

<<Flash动画制作标准教程>>

图书基本信息

书名：<<Flash动画制作标准教程>>

13位ISBN编号：9787115265203

10位ISBN编号：7115265208

出版时间：2011-12

出版时间：人民邮电

作者：马丹 编

页数：308

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>

<<Flash动画制作标准教程>>

内容概要

本书全面系统地介绍了Flash CS4的基本操作方法和网页动画的制作技巧,包括Flash CS4基础入门、图形的绘制与编辑、对象的编辑与操作修饰、文本的编辑、外部素材的应用、元件和库、基本动画的制作、层与高级动画、声音素材的编辑、动作脚本的应用、交互式动画的制作、组件与行为、作品的测试、优化、输出和发布以及综合实训案例等内容。

本书内容的讲解均以案例为主线,通过案例的制作,学生可以快速熟悉软件功能和艺术设计思路。书中的软件功能解析部分使学生能够深入学习软件功能,课堂练习和课后习题可以拓展学生的实际应用能力,提高学生的软件使用技巧。在本书的最后一章,精心安排了专业设计公司的多个商业案例,力求通过这些案例的制作,使学生提高艺术设计创意能力。

本书适合作为高等院校数字媒体艺术类专业课程的教材,也可作为相关人员的自学参考书。

<<Flash动画制作标准教程>>

书籍目录

第1章 Flash CS4基础入门

1.1 Flash CS4的操作界面

- 1.1.1 菜单栏
- 1.1.2 主工具栏
- 1.1.3 工具箱
- 1.1.4 时间轴
- 1.1.5 场景和舞台
- 1.1.6 属性面板
- 1.1.7 浮动面板

1.2 Flash CS4的文件操作

- 1.2.1 新建文件
- 1.2.2 保存文件
- 1.2.3 打开文件

1.3 Flash CS4的系统配置

- 1.3.1 首选参数面板
- 1.3.2 设置浮动面板
- 1.3.3 历史记录面板

第2章 图形的绘制与编辑

2.1 基本线条与图形的绘制

- 2.1.1 课堂案例——绘制风景画
- 2.1.2 线条工具
- 2.1.3 铅笔工具
- 2.1.4 椭圆工具
- 2.1.5 刷子工具

2.2 图形的绘制与选择

- 2.2.1 课堂案例——绘制美朵坊标志
- 2.2.2 矩形工具
- 2.2.3 多角星形工具
- 2.2.4 钢笔工具
- 2.2.5 选择工具
- 2.2.6 部分选取工具
- 2.2.7 套索工具

2.3 图形的编辑

- 2.3.1 课堂案例——绘制雨中街景
- 2.3.2 墨水瓶工具
- 2.3.3 颜料桶工具
- 2.3.4 滴管工具
- 2.3.5 橡皮擦工具
- 2.3.6 任意变形工具和渐变变形工具
- 2.3.7 手形工具和缩放工具

