

<<Flash CS 5.5经典动画制作>>

图书基本信息

书名：<<Flash CS 5.5经典动画制作教程>>

13位ISBN编号：9787115287137

10位ISBN编号：7115287139

出版时间：2012-9

出版时间：人民邮电出版社

作者：梁莉菁 廖德伟 付达杰 主编

页数：280

字数：427000

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 CS 5.5经典动画制作>>

内容概要

本书采用了任务驱动模式和项目驱动模式并行的教学方法，详尽地介绍了目前Flash的最高版本Flash CS 5.5的主要功能及使用技巧。全书通过精心设计，由浅入深地安排每一个任务案例和项目，将Flash CS 5.5的主要功能与使用技巧贯穿并融会在各个任务案例中。全书共分为7篇，主要内容包括：绘图基础与逐帧动画技术、补间动画技术、遮罩层技术、Flash CS 5.5新功能应用、声画同步技术、ActionScript 3.0应用初步、ActionScript 3.0高级进阶。其中第一篇、第二篇是一个完整项目，第七篇是一个独立项目，其他篇章则配有多个经典任务案例。

本书适合作为高等院校数字艺术类课程的教，也可作为相关人员的自学参考书。

<<Flash CS 5.5经典动画制作>>

书籍目录

目 录

第一篇 绘图基础与逐帧动画技术

情境1：《弯弯乐园》1 1

1.1 效果呈现与任务解析 1

1.1.1 效果呈现 1

1.1.2 任务解析 2

1.2 核心技能与知识准备 4

1.2.1 Flash CS 5.5概述 4

1.2.2 基本概念 8

1.2.3 基本操作 11

1.3 实现方法 23

1.4 考核与评价 34

1.5 习题与拓展练习 35

第二篇 补间动画技术

情境2：《弯弯乐园》2 36

2.1 效果呈现与任务解析 36

2.1.1 效果呈现 36

2.1.2 任务解析 39

2.2 核心技能与知识准备 40

2.2.1 核心技能1：选择工具组之“套索工具”的使用 40

2.2.2 核心知识1：帧的类型 43

2.2.3 核心技能2：帧的基本操作 44

2.2.4 核心技能3：使用“绘图纸”按钮 46

2.2.5 核心知识2：Flash Pro中声音的属性 49

2.2.6 核心技能4：声音的基本操作 51

2.2.7 核心技能5：渐变填充、位图填充、“渐变变形工具”及锁定填充 52

2.2.8 核心知识3：补间动画技术 55

2.3 实现方法 61

2.4 考核与评价 75

2.5 习题与拓展练习 76

第三篇 遮罩层技术 77

3.1 情境3：红楼画卷如梦如幻 77

3.1.1 效果呈现与任务解析 77

3.1.2 核心知识与技能 79

3.1.3 实现方法 83

3.2 情境4：漂流文字 89

3.2.1 效果呈现与任务解析 89

3.2.2 核心技能 90

3.2.3 实现方法 91

3.3 情境5：珠光宝气 96

3.3.1 效果呈现与任务解析 96

3.3.2 核心技能 97

3.3.3 实现方法 101

3.4 考核与评价 107

<<Flash CS 5.5经典动画制作>>

- 3.5 习题与拓展练习 108
- 第四篇 Flash CS 5.5新功能应用 109
 - 4.1 情境6：忙碌的工地 109
 - 4.1.1 效果呈现与任务解析 109
 - 4.1.2 核心技能 111
 - 4.1.3 实现方法 116
 - 4.2 情境7：美丽的人鱼公主 130
 - 4.2.1 效果呈现与任务解析 130
 - 4.2.2 核心技能 133
 - 4.2.3 实现方法 142
 - 4.3 考核与评价 154
 - 4.4 习题与拓展练习 154
- 第五篇 声音视频处理技术——声画同步MV
- 情境8：猪爸爸VS猪女儿 155
 - 5.1 效果呈现与任务解析 155
 - 5.1.1 效果呈现 155
 - 5.1.2 任务解析 157
 - 5.2 核心技能与知识准备 159
 - 5.2.1 在Flash中使用声音 159
 - 5.2.2 声音处理软件介绍 165
 - 5.2.3 在Flash中应用视频 169
 - 5.3 实现方法 174
 - 5.3.1 将声音素材加载到时间轴 174
 - 5.3.2 根据声音划分画面 177
 - 5.3.3 绘制背景、标题及其他静态内容 179
 - 5.3.4 画面与声音同步 182
 - 5.3.5 字幕与声音同步 187
 - 5.4 考核与评价 190
 - 5.5 习题与拓展练习 190
- 第六篇 ActionScript 3.0应用初步 191
 - 6.1 情境9：寂寞的雨夜 191
 - 6.1.1 效果呈现与任务解析 191
 - 6.1.2 核心技能 192
 - 6.1.3 实现方法 195
 - 6.2 情境10：烟花烂漫 201
 - 6.2.1 效果呈现与任务解析 201
 - 6.2.2 核心技能 202
 - 6.2.3 实现方法 204
 - 6.3 情境11：精美闹钟 209
 - 6.3.1 效果呈现与任务解析 209
 - 6.3.2 核心技能 210
 - 6.3.3 实现方法 214
 - 6.4 Action Script 3.0概述 220
 - 6.4.1 ActionScript发展简介 220
 - 6.4.2 ActionScript 3.0的目标 221
 - 6.4.3 ActionScript 3.0的特征 221
 - 6.4.4 ActionScript 3.0语言的新特点 224

<<Flash CS 5.5经典动画制作>>

6.4.5	ActionScript 3.0编程基础	227
6.5	考核与评价	231
6.6	习题与拓展练习	231
第七篇 ActionScript 3.0高级进阶		
情境12：纯Flash网站——凤凰天成 232		
7.1	效果呈现与任务解析	232
7.1.1	效果呈现	232
7.1.2	任务解析	234
7.2	核心技能与知识准备	236
7.2.1	核心知识1：ActionScript脚本输入方法	236
7.2.2	核心知识2：编程初体验——按钮导航	239
7.2.3	核心知识3：使用Loader类加载外部SWF影片或图片	244
7.2.4	核心知识4：使用URLLoader类加载外部TXT、XML以及CSS文件	245
7.2.5	核心知识5：XML文件及XML数据的读取	247
7.2.6	核心知识6：CSS文件及CSS文件的应用	249
7.2.7	核心知识7：感受类的魅力	251
7.3	实现方法	255
7.3.1	制作index.swf	255
7.3.2	制作网站引导动画main.swf	259
7.3.3	制作网站主体页面动画page.swf	265
7.3.4	测试与优化	274
7.4	考核与评价	277
7.5	习题与拓展练习	277
附录	FLASH CS 5.5快捷键汇总	278

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>