

图书基本信息

书名：<<Flash CS4动画制作项目实训教程>>

13位ISBN编号：9787811239218

10位ISBN编号：7811239213

出版时间：2010-6

出版时间：李占平、荣艳冬 北京交通大学出版社 (2010-06出版)

作者：李占平，荣艳冬 著

页数：402

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

历史的年轮已经跨入了公元2010年，我国高等教育的规模已经是世界之最，2009年毛入学率达到24.2%，属于高等教育大众化教育的阶段。

根据教育部2006年第16号《关于全面提高高等职业教育教学质量的若干意见》等文件精神，高职高专院校要积极构建与生产劳动和社会实践相结合的学习模式，把工学结合作为高等职业教育人才培养模式改革的重要切入点，带动专业调整与建设，引导课程设置、教学内容和教学方法改革。

由此。

高职高专教学改革进入了一个崭新阶段。

新设高职类型的院校是一种新型的专科教育模式，高职高专院校培养的人才应当是应用型、操作型人才，是高级蓝领。

新型的教育模式需要我们改变原有的教育模式和教育方法，改变没有相应的专用教材和相应的新型师资队伍的现状。

内容概要

Flash是以简捷实用著称的二维动画制作软件，在国内已经风靡多年。这个软件针对网络多媒体作品提供了很好的解决方案。

Adobe公司自从收购了Macromedia公司后，FlashCS4是其真正做过调整的版本，在其中增加了许多新的功能和技术，更有效地提高了制作动画的效率。

《Flash CS4动画制作项目实训教程》结合Flash的特点，基于任务工作方式编写，分为基础篇和项目实训篇两部分，由浅入深，从简单任务到复杂多媒体作品，循序渐进地将FlashCS4的各种制作技术、制作经验和各种多媒体作品的制作过程有机地融合在一起。