2.4 图形的色彩

- 2.4.1 课堂案例——绘制透明按钮
- 2.4.2 纯色编辑面板
- 2.4.3 颜色面板
- 2.4.4 样本面板

<<Flash动画制作标准教程>>

2.5 课堂练习——绘制新年卡片

2.6 课后习题——绘制梳子包装

第3章 对象的编辑与修饰

3.1 对象的变形与操作

3.1.1 课堂案例——绘制田园风景

3.1.2 扭曲对象

3.1.3 封套对象

3.1.4 缩放对象

3.1.5 旋转与倾斜对象

3.1.6 翻转对象

3.1.7 组合对象

3.1.8 分离对象

3.1.9 叠放对象

3.1.10 对齐对象

3.2 对象的修饰

3.2.1 课堂案例——绘制沙滩风景画

3.2.2 优化曲线

3.2.3 将线条转换为填充

3.2.4 扩展填充

3.2.5 柔化填充边缘

3.3 对齐面板与变形面板

3.3.1 课堂案例——制作数字按钮

3.3.2 对齐面板

3.3.3 变形面板

3.4 课堂练习——制作鲜花速递网页

3.5 课后习题——绘制手机宣传单

第4章 文本的编辑

4.1 文本的类型及使用

4.1.1 课堂案例——制作心情日记

4.1.2 创建文本

4.1.3 文本属性

4.1.4 静态文本

4.1.5 动态文本

4.1.6 输入文本

4.1.7 拼写检查

4.2 文本的转换

4.2.1 课堂案例——制作英语培训标牌

4.2.2 变形文本

4.2.3 填充文本

4.3 课堂练习——制作变形文字

4.4 课后习题——制作卡片文字

第5章 外部素材的应用

5.1 图像素材的应用

5.1.1 课堂案例——制作城市宣传动画

5.1.2 图像素材的格式

5.1.3 导入图像素材

5.1.4 设置导入位图属性

<<Flash动画制作标准教程>>

- 5.1.5 将位图转换为图形
- 5.1.6 将位图转换为矢量图
- 5.2 视频素材的应用
 - 5.2.1 课堂案例——制作婚礼视频
 - 5.2.2 视频素材的格式
 - 5.2.3 导入视频素材
 - 5.2.4 视频的属性
- 5.3 课堂练习——制作啤酒广告
- 5.4 课后习题——制作海洋公园广告
- 第6章 元件和库
 - 6.1 元件与库面板
 - 6.1.1 课堂案例——制作快乐行动画
 - 6.1.2 元件的类型
 - 6.1.3 创建图形元件
 - 6.1.4 创建按钮元件
 - 6.1.5 创建影片剪辑元件
 - 6.1.6 转换元件
 - 6.1.7 库面板的组成
 - 6.1.8 库面板弹出式菜单
 - 6.1.9 内置公用库及外部库的文件
 - 6.2 实例的创建与应用
 - 6.2.1 课堂案例——制作动态菜单
 - 6.2.2 建立实例
 - 6.2.3 转换实例的类型
 - 6.2.4 替换实例引用的元件
 - 6.2.5 改变实例的颜色和透明效果
 - 6.2.6 分离实例
 - 6.2.7 元件编辑模式
 - 6.3 课堂练习——制作转动文字效果
 - 6.4 课后习题——制作单选按钮
- 第7章 基本动画的制作
 - 7.1 帧与时间轴
 - 7.1.1 课堂案例——制作打字效果
 - 7.1.2 动画中帧的概念
 - 7.1.3 帧的显示形式
 - 7.1.4 时间轴面板
 - 7.1.5 绘图纸(洋葱皮)功能
 - 7.1.6 在时间轴面板中设置帧
 - 7.2 帧动画
 - 7.2.1 课堂案例——制作逐帧动画
 - 7.2.2 帧动画
 - 7.2.3 逐帧动画
 - 7.3 形状补间动画
 - 7.3.1 课堂案例——制作精美戒指广告
 - 7.3.2 简单形状补间动画
 - 7.3.3 应用变形提示
 - 7.4 传统补间动画和色彩变化动画

