

《Adobe Flash CS5动画设计》

图书基本信息

书名：《Adobe Flash CS5动画设计与制作技能实训教程》

13位ISBN编号：9787030362841

10位ISBN编号：7030362845

出版时间：2013-1

出版社：科学出版社

作者：张梅

页数：208

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

《Adobe Flash CS5动画设计》

内容概要

《Adobe Flash CS5动画设计与制作技能实训教程》从实际应用的角度出发，根据Flash动画制作由初级到高级应用归纳出11个实训模块，并参考实际岗位要求，按照动画制作过程构建任务，以完成工作任务为主线，由浅入深、循序渐进地讲解Flash CS5动画制作的基本原理和相关职业技能。

《Adobe Flash CS5动画设计与制作技能实训教程》共分为11个模块，每一个模块都由与之相关的模拟制作任务和独立实践任务组成，内容涵盖Flash动画设计与制作的相关知识和应用，主要包括初识FlashCS5、绘制图形、着色和编辑图形、特殊效果的文本、制作逐帧动画、制作补间动画、制作引导线动画、制作遮罩动画、制作简单交互动画、多媒体与组件的应用和好用的动画周边软件。

《Adobe Flash CS5动画设计与制作技能实训教程》侧重于综合职业能力与职业素养的培养，融“教、学、做”为一体，并提供多媒体光盘（1CD），主要包含书中任务的素材和源文件，与书中内容同步的教学视频（25个实训精讲，150分钟）等内容。

作者简介

本书作者既有很强的写作能力，也有较高的选题策划能力。目前共出版图近20余种。如：《网页设计三合一案例实训教程：CS3版》、《Dreamweaver8网页设计案例实训教程》《AutoCAD2008辅助设计案例实训教程》、《VisualBasic6.0程序设计案例实训教程》《FlashCS3动画设计案例实训教程》、《计算机组装与维护案例实训教程》、《VisualFoxPro6.0数据库应用案例实训教程》、《PhotoshopCS3平面设计案例实训教程》、《AutoCAD2008机械制图案例实训教程》、《AutoCAD2008建筑制图案例实训教程》、《Access2003数据库应用案例实训教程》等，另外作为由Adobe技术专家团队中的一员，也负责了本次的改版升级工作。第一版的Adobe创意教材出版后，广受用书学校好评。本次升级，不是单纯的版本升级，在为期两年的用书过程中，作者团队在推广Adobe软件技术的同时，也推行新的教育理念，这些理念经过课堂验证后都融入到了本次升级版的教材中。已出版的教材有

：AdobePhotoshopCS3图像设计与制作技能实训教程、AdobePhotoshopCS4图像设计与制作技能实训教程、AdobePhotoshopCS3图像设计与制作技能基础教程、AdobeIllustratorCS3图形设计与制作技能基础教程、AdobeIllustratorCS3图形设计与制作技能实训教程、AdobeInDesignCS3版式设计 with 制作技能实训教程、AdobeInDesignCS3版式设计 with 制作技能基础教程、AdobeFlashCS3动画设计与制作技能实训教程、AdobeFlashCS3动画设计与制作技能基础教程、AdobePremiereCS3影视后期设计与制作技能实训教程、AdobePremiereCS3影视后期设计与制作技能基础教程、AdobeAfterEffectsCS3影视后期设计与制作技能实训教程、AdobeAfterEffectsCS3影视后期设计与制作技能基础教程、AdobeDreamweaverCS3网页设计与制作技能实训教程、AdobeDreamweaverCS3网页设计与制作技能基础教程。

