

<<Flash CS5动画设计技术与实>>

图书基本信息

书名：<<Flash CS5动画设计技术与实践>>

13位ISBN编号：9787302264828

10位ISBN编号：7302264821

出版时间：2012-3

出版时间：清华大学出版社

作者：孟祥光 编

页数：428

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 CS5动画设计技术与实>>

内容概要

flash

cs5是adobe公司最新推出的一款优秀的矢量动画制作软件，如今flash动画已经被广泛应用到网站广告、游戏制作、课件制作、电子贺卡等领域。

本书详细介绍了初学者必须掌握的基础知识、操作方法和案例应用。

《flash

cs5动画设计技术与实践》共分为14章，主要包括动画基础知识、flash快速入门、绘制基本图形图像、使用deco工具、使用文本工具、时间轴与图层、元件与库、动画制作基础、滤镜的使用、多媒体在动画中的使用、actionscript动作脚本基础、组件、测试与发布影片和综合实例制作等。

《flash cs5动画设计技术与实践》语言简洁、内容丰富，由浅入深地介绍了flash cs5动画制作的相关基础知识以及动画的制作方法，适合作为自学和考试的参考用书，也可以作为培训学校动画专业教学参考用书。

书籍目录

第1章 flash cs5动画基础知识

- 1.1 flash动画的发展历史及特点
- 1.2 flash动画的设计原则及应用领域
- 1.3 图像的基础知识及flash动画配色
- 1.4 flash动画的制作流程
- 1.5 flash动画基本术语

第2章 flash cs5快速入门

- 2.1 flash cs5的安装、启动与退出
- 2.2 认识flash cs5的工作界面
- 2.3 flash cs5文档的基本操作
- 2.4 设置动画环境
- 2.5 应用辅助工具

第3章 flash cs5绘制基本图形图像

- 3.1 绘图工具
- 3.2 色彩填充
- 3.3 查看工具
- 3.4 调整工具
- 3.5 绘图实例讲解

第4章 deco工具的使用

- 4.1 deco工具的使用

第5章 flash cs5文本工具

- 5.1 文本的基本操作
- 5.2 文本的编辑
- 5.3 文本的特效处理

第6章 时间轴与图层

- 6.1 时间轴概述
- 6.2 帧的操作
- 6.3 认识图层
- 6.4 实例制作

第7章 元件和库

- 7.1 元件、实例、库
- 7.2 创建元件
- 7.3 导入位图图像
- 7.4 编辑元件

第8章 动画制作基础

- 8.1 逐帧动画
- 8.2 动作补间动画
- 8.3 形状补间动画
- 8.4 引导层动画

第9章 滤镜

- 9.1 滤镜的应用
- 9.2 实例讲解——哈尔滨之夜

第10章 多媒体在动画中的应用

- 10.1 使用声音
- 10.2 导入视频

<<Flash CS5动画设计技术与实>>

第11章 actionscript动作脚本语言应用

11.1 actionscript简介

11.2 “动作”面板

11.3 actionscript基本语法、语句

第12章 认识组件

12.1 认识组件

12.2 组件基础知识

12.3 添加文本组件

第13章 影片测试与发布

13.1 影片的测试

13.2 影片的优化

13.3 影片的发布设置

13.4 影片的导出和发布

13.5 实例讲解

第14章 综合实例制作

14.1 mp3产品介绍

14.2 视觉冲击

14.3 我的世界色彩斑斓

14.4 制作网站导航

14.5 变色的屋顶

14.6 房地产广告

14.7 汽车广告

14.8 真爱永恒

14.9 珍贵记忆

14.10 制作贺卡

14.11 产品展

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>