<<Flash动画制作标准教程>>

- 7.4.1 课堂案例——制作流动的文字
- 7.4.2 传统补间动画
- 7.4.3 色彩变化动画
- 7.4.4 测试动画
- 7.4.5 “影片浏览器”面板的功能
- 7.5 课堂练习——制作LOADING下载条
- 7.6 课后习题——制作变色标志
- 第8章 层与高级动画
 - 8.1 层、引导层与运动引导层的动画
 - 8.1.1 课堂案例——制作落花效果
 - 8.1.2 层的设置
 - 8.1.3 图层文件夹
 - 8.1.4 普通引导层
 - 8.1.5 运动引导层
 - 8.1.6 分散到图层
 - 8.2 遮罩层与遮罩的动画制作
 - 8.2.1 课堂案例——制作音乐会招贴
 - 8.2.2 遮罩层
 - 8.2.3 静态遮罩动画
 - 8.2.4 动态遮罩动画
 - 8.3 课堂练习——制作情人节贺卡
 - 8.4 课后习题——制作神秘的星空效果
- 第9章 声音素材的编辑
 - 9.1 声音的导入与编辑
 - 9.1.1 课堂案例——制作圣诞节音乐贺卡
 - 9.1.2 音频的基本知识
 - 9.1.3 声音素材的格式
 - 9.1.4 导入声音素材并添加声音
 - 9.1.5 属性面板
 - 9.1.6 声音编辑器
 - 9.1.7 课堂案例——制作射击游戏
 - 9.1.8 压缩声音素材
 - 9.2 课堂练习——制作学字母发音
 - 9.3 课后习题——制作鼠标控制声道
- 第10章 动作脚本的应用
 - 10.1 动作面板与动作脚本的使用
 - 10.1.1 课堂案例——制作移动的菜单
 - 10.1.2 动作脚本中的术语
 - 10.1.3 动作面板的使用
 - 10.1.4 数据类型
 - 10.1.5 语法规则
 - 10.1.6 变量
 - 10.1.7 函数
 - 10.1.8 表达式和运算符
 - 10.1.9 课堂案例——制作计算器
 - 10.2 课堂练习——制作化学课件
 - 10.3 课后习题——制作滚动条

<<Flash动画制作标准教程>>

第11章 交互式动画的制作

11.1 播放和停止动画

11.1.1 课堂案例——制作浪漫婚纱相册

11.1.2 播放和停止动画

11.2 控制声音、按钮事件及交互按钮

11.2.1 课堂案例——控制声音开关及音量

11.2.2 控制声音

11.2.3 按钮事件

11.2.4 制作交互按钮

11.3 添加使用命令

11.3.1 课堂案例——制作会员登录界面

11.3.2 添加使用命令

11.4 课堂练习——制作化妆品网页

11.5 课后习题——制作好朋友相册

第12章 组件与行为

12.1 组件与行为

12.1.1 课堂案例——制作历史课件

12.1.2 设置组件

12.1.3 组件分类与应用

12.1.4 行为

12.2 幻灯片

12.2.1 课堂案例——制作青花瓷器欣赏课件

12.2.2 了解结构和层次

12.2.3 添加转变样式

12.3 课堂练习——制作百科知识问答

12.4 课后习题——制作文物鉴赏会幻灯片

第13章 作品的测试、优化、输出和发布

13.1 影片的测试与优化

13.1.1 影片测试窗口

13.1.2 测试影片下载性能

13.1.3 作品优化

13.2 影片的输出与发布

13.2.1 输出影片设置

13.2.2 输出影片格式

13.2.3 发布影片设置

13.2.4 发布影片格式

13.2.5 发布预览及打包文件

第14章 综合实训案例

14.1 制作家居组合游戏

14.1.1 导入素材

14.1.2 制作影片剪辑

14.1.3 编辑影片剪辑

14.1.4 绘制装饰图形

14.2 制作数码产品网页

14.2.1 导入图片并绘制白色条图形

14.2.2 制作电脑自动切换效果

14.2.3 制作型号图形元件

<<Flash动画制作标准教程>>

14.2.4 制作目录动的效果

14.2.5 制作动画效果

14.3 课堂练习——制作汉堡包游戏

14.4 课后习题——制作汽车宣传广告

<<Flash动画制作标准教程>>

章节摘录

版权页：插图：

<<Flash动画制作标准教程>>

编辑推荐

《Flash动画制作标准教程(CS4版)》由行业专家和一线教师撰写的标准教程。

以实例引导的正规学习用书。

让每位读者有机会学习行业专家的使用技巧。

提供完整教学资源：素材文件、课后实例、附赠效果、教学课件等。

完善的知识体系结构，精心设计的课堂案例。

非常适合自学动画制作的读者。

配书光盘资料完善——课堂练习和课后习题的操作步骤、PPT课件、教学大纲。

<<Flash动画制作标准教程>>

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>