书籍目录

模块01初识FlashCS51 知识储备2 知识一认识Flash动画及作品欣赏2 知识二了解Flash动画的特点3 知识三熟悉FlashCS5的运行环境4 知识四掌握Flash文档的操作7 模拟制作任务9 任务一我的第一个Flash动画文件9 打开文档10 导入图片10 保存文件11 知识点拓展12 独立实践任务13 任务二创建音乐网站标志动画13 职业技能知识点考核15 模块02绘制图形16 知识储备17 知识一“工具”面板17 知识二“时间轴”面板18 知识三“属性”面板18 模拟制作任务19 任务一绘制金鱼图形19 创建文档20 设置工具属性并绘制图形20 任务二绘制苹果图形22 创建文档23 绘制图形23 知识点拓展24 独立实践任务38 任务三绘制一只小猪38 职业技能知识点考核39 模块03着色和编辑图形40 知识储备41 知识一“颜色”面板41 知识二“变形”面板41 模拟制作任务42 任务一绘制花朵42 创建文档42 绘制图形43 编辑图形43 任务二为金鱼图形填充颜色45 打开文档46 为图形着色46 为图形轮廓线更换颜色47 知识点拓展47 独立实践任务53 任务三绘制樱桃图形53 职业技能知识点考核54 模块04特殊效果的文本55 知识储备56 知识一传统文本类型56 知识二传统文本操作56 模拟制作任务58 任务一制作空心字58 创建文档59 创建文字59 编辑文字59 任务二文字阴影效果60 创建文档61 创建文字61 创建新图层61 利用滤镜创建文本阴影效果62 知识点拓展62 独立实践任务66 任务三为文本添加滤镜效果66 职业技能知识点考核67 模块05制作逐帧动画68 知识储备69 知识一时间轴的构成69 知识二帧的类型和表示方法70 知识三逐帧动画72 模拟制作任务72 任务一制作倒计时动画72 创建文档73 绘制图形73 创建动画74 任务二制作毛笔字动画75 创建文档76 创建元件76 书写并编辑文字76 创建补间动画77 知识点拓展77 独立实践任务85 任务三创建简单逐帧动画85 职业技能知识点考核87 模块06制作补间动画88 知识储备89 知识一形状补间动画89 知识二传统补间动画89 知识三补间动画90 模拟制作任务90 任务一制作动感小球动画90 创建文件91 绘制并调整图形91 创建形状补间动画92 任务二制作衰减运动动画93 创建文件93 绘制图形并将其转换为影片剪辑元件93 创建传统补间动画94 任务三制作飞舞的蝴蝶95 创建文件96 导入背景图片96 知识点拓展98 独立实践任务106 任务四制作简单波浪线动画106 职业技能知识点考核107 模块07制作引导线动画108 知识储备109 知识一引导层动画和普通引导层109 知识二运动引导层动画109 模拟制作任务110 任务一制作水泡运动动画110 创建文档111 创建元件111 创建引导层112 创建补间动画112 组织场景113 任务二制作原子模型动画113 创建文档114 创建影片剪辑元件114 创建运动引导层114 创建传统补间动画115 组织场景116 知识点拓展117 独立实践任务120 任务三制作纸飞机动画120 职业技能知识点考核122 模块08制作遮罩动画123 知识储备124 知识一遮罩动画124 知识二创建遮罩图层124 模拟制作任务126 任务一瀑布126 创建文档127 导入并编辑图片127 创建遮罩元件128 创建传统补间动画129 任务二文字遮罩动画129 创建文档129 创建文字130 创建图形元件130 创建传统补间动画130 创建遮罩和被遮罩图层131 任务三百叶窗效果131 创建文档132 创建“叶片1”元件并创建补间动画132 创建“叶片2”元件并创建补间动画133 创建“叶片3”元件并创建补间动画133 创建“叶片4”元件并创建补间动画133 创建“叶片5”元件并创建补间动画134 添加图片134 应用元件134 知识点拓展136 独立实践任务139 任务四飘动的红旗139 职业技能知识点考核141 模块09制作简单交互动画142 知识储备143 知识一ActionScript概述143 知识二FlashCS5的编程环境144 知识三添加ActionScript146 模拟制作任务148 任务一制作按钮控制动画148 创建文档149 创建图形元件并编辑图片149 创建影片剪辑元件149 创建传统补间动画并设置遮罩层150 创建影片剪辑元件150 为帧和元件添加脚本语句150 为按钮添加脚本语句151 为帧添加脚本语句152 任务二飞舞的蒲公英152 创建文档153 创建元件153 为帧添加脚本语句154 组织场景155 任务三图片切换动画156 创建文档156 创建元件157 组织场景158 添加脚本语句159 任务四雪花纷飞的动画效果160 创建文档161 创建元件161 导入背景图片162 添加脚本语句162 知识点拓展163 独立实践任务167 任务五制作按钮167 职业技能知识点考核168 模块10多媒体与组件的应用169 知识储备170 知识一音频170 知识二视频170 知识三组件的概念和类型171 知识四组件的基本操作171 模拟制作任务172 任务一为按钮添加声音效果172 创建文档173 创建按钮元件173 导入并添加音频文件174 任务二为动画添加背景音乐174 创建文档175 导入音频文件175 添加音频文件176 任务三为动画添加视频文件176 创建文档177 导入背景图片177 导入视频文件177 创建影片剪辑元件178 组织场景179 任务四利用组件制作万年历179 创建文档180 编辑背景180 知识点拓展181 独立实践任务193 任务五为按钮的两个帧添加声音193 职业技能知识点考核194 模块11好用的动画周边软件195 模拟制作任务196 任务一利用Swift3D软件制作文字旋转动画196 创建文档196 建模197 上色198 制作动画效果199 渲染输出201 作品应用202 任务二利用SothinkSWFDecompiler软件解析动画203 创建文档204 独立实践任务206 任务三制作3D文字效果206 职业技能知识点考核208

