

图书基本信息

书名：<<Flash CS3动画制作项目实训教程>>

13位ISBN编号：9787533746650

10位ISBN编号：7533746651

出版时间：2010-6

出版时间：赵艳莉、郭华、李继锋 时代出版传媒股份有限公司，安徽科学技术出版社（2010-06出版）

作者：赵艳莉，等 编

页数：206

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

本书以目前常用的二维动画设计制作软件Adobe Flash CS3为蓝本，采用项目教学模式的编写方式，通过丰富的情景设定引出项目和任务，再由每个项目的具体完成步骤来完整地介绍Flash动画制作和设计技术，充分体现了“以服务为宗旨，以就业为导向，以能力为本位”的职业教育办学宗旨。

本书的编写特点是：通过每个单元的若干项目的完成过程引出与之相关的知识点，每个项目目标的实现是在操作活动中完成的。

每个项目由项目描述、项目分析、项目目标、若干任务的操作步骤、项目小结组成，在各任务的操作过程中以知识百科的形式穿插了操作中用到的与项目目标有关的知识点，以“必须、够用”为原则，力求降低理论难度，加大技能操作强度，形成在练中学，直到会用及用好，循序渐进。

通过提供的“贴心提示”“项目小结”等特色模块来巩固、加深所学内容。

在每一项目中为了突破难点，在项目小结中采用启发式的语言帮助学生巩固学习效果。

另外，每一单元最后提供了“知识拓展”和“单元小结”和“实训实习”等模块，用于知识延伸和加强动手能力的提高。

本书共分11个单元，第1、第2单元主要介绍了Flash动画创作的理论知识，让读者明白动画创作是怎么回事；第3~第4单元主要介绍了Flash软件的基础操作，其内容安排由浅入深，适合初学者从入门到提高的过程，使其快速掌握动画制作技巧；第8单元主要介绍了动画片创作中的灵魂即镜头语言，使动画效果更出彩；最后3个单元分别介绍了3个实用作品的设计及制作过程，让已有一定动画制作基础的读者对使用Flash软件进行动画设计和制作有更全面的认识。

为方便教师教学、学生学习，本书配备了教学资源包，包括素材、所有项目的效果演示、电子教案等。

。

内容概要

本书以目前常用的二维动画设计制作软件Adobe Flash CS3为蓝本，采用项目教学模式的编写方式，通过丰富的情景设定引出项目和任务，再由每个项目的具体完成步骤来完整地介绍Flash动画制作和设计技术。

本书以“必须、够用”为原则，力求降低理论难度，加大技能操作强度，形成在练中学，最后到用及用好的循序渐进的过程。

本书共11个单元，主要内容包括动画创作的概念、Flash动画的创作流程、熟悉Flash CS3软件环境、绘制和编辑图形、创建简单动画、创建特殊动画、处理动画片中所需素材、镜头语言的应用、创作“奥运宣传”网页广告、创作“我是明星”公益MTV、创作“珍爱生命，关注交通安全”动画短片等

- 。
- 本书可作为全国职业院校Flash动画设计与制作课程的教学用书，也可作为Flash初学者的自学用书
- 。

书籍目录

第1单元 动画创作的概念项目1认识动画影片中几大关键要素项目2分析Flash软件制作动画的优势单元小结实训练习第2单元 Flash动画的创作流程项目1Flash动画创作的前期准备项目2在Flash中画剧本中的人和物项目3在Flash中制作动画项目4音画合成之后测试、发布Flash文档单元小结实训练习第3单元 熟悉FlashCS3软件环境项目1认识FlashCS3的操作界面项目2利用模板制作简单动画单元小结实训练习第4单元 绘制和编辑图形项目1绘制可爱的“卡通小猪”项目2绘制“荷塘月色”项目3创建静态文字效果单元小结实训练习第5单元 创建简单动画项目1制作逐帧动画“水花”项目2制作运动补间动画“月全食”项目3制作形状补间动画“翻动的书页”项目4创建元件和实例单元小结实训练习第6单元 创建特殊动画项目1制作多图层动画“变换字母”项目2制作引导层动画“随风飘落的花朵”项目3制作遮罩动画“手电筒”效果项目4制作预载入动画项目5制作动态特效文字“变幻文字”单元小结实训练习第7单元 处理动画片中所需素材项目1处理导入的图像项目2应用影片剪辑项目3在Flash中导入视频项目4在时间轴中添加声音项目5制作并使用发光按钮单元小结实训练习第8单元 镜头语言的应用项目1了解各种镜头语言项目2学习镜头组接的规律和方法项目3认识镜头的角度项目4区分镜头的景别单元小结实训练习第9单元 创作“奥运宣传”网页广告项目1制作图片、文字互换动画项目2制作可控制的滚动图片动画项目3制作滤光字项目4为动画广告添加背景音乐单元小结实训练习第10单元 创作“我是明星”公益MTV项目1了解用Flash制作MTV的过程项目2设计动画角色与场景项目3导入“我是明星”歌曲并添加同声歌词项目4在主时间轴上制作相应的动画项目5输出动画文件生成影片

章节摘录

插图：了解动画片的艺术形式动画创作是用动画的语言来讲故事，表达思想感情。

动画创作的过程是从文学剧本开始，经过多个阶段的艺术设计与技术处理，最后用电影的后期制作手段加工完成，达到视听艺术的完美效果。

动画片在艺术形式上的发展早已突破绘画性与平面性，在空间与表现形式上也日趋丰富多彩。

现今的美国动画，以其高科技的手段，与电影的大力结合走在世界的前列，给人们带来更多全新的视觉享受。

下面介绍几种不同艺术形式的动画片。

1.平面动画平面动画最早是在纸面上进行绘制，以纸面绘画为主，是最接近于绘画、最常见、最古老的动画形式。

1915年厄尔·赫的发明了塞璐璐胶片，用它取代了以往的动画纸，画家就不用每一个背景都重画，而是将人物单独画在塞璐璐上，再把衬底背景垫在下面相叠拍摄，从而建立了动画片的基本拍摄方法。

运用这一技术的经典代表作有美国的《猫和老鼠》、中国的《大闹天宫》、日本的《樱桃小丸子》等。

如图1-1所示。

2.水墨动画水墨动画片可以称得上是中国动画的一大创举。

它将传统的中国水墨画引入到动画制作中，那种虚虚实实的意境和轻灵优雅的画面使动画片的艺术格调有了重大的突破。

将国画中的笔情墨趣与电影艺术完美、巧妙地结合在一起，创造出一种行云流水般全新的视觉效果。

编辑推荐

《Flash CS3动画制作项目实训教程》：以日前常用的二维动画设计制作软件Adobe Flash CS3为蓝本，采用项目教学模式的编写方式，通过丰富的情景设定引出项目和任务，再由每个项目的具体完成过程来完整地介绍Flash动画制作和设计技术。

特点是通俗易懂，学完就能熟练应用。

《Flash CS3动画制作项目实训教程》共11个单元，主要内容包括动画创作的概念、Flash动画的创作流程、熟悉Flash CS3软件环境、绘制和编辑图形、创建简单动画、创建特殊动画、处理动画片中所需素材、镜头语言的应用、创作“奥运宣传”网页广告、创作“我是明星”公益MTV、创作“珍爱生命，关注交通安全”动画短片等。

《Flash CS3动画制作项目实训教程》可作为全国职业院校Flash动画设计与制作课程的教学用书，也可作为Flash初学者的自学用书。

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>