

<<Flash CS5动画制作实用教程>>

图书基本信息

书名：<<Flash CS5动画制作实用教程>>

13位ISBN编号：9787302286561

10位ISBN编号：7302286566

出版时间：2012-6

出版时间：清华大学出版社

作者：崔丹丹 等主编

页数：401

字数：614000

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>

前言

Flash是一个功能强大的动画设计制作软件，使用它可以制作各种精美的矢量动画，同时它可以将声音、视频和图片等多种媒体融合在一起，使用户能够方便快捷地制作出各种高品质的多媒体作品。作为Adobe公司的一款动画制作软件，Flash具有界面友好、功能强大、使用方便和体系结构开放等特点，特别适用于网络动画设计、动漫作品的设计、商业广告动画的制作和各类多媒体作品的创作，并已经广泛用于网页制作、多媒体演示、游戏设计、网络广告制作及手机动画设计和制作等各种领域。

本书以易学、全面和实用为目的，从基础到应用、从简单到复杂，系统地介绍了Flash CS5的功能，详细分析各个功能的操作方法和使用技巧，通过动手练习将功能介绍融合到实际设计中，让读者能够轻松掌握Flash CS5动画制作的各项功能和操作技巧。

一、主要内容 本书共分为12章，各章节的内容介绍如下： 第1章介绍Flash CS5的基础知识，包括使用Flash CS5必须掌握的有关概念、Flash CS5的工作界面和文件的基本操作。

第2章介绍Flash CS5绘图工具的使用，包括使用Flash CS5的绘图工具绘制各种规则和不规则图形的方法，以及Flash CS5提供的各种特殊绘图工具和辅助绘图工具的使用技巧。

第3章介绍Flash CS5色彩应用的知识，包括图形的纯色填充、渐变填充和位图填充等。

第4章介绍Flash CS5图形变换的知识，包括对象的变形操作、对象的对齐和排列以及对象的合并和组合的操作技巧。

第5章介绍Flash CS5文本使用的知识，包括文本的创建、文本样式的设置和段落格式的设置等知识，同时介绍了使用滤镜创建文字特效的方法。

第6章介绍Flash CS5元件、实例和库，包括元件和实例的概念，Flash的库、外部库和公用库的使用方法。

第7章介绍Flash CS5基本动画制作的知识，包括逐帧动画的制作、补间动画的制作和形状补间动画的制作。

第8章介绍Flash CS5高级动画制作知识，包括遮罩动画的制作、引导层动画的制作、动画编辑器的使用和动画预设的使用。

第9章介绍Flash CS5的骨骼动画和3D动画的制作知识，包括骨骼的概念和骨骼动画的制作方法、3D动画效果的创建和制作技巧。

第10章介绍Flash CS5声音和视频的使用知识，包括在作品中插入声音和声音的处理，在作品中添加视频的操作方法。

第11章介绍ActionScript 3.0的应用知识，包括在作品中进行ActionScript脚本编程的方法、ActionScript 3.0语法基础以及事件、包和类等概念。

同时，通过范例介绍了ActionScript在动画制作中的应用技巧，包括实现动画交互、控制动画播放、处理文本、使用时间以及控制音频的播放等。

第12章介绍了Flash MV的制作、Flash游戏的制作和网络广告制作3个综合案例的制作过程，通过案例介绍了Flash在应用领域的使用技巧。

二、本书特点 1. 内容翔实 本书是一本Flash CS5动画制作入门和提高的专业教材，内容涵盖Flash CS5动画制作的实用知识，既介绍基本操作方法，也介绍各种高级操作技巧。

