

图书基本信息

书名：<<Flash CS5 动画制作基础教程>>

13位ISBN编号：9787302272649

10位ISBN编号：7302272646

出版时间：2012-1

出版时间：清华大学出版社

作者：文杰书院

页数：292

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>

## 内容概要

本书是“新起点电脑教程”系列丛书的一个分册，它以通俗易懂的语言、翔实生动的操作案例、精挑细选的实用技巧，指导初学者快速掌握flash

动画制作及提高实践操作能力。

全书共分14章，主要内容包括flash

cs5中文版基础入门，使用绘图工具绘制与编辑图形，文本对象的使用与编辑，编辑与操作对象，使用元件、实例和库，使用外部图片、声音和视频，使用时间轴和帧设计基本动画，图层与高级动画制作，滤镜和混合模式，骨骼运动与3d动画，actionscript脚本基础及应用，使用actionscript创建交互式动画，使用actionscript组件快速创建动画，flash动画的测试与发布等方面的知识。

本书附带一张全景互动式多媒体教学光盘。

通过学习光盘视频教程，读者可以快速掌握电脑的操作，轻松解决使用电脑过程中常见的问题。

本书适合爱好flash动画制作的初、中级读者作为入门学习的参考书，还可以供从事网页制作与动画设计的人员参考，同时也可以作为初、中级电脑短训班的培训教材，对有一定经验的flash cs5使用者也有很高的参考价值。

书籍目录

第1章 flash cs5中文版基础入门

- 1.1 初步认识flash
  - 1.1.1 flash概述
  - 1.1.2 flash的应用领域
- 1.2 flash cs5工作界面
  - 1.2.1 菜单栏
  - 1.2.2 主工具栏
  - 1.2.3 工具箱
  - 1.2.4 时间轴
  - 1.2.5 场景和舞台
  - 1.2.6 属性面板
  - 1.2.7 浮动面板
- 1.3 flash cs5的系统配置
  - 1.3.1 首选参数面板
  - 1.3.2 浮动面板
  - 1.3.3 历史记录面板
- 1.4 flash文件的基本操作
  - 1.4.1 新建文件
  - 1.4.2 保存文件
  - 1.4.3 打开文件
- 1.5 实践案例与上机指导
  - 1.5.1 使用网格、标尺
  - 1.5.2 使用辅助线
- 1.6 思考与练习

第2章 使用绘图工具绘制与编辑图形

- 2.1 flash图形基础知识
  - 2.1.1 矢量图与位图
  - 2.1.2 导入外部图像
- 2.2 认识工具面板
- 2.3 基本线条与图形的绘制
  - 2.3.1 线条工具
  - 2.3.2 铅笔工具
  - 2.3.3 矩形工具与椭圆工具
  - 2.3.4 基本矩形工具与基本椭圆工具
  - 2.3.5 多角星形工具
  - 2.3.6 刷子工具
  - 2.3.7 喷涂刷工具
  - 2.3.8 deco工具
  - 2.3.9 钢笔工具
- 2.4 填充图形颜色
  - 2.4.1 颜色面板
  - 2.4.2 墨水瓶工具
  - 2.4.3 颜料桶工具
  - 2.4.4 滴管工具
  - 2.4.5 橡皮擦工具

