

## <<Flash中文版基础与实例教程>>

### 图书基本信息

书名：<<Flash中文版基础与实例教程>>

13位ISBN编号：9787121157950

10位ISBN编号：7121157950

出版时间：2012-4

出版时间：电子工业出版社

作者：李响 等主编

页数：350

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中文版基础与实例教程>>

### 内容概要

flash

cs5是adobe公司出品的一款用于flash动画创作和actionsript开发的专业软件。利用它可以轻松地创作和编辑图形、动画、音频、视频，甚至能够创建3d效果和骨骼动画。

flash  
cs5也是一个集成的程序开发环境，利用它可以快速地编写出高质量的actionsript程序代码，并且可以让程序和动画完美结合，以创建交互式的flash动画。

全书共包括11章，分别讲述了flash动画制作基础、flash图形的绘制和编辑、在flash中应用文本、flash基础动画、元件和实例、基于对象的补间动画、flash高级动画、flash的多媒体功能、actionsript3.0入门。

除了系统地讲解flashcs5软件知识外，还根据flash软件应用的实际领域，讲述了flash网站、网络广告、电子贺卡、多媒体课件和flash游戏等高级案例的制作技巧和方法。

随书所附光盘包含素材和源文件、上机实训文件及视频教学文件。

《flash中文版基础与实例教程(职业白金版)》面向学习flash动画设计与制作的初、中级读者，可作为各类院校的动画设计与制作教材、各层次职业培训教材，同时也是广大动画爱好者的参考用书。