《Flash CS4动画制作项目实训教程》适合Flash动画制作的初学者和有过Flash作品制作经验的读者，也可以作为职业教育的教材。

书籍目录

基础篇第1章 FlashCS4应用基础1.1 FlashCS4的发展与基本应用1.1.1 Flash的发展1.1.2 基本应用1.2 Flash动画设计的艺术基础1.2.1 动画的原理1.2.2 色彩基础1.2.3 造型、透视与构图1.2.4 运动规律1.3 FlashCS4的工作环境1.3.1 系统环境要求1.3.2 系统安装、卸载与启动1.3.3 FlashCS4工作区1.4 FlashCS4的基本操作1.4.1 FlashCS4文档管理1.4.2 FlashCS4文件导入1.4.3 FlashCS4查找和替换1.4.4 FlashCS4图形绘制1.4.5 FlashCS4元件、实例和库1.4.6 FlashCS4动画创建第2章 图形绘制和文本编辑2.1 图形绘制基础知识2.1.1 矢量图形与位图图形2.1.2 路径2.1.3 绘制模式2.2 图形绘制工具2.2.1 选择工具2.2.2 部分选取工具2.2.3 线条工具2.2.4 铅笔工具2.2.5 钢笔工具2.2.6 基本图形工具2.2.7 刷子工具2.2.8 喷涂刷工具2.2.9 墨水瓶和颜料桶工具2.2.10 滴管工具2.2.11 橡皮工具2.2.12 Dcco工具2.2.13 3D工具2.2.14 套索工具2.2.15 骨骼工具和绑定工具2.2.16 任意变形工具2.2.17 辅助绘图工具2.3 角色和场景制作2.3.1 角色绘制2.3.2 场景制作2.4 文本制作工具2.4.1 文本工具使用2.4.2 文本特效制作第3章 简单动画制作技术3.1 逐帧动画——角色行走与表情动画制作3.1.1 技术要点3.1.2 工作任务和设计效果3.1.3 绘制角色3.1.4 分析角色3.1.5 制作和调试动画3.1.6 任务总结3.1.7 任务拓展3.2 补间动画——小石块的运动3.2.1 技术要点3.2.2 工作任务和设计效果3.2.3 绘制动画场景和小石块3.2.4 分析和组织动画3.2.5 制作小石块运动动画3.2.6 制作小石块打击桌子的效果动画3.2.7 任务总结3.2.8 任务拓展3.3 传统运动补间动画——汽车动画3.3.1 技术要点3.3.2 工作任务和设计效果3.3.3 制作动画场景和角色3.3.4 分析动画过程3.3.5 制作汽车运动动画3.3.6 任务总结3.3.7 任务拓展3.4 补间形状动画制作技术——吸烟有害健康3.4.1 技术要点3.4.2 工作任务和设计效果3.4.3 绘制香烟和烟雾3.4.4 分析和组织动画3.4.5 制作烟雾动画3.4.6 制作宣传语动画3.4.7 任务总结3.4.8 任务拓展第4章 高级动画制作技术4.1 路径动画——可爱的瓢虫4.1.1 技术要点4.1.2 工作任务和设计效果4.1.3 制作动画场景和组织动画4.1.4 绘制水滴、制作水滴运动动画4.1.5 绘制瓢虫、制作瓢虫运动动画4.1.6 任务总结4.1.7 任务拓展4.2 遮罩动画——节约用水公益广告4.2.1 技术要点4.2.2 工作任务和设计效果4.2.3 场景制作和组织动画4.2.4 宣传图片的动画制作4.2.5 宣传语动画制作4.2.6 任务总结4.2.7 任务拓展4.3 反向运动——动画片断4.3.1 技术要点4.3.2 工作任务和设计效果4.3.3 绘制动画场景和角色4.3.4 分离动画角色4.3.5 整合动画4.3.6 任务总结4.3.7 任务拓展第5章 动画元件、实例和库5.1 元件、实例和库5.1.1 元件作用及类型5.1.2 元件的具体创建、库及实例5.1.3 实例编辑及属性设置5.1.4 元件的修改5.2 图形元件——鞭炮制作5.2.1 技术要点5.2.2 工作任务和设计效果5.2.3 绘制鞭炮5.2.4 制作鞭炮的火光5.2.5 任务总结5.2.6 任务拓展5.3 影片剪辑元件——深海世界5.3.1 技术要点5.3.2 工作任务和设计效果5.3.3 制作深海背景5.3.4 制作气泡的动画5.3.5 制作鱼的动画5.3.6 任务总结5.3.7 任务拓展5.4 按钮元件——海星按钮5.4.1 技术要点5.4.2 工作任务和设计效果5.4.3 制作动画背景5.4.4 创建按钮并且使用5.4.5 给按钮添加气泡5.4.6 任务总结5.4.7 任务拓展第6章 声音和视频6.1 声音的使用——诗歌朗诵6.1.1 技术要点6.1.2 任务分析和设计效果6.1.3 制作动画场景.....第7章 ActionScript和组件第8章 动画发布和导出项目实训篇第9章 网络广告制作第10章 电子贺卡制作第11章 电子杂志制作第12章 小游戏制作第13章 Flash网站制作第14章 FlashMV制作

章节摘录

插图：3.角色设计的流程（1）剧本与角色分析。

在着手进行角色设计的时候，首先要认真地阅读剧本，也就是所要设计的形象的资料，在阅读的过程中要适当记一些笔记，包含的内容主要有：角色的性格、背景资料、与其他角色的关系、正面角色或者反面角色、角色动作特征、服装与道具的特殊要求、生活习惯、出现在哪些场景中，完成哪些活动和任务等。

这些笔记会为我们后面制作的“角色设计清单”积累资料。

（2）搜集素材。

在开始进行角色设计的时候，首先要搜集一些与造型相关的素材和一些形象的背景资料。

（3）角色设计清单。

“角色设计清单”是角色设计师在仔细阅读的基础上，对将要完成的角色设计任务所绘制的内容总表。

其中包含的内容如下：角色名称：角色在动画中的姓名，别名，昵称等；性别：区别角色男女（包含动物、植物、昆虫、魔怪等）；年龄：清楚地标明或者标定角色的大致年龄范围；简单描述：包含的内容主要有角色的性格、特殊长相的描述、与其他角色之间的关系、正面或反面角色、角色动作特征、生活习惯、出现在哪些场景中，完成哪些活动和任务等。

编辑推荐

《Flash CS4动画制作项目实训教程》：全国高职高专教育精品规划教材

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>