## 2.5 辅助绘图工具

### 2.5.1 手形工具

### 2.5.2 缩放工具

### 2.5.3 对齐面板

## 2.6 实践案例与上机指导

### 2.6.1 绘制水晶按钮

### 2.6.2 绘制缤纷多彩的气球

## 2.7 思考与练习

## 第3章 文本对象的使用与编辑

### 3.1 使用文本工具

#### 3.1.1 静态文本

#### 3.1.2 动态文本

#### 3.1.3 输入文本

### 3.2 编辑与设置文本样式

#### 3.2.1 消除文本锯齿

#### 3.2.2 设置文字属性

#### 3.2.3 为文本添加超链接

#### 3.2.4 设置段落格式

### 3.3 文本的分离与变形

#### 3.3.1 分离文本

#### 3.3.2 文本变形

#### 3.3.3 对文字进行局部变形

### 3.4 实践案例与上机指导

#### 3.4.1 制作霓虹灯效果的文字

#### 3.4.2 制作立体字

## 3.5 思考与练习

## 第4章 编辑与操作对象

### 4.1 选择对象

#### 4.1.1 使用选择工具选择对象

#### 4.1.2 使用部分选取工具选择对象

#### 4.1.3 使用套索工具选择对象

### 4.2 使用查看工具

#### 4.2.1 使用手形工具调整工作区的位置

#### 4.2.2 使用缩放工具调整工作区的大小

### 4.3 对象的基本操作

#### 4.3.1 移动对象

#### 4.3.2 复制对象

#### 4.3.3 删除对象

### 4.4 对象的变形操作

#### 4.4.1 认识变形点

#### 4.4.2 自由变形对象

#### 4.4.3 扭曲对象

#### 4.4.4 缩放对象

#### 4.4.5 封套对象

#### 4.4.6 旋转和倾斜对象

#### 4.4.7 翻转对象

### 4.5 合并对象

## &lt;&lt;Flash CS5 动画制作基 &gt;

- 4.5.1 联合
- 4.5.2 交集
- 4.5.3 打孔
- 4.5.4 裁切
- 4.6 对象的组合、排列、分离
  - 4.6.1 组合对象
  - 4.6.2 排列对象
  - 4.6.3 分离对象
- 4.7 使用辅助工具
  - 4.7.1 使用标尺和辅助线
  - 4.7.2 使用网络
- 4.8 实践案例与上机指导
  - 4.8.1 绘制贺卡
  - 4.8.2 绘制顽皮猴子
- 4.9 思考与练习
- 第5章 使用元件、实例和库
  - 5.1 理解元件与实例的概念
    - 5.1.1 使用元件对文件量的影响
    - 5.1.2 修改实例对元件产生的影响
    - 5.1.3 修改元件对实例产生的影响
    - 5.1.4 区别元件与实例
  - 5.2 元件的创建
    - 5.2.1 什么是元件
    - 5.2.2 元件类型
    - 5.2.3 创建图形元件
    - 5.2.4 创建影片剪辑元件
    - 5.2.5 创建按钮元件
    - 5.2.6 将元素转换为图形元件
  - 5.3 元件的引用——实例操作
    - 5.3.1 为实例另外指定一个元件
    - 5.3.2 转换实例的类型
    - 5.3.3 改变实例的颜色和透明效果
    - 5.3.4 替换实例引用的元件
    - 5.3.5 分离实例
    - 5.3.6 调用其他影片中的元件
    - 5.3.7 对实例进行缩放、扭曲和旋转
  - 5.4 库的管理
    - 5.4.1 库面板的组成
    - 5.4.2 创建库元素
    - 5.4.3 调用库文件
    - 5.4.4 使用公用库
  - 5.5 实践案例与上机指导
    - 5.5.1 制作菜单按钮
    - 5.5.2 绘制时尚包
  - 5.6 思考与练习
- 第6章 使用外部图片、声音和视频
  - 6.1 导入位图文件

## <<Flash CS5 动画制作基 >

- 6.1.1 可导入图片素材的格式
  - 6.1.2 导入位图文件
  - 6.1.3 将位图转换为矢量图
  - 6.1.4 设置导入位图属性
  - 6.2 使用声音
    - 6.2.1 flash支持的声音类型
    - 6.2.2 在flash中导入声音
    - 6.2.3 为影片添加声音
    - 6.2.4 给按钮添加音效
    - 6.2.5 设置播放效果
    - 6.2.6 使用声音属性编辑声音
  - 6.3 使用视频
    - 6.3.1 flash支持的视频类型
    - 6.3.2 在flash中嵌入视频
    - 6.3.3 处理导入的视频文件
  - 6.4 实践案例与上机指导
    - 6.4.1 为影片添加声音
    - 6.4.2 将位图转换为矢量图
  - 6.5 思考与练习
- 第7章 使用时间轴和帧设计基本动画
- 7.1 时间轴和帧的概念
    - 7.1.1 时间轴构成
    - 7.1.2 帧和关键帧
    - 7.1.3 帧的频率
  - 7.2 帧的基本操作
    - 7.2.1 选择帧和帧列
    - 7.2.2 插入帧
    - 7.2.3 复制、粘贴与移动单帧
    - 7.2.4 删除帧
    - 7.2.5 清除帧
    - 7.2.6 将帧转换为关键帧
    - 7.2.7 将帧转换为空白关键帧
  - 7.3 逐帧动画
    - 7.3.1 逐帧动画的基本原理
    - 7.3.2 制作简单的逐帧动画
  - 7.4 动作补间动画
    - 7.4.1 动作补间动画原理
    - 7.4.2 制作动作补间动画
  - 7.5 形状补间动画
    - 7.5.1 形状补间动画原理
    - 7.5.2 创建形状补间动画
  - 7.6 实践案例与上机指导
    - 7.6.1 旋转飞舞的小花
    - 7.6.2 切换效果动画
  - 7.7 思考与练习
- 第8章 图层与高级动画制作
- 8.1 图层的基本概念