同时，本书还涉及Flash动画设计理念，扩展学习范围，提供丰富的应用方法。

2. 结构合理 本书在结构上以知识讲解为先导，以应用范例为中心，避免枯燥的说教，给读者以实际操作机会。

每个章节内容均按照认知的规律，按照由知识到应用的过程来进行组织，在动画范例的制作过程中，穿插知识归纳和实用技巧点拨。

每章提供针对性的练习和上机操作，给读者以思考和训练的空间。

书后安排行业应用综合案例，同时对行业特性进行分析归纳，使读者不仅能“知其然”，更能“知其所以然”。

3. 精选案例 本书提供了大量的实际案例，案例选择合理，具有代表性并有较高启发性，所有案例均倾注了作者多年实践经验，具有较强的实用性和指导性。

章节案例注意与知识点的密切结合，突出Flash的特点，小巧而精致，同时兼顾动画设计领域的实际需求。

案例的制作步骤详细，条理清晰，使读者容易上手，便于理解。

4. 多媒体教学 本书提供了精美的多媒体教学光盘，由一线教师授课讲解。

光盘中提供各个动画范例制作步骤的多媒体演示教程并配备清晰的语音讲解，让自学者体会到身临其境的课堂教学，方便读者学习操作。

5. 教学网站 为了帮助读者建构真正意义上的学习环境，以图书为基础，为读者专设一个图书服务网站。

网站提供相关图书资讯，以及相关资料下载和读者俱乐部。

在这里读者可以得到更多、更新的共享资源。

还可以结交志同道合的朋友，相互交流、共同进步。

三、本书作者 参加本书编写的作者均为多年从事Flash动画设计与制作教学工作的资深教师，具有丰富的教学经验和实际应用经验。

本书主编为崔丹丹（开封大学软件技术学院，负责编写第1~3章）、汪洋（开封大学，负责编写第4章和第5章）、缪亮（负责编写第6~7章）、白香芳（负责编写第8~9章）。

参与编写的人员还有官可（哈尔滨师范大学，负责编写第10章）、李捷、穆杰、李泽如、李卫东、许美玲、张爱文、赵崇慧、张立强、李敏等（共同负责编写第11章、第12章，视频教程制作等）。

另外，感谢开封大学和开封文化艺术职业学院对本书的创作和出版给予的支持和帮助。

由于作者能力有限，书中难免会出现不足和错误，欢迎读者批评指正。

<<Flash CS5动画制作实用教程>>

内容概要

《21世纪师范院校计算机实用技术规划教材：Flash CS5动画制作实用教程》是一本介绍Flash CS5动画制作和设计的教材，从动画制作的基础知识开始，通过大量的范例，由浅入深地介绍了Flash CS5动画制作的核心技术。

本书共12章，分别介绍了Flash CS5图形的绘制、色彩的应用、图形的变换、文本的创建和编辑、元件和实例、各种类型的动画制作、声音和视频的应用以及ActionScript 3.0程序编写等知识。

在本书的最后一章通过典型的应用案例介绍了Flash CS5在广告和游戏等商业领域的应用技巧。

本书融入了作者多年的动画制作经验和技巧，突出操作与实际应用的结合，范例来自作者多年Flash动画制作和教学经验的总结，具有很强的针对性和实用性。同时，本书在提供了大量范例的同时，还有针对性地提供了上机练习以帮助读者通过实践来体验所学的知识，更快地掌握实用技术。

为了让读者更轻松地掌握Flash，作者制作了配套视频多媒体教学光盘。教学光盘内容提取图书内容精华，全程语音讲解，真实操作演示，让读者一学就会！另外，配套光盘资源丰富，实用性强，提供了本书用到的范例源文件及各种素材。

本书面向学习Flash动画设计与制作的初、中级读者，可作为各类院校动画设计与制作的教材及各层次职业培训教材，同时也可作为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 初识Flash
 - 1.1.1 Flash动画的特点
 - 1.1.2 Flash的应用领域
- 1.2 Flash CS5的工作环境
 - 1.2.1 Flash CS5的开始页
 - 1.2.2 Flash CS5的操作界面
 - 1.2.3 设置工作环境
- 1.3 文档的基本操作
 - 1.3.1 新建Flash文档
 - 1.3.2 设置文档属性
 - 1.3.3 保存文档
 - 1.3.4 打开和关闭文档
- 1.4 影片的测试和发布
 - 1.4.1 预览和测试动画
 - 1.4.2 Flash文件的导出
 - 1.4.3 Flash文件的发布设置
- 1.5 本章小结
- 1.6 本章习题
- 1.7 上机练习与指导
 - 1.7.1 Flash CS5界面的操作
 - 1.7.2 使用模板并发布为可执行文件

第2章 绘制图形

- 2.1 绘制规则图形
 - 2.1.1 矩形工具和基本矩形工具
 - 2.1.2 椭圆工具和基本椭圆工具
 - 2.1.3 多角星形工具
 - 2.1.4 实战范例--田园农舍
- 2.2 绘制不规则图形
 - 2.2.1 线条工具
 - 2.2.2 铅笔工具
 - 2.2.3 钢笔工具
 - 2.2.4 实战范例--卡通狮子
- 2.3 特殊绘图工具
 - 2.3.1 刷子工具
 - 2.3.2 喷涂刷工具
 - 2.3.3 Deco工具
 - 2.3.4 实战范例--月夜
- 2.4 其他辅助绘图工具
 - 2.4.1 选取对象
 - 2.4.2 擦除对象
 - 2.4.3 查看对象
 - 2.4.4 实战范例--雨伞
- 2.5 本章小结
- 2.6 本章练习

