导方案》中“动画设计制作教学基本要求”编写。

本教材的主要任务是使学生掌握从事职业工作所必须的二维动画基础知识, 进一步提高学生分析问题和解决问题的能力, 培养学生的创新意识。

本书采用“任务驱动”的教学方式进行编写, 讲解了Flash动画制作的基本技术, 全书共分9章, 包括Flash CS3基础知识, 绘图基础, 帧和图层, 元件、实例和库, 基础动画制作与编辑, 导入外部文件, 创建交互式动画, Flash组件的应用, 测试与发布影片。

除第1章外, 每章的每小节都安排了精心设计的任务, 按照“知识要点”、“实现步骤”、“知识解析”、“自主练习”来组织内容。

其中“知识要点”是对任务所要达到的效果进行分析, 对完成本任务后应该掌握的知识加以描述; “实现步骤”采用图文并茂的方法, 详细介绍完成任务所需要的详细操作步骤; “知识解析”是对本任务涉及的知识进行讲解; “自主练习”是针对本任务的知识点设计的相关实例制作, 可用于课上或课下的上机练习。

在教学中, 可以一边做实例, 一边学习相关知识, 将它们有机地结合在一起, 可以达到事半功倍的效果。

本书由德州职业技术学院的石朝晖老师和北大方正软件技术学院的王重阳老师担任主编。

在编写过程中, 编者参阅了大量的相关专业书籍和资料, 在此向原著作者表示衷心的感谢。

本书可作为中等职业学校计算机及应用专业的“二维动画制作”课程教材, 也可作为各类计算机培训班教材, 还可供自学二维动画的相关人员参考。

<<计算机动画设计>>

内容概要

本书是为中等职业学校编写的教材，根据教育部颁布的《中等职业学校计算机应用专业教学指导方案》中“动画设计制作教学基本要求”编写。

本教材的主要任务是使学生掌握从事职业工作所必须的二维动画基础知识，进一步提高学生分析问题和解决问题的能力，培养学生的创新意识。

本书采用“任务驱动”的教学方式进行编写，讲解了Flash动画制作的基本技术，全书共分9章，包括Flash CS3基础知识，绘图基础，帧和图层，元件、实例和库，基础动画制作与编辑，导入外部文件，创建交互式动画，Flash组件的应用，测试与发布影片。