- 8.1.1 什么是图层
  - 8.1.2 图层的用途
  - 8.2 图层的基本操作
    - 8.2.1 新建图层
    - 8.2.2 更改图层名称
    - 8.2.3 改变图层的顺序
    - 8.2.4 新建图层文件夹
    - 8.2.5 锁定和解锁图层
  - 8.3 编辑图层
    - 8.3.1 删除图层
    - 8.3.2 隐藏/显示图层
    - 8.3.3 显示轮廓
    - 8.3.4 编辑图层属性
  - 8.4 引导层动画
    - 8.4.1 普通引导层
    - 8.4.2 运动引导层
    - 8.4.3 创建沿直线运动的动画
    - 8.4.4 创建沿轨道运动的动画
  - 8.5 遮罩动画
    - 8.5.1 遮罩动画的概念与原理
    - 8.5.2 创建遮罩动画
  - 8.6 场景动画
    - 8.6.1 场景的用途
    - 8.6.2 创建场景
  - 8.7 实践案例与上机指导
    - 8.7.1 望远镜中的小狗
    - 8.7.2 吹泡泡
  - 8.8 思考与练习
- 第9章 滤镜和混合模式
- 9.1 滤镜
    - 9.1.1 滤镜基础
    - 9.1.2 添加滤镜
    - 9.1.3 预设滤镜库
    - 9.1.4 关于滤镜和flash player的性能
  - 9.2 应用滤镜特效
    - 9.2.1 投影滤镜效果
    - 9.2.2 倾斜投影效果
    - 9.2.3 模糊滤镜效果
    - 9.2.4 发光滤镜效果
    - 9.2.5 斜角滤镜效果
    - 9.2.6 渐变发光滤镜效果
    - 9.2.7 【渐变斜角】滤镜效果
    - 9.2.8 调整颜色滤镜效果
  - 9.3 使用混合模式创建复合图像
    - 9.3.1 关于混合模式
    - 9.3.2 混合模式示例
  - 9.4 实践案例与上机指导

## &lt;&lt;Flash CS5 动画制作基 &gt;

- 9.4.1 制作彩虹文字
- 9.4.2 制作渐变发光效果
- 9.5 思考与练习
- 第10章 骨骼运动与3d动画
  - 10.1 反向运动
    - 10.1.1 创建骨骼动画
    - 10.1.2 编辑骨骼动画
  - 10.2 3d转换动画
    - 10.2.1 3d旋转动画
    - 10.2.2 全局转换与局部转换
    - 10.2.3 3d平移工具的应用
  - 10.3 实践案例与上机指导
    - 10.3.1 图形元件创建骨骼系统
    - 10.3.2 移动的气球
  - 10.4 思考与练习
- 第11章 actionscript脚本基础及应用
  - 11.1 actionscript基本常识
    - 11.1.1 actionscript的版本
    - 11.1.2 常用术语
  - 11.2 actionscript编程基础
    - 11.2.1 变量的定义
    - 11.2.2 常量
    - 11.2.3 关键字
  - 11.3 使用运算符
    - 11.3.1 数值运算符
    - 11.3.2 比较运算符
    - 11.3.3 赋值运算符
    - 11.3.4 逻辑运算符
    - 11.3.5 等于运算符
    - 11.3.6 位运算符
  - 11.4 actionscript 语法
    - 11.4.1 点
    - 11.4.2 注释
    - 11.4.3 分号
    - 11.4.4 大括号
    - 11.4.5 小括号
  - 11.5 actionscript的数据类型
    - 11.5.1 boolean数据类型
    - 11.5.2 int、number数据类型
    - 11.5.3 null数据类型
    - 11.5.4 string数据类型
    - 11.5.5 movieclip数据类型
    - 11.5.6 void数据类型
    - 11.5.7 object数据类型
  - 11.6 认识与使用动作面板
  - 11.7 插入actionscript代码
    - 11.7.1 在按钮中插入actionscript



