

<<Flash CS3中文版动画制作基础>>

图书基本信息

书名：<<Flash CS3中文版动画制作基础>>

13位ISBN编号：9787115204462

10位ISBN编号：7115204462

出版时间：2009-5

出版单位：人民邮电出版社

作者：李如超 编

页数：250

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

Flash是目前应用最广泛的交互式矢量动画制作软件，其生成的动画文件质量高、显示清晰，被广泛应用于网站设计、广告、视听、计算机辅助教学等领域。

目前，我国很多高等职业院校的计算机相关专业，都将“动画设计”作为一门重要的专业课程。为了帮助高职院校的教师全面、系统地讲授这门课程，使学生能够熟练地使用Flash软件制作动画，我们编写了本书。

本书主要介绍使用Flash CS3中文版制作二维动画的一般方法和技巧。

全书由浅入深、循序渐进地介绍动画制作的基本知识，条理清晰，结构完整。

在内容安排上，本书以基本操作为主线，通过一组精心设计的趣味实例介绍各类动画制作方法的具体应用，学生在学习过程中既可以模拟操作，也可以在此基础上进行举一反三。

为方便教师教学，本书配备了内容丰富的教学资源包，包括素材、所有案例的效果演示、PPT电子教案、习题答案、教学大纲和2套模拟试题及答案。

本书由李如超任主编，周德富、仝素梅任副主编，参加编写工作的还有沈精虎、黄业清、宋一兵、谭雪松、向先波、冯辉、郭英文、计晓明、董彩霞、滕玲、郝庆文等。

由于作者水平有限，书中难免存在疏漏之处，敬请各位老师和同学指正。

## 内容概要

本书全面介绍Flash CS3的基本操作方法和动画设计技巧，内容包括Flash CS3动画制作基础知识、素材的制作与导入、元件和库的应用、逐帧动画制作方法与技巧、补间动画制作方法与技巧、图层动画制作方法与技巧、ActionScript 3.0编程基础、组件的应用等内容，最后通过典型实例训练学生综合应用软件解决实际问题的能力。

本书既有深入浅出的基础知识讲解，又有生动活泼的典型案列。

本书可作为高等职业院校计算机相关专业动画制作类课程的教材，也可以作为广大动画设计爱好者的学习参考书。

## 书籍目录

|                        |                           |                            |                          |
|------------------------|---------------------------|----------------------------|--------------------------|
| 第1章 Flash CS3动画制作基础知识  | 1.1 动画设计综述                | 1.1.1 动画的起源与发展             | 1.1.2 动画的设计原则            |
| 1.1.3 常用动画制作软件简介       | 1.2 Flash CS3动画设计简介       | 1.2.1 Flash CS3简介          | 1.2.2 牛刀小试——大红大吉         |
| 小结 思考与练习               | 第2章 素材的制作与导入              | 2.1 绘制素材                   | 2.1.1 知识准备——绘图工具的类型      |
| 2.1.2 典型案例——浪漫人生       | 2.2 导入和编辑图像               | 2.2.1 知识准备——导入图像的方法        | 2.2.2 典型案例——飙车一族         |
| 2.3 导入和编辑声音            | 2.3.1 知识准备——使用声音的注意事项     | 2.3.2 典型案例——青春猜想曲          | 2.4 导入和编辑视频              |
| 2.4.1 知识准备——导入视频的方法    | 2.4.2 典型案例——金色童年          | 2.5 导入外部库文件                | 2.5.1 知识准备——导入外部库的方法     |
| 2.5.2 典型案例——展开的幸福      | 2.6 综合实例——MTV播放器          | 小结 思考与练习                   | 第3章 元件和库的应用              |
| 3.1 使用元件和素材库           | 3.1.1 知识准备——认识元件和库        | 3.1.2 典型案例1——可口的樱桃         | 3.1.3 典型案例2——数字雨屏保       |
| 3.2 使用公用库              | 3.2.1 知识准备——认识公用库         | 3.2.2 典型案例——生日贺卡           | 小结 思考与练习                 |
| 第4章 制作逐帧动画             | 4.1 认识图层                  | 4.1.1 知识准备——图层的类型和操作       | 4.1.2 典型案例——孩子的天真        |
| 4.2 认识帧                | 4.2.1 知识准备——帧的类型和操作       | 4.2.2 典型案例——闪动的精彩          | 4.3 创建逐帧动画               |
| 4.3.1 知识准备——逐帧动画的原理    | 4.3.2 典型案例——神来之笔          | 4.4 综合实例——动物的奥运            | 小结 思考与练习                 |
| 第5章 制作补间动画             | 5.1 制作形状补间动画              | 5.1.1 知识准备——形状补间动画的原理      | 5.1.2 典型案例——开卷有益         |
| 5.2 制作带提示控制的动画         | 5.2.1 知识准备——形状提示原理        | 5.2.2 典型案例——狮子大变身          | 5.3 制作动作补间动画             |
| 5.3.1 知识准备——动作补间动画原理   | 5.3.2 典型案例1——游戏山水         | 5.3.3 典型案例2——夕阳无限好         | 5.4 使用时间轴特效              |
| 5.4.1 知识准备——认识时间轴特效    | 5.4.2 典型案例——风景摄影集         | 5.5 综合实例——春来大地             | 小结 思考与练习                 |
| 第6章 制作图层动画             | 6.1 制作遮罩层动画               | 6.1.1 知识准备——遮罩层原理          | 6.1.2 典型案例1——文字过光效果      |
| 6.1.3 典型案例2——动态折扇效果    | 6.2 制作引导层动画               | 6.2.1 知识准备——引导层的原理         | 6.2.2 典型案例1——砰然心跳        |
| 6.2.3 典型案例2——定点投篮      | 6.3 综合实例——重现奥运卷轴          | 小结 思考与练习                   | 第7章 ActionScript 3.0编程基础 |
| 7.1 ActionScript 3.0简介 | 7.2 ActionScript 3.0的基本语法 | 7.3 ActionScript 3.0常用的内置类 | 7.3.1 知识准备               |
| 7.3.2 典型案例1——精美时钟      | 7.3.3 典型案例2——时尚MP3        | 7.4 综合实例——记忆游戏             | 小结 思考与练习                 |
| 第8章 组件的应用              | 8.1 用户接口组件                | 8.1.1 知识准备——初识用户接口组件       | 8.1.2 典型案例——个人信息注册       |
| 8.2 视频组件               | 8.2.1 知识准备——初识视频组件        | 8.2.2 典型案例——多功能视频播放器       | 8.3 综合实例——视频点播系统         |
| 小结 思考与练习               | 第9章 综合实例                  | 9.1 动感片头制作——生命在于运动         | 9.2 电子相册制作——视觉大餐         |
| 9.3 Flash网站开发——新型团队网站  | 9.3.1 开发准备——设计分析          | 9.3.2 实例开发——非代码部分          | 9.3.3 实例开发——代码部分         |
| 9.3.4 结束工作——测试发布       | 9.4 趣味游戏开发——保卫地球          | 小结 思考与练习                   |                          |

