

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

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>