第一图书网, tushu007.com

<<Flash CS5 动画设计案例>>

图书基本信息

书名：<<Flash CS5 动画设计案例教程>>

13位ISBN编号：9787301190333

10位ISBN编号：7301190336

出版时间：2008-8

出版时间：北京大学出版社

作者：于永忱，伍福军　主编

页数：246

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 CS5 动画设计案例>>

内容概要

《Flash
CS5动画设计案例教程（第2版）》是根据编者于永忱、伍福军多年的教学经验和学生的实际情况（学生对实际操作较感兴趣）编写的，精心挑选了53个案例进行详细讲解，再通过与这些案例配套的练习来巩固所学内容。
《Flash
CS5动画设计案例教程（第2版）》采用实际与理论相结合的方法编写，学生可以在制作过程中学习理论，反过来理论又为实际操作奠定基础，使学生每做完一个案例就会有一种成就感，这样可大大提高学生的学习兴趣。

《Flash CS5动画设计案例教程（第2版）》内容分为Flash
CS5基础知识、Flash CS5图形绘制、Flash CS5文字特效、Flash CS5动画制作、 Flash
CS5按钮制作、Flash CS5综合制作6大部分。
编者将Flash
CS5的基本功能和新功能融入实例的讲解过程中，使读者可以边学边练，既能掌握软件功能，又能快速进入案例操作过程中。

《Flash
CS5动画设计案例教程（第2版）》内容实用，可作为高职高专院校及中等职业院校计算机专业的教材，也可以作为网页动画设计者与爱好者的参考用书。

第一图书网, tushu007.com

<<Flash CS5 动画设计案例>>

书籍目录

第1章 Flash CS5基础知识
1.1 Flash CS5的启动和基本工具
1.1.1 Flash CS5的启动
1.1.2 绘图工具名称及其作用
1.2 时间轴、功能面板与动画工具
1.2.1 时间轴
1.2.2 功能面板
1.2.3 动画
1.2.4 动画的基本类型
1.2.5 场景
1.2.6 舞台和工作页面
1.2.7 [库]面板
1.3 Flash CS5常用术语与语法规则
1.3.1 Flash CS5常用术语
1.3.2 动作脚本的基础知识
1.3.3 语句
1.3.4 事件与交互的概念
1.3.5 动作脚本的基本语法规则
1.4 Flash CS5的系统配置
1.4.1 [首选参数]面板设置
1.4.2 浮动面板的设置
1.4.3 [历史记录]面板
1.5 常用工具的基本操作
1.5.1 [直线]工具和[铅笔]工具
1.5.2 [椭圆]工具和[矩形]工具
1.5.3 [钢笔]工具
1.5.4 [刷子]工具
1.5.5 [橡皮擦]工具
1.5.6 [箭头选择]工具
1.5.7 [部分选取]工具
1.5.8 [套索]工具
1.5.9 [墨水瓶]工具
1.5.10 [颜料桶]工具
1.5.11 [吸管]工具
1.5.12 [文字]工具
第2章 Flash CS5图形绘制
2.1 基础知识
2.1.1 元件和实例
2.1.2 元件类型介绍
2.1.3 图形元件的建立
2.1.4 按钮元件的建立
2.1.5 影片剪辑元件
2.1.6 创建实例
2.1.7 编辑实例
2.1.8 引用其他电影元件

第一图书网, tushu007.com

2.2 图形工具的简单案例
2.2.1 案例一：纸盒子的制作
2.2.2 案例二：五角星的制作
2.2.3 案例三：可爱的QQ图像制作
2.2.4 案例四：八卦图的制作
2.2.5 案例五：齿轮的制作
2.3 图形工具的复杂案例
2.3.1 案例六：绘制展开的扇子
2.3.2 案例七：绘制友情贺卡
2.3.3 案例八：绘制小鸟
2.3.4 案例九：绘制蝴蝶
2.3.5 案例十：绘制漫画人物
2.3.6 案例十一：绘制美女
第3章 Flash CS5文字特效
3.1 Flash文字基础知识
3.1.1 设置工作区
3.1.2 创建不断加宽的文本块
3.1.3 创建宽度固定的文本块
3.1.4 编辑文本和更改字体属性
3.1.5 添加输入文本字段
3.1.6 复制文本字段
3.1.7 为文本字段指定实例名称
3.1.8 创建动态文本字段
3.1.9 测试SWF文件
3.2 静态文字
3.2.1 案例一：浮雕文字
3.2.2 案例二：渐变文字
3.2.3 案例三：图案变化文字
3.2.4 案例四：立体文字
3.3 动态文字特效
3.3.1 案例五：变心文字
3.3.2 案例六：文字的淡出淡入
3.3.3 案例七：飘落文字效果
3.3.4 案例八：变色变形文字
3.3.5 案例九：环形旋转特效文字
3.3.6 案例十：跳动的文字效果
3.3.7 案例十一：遮罩文字效果
3.3.8 案例十二：辉光特效文字
3.3.9 案例十三：蝴蝶图片与文字
3.3.10 案例十四：幻影文字效果
3.3.11 案例十五：变色文字
第4章 Flash CS5动画制作
4.1 Flash CS5动画制作基础
4.1.1 动画场景
4.1.2 帧的操作
4.1.3 图层的操作
4.1.4 对象的操作

