

## <<Flash动画制作实例教程>>

### 图书基本信息

书名：<<Flash动画制作实例教程>>

13位ISBN编号：9787111369516

10位ISBN编号：7111369513

出版时间：2012-2

出版时间：机械工业出版社

作者：王秀娟 主编著

页数：286

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动画制作实例教程>>

### 内容概要

Flash

CS4是目前应用广泛、功能强大的动画制作软件。

本书结合计算机教学的特点，采用“任务驱动”型编写模式，将知识要点贯穿到不同的任务中，使理论讲解与任务实施相结合，提高了学生对知识的理解和应用能力。

本书详细地介绍了Flash操作的基本方法及实例应用，主要内容包括：中文版Flash CS4基础，Flash CS4基本图形的绘制，创建和编辑文本，编辑对象，基本动画制作，元件、实例和库的使用，创建交互式动画，动画中的音频应用，发布与导出Flash影片。

《Flash动画制作实例教程（任务驱动模式）》可供技工院校、职业技术学校、职业高中的师生使用，也可作为各类计算机专业学生的自学和培训教材。

## <<Flash动画制作实例教程>>

### 书籍目录

序

前言

模块一中文版Flash CS4基础

任务一创建“夜空中的繁星”动画文件

任务二制作“夜空中的繁星”动画

技能操作练习

模块二Flash CS4基本图形的绘制

单元一绘制图形

任务一绘制“月亮”图形

任务二绘制“陶瓷花瓶”图形

任务三绘制“西瓜”图形

任务四绘制“红心”图形

单元二颜色填充

任务一绘制“灯笼”图形

任务二绘制“玫瑰花样式”图形

任务三绘制“钟表”图形

技能操作练习

模块三创建和编辑文本

单元一创建文本

任务一创建“对联”静态文本

任务二创建“倒计时”动态文本

任务三创建“加法运算”输入文本

单元二编辑文本

任务一创建镂空文本

任务二创建填充文本

任务三创建立体字

任务四创建荧光文本

任务五创建文本链接

技能操作练习

模块四编辑对象

单元一对象的选择

任务一从汽车风景图中取出汽车

任务二从人物生活照中取出人物

单元二对象的复制、移动和删除

任务一绘制“花”图形

任务二绘制“扇子”图形

单元三使用任意变形工具

任务一制作“雁南飞”文字动画

任务二制作“镜子图”

单元四群组、层叠和对齐对象

任务一制作“老师与学生”图片

任务二制作“神奇的动物园”图片展

任务三制作柔化填充边缘图形

技能操作练习

模块五基本动画制作3

## <<Flash动画制作实例教程>>

单元一帧123

任务一制作“技师学院”逐帧动画

任务二制作“春晓”逐帧动画

单元二图层130

任务一制作“蝶恋花”文字变换的形状补间动画

任务二制作“行驶中的小汽车”运动补间动画

任务三制作“飘落的树叶”引导层动画

任务四制作“聚光灯效果”的遮罩动画

单元三场景145

任务一制作运动补间动画与引导动画场景转换动画

任务二制作“弹簧振子”场景转换动画

技能操作练习

模块六元件、实例和库的使用

单元一创建和编辑元件

任务一创建橙子图形元件

任务二创建风车影片剪辑元件

任务三创建PALY按钮元件

单元二创建和编辑实例

任务一创建和编辑卡通人物实例

任务二创建和编辑按钮实例

任务三制作“电子贺卡”影片剪辑动画实例

技能操作练习

模块七创建交互式动画

单元一设置按钮动作

任务一按钮测试动画

任务二时钟动画

单元二设置帧动作

任务一强调文字动画

任务二自动加载动画

单元三设置影片剪辑动作

任务一蜻蜓飞舞动画

任务二水波纹动画

单元四控制主动画

任务一风景欣赏动画

任务二自由飞翔动画

技能操作练习

模块八动画中的音频应用

单元一为按钮添加声音

任务一制作“重放”按钮并添加声音

任务二制作“图片”按钮并添加声音

单元二为动画添加声音

任务一制作“乡间小路”动画并添加声音

任务二制作“致橡树”诗歌朗诵背景动画并添加声音

技能操作练习

模块九发布与导出Flash影片

单元一导出动画

任务一创建“抛物线”动画并导出动画

## <<Flash动画制作实例教程>>

任务二创建“新年快乐”动画并导出动画

单元二发布动画

任务一创建“冉冉升起的红旗”动画并发布动画

任务二创建“百叶窗”动画并发布动画

单元三创建可执行程序

任务一创建“放大镜”动画并创建可执行程序

任务二创建“卷轴动态广告”动画并创建可执行程序

技能操作练习

参考文献

## <<Flash动画制作实例教程>>

### 章节摘录

版权页：插图：用户可以在整个场景中绘制或编辑图形，但是最终动画仅显示场景白色（默认情况下为白色，也可以修改动画的属性将其改为其他颜色）区域中的内容，而这个区域就是舞台。

舞台之外的灰色区域称为工作区，在播放动画时不显示此区域。

在场景编辑窗口中，除了舞台和工作区外，还有如下几项内容：1) 场景名：图1-4中的“场景1”就是当前场景的名称。

2) “编辑场景”按钮：单击该按钮将弹出一个下拉菜单，从中可以选择要跳转到的场景。

3) “编辑元件”按钮：单击该按钮，在弹出的下拉菜单中选择某选项，可以直接进入某元件的编辑窗口，关于此方面的内容将在后面的模块中进行介绍。

4) 显示比例：单击该下拉列表框，将弹出一个下拉列表，从中可以选择当前舞台的显示比例，也可以在此列表框中直接输入数值来改变舞台的显示比例。

5. “属性”面板 “属性”面板默认情况下位于工作界面的右侧，在以前的Flash版本中，“属性”面板一般位于工作界面的下方，而在FlashCS4中，该面板被集中到了浮动面板中。

这样不仅可以避免过多独立的面板影响舞台和场景的操作，也可以方便用户使用各种面板和工具。

当选中舞台中的某个对象后，“属性”面板就会显示该对象的各项属性，用户可以直接通过修改“属性”面板中的各项参数改变该对象的属性。

如果未选中任何对象，“属性”面板会显示当前动画文件的属性，如图1-5所示。

## <<Flash动画制作实例教程>>

### 编辑推荐

《Flash动画制作实例教程(任务驱动模式)》是全国技工院校“十二五”系列规划教材之一。

<<Flash动画制作实例教程>>

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>