

<<动画制作基础与应用教程>>

图书基本信息

书名：<<动画制作基础与应用教程>>

13位ISBN编号：9787115312167

10位ISBN编号：7115312168

出版时间：李诚 人民邮电出版社 (2013-05出版)

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>

<<动画制作基础与应用教程>>

书籍目录

上篇 基础篇 第1章 Flash CS5基础知识 2 1.1 工作界面 3 1.2 文件操作 3 1.2.1 新建文件 3 1.2.2 保存文件 4 1.2.3 打开文件 4 第2章 绘制与编辑图形 6 2.1 绘制基本线条与图形 7 2.1.1 线条工具和铅笔工具 7 2.1.2 椭圆工具和矩形工具 7 2.1.3 多角星形工具 7 2.1.4 刷子工具 7 2.1.5 钢笔工具 8 2.1.6 喷涂刷工具 8 2.2 选择图形 8 2.2.1 选择工具 8 2.2.2 部分选取工具 9 2.2.3 套索工具 11 2.3 编辑工具的应用 12 2.3.1 墨水瓶工具和颜料桶工具 12 2.3.2 滴管工具 13 2.3.3 橡皮擦工具 13 2.3.4 任意变形工具和渐变变形工具 13 2.3.5 课堂案例——绘制购物招贴 14 2.4 图形色彩 17 2.4.1 纯色编辑面板 17 2.4.2 颜色面板 18 2.4.3 课堂案例——绘制透明按钮 20 2.5 课堂练习——绘制搜索栏 22 2.6 课后习题——绘制网页图标 23 第3章 对象的编辑和操作 24 3.1 对象的变形 25 3.1.1 扭曲对象 25 3.1.2 封套对象 25 3.1.3 缩放对象 25 3.1.4 旋转与倾斜对象 26 3.1.5 翻转对象 27 3.2 对象的操作 27 3.2.1 组合对象 27 3.2.2 分离对象 27 3.2.3 叠放对象 28 3.2.4 对齐对象 28 3.3 对象的修饰 28 3.3.1 将线条转换为填充 28 3.3.2 扩展填充 29 3.3.3 柔化填充边缘 29 3.3.4 课堂案例——绘制风景插画 30 3.4 对齐面板和变形面板 33 3.4.1 对齐面板 33 3.4.2 变形面板 34 3.4.3 课堂案例——制作商场促销吊签 36 3.5 课堂练习——绘制卡通插画 39 3.6 课后习题——绘制圣诞树 39 第4章 编辑文本 40 4.1 使用文本工具 41 4.1.1 创建文本 41 4.1.2 文本属性 41 4.2 文本的类型 43 4.2.1 静态文本 43 4.2.2 动态文本 43 4.2.3 输入文本 44 4.3 文本的转换 44 4.3.1 变形文本 44 4.3.2 填充文本 44 4.3.3 课堂案例——制作水果标牌 45 4.4 课堂练习——制作网页Banner 46 4.5 课后习题——变色文字 47 第5章 外部素材的使用 48 5.1 图像素材 49 5.1.1 图像素材的格式 49 5.1.2 导入图像素材 49 5.1.3 将位图转换为图形 51 5.1.4 将位图转换为矢量图 52 5.1.5 课堂案例——名胜古迹鉴赏 53 5.2 视频素材 57 5.2.1 视频素材的格式 57 5.2.2 导入视频素材 58 5.2.3 视频的属性 59 5.2.4 课堂案例——体育赛事精选 59 5.3 课堂练习——鲜花速递网 60 5.4 课后习题——美食栏目动画 61 第6章 元件和库 62 6.1 元件的3种类型 63 6.1.1 图形元件 63 6.1.2 按钮元件 63 6.1.3 影片剪辑元件 63 6.2 元件的引用——实例 63 6.2.1 建立实例 63 6.2.2 改变实例的颜色和透明效果 65 6.2.3 分离实例 66 6.2.4 课堂案例——制作动态菜单 66 6.3 库 68 6.3.1 库面板的组成 68 