

## <<Flash CS5 动画设计案例>>

### 图书基本信息

书名：<<Flash CS5 动画设计案例教程>>

13位ISBN编号：9787301190333

10位ISBN编号：7301190336

出版时间：2008-8

出版时间：北京大学出版社

作者：于永忱，伍福军 主编

页数：246

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 动画设计案例>>

### 内容概要

《Flash

CS5动画设计案例教程（第2版）》是根据编者于永忱、伍福军多年的教学经验和学生的实际情况（学生对实际操作较感兴趣）编写的，精心挑选了53个案例进行详细讲解，再通过与这些案例配套的练习来巩固所学内容。

《Flash

CS5动画设计案例教程（第2版）》采用实际与理论相结合的方法编写，学生可以在制作过程中学习理论，反过来理论又为实际操作奠定基础，使学生每做完一个案例就会有一种成就感，这样可大大提高学生的学习兴趣。

《Flash CS5动画设计案例教程（第2版）》内容分为Flash

CS5基础知识、Flash CS5图形绘制、Flash CS5文字特效、Flash CS5动画制作、Flash CS5按钮制作、Flash CS5综合制作6大部分。

编者将Flash

CS5的基本功能和新功能融入实例的讲解过程中，使读者可以边学边练，既能掌握软件功能，又能快速进入案例操作过程中。

《Flash

CS5动画设计案例教程（第2版）》内容实用，可作为高职高专院校及中等职业院校计算机专业的教材，也可以作为网页动画设计者与爱好者的参考用书。

## <<Flash CS5 动画设计案例>>

### 书籍目录

#### 第1章 Flash CS5基础知识

##### 1.1 Flash CS5的启动和基本工具

###### 1.1.1 Flash CS5的启动

###### 1.1.2 绘图工具名称及其作用

##### 1.2 时间轴、功能面板与动画工具

###### 1.2.1 时间轴

###### 1.2.2 功能面板

###### 1.2.3 动画

###### 1.2.4 动画的基本类型

###### 1.2.5 场景

###### 1.2.6 舞台和工作页面

###### 1.2.7 [库]面板

##### 1.3 Flash CS5常用术语与语法规则

###### 1.3.1 Flash CS5常用术语

###### 1.3.2 动作脚本的基础知识

###### 1.3.3 语句

###### 1.3.4 事件与交互的概念

###### 1.3.5 动作脚本的基本语法规则

##### 1.4 Flash CS5的系统配置

###### 1.4.1 [首选参数]面板设置

###### 1.4.2 浮动面板的设置

###### 1.4.3 [历史记录]面板

##### 1.5 常用工具的基本操作

###### 1.5.1 [直线]工具和[铅笔]工具

###### 1.5.2 [椭圆]工具和[矩形]工具

###### 1.5.3 [钢笔]工具

###### 1.5.4 [刷子]工具

###### 1.5.5 [橡皮擦]工具

###### 1.5.6 [箭头选择]工具

###### 1.5.7 [部分选取]工具

###### 1.5.8 [套索]工具

###### 1.5.9 [墨水瓶]工具

###### 1.5.10 [颜料桶]工具

###### 1.5.11 [吸管]工具

###### 1.5.12 [文字]工具

#### 第2章 Flash CS5图形绘制

##### 2.1 基础知识

###### 2.1.1 元件和实例

###### 2.1.2 元件类型介绍

###### 2.1.3 图形元件的建立

###### 2.1.4 按钮元件的建立

###### 2.1.5 影片剪辑元件

###### 2.1.6 创建实例

###### 2.1.7 编辑实例

###### 2.1.8 引用其他电影元件

## <<Flash CS5 动画设计案例>>

### 2.2 图形工具的简单案例

- 2.2.1 案例一：纸盒子的制作
- 2.2.2 案例二：五角星的制作
- 2.2.3 案例三：可爱的QQ图像制作
- 2.2.4 案例四：八卦图的制作
- 2.2.5 案例五：齿轮的制作

### 2.3 图形工具的复杂案例

- 2.3.1 案例六：绘制展开的扇子
- 2.3.2 案例七：绘制友情贺卡
- 2.3.3 案例八：绘制小鸟
- 2.3.4 案例九：绘制蝴蝶
- 2.3.5 案例十：绘制漫画人物
- 2.3.6 案例十一：绘制美女

## 第3章 Flash CS5文字特效

### 3.1 Flash文字基础知识

- 3.1.1 设置工作区
- 3.1.2 创建不断加宽的文本块
- 3.1.3 创建宽度固定的文本块
- 3.1.4 编辑文本和更改字体属性
- 3.1.5 添加输入文本字段
- 3.1.6 复制文本字段
- 3.1.7 为文本字段指定实例名称
- 3.1.8 创建动态文本字段
- 3.1.9 测试SWF文件

### 3.2 静态文字

- 3.2.1 案例一：浮雕文字
- 3.2.2 案例二：渐变文字
- 3.2.3 案例三：图案变化文字
- 3.2.4 案例四：立体文字

### 3.3 动态文字特效

- 3.3.1 案例五：变心文字
- 3.3.2 案例六：文字的淡出淡入
- 3.3.3 案例七：飘落文字效果
- 3.3.4 案例八：变色变形文字
- 3.3.5 案例九：环形旋转特效文字
- 3.3.6 案例十：跳动的文字效果
- 3.3.7 案例十一：遮罩文字效果
- 3.3.8 案例十二：辉光特效文字
- 3.3.9 案例十三：蝴蝶图片与文字
- 3.3.10 案例十四：幻影文字效果
- 3.3.11 案例十五：变色文字