本书可作为中等职业学校计算机及应用专业的“二维动画制作”课程教材，也可作为各类计算机培训班教材，还可供自学二维动画的相关人员参考。

<<计算机动画设计>>

书籍目录

第1章 Flash CS3基础知识 1.1 认识Flash动画 1.1.1 Flash动画制作的基本原理 1.1.2 Flash动画的特点
1.1.3 Flash动画的应用领域 1.2 认识FlashCS3 1.2.1 开始界面 1.2.2 工具箱 1.2.3 “时间轴”面板 1.2.4
舞台 1.2.5 “属性”面板 1.2.6 面板集 1.3 制作Flash动画的前期准备 1.3.1 Flash动画的制作流程 1.3.2
Flash动画的组成元素 1.3.3 Flash动画的种类 1.3.4 FlashCS3文件的基本操作第2章 绘图基础 2.1 图形的
绘制与填充 2.1.1 知识要点 2.1.2 实现步骤 2.1.3 知识解析 2.1.4 自主练习 2.2 编辑图形对象 2.2.1 知
识要点 2.2.2 实现步骤 2.2.3 知识解析 2.2.4 自主练习 2.3 使用Flash文本 2.3.1 知识要点 2.3.2 实现步
骤 2.3.3 知识解析 2.3.4 自主练习第3章 帧和图层 3.1 帧 3.1.1 知识要点 3.1.2 实现步骤 3.1.3 知识解
析 3.1.4 自主练习 3.2 图层的基本操作 3.2.1 知识要点 3.2.2 实现步骤 3.2.3 知识解析 3.2.4 自主练习
3.3 使用引导层创建动画 3.3.1 知识要点 3.3.2 实现步骤 3.3.3 知识解析 3.3.4 自主练习 3.4 使用遮罩
层创建动画 3.4.1 知识要点 3.4.2 实现步骤 3.4.3 知识解析 3.4.4 自主练习第4章 元件、实例和库 4.1
元件的使用 4.1.1 知识要点 4.1.2 实现步骤 4.1.3 知识解析 4.1.4 自主练习 4.2 实例的使用 4.2.1 知
识要点 4.2.2 实现步骤 4.2.3 知识解析 4.2.4 自主练习 4.3 使用“库”资源 4.3.1 知识要点 4.3.2 实现步
骤 4.3.3 知识解析 4.3.4 自主练习第5章 基础动画制作与编辑 5.1 制作时间轴动画 5.1.1 知识要点
5.1.2 实现步骤 5.1.3 知识解析 5.1.4 自主练习 5.2 制作逐帧动画 5.2.1 知识要点 5.2.2 实现步骤 5.2.3
知识解析 5.2.4 自主练习 5.3 制作形状补间动画 5.3.1 知识要点 5.3.2 实现步骤 5.3.3 知识解析 5.3.4
自主练习 5.4 制作动作补间动画 5.4.1 知识要点 5.4.2 实现步骤 5.4.3 知识解析 5.4.4 自主练习第6章
导入外部文件 6.1 导入图形文件 6.1.1 知识要点 6.1.2 实现步骤 6.1.3 知识解析 6.1.4 自主练习 6.2 导
入音频文件 6.2.1 知识要点 6.2.2 实现步骤 6.2.3 知识解析 6.2.4 自主练习 6.3 导入视频文件 6.3.1 知
识要点 6.3.2 实现步骤 6.3.3 知识解析 6.3.4 自主练习第7章 创建交互式动画 7.1 交互式动画概述
7.1.1 知识要点 7.1.2 实现步骤 7.1.3 知识解析 7.1.4 自主练习 7.2 ActionScript语言概述 7.2.1 知识要点
7.2.2 实现步骤 7.2.3 知识解析 7.2.4 自主练习 7.3 ActionScript基本语法 7.3.1 知识要点 7.3.2 实现步
骤 7.3.3 知识解析 7.3.4 自主练习 7.4 在Flash中添加ActionScript 7.4.1 知识要点 7.4.2 实现步骤 7.4.3
知识解析 7.4.4 自主练习第8章 Flash组件的应用 8.1 认识组件 8.1.1 知识要点 8.1.2 实现步骤 8.1.3 知
识解析 8.1.4 自主练习 8.2 常用UI组件应用 8.2.1 知识要点 8.2.2 实现步骤 8.2.3 知识解析 8.2.4 自主
练习 8.3 视频组件应用 8.3.1 知识要点 8.3.2 实现步骤 8.3.3 知识解析 8.3.4 自主练习第9章 测试与发
布影片 9.1 影片的优化 9.1.1 知识要点 9.1.2 实现步骤 9.1.3 知识解析 9.1.4 自主练习 9.2 动画的测试
9.2.1 知识要点 9.2.2 实现步骤 9.2.3 知识解析 9.2.4 自主练习 9.3 动画的发布 9.3.1 知识要点 9.3.2
实现步骤 9.3.3 知识解析 9.3.4 自主练习 9.4 导出影片 9.4.1 知识要点 9.4.2 实现步骤 9.4.3 知识解析
9.4.4 自主练习

<<计算机动画设计>>

章节摘录

插图：(1) Flash动画使用矢量绘图。

Flash动画的尺寸小，这是因为Flash动画主要由矢量图形组成，这些图形的变化和运动产生了动画效果。

矢量图形与位图图形相比，具有缩放不失真、所需存储容量小等特点，因而使Flash动画在保持相对较小尺寸的情况下仍能保持很好的图形质量。

(2) Flash动画的表现力强。

这是因为Flash不仅具有强大的绘图功能，能轻松绘制出各种图形效果，而且具有自动生成动画的能力，使制作Flash动画的过程变得更加简单。

(3) Flash动画具有交互性。

Flash动画的交互性来源于动作脚本的应用，从而使制作者可以制作出人机交互的动画，更好地满足用户的需要。

(4) Flash动画拥有强大的网络传播能力。

Flash动画便于在网络上传输、播放和下载，这是因为当用户制作完成一个.flas源文件之后，通常把源文件导出或者发布为.swf文件。

这些文件在导出或者发布的同时会自动压缩、优化动画元素，减少存储容量，便于传输。

而.swf格式文件具有流媒体的特点，可边下载边观看。

1.1.3 Flash动画的应用领域 在当今信息化时代，人们已经习惯于在网络上进行工作、交流和查找信息。

随着Internet的不断推广，Flash动画的应用被延伸到了多个领域，如当下流行的多媒体动画、游戏、教学课件、广告以及网站制作等方面。

用户界面：许多Web站点设计人员使用Flash设计用户界面，可以是简单的导航栏，也可以是复杂的界面，这样就将网络动画与网站浏览功能结合起来，大大丰富了网站页面的效果和互动形式。

如图1.1所示。

<<计算机动画设计>>

编辑推荐

《计算机动画设计:Flash CS3》：中等职业教育精品实用教材

<<计算机动画设计>>

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>