<<Flash CS5动画制作实用教程>>

2.7 上机练习和指导

2.7.1 绘制卡通鱼

2.7.2 绘制足球

第3章 图形的色彩

3.1 纯色填充

3.1.1 创建颜色

3.1.2 填充纯色

3.1.3 实战范例--线稿上色

3.2 渐变填充

3.2.1 创建渐变

3.2.2 渐变的调整

3.2.3 实战范例--水晶时钟

3.3 位图填充

3.3.1 填充位图

3.3.2 调整位图填充

3.3.3 实战范例--国画卷轴

3.4 本章小结

3.5 本章练习

3.6 上机练习和指导

3.6.1 糖果

3.6.2 水晶按钮

第4章 图形的变换

4.1 对象的变形

4.1.1 线条的平滑和伸直

4.1.2 对象的任意变形

4.1.3 对象的精确变形

4.1.4 实战范例--礼品盒

4.2 对象的对齐和排列

4.2.1 对象的对齐

4.2.2 对象的排列

4.2.3 对象的贴紧

4.2.4 实战范例--手机

4.3 对象的合并和组合

4.3.1 Flash的绘图模式

4.3.2 对象的合并

4.3.3 对象的组合

4.3.4 对象的分离

4.3.5 实战范例--清晨

4.4 本章小结

4.5 本章练习

4.6 上机练习和指导

4.6.1 绘制图案

4.6.2 绘制各种花朵

第5章 创建和编辑静态文本

5.1 文本的基本操作

5.1.1 创建TLF文本

5.1.2 文本的选择

<<Flash CS5动画制作实用教程>>

- 5.1.3 设置文本类型和方向
- 5.1.4 设置字符样式
- 5.1.5 设置段落样式
- 5.1.6 设置【容器和流】属性
- 5.1.7 嵌入字体
- 5.1.8 关于传统文本
- 5.1.9 实战范例--健康知识
- 5.2 使用滤镜
 - 5.2.1 滤镜的操作
 - 5.2.2 Flash的滤镜效果
 - 5.2.3 实用范例--新年月历
- 5.3 本章小结
- 5.4 本章练习
- 5.5 上机练习和指导
 - 5.5.1 辉光文字效果
 - 5.5.2 制作文字特效
- 第6章 元件、实例和库
 - 6.1 元件
 - 6.1.1 元件的类型
 - 6.1.2 创建元件
 - 6.1.3 编辑元件
 - 6.1.4 实战范例--制作按钮元件
 - 6.2 实例
 - 6.2.1 图形实例
 - 6.2.2 影片剪辑实例
 - 6.2.3 按钮实例
 - 6.2.4 改变实例
 - 6.2.5 实战范例--诗配画
 - 6.3 库
 - 6.3.1 库的基本操作
 - 6.3.2 外部库
 - 6.3.3 公用库
 - 6.3.4 实战范例--中秋月
 - 6.4 本章小结
 - 6.5 本章练习
 - 6.6 上机练习和指导
 - 6.6.1 古画配诗--梅
 - 6.6.2 蜡笔画效果
- 第7章 Flash基础动画制作
 - 7.1 逐帧动画
 - 7.1.1 时间轴和帧
 - 7.1.2 了解图层
 - 7.1.3 实战范例--朵朵梅花开
 - 7.2 补间动画
 - 7.2.1 补间动画和传统补间动画
 - 7.2.2 运动补间动画
 - 7.2.3 实战范例--文字特效