## 章节摘录

插图：第1章 FlashCS3动画制作基础知识随着个人计算机和网络的普及，动画也有了长足的发展。只要打开计算机，随处可看到各种各样的动画，即便是复制文件或移动文件这样的操作，都有一个简单的动画展示；网上浏览更是进入到动画的海洋，例如网站的动态片头、动态标志、动画广告等。打开电视机也是随处可见各种动画，例如电视节目的片头、动画片、电影特效等，这些都是计算机动画的应用实例。

Flash动画是计算机动画里的佼佼者，特别是Flash动画在网络方面的应用十分广泛。

Flash动画的制作软件目前已经升级至FlashCS3版本，本书将以FlashCS3为主体来对动画的制作进行全面的讲解。

【学习目标】· 了解动画的起源与发展。

- 掌握动画制作的原则。
- 了解Flash的发展历史。
- 了解FlashCS3的工作界面。
- 掌握Flash动画制作流程。

1.1 动画设计综述中国有句俗语叫“外行看热闹，内行看门道”，也就是说很多事物，如果不理解它的原理，就只能看出点皮毛，但如果懂得其原理，就能看出其中的门道。

动画的制作也是如此。

所以在进行Flash动画的制作讲解之前，首先来讲解动画的定义、发展及原理。

1.1.1 动画的起源与发展人类渴望用动态的画面来记录动作、表达思想的欲望可以追溯到什么时候呢？

动画的定义到底是什么呢？第一部动画是什么时候问世的呢？这些问题都将在下面一一揭晓。

一、动画的定义动画是一个范围很广的概念，通常是指连续变化的帧在时间轴上播放，从而使人产生运动错觉的一种艺术。

图1.1 所示是一组蝴蝶振翅的连续图片，只要将其放在连续的帧上播放，即可看到蝴蝶振翅的动画效果。

### 编辑推荐

《Flash CS3中文版动画制作基础(高职)》主要介绍Flash CS3中文版软件制作二维动画的一般方法和技巧。

全书由浅入深、循序渐进地介绍动画制作的基本知识，条理清晰，结构完整。

全书以基本操作为主线，通过一组将心设计的趣味实例介绍各类动画制作方法的具体应用，学生在学习过程中既可以模拟操作，也可以在此基础上进行改进，举一反三。

从而达到在结构体系构建及内容编排方面以培养学生技术应用能力、分析问题解决问题的能力为核心，强调理论与实践相结合，突出并强化实践性内容的目的。

#### 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>