章节摘录

版权页：插图：Flash提供许多使用音频文件的方法，可以使音频文件独立于时间轴连续播放，也可以使动画与一个音轨同步播放。为按钮添加声音，使其具有更强的互动性，通过声音淡入淡出可以使音轨音效更加优美。

1.声音资源 声音是一种资源，存于“库”面板中。Flash可以为按钮事件添加少量声音效果，也可以制作一个自定义的音乐音轨作为背景音乐，还可以在动画中用同步可视元素和声音或音轨来创作一个流畅的演示文稿。在Flash动画中，只需要一个声音文件的副本就可以在影片中以各种方式使用某种声音，如既可以使用全部声音，也可以将声音的一部分重复地放入影片中的不同位置，这样不会额外地增加Flash文件大小。通过在元件的“元件属性”对话框中给声音文件分配表示字符串，还可以在动作脚本中访问声音。

2.声音类型 Flash中有两种声音类型，即事件声音和数据流声音。声音的类型决定编辑效果和放置在时间轴的方式。

事件声音：必须在播放之前完成下载，它可以连续播放，直到有明确的停止指令时才停止播放。可以把事件声音作为单击按钮的声音，也可以作为循环的音乐，放置于任意一个希望从开始播放到结束而不被中断的地方。

数据流声音：只需在下载开始的几帧后就可以播放，并且能和web上播放的时间轴同步。可以把流声音用于音轨或声轨中，以便声音与影片中的可视元素同步，也可以作为只使用~次的知识二 视频 在Flash CS5中除了可以应用其他软件制作的矢量图形和位图，还可以将视频剪辑文件导入动画中加以应用。此时的视频文件便成为动画文件的一个元件，而插入文档的内容就是该元件的实例。将视频剪辑文件导入Flash动画时，可以在导入之前对视频剪辑文件进行编辑，也可以应用自定义进行设置，如对带宽、品质、颜色纠正、裁切等选项进行设置。Flash Cs5对导入的视频格式有很高的要求，支持的视频格式有FLV和F4v格式编码的视频，如果导入的视频不是该类编码视频，就要通过Adobe Media Encoder进行编码转换后才能将文件导入到Flash CS5中。导入视频后，可以对视频进行缩放、旋转、扭曲、遮罩等操作，以及Alpha通道将视频编码为透明背景的视频，并且可以通过脚本实现交互效果。

《Adobe Flash CS5动画设计》

编辑推荐

《Adobe Flash CS5动画设计与制作技能实训教程》由Adobe创意大学管理中心推荐，职业设计师岗位技能实训教育方案指定教材，北京劳动保障职业学院国家骨干校建设资助项目。一个核心特点：书中案例选自公司的实际产品，并且将其制作为成品，可供教师在课堂展示，帮助学生理解生产要求。二元教学目标：教学生不仅学会如何做，而且能够正确做，达到就业岗位要求。三维知识体系：软件技术+专业知识+工作流程，三维知识通过案例系统讲解。

精彩短评

1、内容不错，用来学习还可以

《Adobe Flash CS5动画设计》

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