

<<Adobe Flash CS5动画设>>

图书基本信息

书名：<<Adobe Flash CS5动画设计与制作技能基础教程>>

13位ISBN编号：9787514207514

10位ISBN编号：7514207511

出版时间：2012-12

出版时间：郭爽、韩锐、刘颖 印刷工业出版社 (2013-01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>

书籍目录

第1章Flash CS5入门必备 1.1初识Flash动画 1.1.1Flash动画概述 1.1.2Flash动画的应用 1.2 Flash CS5的工作环境 1.2.1菜单栏 1.2.2主工具栏 1.2.3工具箱 1.2.4时间轴 1.2.5场景和舞台 1.2.6属性面板 1.2.7浮动面板 1.3Flash CS5的系统配置 1.3.1首选参数面板 1.3.2设置浮动面板 1.4 Flash CS5文件的基本操作 1.4.1新建文档 1.4.2保存文档 1.4.3打开文档 1.5经典商业案例赏析 1.6课后练习 第2章图形的绘制 2.1图形图像的基础知识 2.1.1图像的像素和分辨率 2.1.2矢量图和位图 2.2辅助工具的使用 2.2.1标尺 2.2.2网格 2.2.3辅助线 2.3基本绘图工具 2.3.1线条工具 2.3.2铅笔工具 2.3.3矩形工具与椭圆工具 2.3.4基本矩形工具与基本椭圆工具 2.3.5多角星形工具 2.3.6刷子工具 2.3.7喷涂刷工具 2.3.8Deco工具 2.3.9钢笔工具 2.4颜色工具及面板 2.4.1颜料桶工具 2.4.2墨水瓶工具 2.4.3滴管工具 2.5选择对象的工具 2.5.1选择工具 2.5.2部分选取工具 2.5.3套索工具 2.6综合案例——绘制居室 2.7经典商业案例赏析 2.8课后练习 第3章Flash CS5入门必备 1.1初识Flash动画 1.1.1Flash动画概述 1.1.2Flash动画的应用 1.2 Flash CS5的工作环境 1.2.1菜单栏 1.2.2主工具栏 1.2.3工具箱 1.2.4时间轴 1.2.5场景和舞台 1.2.6属性面板 1.2.7浮动面板 1.3Flash CS5的系统配置 1.3.1首选参数面板 1.3.2设置浮动面板 1.4 Flash CS5文件的基本操作 1.4.1新建文档 1.4.2保存文档 1.4.3打开文档 1.5经典商业案例赏析 1.6课后练习 第2章图形的绘制 2.1图形图像的基础知识 2.1.1图像的像素和分辨率 2.1.2矢量图和位图 2.2辅助工具的使用 2.2.1标尺 2.2.2网格 2.2.3辅助线 2.3基本绘图工具 2.3.1线条工具 2.3.2铅笔工具 2.3.3矩形工具与椭圆工具 2.3.4基本矩形工具与基本椭圆工具 2.3.5多角星形工具 2.3.6刷子工具 2.3.7喷涂刷工具 2.3.8Deco工具 2.3.9钢笔工具 2.4颜色工具及面板 2.4.1颜料桶工具 2.4.2墨水瓶工具 2.4.3滴管工具 2.5选择对象的工具 2.5.1选择工具 2.5.2部分选取工具 2.5.3套索工具 2.6综合案例——绘制居室 2.7经典商业案例赏析 2.8课后练习 第3章时间轴与图层 3.1Flash的动画原理 3.2时间轴和帧 3.2.1时间轴的构成 3.2.2帧的类型 3.3编辑帧 3.3.1选择帧 3.3.2插入帧 3.3.3删除、移动、复制和清除帧 3.3.4转换和翻转帧 3.4图层 3.4.1图层的概念和作用 3.4.2图层的分类 3.4.3图层的属性 3.4.4设置图层状态 3.4.5图层的属性 3.5综合案例——烟花绽放 3.6经典商业案例赏析 3.7课后练习 第4章元件、库与实例 4.1元件的定义和类型 4.1.1元件的定义 4.1.2元件的类型 4.2创建元件 4.2.1创建图形元件 4.2.2创建影片剪辑元件 4.2.3创建按钮元件 4.3编辑元件 4.3.1在当前位置编辑元件 4.3.2在新窗口中编辑元件 4.3.3在元件的编辑模式下编辑元件 4.4创建与编辑实例 4.4.1创建实例 4.4.2复制实例 4.4.3设置实例的颜色样式 4.4.4改变实例的类型 4.4.5分离实例 4.5库的管理 4.5.1库面板的组成 4.5.2创建库元素 4.5.3调用库文件 4.5.4公用库 4.5.5图像素材的应用 4.6综合案例——自由的小鸟 4.7经典商业案例赏析 4.8课后练习 第5章文本的编辑 5.1文本的使用 5.1.1静态文本 5.1.2动态文本 5.1.3输入文本 5.2编辑与设置文本样式 5.2.1消除锯齿文本 5.2.2设置文字属性 5.2.3为文本添加超链接 5.2.4设置段落格式 5.3文本的分离与变形 5.3.1分离文本 5.3.2文本变形 5.3.3对文字局部变形 5.4Flash CS5的滤镜功能 5.4.1滤镜的基本操作 5.4.2设置滤镜效果 5.5综合案例——秋天的童话 5.6经典商业案例赏析 5.7课后练习 第6章基础动画设计 6.1逐帧动画 6.1.1逐帧动画的概念 6.1.2创建逐帧动画 6.2形状补间动画 6.2.1创建形状补间动画的条件 6.2.2创建形状补间动画 6.3传统补间动画 6.3.1创建传统补间动画的条件 6.3.2创建运动补间动画 6.4补间动画 6.4.1补间动画的创建 6.4.2使用动画编辑器调整补间动画 6.4.3在属性面板中编辑属性关键帧 6.5引导动画 6.5.1普通引导动画 6.5.2运动引导动画 6.6遮罩动画 6.7综合案例——制作卡通小短片 6.8经典商业案例赏析 6.9课后练习 第7章交互式动画 7.1 ActionScript基本常识 7.1.1 ActionScript的版本 7.1.2 ActionScript常用术语 7.2 ActionScript程序基础 7.2.1变量的定义 7.2.2常量 7.2.3关键字 7.3使用运算符 7.3.1数值运算符 7.3.2比较运算符 7.3.3赋值运算符 7.3.4逻辑运算符 7.3.5位运算符 7.4 ActionScript语法基础 7.5动作面板的使用 7.6脚本的编写与调试 7.6.1编写脚本的方法 7.6.2调试脚本 7.7创建交互式动画 7.7.1控制动画播放进程按钮 7.7.2制作跳转播放 7.8综合案例——生日贺卡 7.9经典商业案例赏析 7.10课后练习 第8章音视频动画设计 8.1声音文件的应用 8.1.1Flash支持的声音类型 8.1.2在Flash中导入声音 8.1.3为影片添加声音 8.1.4给按钮添加音效 8.1.5设置播放效果 8.1.6使用声音属性编辑声音 8.2Flash中声音的优化与输出 8.2.1优化声音 8.2.2输出声音 8.3视频文件的应用 8.3.1Flash支持的视频类型 8.3.2在Flash中嵌入视频 8.3.3处理导入的视频文件 8.4综合案例——导入视频 8.5经典商业案例赏析 8.6课后练习 第9章Flash组件的应用 9.1组件的基本操作 9.1.1认识组件 9.1.2添加和删除组件 9.1.3预览并查看组件 9.1.4设置组件实例的大小 9.2 Button组件的应用 9.2.1Button组件的应用 9.2.2实例1-登录按钮 9.3TextInput组件的应用 9.3.1TextInput组件的应用 9.3.2实例2——填写个

