第一图书网, tushu007.com

<<Flash CS4 动画设计基础>>

图书基本信息

书名：<<Flash CS4 动画设计基础与实例>>

13位ISBN编号：9787112130542

10位ISBN编号：7112130549

出版时间：2011-7

出版时间：中国建筑工业

作者：黄水生

页数：151

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

第一图书网, tushu007.com

<<Flash CS4 动画设计基础>>

内容概要

本书由浅入深地介绍了Adobe公司最新推出的动画制作软件——中文版FLash CS4。书中详细地讲述了Flash CS4的操作方法和动画制作技巧，是一本理论与实践相结合的基础教程。

全书共分11章，分别介绍了Flash CS4的基础知识、图形绘制与编辑的基本操作、动画设计初步、元件与库的应用、遮罩与引导动画的制作、骨骼动画的制作、音频与视频文件的使用、动画基本交互功能的实现、Flash动画的测试与发布、动画设计综合应用实例、Flash影视动画创作简介等。本书从实用的角度出发．用丰富的案例、生动的图示详细地介绍了FlaSh CS4 的基本功能与使用技巧，在基础知识的介绍中注重实际应用，以便快速地引导读者入门，达到学以致用的目的。

本书附赠光盘一张，其内容有多媒体课件《动画设计基础》、书中案例的制作源文件、影片文件及素材，以方便读者学习与借鉴。其中，多媒体课件《动画设计基础》为2009年教育部举办的“第九届全国多媒体课件大赛”二等奖作品。该课件可作为教师课堂授课与演示的辅助教材、学生自学与实操的参考对象，具有很强的实用性。

本书内容丰富，结构清晰，案例典型，语言简练，图文并茂，是一本关于Flash动画设计入门与进阶的基础教程，特别适合初中级的学习对象，可作为高等学校本专科学生的教材和相关培训班教材，也可以作为广大Flash爱好者、网站和课件设计人员的参考书。

第一图书网, tushu007.com

作者简介

黄水生，广州大学教授，兼中国图学学会理事、中国图学学会图学教育分会委员、中国图学学会理论图学分会委员、广东省图学学会副理事长。
研究领域：工程图学、计算机图形学。
出版图形、图像学系列专著28本。
曾获广东省南粤教书育人优秀教师、广东省高校电化教育先进工作者、广州大学教学名师等荣誉称号；获广东省优秀教学成果一等奖、全国多媒体课件大赛一等奖、中南地区优秀畅销书、优秀教材奖以及其他国家级、省市级专业学术奖二十余项。

张小华，广州大学计算机高级实验师。
研究领域：多媒体技术、计算机应用。
从教以来先后在多所高校主讲计算机语言、计算机应用、多媒体技术基础、多媒体软件创作等课程：编写计算机图形、图像学专著6本(含多媒体软件)。
曾获广东省优秀教学成果一等奖、广州市优秀教学成果一等奖及江门市优秀教师等荣誉称号；主持开发并获得全国多媒体课件大赛一等奖2项、二等奖1项、最佳艺术效果奖1项以及省市级软件奖十余项。

第一图书网, tushu007.com

<<Flash CS4 动画设计基础>>

书籍目录

第1章 动画制作基础
1.1 动画设计概述
1.2 Flash动画的主要特点
1.3 Flash CS4的操作界面
1.3.1 菜单栏
1.3.2 主工具栏
1.3.3 绘图工具箱
1.3.4 时间轴面板
1.3.5 动画编辑器
1.3.6 舞台、工作区与场景
1.3.7 属性面板
1.3.8 功能面板
1.4 一般的动画制作流程
第2章 图形绘制与编辑
2.1 利用图线绘制工具绘制图形
2.1.1 线条工具
2.1.2 铅笔工具
2.1.3 钢笔工具
2.2 直接绘制平面图形工具
2.2.1 矩形工具
2.2.2 椭圆工具
2.2.3 多角星形工具
2.2.4 基本矩形工具和基本椭圆工具
2.2.5 图形的合并
2.3 图形编辑工具
2.3.1 图形选择工具
2.3.2 橡皮擦工具
2.3.3 任意变形工具
2.3.4 刷子工具
2.3.5 喷涂刷工具
2.3.6 Deco工具
2.4 涂色工具
2.4.1 墨水瓶工具
2.4.2 颜料桶工具
2.4.3 渐变变形工具
2.4.4 滴管工具
2.5 3D转换工具
2.5.1 3D平移工具
2.5.2 3D旋转工具
2.6 文本工具
2.6.1 创建文本对象
2.6.2 文本的滤镜效果
2.6.3 文字的编辑
2.6.4 三种类型文本的使用
2.7 反向运动工具

