

<<数字艺术设计精品规划教材>>

图书基本信息

书名：<<数字艺术设计精品规划教材>>

13位ISBN编号：9787040347586

10位ISBN编号：704034758X

出版时间：2012-11

出版时间：高等教育出版社

作者：安小龙 编

页数：282

字数：470000

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>

## <<数字艺术设计精品规划教材>>

### 前言

FlashCS5.5是Adobe公司推出的一款矢量动画制作和多媒体设计软件，广泛应用于网站广告设计、游戏设计、MTV制作、电子贺卡制作、多媒体课件制作等领域。

与以往版本相比，FlashCS5.5以其新颖的操作界面、流畅的操作流程为创建交互式Web站点和数字动画，以及跨设备和桌面应用提供了功能全面的创作和编辑环境，使设计者的工作流程更为高效和灵活。

本书从理论到实例都进行了较详尽的叙述，内容由浅入深，全面覆盖了Flash的基础知识及其在相关各行业中的应用技术。

20多个精彩设计案例融入了作者丰富的设计经验和教学心得，旨在帮助读者全方位了解行业规范、设计原则和表现手法，提高实战能力，以灵活应对不同工作的需求。

全书共分为8章，第1章讲解FlashCS5.5的基础知识，了解Flash的操作界面、常用工具、对象的编辑以及元件和库等知识；第2章讲解FlashCS5.5的动画制作，通过案例了解Flash中动画制作的相关操作以及添加声音的方法；第3章讲解ActionScript函数基础，包括编程基础、变量、常量、数据类型、运算符、表达式、函数、语句等知识，帮助读者了解面向对象编程语言的工作原理，以及对象和类的概念等；第4~8章介绍了Flash在贺卡设计、商业片头设计、Flash游戏、网络广告设计、交互式网页设计等多个应用领域中的经典案例，将FlashCS5.5中涉及的专业知识和设计理念融入案例中，帮助读者将Flash动画设计知识融会贯通，以快速提高动画设计的综合能力。

本书提供了立体化教学资源，包括教学课件（PPT），高质量教学视频，案例的素材、源文件和结果文件，拓展训练的源文件和结果文件，习题答案，行业和企业认证模拟试题等。

其中，教学视频，案例的素材、源文件和结果文件，拓展训练的源文件和结果文件存放于DVD光盘中，教学课件，习题答案，认证模拟试题请联系编辑获取（QQ：1548103297）。

DVD光盘中的视频教程与书中内容一一对应，对于一些操作性较强的部分，大家可以通过观看视频来强化学习效果。

通过众多的配套资源，希望能为广大师生在“教”与“学”之间铺垫出一条更加平坦的道路，力求使每一位学习本书的读者均可达到一定的职业技能水平。

本书由安小龙主编，参与编写的还有宋金平、李森、李金珂、何媛媛等人。

由于时间仓促，疏漏之处在所难免，恳请广大读者批评指正，以便修订时更加完善。

.....

## <<数字艺术设计精品规划教材>>

### 内容概要

本书详细介绍了Flash CS5.5的基础知识及其在动画设计中的应用。首先在基础知识部分通过大量典型而易于理解的案例帮助读者掌握Flash动画制作的原理和方法，以及面向对象编程的ActionScript脚本语言，然后通过多个面向实际应用的经典商业案例详细剖析了Flash CS5.5在贺卡设计、商业片头设计、Flash游戏、网络广告设计、交互式网页设计等多个方面的应用，同时在案例中整合了工具详解、行业知识、设计师经验等模块，旨在培养和提升读者的综合设计能力，使之尽快成为一名合格的设计者。本书可作为应用型本科或高职高专院校艺术设计类和计算机类专业相关课程的教材，也可以作为相关培训机构的教学用书或动画设计爱好者的自学用书。

书籍目录

Chapter1 Flash CS5.5的基础知识

- 1.1 认识Flash动画
- 1.2 初步认识Flash CS5.5
- 1.3 常用绘制工具
- 1.4 颜色工具
- 1.5 编辑和修改图形
- 1.6 文本的编辑
- 1.7 元件和库
- 1.8 知识与技能梳理
- 1.9 课后练习

Chapter2 Flash CS5.5的动画制作

- 2.1 基本动画制作
- 2.2 高级动画制作
- 2.3 声音的使用
- 2.4 知识与技能梳理
- 2.5 课后练习

Chapter3 ActionsScript函数基础

- 3.1 ActionsScrip简介
- 3.2 “动作”面板简介
- 3.3 ActionScript2.0添加函数的方法
- 3.4 ActionsScrip基本函数应用
- 3.5 “行为”的使用
- 3.6 案例——使用Flash制作小型个人网站
- 3.7 认识Flash CS5.5的组件
- 3.8 组件的应用
- 3.9 案例——制作Flash日历
- 3.10 知识与技能梳理
- 3.11 课后练习

Chapter4 贺卡设计

- 4.1 贺卡设计的基础知识
- 4.2 Flash贺卡的分类与欣赏
- 4.3 小熊蛋糕
- 拓展训练——DIY生日贺卡
- 4.4 清凉的祝福
- 拓展训练——DIY中秋贺卡
- 4.5 新年贺卡
- 拓展训练——DIY母亲节快乐
- 4.6 知识与技能梳理

Chapter5 商业片头设计

- 5.1 商业片头的基础知识
- 5.2 商业片头设计经典案例欣赏
- 5.3 古典风网站片头
- 拓展训练——DIY水墨效果的游戏片头
- 5.4 地产网站片头
- 拓展训练——DIY周年庆片头

<<数字艺术设计精品规划教材>>

5.5 知识与技能梳理

Chapter6 Flash游戏

6.1 Flash游戏的基础知识

6.2 Flash游戏的分类与欣赏

6.3美眉换装

拓展训练——DIY打小狗

6.4记忆大比拼

拓展训练——DIY考记忆

6.5超级神射手

拓展训练——DIY弹力球

6.6 知识与技能梳理

Chapter7 网络广告设计

7.1 Flash网络广告的基础知识

7.2 Flash网络广告设计经典案例欣赏

7.3企业形象Banner设计

拓展训练——DIY MOOK旅游

7.4寻觅粉色恋人

拓展训练——DIY汽车与烟花

7.5 知识与技能梳理

Chapter8 交互式网页设计

8.1 Flash网站的基础知识

8.2交互式网页设计经典案例欣赏

8.3 EHAPPY导航网站

拓展训练——DIY卡通导航

8.4益智堂网站

拓展训练——DIY阳光动人的Flash网站

8.5 知识与技能梳理

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>