## 第4章 Flash CS5动画制作

### 4.1 Flash CS5动画制作基础

- 4.1.1 动画场景
- 4.1.2 帧的操作
- 4.1.3 图层的操作
- 4.1.4 对象的操作

## <<Flash CS5 动画设计案例>>

### 4.2 平面动画效果

- 4.2.1 案例一：滚动的色环
- 4.2.2 案例二：放大镜
- 4.2.3 案例三：探照灯

### 4.3 立体动画效果

- 4.3.1 案例四：发光效果
- 4.3.2 案例五：展开的画卷
- 4.3.3 案例六：旋转的地球
- 4.3.4 案例七：水波效果
- 4.3.5 案例八：礼花绽放

### 4.4 形状动画效果

- 4.4.1 案例九：海浪线
- 4.4.2 案例十：飘落的雨丝

## 第5章 Flash CS5按钮制作

### 5.1 按钮基础知识

- 5.1.1 按钮的介绍
- 5.1.2 基本按钮的制作

### 5.2 简单控制按钮的制作

- 5.2.1 案例一：简单按钮
- 5.2.2 案例二：动画按钮
- 5.2.3 案例三：“别碰我”文字制作
- 5.2.4 案例四：跟随光标的提示
- 5.2.5 案例五：调节音量

### 5.3 复杂控制按钮的制作

- 5.3.1 案例六：控制图片变化
- 5.3.2 案例七：左右声道均衡调节
- 5.3.3 案例八：用组件控制声音按钮
- 5.3.4 案例九：选择乐曲播放
- 5.3.5 案例十：使用按钮载入图片

## 第6章 Flash CS5综合制作

### 6.1 Actionscript 2.0编程基础

- 6.1.1 Actionscript 2.0中的相关术语
- 6.1.2 变量
- 6.1.3 操作符号
- 6.1.4 程序控制
- 6.1.5 对象的后缀

### 6.2 Actionscript 3.0编程基础

- 6.2.1 了解Actionscript 3.0中的简介
- 6.2.2 本编程术语
- 6.2.3 脚本编程语法
- 6.2.4 脚本编程工具

### 6.3 案例演示

- 6.3.1 案例一：视频播放控制
- 6.3.2 案例二：选择填空
- 6.3.3 案例三：测试题目
- 6.3.4 案例四：综合试题测试
- 6.3.5 案例五：系统登录界面

## <<Flash CS5 动画设计案例>>

6.3.6 案例六：360°全景图

6.3.7 案例七：看图识标题

参考文献

## &lt;&lt;Flash CS5 动画设计案例&gt;&gt;

## 章节摘录

版权页：插图：1.2.3 动回动画是一门在某种介质上记录一系列单个画面，并通过一定的速率回放所记录的画面而产生运动视觉的技术。

它的基本原理与电影、电视一样，都是视觉暂留原理。

科学证明，人类具有视觉暂留的特性，就是说人的眼睛看到一幅画或一个物体后，在1 / 24秒内不会消失。

利用这一原理，在一幅画还没有消失之前播放下一幅画，就会产生一种流畅的视觉变化效果。

动画制作过程，就是决定这一系列画面显示什么内容的过程。

在用计算机制作动画时，构成动画的一系列画面叫帧。

帧是动画最小时间单位里出现的画面。

Flash动画是以时间轴为基础的帧动画，每一个Flash动画作品都以时间为顺序，由先后排列的一系列帧组成。

每一秒中包含的帧数，称作帧率。

在FlashCS5中默认帧率是12帧 / 秒。

提示：动画的制作，重点在于研究物体怎样运动，其意义远大于单帧画面的绘制。

相对每一帧画面，应该更要关心上一帧画面与下一帧画面之间所产生的运动效果，这就是动画与漫画的重大区别。

1.2.4 动画的基本类型在FlashCS5中，动画的基本类型主要有以下4种。

（1）逐帧动画：逐帧动画就像传统动画一样，需要绘制动画的每一帧，主要用于表现一些复杂的运动，如动物的奔跑、人物的行走等。

逐帧动画一般都采用逐帧循环动画方式以简化制作量。

比如动物的奔跑，只要分解绘制出一个周期内的各个关键动作，然后循环使用即可。

（2）补间动画：FlashCS5提供了一种简单的动画制作方法，即采用关键帧处理技术的补间动画。

补间动画还可以分为动作补间动画和形状补间动画。

关键帧处理技术是计算机动画软件采用的一项重要技术，只要决定动画对象在运动过程中的关键状态，中间帧的动画效果就会由动画软件自动计算得出。

描绘关键状态的帧，就称为关键帧。

在确定关键帧动画时至少需要两个关键帧。

## <<Flash CS5 动画设计案例>>

### 编辑推荐

《Flash CS5 动画设计案例教程(第2版)》：最新：根据最新的大纲和知识来修订，更新了原有知识，增添了最新技术，更加突出了技能型人才培养的思路，适合当前职业教学的需要实用：大量的经典真实案例.实训内容具体详细，与就业市场紧密结合方便：读者可登录专门的教学服务网站，免费下载电子书、电子课件，素材、习题答案等教学资源提供方便、快捷的教学服务全面：涵盖计算机专业各个方向；第一版经过了多年的教学检验。

并结合大量用书院校的修订建议进行修订，综合了不同地域的特点，适合不同地域读者。

精挑53个教学案例，详解制作步骤及细节配套53个练习实例，提升平面动画制作能力提供实例效果图和素材，方便教与学



<<Flash CS5 动画设计案例>>

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>