

《Flash CS动画制作基础》

图书基本信息

书名：《Flash CS动画制作基础》

13位ISBN编号：9787512113695

10位ISBN编号：7512113692

出版时间：2013-3

出版社：北京交通大学出版社

页数：240

版权说明：本站所提供下载的PDF图书仅提供预览和简介以及在线试读，请支持正版图书。

更多资源请访问：www.tushu000.com

书籍目录

第1章 Flash CS5动画基础 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 CS5动画设计简介 1.2.1 Flash CS5简介 1.2.2 典型案例——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 绘图工具的类型 2.1.2 典型案例——制作浪漫人生动画 2.2 导入和编辑图像 2.2.1 导入图像的方法 2.2.2 典型案例——制作飙车一族动画 2.3 导入和编辑声音 2.3.1 使用声音的注意事项 2.3.2 典型案例——制作青春猜想曲动画 2.4 导入和编辑视频 2.4.1 导入视频的方法 2.4.2 典型案例——制作金色童年动画 2.5 导入外部库文件 2.5.1 导入外部库的方法 2.5.2 典型案例——制作展开的幸福动画 2.6 综合实例——删播放器 小结 思考与练习第3章 元件和库 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——制作可口的樱桃动画 3.1.3 典型案例——制作数字雨屏保动画 3.2 使用公用库 3.2.1 认识公用库 3.2.2 典型案例——制作生日贺卡动画 小结 思考与练习第4章 图层与帧的应用 4.1 (时间轴)面板简介 4.2 图层操作 4.2.1 创建图层与图层文件夹 4.2.2 重命名图层或图层文件夹名称 4.2.3 选择图层与图层文件夹 4.2.4 调整图层与图层文件夹排列顺序 4.2.5 显示、隐藏图层与图层文件夹 4.2.6 锁定、解除锁定图层与图层文件夹 4.2.7 图层与图层文件夹对象的轮廓显示 4.2.8 删除图层与图层文件夹 4.2.9 图层属性的设置 4.3 典型案例——管理Flash图层 4.4 帧操作 4.4.1 普通帧、关键帧与空白关键帧 4.4.2 选择帧 4.4.3 剪切帧、复制帧和粘贴帧 4.4.4 移动帧 4.4.5 删除帧 4.4.6 翻转帧 4.4.7 使用绘图纸工具编辑动画帧 4.5 典型案例——过马路动画 小结 思考与练习第5章 基本动画制作 5.1 逐帧动画 5.1.1 外部导入方式与创建逐帧动画 5.1.2 在Flash中制作逐帧动画 5.2 传统补间动画 5.2.1 创建传统补间动画 5.2.2 传统补间动画属性设置 5.3 典型案例——制作骑木马动画 5.4 补间动画 5.4.1 补间动画与传统补间动画的区别 5.4.2 创建补间动画 5.4.3 在舞台中编辑属性关键帧 5.4.4 使用动画编辑器调整补间动画 5.4.5 在[属性]面板中编辑属性关键帧 5.4.6 动画预设 5.5 补间形状动画 5.5.1 创建补间形状动画 5.5.2 补间形状动画属性设置 5.5.3 使用形状提示控制形状变化 5.6 典型案例——足球之夜 小结 思考与练习第6章 高级动画制作 6.1 运动引导层动画 6.1.1 运动引导层的创建 6.1.2 典型案例——制作足球飞入的动画 6.2 遮罩动画 6.2.1 遮罩层的创建 6.2.2 典型案例——制作绿色大自然动画 6.3 骨骼动画 6.3.1 创建基于元件的骨骼动画 6.3.2 创建基于图形的骨骼动画 6.3.3 骨骼属性 6.3.4 编辑骨骼对象 6.3.5 绑定骨骼 6.4 典型案例——制作中秋团圆动画 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——制作精美时钟动画 7.3.3 典型案例——制作时尚MP3动画 7.4 典型案例——制作记忆游戏动画 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 初始用户接口组件 8.1.2 典型案例——个人信息注册 8.2 视频组件 8.2.1 初识视频组件 8.2.2 典型案例——制作多功能视频播放器 8.3 典型案例——制作点播系统 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 思考与练习第10章 影片优化与发布 10.1 优化与测试影片 10.1.1 优化Flash影片 10.1.2 测试影片 10.2 导出影片 10.3 发布影片 10.3.1 输入影片设置 10.3.2 发布“展开画卷”为SWF文件 10.3.3 发布为HTML文件 10.3.4 发布为GIF文件 10.3.5 发布为JPEG文件 10.3.6 发布为PNG文件 小结 思考与练习参考文献

《Flash CS动画制作基础》

编辑推荐

《Flash CS动画制作基础》从基础知识入手，章节编排遵循读者的学习规律，从基础到综合。根据初学者的需求，从实用角度出发，以循序渐进的方式，由浅入深地介绍了Flash CS5的基本操作和功能，详细阐述了Flash CS5的基本原理及传统动画的制作原理。主要内容包括Flash CS5的基础知识和操作流程、动画素材的绘制、逐帧动画的制作、补间形状动画的制作、传统补间动画的制作、补间动画的制作、引导层动画的制作、遮罩层动画的制作、骨骼动画的制作、ActionScript 3.0交互式动画编程基础以及组件的应用等，最后通过综合实例剖析巩固所学知识。本书由辽宁机电职业技术学院姜东洋担任主编。

《Flash CS动画制作基础》

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:www.tushu000.com