书籍目录

第1章 flash cs5动画制作基础

1.1 动画基础知识

1.1.1 动画的视觉原理

1.1.2 flash动画的应用领域

1.2 flash cs5的工作环境

1.2.1 开始页

1.2.2 flash cs5工作窗口

1.2.3 设置工作环境

实战范例——影片文档的基本操作

1.3 本章小结

1.4 上机实训

练习1 flash工作界面布局的操作

练习2 阴影文字特效

1.5 本章习题

第2章 flash图形的绘制

2.1 绘制线条

2.1.1 “线条工具”的应用

2.1.2 自定义笔触样式

2.1.3 用“滴管工具”和“墨水瓶工具”快速套用线条属性

2.1.4 用“选择工具”改变线条形状

2.1.5 线条的端点和接合

实战范例——星形花

2.2 绘制简单图形

2.2.1 矩形工具组

2.2.2 椭圆工具组

2.2.3 多角星形工具

实战范例——城市夜景

2.3 设计图形色彩

2.3.1 颜料桶工具

2.3.2 “颜色”面板

2.3.3 渐变填充

2.3.4 渐变变形工具

实战范例——晶莹剔透的按钮

2.4 绘制复杂的图形

2.4.1 钢笔工具

2.4.2 部分选取工具

2.4.3 铅笔工具

实战范例——绘制一棵树

2.5 绘制特殊图形

2.5.1 刷子工具

2.5.2 喷涂刷工具

2.5.3 deco工具

实战范例——月夜

2.6 本章小结

2.7 上机实训

## <<Flash中文版基础与实例教程>>

练习1 韵律线条

练习2 草原夜色

练习3 卡通糖果

2.8 本章习题

第3章 flash图形的编辑

3.1 图形变形

3.1.1 “变形”面板

3.1.2 任意变形工具

实战范例——礼品盒

3.2 绘制模式

3.2.1 合并绘制模式

3.2.2 对象绘制模式

3.2.3 图元对象绘制模式

实战范例——商业标志

3.3 位图的应用

3.3.1 导入位图

3.3.2 为位图去掉背景色

3.3.3 位图填充

实战范例——卷轴画

3.4 图层和图形元件在绘图中的应用

实战范例——情人节贺卡

3.5 本章小结

3.6 上机实训

练习1 绘制卡通花朵图形

练习2 为位图去背景

练习3 海上升明月

3.7 本章习题

第4章 在flash中应用文本

4.1 在flash中应用传统文本

4.1.1 创建传统文本

4.1.2 设置文本属性

实战范例——编辑数学公式

实战范例——文本分离

4.2 在flash中应用tlf文本

4.2.1 创建tlf文本

4.2.2 tlf文本的增强功能

实战范例——tlf文本段落分栏

实战范例——串接文本容器

4.3 滤镜

4.3.1 滤镜的基本操作

4.3.2 滤镜详解

实战范例——公益广告

4.4 本章小结

4.5 上机实训

练习1 文本排版应用

练习2 辉光文字效果

4.6 本章习题

## <<Flash中文版基础与实例教程>>

### 第5章 flash基础动画

#### 5.1 帧

##### 5.1.1 帧的基本概念

##### 5.1.2 帧操作

#### 5.2 逐帧动画

##### 实战范例——盛开的雪莲花

#### 5.3 形状补间动画

##### 5.3.1 制作形状补间动画的方法

##### 5.3.2 形状补间动画的参数设置

##### 5.3.3 添加形状提示

##### 实战范例——窗帘飘动

#### 5.4 传统补间动画

##### 5.4.1 传统补间动画的创建方法

##### 5.4.2 传统补间动画的参数设置

##### 5.4.3 传统补间动画的应用分析

##### 实战范例——弹簧振子模拟动画

#### 5.5 沿路径运动的传统补间动画

##### 实战范例——台风模拟演示动画

#### 5.6 自定义缓入/缓出动画

##### 5.6.1 制作自定义缓入/缓出动画的方法

##### 5.6.2 自定义缓入/缓出动画的参数详解

##### 实战范例——逼真弹跳的球

#### 5.7 本章小结

#### 5.8 上机实训

##### 练习1 倒计时动画

##### 练习2 网络横幅广告

##### 练习3 摇曳的烛光

##### 练习4 沿路径弹跳的小球

#### 5.9 本章习题

### 第6章 元件和实例

#### 6.1 初识元件和实例

##### 6.1.1 元件

##### 6.1.2 实例

#### 6.2 元件的类型和创建元件的方法

##### 6.2.1 元件的类型

##### 6.2.2 元件的创建方法

##### 6.2.3 编辑元件

#### 6.3 影片剪辑元件

##### 6.3.1 认识影片剪辑元件

##### 实战范例——争奇斗艳的鲜花

##### 6.3.2 影片剪辑的“9切片缩放”

#### 6.4 按钮元件

##### 实战范例——变色按钮

##### 实战范例——文字按钮

##### 实战范例——透明按钮

##### 实战范例——放电按钮

#### 6.5 管理、使用“库”面板

## <<Flash中文版基础与实例教程>>

6.5.1 “库”面板简介

6.5.2 “库”面板的基本操作

6.5.3 外部库

6.5.4 公用库

6.6 本章小结

6.7 上机实训

练习1 影片剪辑元件应用范例——太阳、地球和月亮

练习2 动态按钮

6.8 本章习题

### 第7章 基于对象的补间动画

7.1 创建对象补间动画

实战范例——飞机飞行动画

7.1.1 补间范围和目标对象

7.1.2 创建对象补间的基本规则

7.2 使用“动画编辑器”面板

7.2.1 “动画编辑器”面板简介

7.2.2 应用“动画编辑器”面板编辑动画

7.2.3 编辑属性曲线的形状

实战范例——汽车广告

7.3 动画预设

实战范例——文字动画特效

7.4 本章小结

7.5 上机实训

练习1 补间动画应用——网络广告

练习2 “动画编辑器”的应用——电话来了

练习3 预设动画的应用——文字广告

7.6 本章习题

### 第8章 flash高级动画

8.1 遮罩动画

实战范例——遮罩动画的制作方法

实战范例——电影镜头效果

实战范例——水波文字特效

8.2 3d动画

8.2.1 影片剪辑的3d变换

8.2.2 透视角度和消失点

实战范例——旋转立方体

8.3 骨骼动画

8.3.1 关于骨骼动画

8.3.2 创建骨骼动画

8.3.3 设置骨骼动画属性

8.3.4 制作形状骨骼动画

实战范例——飞翔

8.4 本章小结

8.5 上机实训

练习1 遮罩动画应用——卷轴画

练习2 3d动画应用——3d文字特效

练习3 3d动画应用——翻书效果

## <<Flash中文版基础与实例教程>>

练习4 骨骼动画应用——摇曳

练习5 骨骼动画应用——人物行走

### 8.6 本章习题

## 第9章 flash的多媒体功能

### 9.1 声音在flash中的应用

9.1.1 将声音导入flash

9.1.2 引用声音

9.1.3 声音属性的设置和编辑

9.1.4 压缩声音

实战范例——按钮声效

### 9.2 视频在flash中的应用

实战范例——嵌入视频

实战范例——渐进式下载播放外部视频

### 9.3 本章小结

### 9.4 上机实训

练习1 声音和动画的同步效果

练习2 3d影视墙

### 9.5 本章习题

## 第10章 actionscript 3.0入门

### 10.1 actionscript 3.0开发环境

10.1.1 actionscript的“首选参数”设置

10.1.2 “动作”面板

实战范例——添加动作脚本

10.1.3 脚本助手

10.1.4 使用“代码片段”面板

### 10.2 类和对象

10.2.1 认识类和对象

10.2.2 actionscript 3.0类的架构

10.2.3 actionscript 3.0类的应用

10.2.4 类的组织结构——包

实战范例——编写典型的actionscript 3.0程序

### 10.3 actionscript 3.0的事件处理模型

10.3.1 基本事件处理

10.3.2 鼠标事件类

10.3.3 键盘事件类

实战范例——控制动画的播放

### 10.4 actionscript 3.0常用内置类

10.4.1 shape类和sprite类

10.4.2 movieclip类

10.4.3 sound类

实战范例——sound类的应用

### 10.5 本章小结

### 10.6 上机实训

练习1 用鼠标控制图片

练习2 用键盘控制对象的移动

### 10.7 本章习题

## 第11章 行业应用综合实训案例

## <<Flash中文版基础与实例教程>>

### 11.1 flash网站

#### 11.1.1 flash网站概述

#### 11.1.2 范例简介

#### 11.1.3 制作步骤

### 11.2 网络广告

#### 11.2.1 网络广告概述

#### 11.2.2 范例简介

#### 11.2.3 制作步骤

### 11.3 电子贺卡

#### 11.3.1 电子贺卡概述

#### 11.3.2 范例简介

#### 11.3.3 制作步骤

### 11.4 多媒体课件

#### 11.4.1 多媒体课件概述

#### 11.4.2 范例简介

#### 11.4.3 制作步骤

### 11.5 flash游戏

#### 11.5.1 flash游戏概述

#### 11.5.2 范例简介

#### 11.5.3 制作步骤

### 附录 习题参考答案



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>