第一图书网, tushu007.com

4.2 平面动画效果
4.2.1 案例一：滚动的色环
4.2.2 案例二：放大镜
4.2.3 案例三：探照灯
4.3 立体动画效果
4.3.1 案例四：发光效果
4.3.2 案例五：展开的画卷
4.3.3 案例六：旋转的地球
4.3.4 案例七：水波效果
4.3.5 案例八：礼花绽放
4.4 形状动画效果
4.4.1 案例九：海浪线
4.4.2 案例十：飘落的雨丝
第5章 Flash CS5按钮制作
5.1 按钮基础知识
5.1.1 按钮的介绍
5.1.2 基本按钮的制作
5.2 简单控制按钮的制作
5.2.1 案例一：简单按钮
5.2.2 案例二：动画按钮
5.2.3 案例三：“ 别碰我 ”文字制作
5.2.4 案例四：跟随光标的提示
5.2.5 案例五：调节音量
5.3 复杂控制按钮的制作
5.3.1 案例六：控制图片变化
5.3.2 案例七：左右声道均衡调节
5.3.3 案例八：用组件控制声音按钮
5.3.4 案例九：选择乐曲播放
5.3.5 案例十：使用按钮载入图片
第6章 Flash CS5综合制作
6.1 Actionscript 2.0编程基础
6.1.1 Actionscript 2.0中的相关术语
6.1.2 变量
6.1.3 操作符号
6.1.4 程序控制
6.1.5 对象的后缀
6.2 Actionscript 3.0编程基础
6.2.1 了解Actionscript 3.0中的简介
6.2.2 本编程术语
6.2.3 脚本编程语法
6.2.4 脚本编程工具
6.3 案例演示
6.3.1 案例一：视频播放控制
6.3.2 案例二：选择填空
6.3.3 案例三：测试题目
6.3.4 案例四：综合试题测试
6.3.5 案例五：系统登录界面

第一图书网, tushu007.com

6.3.6 案例六：360 ° 全景图
6.3.7 案例七：看图识标题
参考文献

第一图书网, tushu007.com

章节摘录

版权页：插图：1.2.3 动回动画是一门在某种介质上记录一系列单个画面，并通过一定的速率回放所记录的画面而产生运动视觉的技术。
它的基本原理与电影、电视一样，都是视觉暂留原理。
科学证明，人类具有视觉暂留的特性，就是说人的眼睛看到一幅画或一个物体后，在1／24秒内不会消失。
利用这一原理，在一幅画还没有消失之前播放下一幅画，就会产生一种流畅的视觉变化效果。
动画制作过程，就是决定这一系列画面显示什么内容的过程。
在用计算机制作动画时，构成动画的一系列画面叫帧。
帧是动画最小时间单位里出现的画面。
Flash动画是以时间轴为基础的帧动画，每一个Flash动画作品都以时间为顺序，由先后排列的一系列帧组成。
每一秒中包含的帧数，称作帧率。
在FlashCS5中默认帧率是12帧／秒。
提示：动画的制作，重点在于研究物体怎样运动，其意义远大于单帧画面的绘制。
相对每一帧画面，应该更要关心上一帧画面与下一帧画面之间所产生的运动效果，这就是动画与漫画的重大区别。
1.2.4 动画的基本类型在FlashCS5中，动画的基本类型主要有以下4种。
（1）逐帧动画：逐帧动画就像传统动画一样，需要绘制动画的每一帧，主要用于表现一些复杂的运动，如动物的奔跑、人物的行走等。
逐帧动画一般都采用逐帧循环动画方式以简化制作量。
比如动物的奔跑，只要分解绘制出一个周期内的各个关键动作，然后循环使用即可。
（2）补间动画：FlashCS5提供了一种简单的动画制作方法，即采用关键帧处理技术的补间动画。
补间动画还可以分为动作补间动画和形状补间动画。
关键帧处理技术是计算机动画软件采用的重要技术，只要决定动画对象在运动过程中的关键状态，中间帧的动画效果就会由动画软件自动计算得出。
描绘关键状态的帧，就称为关键帧。
在确定关键帧动画时至少需要两个关键帧。

第一图书网, tushu007.com

<<Flash CS5 动画设计案例>>

编辑推荐

《Flash CS5 动画设计案例教程(第2版)》：最新：根据最新的大纲和知识来修订，更新了原有知识，增添了最新技术，更加突出了技能型人才培养的思路，适合当前职业教学的需要实用：大量的经典真实案例.实训内容具体详细，与就业市场紧密结合方便：读者可登录专门的教学服务网站，免费下载电子书、电子课件，素材、习题答案等教学资源提供方便、快捷的教学服务全面：涵盖计算机专业各个方向；第一版经过了多年的教学检验。
并结合大量用书院校的修订建议进行修订，综合了不同地域的特点，适合不同地域读者。
精挑53个教学案例，详解制作步骤及细节配套53个练习实例，提升平面动画制作能力提供实例效果图和素材，方便教与学

第一图书网, tushu007.com

<<Flash CS5 动画设计案例>>

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