6.3.2 库面板弹出式菜单 69 6.4 课堂练习——电子电器销售广告 70 6.5 课后习题——美食电子菜单 70 第7章 制作基本动画 71 7.1 动画与帧的基本概念 72 7.2 帧的显示形式 72 7.3 时间轴的使用 73 7.3.1 时间轴面板 73 7.3.2 绘图纸(洋葱皮)功能 75 7.3.3 在时间轴面板中设置帧 77 7.4 逐帧动画 77 7.5 形状补间动画 78 7.5.1 创建形状补间动画 78 7.5.2 课堂案例——制作LOADING加载条 79 7.6 传统补间动画 81 7.6.1 创建传统补间动画 81 7.6.2 课堂案例——倒影文字效果 83 7.7 测试动画 85 7.8 课堂练习——制作幸运大转盘 86 7.9 课后习题——制作流星效果 86 第8章 层与高级动画 87 8.1 层 88 8.1.1 层的基本操作 88 8.1.2 图层文件夹 92 8.2 引导层与运动引导层的动画制作 93 8.2.1 普通引导层 93 8.2.2 运动引导层 94 8.2.3 课堂案例——飞舞的蒲公英 94 8.3 遮罩层 98 8.4 分散到图层 99 8.4.1 分散到图层 99 8.4.2 课堂案例——风吹字效果 99 8.5 课堂练习——发光效果 102 8.6 课后习题——小精灵撒花 103 第9章 声音素材的导入和编辑 104 9.1 音频的基本知识及声音素材的格式 105 9.1.1 音频的基本知识 105 9.1.2 声音素材的格式 105 9.2 导入并编辑声音素材 105 9.2.1 添加声音 105 9.2.2 属性面板 107 9.2.3 课堂案例——儿童学英语 108 9.3 课堂练习——情人节 音乐贺卡 111 9.4 课后习题——制作美味蛋糕 111 第10章 动作脚本应用基础 112 10.1 动作脚本的使用 113 10.1.1 数据类型 113 10.1.2 语法规则 113 10.1.3 变量 115 10.1.4 函数 115 10.1.5 表达式和运算符 116 10.1.6 课堂案例——跟随系统时间走的表 116 10.2 课堂练习——制作计算器 119 10.3 课后习题——数码科技动画 119 第11章 制作交互式动画 120 11.1 播放和停止动画 121 11.2 控制声音 121 11.2.1 控制声音 121 11.2.2 课堂案例——控制声音开关及音量 123 11.3 按钮事件 125 11.4 课堂练习——会员登录界面 126 11.5 课后习题——制作动态按钮 126 第12章 组件与行为 127 12.1 组件 128 12.1.1 设置组件 128 12.1.2 组件分类与应用 128 12.1.3 课堂案例——百科知识问答题 133 12.2 行为 139 12.3 课堂练习——美食知识问答 140 12.4 课后习题——健身俱乐部调查表 140 下篇 应用篇 第13章 标志设计 142 13.1 标志设计概述 143 13.2 网络公司网页标志 143 13.2.1 案例分析 143 13.2.2 案例设计 143 13.2.3 案例制作 143 13.3 化妆品公司网页标志 146 13.3.1 案例分析 146 13.3.2 案例设计 146 13.3.3 案例制作 146 13.4 商业中心信息系统图标 150 13.4.1 案例分析 150 13.4.2 案例设计 150 13.4.3 案例制作 150 13.5 课堂练习1——设计公司标志 165 13.6 课堂练习2——商业项目标志 165 13.7 课后习题——传统装饰图案网页标志 165 第14章 贺卡设计 166 14.1 贺卡设计概述 167 14.2 圣诞节贺卡 167 14.2.1 案例分析 167 14.2.2 案例设计 167 14.2.3 案例制作 167 14.3 端午节贺卡 181 14.3.1 案例分