第一图书网, tushu007.com

2.7.1 骨骼工具
2.7.2 绑定工具
2.7.3 属性面板中常用的选项
第3章 动画设计制作初步
3.1 逐帧动画
3.2 传统补间动画
3.2.1 位移运动补间
3.2.2 旋转运动补间
3.3 补间形状动画
3.3.1 常见的补间形状动画
3.3.2 添加提示点补间形状动画
3.4 补间动画
3.4.1 创建补间动画
3.4.2 编辑补间运动的路径
3.4.3 利用属性面板编辑运动对象和路径
3.4.4 动画编辑器操作
3.4.5 应用动画预设
第4章 元件与库
4.1 元件与库的概念
4.2 元件的类型
4.3 图形元件
4.3.1 建立图形元件
4.3.2 调整元件实例的属性
4.3.3 位图转换为图形元件
4.4 影片剪辑元件
4.4.1 影片剪辑元件的建立
4.4.2 影片剪辑元件的嵌套
4.5 按钮元件
4.5.1 按钮元件的建立
4.5.2 多图层按钮的设计
第5章 遮罩与引导动画
5.1 遮罩层动画
5.1.1 遮罩动画的创建
5.1.2 取消遮罩层
5.2 引导层动画
5.2.1 引导动画的创建
5.2.2 取消引导层
第6章 骨骼动画
6.1 认识反向运动
6.2 为元件实例添加骨骼
6.3 为形状对象添加骨骼
6.4 骨骼动画的调整
6.4.1 编辑IK骨架和对象
6.4.2 使用绑定工具
6.4.3 调整IK运动约束
第7章 音频和视频文件的使用
7.1 音频文件的使用

第一图书网, tushu007.com

7.1.1 导入音频文件的方法
7.1.2 设置声音的效果
7.1.3 设置声音的同步
7.2 视频文件的导入
第8章 动画基本交互功能的实现
8.1 ActionScript概述
8.2 ActionScript的编程环境
8.3 基本的动画交互
8.3.1 交互动画的三要素
8.3.2 基本交互脚本的应用
8.3.3 行为面板的使用
第9章 Flash动画的发布
9.1 网络动画的测试与优化
9.2 输出电影文件
9.2.1 输出Flash Movie
9.2.2 发布网页文件
9.2.3 输出Windows AVI电影文件
9.2.4 输出Quick Time电影文件
9.2.5 输出Animated GIF动画
9.2.6 输出.exe可执行文件
9.3 输出图像文件
第10章 动画设计综合应用实例
10.1 总体结构设计
10.2 设计制作过程
10.2.1 主界面“sL10—1.fla”设计制作
10.2.2 “上海世博场馆”影片的设计制作
10.2.3 “世界奇特建筑”影片的设计制作
10.2.4 “广州亚运新建场馆”影片的设计制作
第11章 Flash在影视作品中的应用
11.1 影视动画制作概述
11.2 人物的设计
11.3 场景设计与过渡
11.4 镜头的艺术处理
11.4.1 静态镜头
11.4.2 推镜头
11.4.3 切镜头
11.5 《雪人记》部分截图
参考文献
附录：光盘目录
1.多媒体课件《动画设计基础》内容
一、动画设计基础知识
二、动画制作初步
三、高级动画制作
四、ActionScript应用基础
五、动画演示欣赏
2.本书配套源文件与素材

第一图书网, tushu007.com

第一图书网, tushu007.com

<<Flash CS4 动画设计基础>>

编辑推荐

《Flash CS4动画设计基础与实例》从实用的角度出发，用丰富的案例、生动的图解详细地介绍了Flash CS4的基本功能。

《Flash CS4动画设计基础与实例》便于自学，突出实例制作、情景式教学，引导读者从基础开始，轻松上手、快速进阶。

《Flash CS4动画设计基础与实例》有多达近百个教学实例，紧扣知识要点，设计独特，效果出众，确保读者在学习动画相关理论和实践动画设计制作的同时，得到美的熏陶和艺术享受，从而激发读者的学习兴趣，提升学习效果。

第一图书网, tushu007.com

<<Flash CS4 动画设计基础>>

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