<<Flash CS5动画制作实用教程>>

7.3 形状补间动画

7.3.1 创建形状补间

7.3.2 实战范例--滴落的墨迹

7.4 本章小结

7.5 本章练习

7.6 上机练习和指导

7.6.1 制作动画--行走的狗

7.6.2 制作动画--新年Banner

第8章 Flash高级动画制作

8.1 遮罩动画

8.1.1 创建遮罩动画

8.1.2 实战范例--图片切换效果

8.2 引导层动画

8.2.1 创建引导层动画

8.2.2 实战范例--移动的电子

8.3 使用【动画编辑器】

8.3.1 认识【动画编辑器】

8.3.2 应用【动画编辑器】面板编辑动画

8.3.3 实战范例--电话来了

8.4 动画预设

8.4.1 使用动画预设

8.4.2 实战范例--文字的进入和退出

8.5 本章小结

8.6 本章练习

8.7 上机练习和指导

8.7.1 制作动画--水波流动的文字特效

8.7.2 制作动画--擦黑板

第9章 骨骼动画和3D动画

9.1 骨骼动画

9.1.1 关于骨骼动画

9.1.2 创建骨骼动画

9.1.3 设置骨骼动画属性

9.1.4 制作形状骨骼动画

9.1.5 实战范例--飞翔

9.2 3D动画

9.2.1 实例的3D变换

9.2.2 透视角度和消失点

9.2.3 实战范例--旋转立方体

9.3 本章小结

9.4 本章练习

9.5 上机练习和指导

9.5.1 制作动画--摇曳

9.5.2 制作动画--3D文字效果

第10章 声音和视频

10.1 使用声音

10.1.1 添加声音

10.1.2 编辑声音

<<Flash CS5动画制作实用教程>>

- 10.1.3 压缩声音
- 10.1.4 实战范例--带声音的导航按钮
- 10.2 使用视频
 - 10.2.1 添加视频
 - 10.2.2 实战范例--视频课件
- 10.3 本章小结
- 10.4 本章练习
- 10.5 上机练习和指导
 - 10.5.1 制作动画--心动的感觉
 - 10.5.2 制作动画--3D视频效果
- 第11章 使用ActionScript 3.0创建交互式动画
 - 11.1 ActionScript 3.0编程环境
 - 11.1.1 认识【动作】面板
 - 11.1.2 使用【代码片段】面板
 - 11.2 ActionScript 3.0事件处理
 - 11.2.1 ActionScript 3.0的事件处理模型
 - 11.2.2 鼠标事件的应用--用鼠标控制对象
 - 11.2.3 键盘事件的应用--用键盘控制对象的移动
 - 11.2.4 帧事件的应用--鼠标跟随效果
 - 11.3 ActionScript 3.0经典应用解析
 - 11.3.1 控制影片播放
 - 11.3.2 添加显示对象
 - 11.3.3 处理日期和时间
 - 11.4 本章小结
 - 11.5 本章习题
 - 11.6 上机练习和指导
 - 11.6.1 随鼠标跳动的小球
 - 11.6.2 用鼠标控制的旋转文字
- 第12章 Flash CS5综合应用案例
 - 12.1 Flash MV--幼儿歌曲片段
 - 12.1.1 案例制作思路
 - 12.1.2 案例制作上机实录
 - 12.2 Flash游戏--打地鼠
 - 12.2.1 案例制作思路
 - 12.2.2 案例制作上机实录
 - 12.3 Flash广告--轿车广告
 - 12.3.1 案例制作思路
 - 12.3.2 案例制作上机实录
- 附录A 习题参考答案

章节摘录

版权页：插图：在舞台上创建多个图形，图形将按照创建的先后顺序来排列，即先创建的图形在下层，后创建的图形在上层，舞台上层的图形将遮盖下层的图形。

Flash的（修改）|（排列）子菜单提供了（移至顶层）、（上移一层）、（下移一层）和（移至底层）这4个命令，使用这些命令可以调整各个对象之间的叠放次序，以改变图形间的遮盖关系。

在舞台上3个叠放在一起的图形，最上层是圆形，中间是五边形，最下层是正方形，选择圆形后，选择（修改）|（排列）|（下移一层）命令，则圆形将下移一层被五边形遮盖，如果选择（修改）|（排列）|（移至顶层）命令，则圆形将被移至底层，被正方形和五边形遮盖，圆形将看不见。

贴紧是Flash为了方便在舞台上移动对象时定位而提供的一种功能，使用该功能能够帮助用户精确调整对象与其他对象、网格线、参考线以及整个像素网格点之间的位置关系。

Flash提供了5种贴紧方式，它们是（贴紧对齐）、（贴紧至网格）、（贴紧至辅助线）、（贴紧至像素）和（贴紧至对象），可以通过勾选（视图）|（贴紧）命令的下级菜单选项来实现对贴紧方式的选择。

选择（视图）|（贴紧）|（贴紧对齐）命令，使用鼠标移动图形，当两个图形的边缘接触时，可以看到水平的或垂直的参考线提示边缘接触的位置。

这样可以有效地帮助用户在移动图形时精确定。

<<Flash CS5动画制作实用教程>>

编辑推荐

《21世纪师范院校计算机实用技术规划教材:Flash CS5动画制作实用教程》是一本介绍Flash CS5动画制作和设计的教材，从动画制作的基础知识开始，通过大量的范例，由浅入深地介绍了Flash CS5动画制作的核心技术。

《21世纪师范院校计算机实用技术规划教材:Flash CS5动画制作实用教程》面向学习Flash动画设计与制作的初、中级读者，可作为各类院校动画设计与制作的教材及各层次职业培训教材，同时也可作为广大动画爱好者的参考用书。

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>