<<动画制作基础与应用教程>>

析 181 14.3.2 案例设计 181 14.3.3 案例制作 181 14.4 生日贺卡 188 14.4.1 案例分析 188 14.4.2 案例设计 188 14.4.3 案例制作 188 14.5 课堂练习1——友情贺卡 198 14.6 课堂练习2——母亲节 贺卡 199 14.7 课后习题——春节 贺卡 199 第15章 电子相册设计 200 15.1 电子相册设计概述 201 15.2 温馨生活相册 201 15.2.1 案例分析 201 15.2.2 案例设计 201 15.2.3 案例制作 201 15.3 珍贵亲友相册 215 15.3.1 案例分析 215 15.3.2 案例设计 215 15.3.3 案例制作 216 15.4 收藏礼物相册 222 15.4.1 案例分析 222 15.4.2 案例设计 222 15.4.3 案例制作 223 15.5 课堂练习1——儿童照片电子相册 230 15.6 课堂练习2——情侣照片电子相册 230 15.7 课后习题——浪漫婚纱相册 230 第16章 广告设计 231 16.1 广告设计概述 232 16.2 健身舞蹈广告 232 16.2.1 案例分析 232 16.2.2 案例设计 232 16.2.3 案例制作 232 16.3 时尚戒指广告 236 16.3.1 案例分析 236 16.3.2 案例设计 236 16.3.3 案例制作 236 16.4 滑板邀请赛广告 243 16.4.1 案例分析 243 16.4.2 案例设计 243 16.4.3 案例制作 243 16.5 课堂练习1——电子商务广告 248 16.6 课堂练习2——旅游网站广告 248 16.7 课后习题——瑜伽中心广告 249 第17章 网页设计 250 17.1 网页设计概述 251 17.2 数码产品网页 251 17.2.1 案例分析 251 17.2.2 案例设计 251 17.2.3 案例制作 252 17.3 化妆品网页 257 17.3.1 案例分析 257 17.3.2 案例设计 258 17.3.3 案例制作 258 17.4 家居产品网页 262 17.4.1 案例分析 262 17.4.2 案例设计 262 17.4.3 案例制作 263 17.5 课堂练习1——精品购物网页 269 17.6 课堂练习2——美食生活网页 269 17.7 课后习题——房地产网页 270 第18章 节目包装及游戏设计 271 18.1 节目包装及游戏设计概述 272 18.2 时装节目包装动画 272 18.2.1 案例分析 272 18.2.2 案例设计 272 18.2.3 案例制作 273 18.3 卡通歌曲MTV 282 18.3.1 案例分析 282 18.3.2 案例设计 282 18.3.3 案例制作 282 18.4 家居组合游戏 294 18.4.1 案例分析 294 18.4.2 案例设计 294 18.4.3 案例制作 294 18.5 课堂练习1——射击游戏 300 18.6 课堂练习2——打地鼠游戏 300 18.7 课后习题——接元宝游戏 301

<<动画制作基础与应用教程>>

章节摘录

版权页：插图：10.1.5表达式和运算符 表达式是由常量、变量、函数和运算符按照运算法则组成的计算式。

运算符是可以提供对数值、字符串、逻辑值进行运算的关系符号。

运算符有很多种类：算术运算符、字符串运算符、比较运算符、逻辑运算符、位运算符和赋值运算符等。

算术表达式及运算符。

算术表达式是数值进行运算的表达式。

它由数值、以数值为结果的函数和算术运算符组成，运算结果是数值或逻辑值。

在Flash中可以使用如下算术运算符：+、—、*、/——执行加、减、乘、除运算。

=、——比较两个数值是否相等、不相等。

=——比较运算符前面的数值是否小于、小于等于、大于、大于等于后面的数值。

字符串表达式及运算符。

字符串表达式是对字符串进行运算的表达式。

它由字符串、以字符串为结果的函数和字符串运算符组成，运算结果是字符串或逻辑值。

在Flash中可以使用如下字符串运算符：&——连接运算符两边的字符串。

Eq、Ne——判断运算符两边的字符串是否相等、不相等。

Lt、Le、Qt、Qe——判断运算符左边字符串的ASCII码是否小于、小于等于、大于、大于等于右边字符串的ASCII码。

逻辑表达式。

逻辑表达式是对正确、错误结果进行判断的表达式。

它由逻辑值、以逻辑值为结果的函数、以逻辑值为结果的算术或字符串表达式和逻辑运算符组成，运算结果是逻辑值。

位运算符。

位运算符用于处理浮点数。

运算时先将操作数转化为32位的二进制数，然后对每个操作数分别按位进行运算，运算后再将二进制的结果按照Flash的数值类型返回。

动作脚本的位运算符包括：&（位与）、/（位或）、（位异或）、~（位非）、【右移位）、>>>（填0右移位）等。

赋值运算符。

赋值运算符的作用是为变量、数组元素或对象的属性赋值。

10.1.6课堂案例——跟随系统时间走的表 案例学习目标 使用脚本语言控制动画播放。

案例知识要点 使用任意变形工具改变图像的中心点，使用动作面板设置脚本语言，效果如图10—1所示。

<<动画制作基础与应用教程>>

编辑推荐

《21世纪高等教育数字艺术类规划教材:动画制作基础与应用教程(Flash CS5)》对Flash的基本操作方法、绘图和编辑工具的使用、各种类型动画的设计方法以及动作脚本在复杂动画和交互动画设计中的应用进行了详细的介绍。

《21世纪高等教育数字艺术类规划教材:动画制作基础与应用教程(Flash CS5)》适合作为本科院校艺术设计类相关专业Flash课程的教材，也可作为相关人员的自学参考书。

<<动画制作基础与应用教程>>

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>