## &lt;&lt;Flash CS5 动画制作基 &gt;

- 11.7.2 在帧中插入actionscript
- 11.7.3 在影片剪辑中插入actionscript
- 11.8 函数和类
  - 11.8.1 定义自己的函数
  - 11.8.2 通过call和apply方法调用函数
  - 11.8.3 类的基本要素
  - 11.8.4 编写自定义类
- 11.9 实践案例与上机指导
  - 11.9.1 比较运算符和逻辑运算符
  - 11.9.2 运算符的使用规则
  - 11.10 思考与练习
- 第12章 使用actionscript创建交互式动画
  - 12.1 编写与管理脚本
    - 12.1.1 脚本编写方法与要点
    - 12.1.2 使用脚本助手
  - 12.2 调试脚本
  - 12.3 创建交互式动画
    - 12.3.1 控制动画播放进程按钮
    - 12.3.2 制作跳转播放
  - 12.4 实践案例与上机指导
    - 12.4.1 制作鼠标跟随效果
    - 12.4.2 制作个性指针
  - 12.5 思考与练习
- 第13章 使用actionscript组件快速创建动画
  - 13.1 组件的基本操作
    - 13.1.1 组件概述与类型
    - 13.1.2 组件的预览与查看
    - 13.1.3 向flash中添加组件
    - 13.1.4 组件的高度和宽度
  - 13.2 常见组件的使用
    - 13.2.1 按钮组件button
    - 13.2.2 复选框组件checkbox
    - 13.2.3 单选按钮组件radiobutton
    - 13.2.4 下拉列表组件combobox
    - 13.2.5 文本域组件textarea
  - 13.3 实践案例与上机指导
    - 13.3.1 label组件
    - 13.3.2 scrollpane组件
  - 13.4 思考与练习
- 第14章 flash动画的测试与发布
  - 14.1 flash动画的测试
    - 14.1.1 测试影片
    - 14.1.2 测试场景
  - 14.2 优化影片
    - 14.2.1 图像文件的优化
    - 14.2.2 矢量图形的优化
    - 14.2.3 测试影片下载性能

- 14.3 发布flash动画
  - 14.3.1 发布设置
  - 14.3.2 发布预览
  - 14.3.3 发布flash动画
- 14.4 导出flash动画
  - 14.4.1 导出图像文件
  - 14.4.2 导出影片文件
- 14.5 实践案例与上机指导
  - 14.5.1 avi视频的输出
  - 14.5.2 gif动画的输出
- 14.6 思考与练习

## 章节摘录

版权页：插图：1.1初步认识FlashFlashCS5可以创建网页广告、网站动画标志，带有同步声音的动画等功能，应用的领域非常广泛。

本节将详细介绍FlashCS5中文版基础入门方面的知识。

1.1.1Flash概述Flash是Macromedia公司推出的一种优秀的矢量动画编辑软件，FlashCS5是其最新的版本，利用该软件制作的动画尺寸要比位图动画文件(如GLF动画)尺寸小很多，用户不但可以在动画中加入声音、视频和位图图像，还可以制作交互式的影片或者具有完备功能的网站。

Flash是一种创作工具，设计人员和开发人员用来创建演示文稿、应用程序和其他允许用户交互的内容，包含简单的动画、视频内容、复杂演示文稿和应用程序。

一般而言，使用Flash创作的各个内容单元称为应用程序，即使只是很简单的动画，可以通过添加图片、声音、视频和特殊效果，来构建包含丰富媒体的Flash应用程序。

1.1.2 Flash的应用领域目前Flash被广泛应用于网页设计、网页广告、网络动画、多媒体教学软件、游戏设计、企业介绍、产品展示和电子相册等领域。

1. 网页设计有时候为达到一定的视觉冲击力，很多企业网站往往在进入主页之前播放一段使用Flash制作的引导页，此外，很多网站的Logo(网站的标志)和Banner(网页横幅广告)都采Flash动画作为企业的宣传。

当需要制作一些交互功能较强的网站时，可以使用Flash制作整个网站，这样互动性更强。

### 编辑推荐

《Flash CS5 动画制作基础教程》编辑推荐：基础入门-知识拓展-快速提高-职业化应用。  
配书多媒体全程视频讲解、书中实例的配套素材文件、赠送4毫多媒体教学视频、赠送6m电脑操作技巧电子书。

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>