<<Adobe Flash CS5动画设>>

人信息 9.4ComboBox组件的应用 9.4.1ComboBox组件的应用 9.4.2实例3-问卷调查 9.5RadioButton组件的应用 9.5.1RadioButton组件的应用 9.5.2实例4-趣味问答题 9.6ColorPicker组件的应用 9.6.1ColorPicker组件的应用 9.6.2实例5——颜色选择 9.7List组件的应用 9.7.1List组件的应用 9.7.2实例6——图片欣赏 9.8综合案例——制作台历 9.9经典商业案例赏析 9.10课后练习 第10章影片的后处理 10.1测试影片的两种环境 10.1.1在编辑模式中测试 10.1.2在测试环境中测试 10.2优化影片 10.2.1优化动画 10.2.2优化元素和线条 10.2.3优化文本 10.2.4优化色彩 10.3发布及预览影片 10.3.1发布为Flash文件 10.3.2发布为HTML文件 10.3.3发布为EXE文件 10.3.4发布预览 10.4综合案例——手机广告 10.5经典商业案例赏析 10.6课后练习

章节摘录

版权页： 插图：

<<Adobe Flash CS5动画设>>

编辑推荐

《面向"十二五"数字艺术设计规划教材:Adobe Flash CS5 动画设计与制作技能基础教程》不只是介绍基础知识的工具书，还是以精美的动画范例引导读者巧妙地运用工具，配合视觉美学，将作品设计发挥得淋漓尽致的实操指导书。

让读者在每完成一个章节的学习之后，都可以看见自己的练习成果，不断提升设计能力，成长为优秀的动画设计师！

《面向"十二五"数字艺术设计规划教材:Adobe Flash CS5 动画设计与制作技能基础教程》可以作为各院校数字媒体艺术、动画设计等相关专业的教材，也可以作为相关培训班的教材。

<<Adobe Flash CS5动画设>>

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>