

图书基本信息

书名：<<中文版Flash CS5动画制作实用教程>>

13位ISBN编号：9787302301523

10位ISBN编号：7302301522

出版时间：2012-11

出版时间：清华大学出版社

作者：吴波

页数：290

字数：505000

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

《计算机基础与实训教材系列：中文版Flash CS5动画制作实用教程》由浅入深、循序渐进地介绍了Adobe公司最新推出的网页动画制作软件——中文版Flash CS5的操作方法和使用技巧。全书共分12章，分别介绍了Flash动画的基础知识和动画制作基本操作，图形的绘制，图形和文本的编辑，帧和动画的制作，图层的应用，元件、实例和库的应用，外部元素的添加，语言脚本的编写以及动画的测试与发布等内容。最后一章还安排综合实例，用于提高读者对Flash CS5操作的应用能力。

《计算机基础与实训教材系列：中文版Flash CS5动画制作实用教程》内容丰富，结构清晰，语言简练，图文并茂，具有很强的实用性和可操作性，可作为大中专院校、职业学校及各类社会培训机构的学习教材，也可作为广大初、中级电脑用户的自学参考书。

书籍目录

第1章 Flash CS5动画制作入门

1.1 Flash动画概述

- 1.1.1 Flash动画的概念
- 1.1.2 Flash动画的特点
- 1.1.3 Flash动画的应用
- 1.1.4 Flash动画的制作流程

1.2 Flash CS5的工作界面

- 1.2.1 标题栏
- 1.2.2 菜单栏
- 1.2.3 【工具】面板
- 1.2.4 【时间轴】面板
- 1.2.5 设计区
- 1.2.6 面板集
- 1.2.7 工作界面的个性化设置

1.3 Flash CS5文档的基本操作

- 1.3.1 新建文档
- 1.3.2 保存文档
- 1.3.3 打开文档
- 1.3.4 关闭文档

1.4 上机练习

- 1.4.1 文档的基本操作
- 1.4.2 自定义工作区

1.5 习题

第2章 绘制图形

2.1 Flash中的图形概述

- 2.1.1 Flash的图形类型
- 2.1.2 Flash图形的色彩模式
- 2.1.3 Flash图形的作用
- 2.1.4 Flash常用图形格式

2.2 矢量线条绘制工具

- 2.2.1 设置绘图参数
- 2.2.2 【线条】工具
- 2.2.3 【铅笔】工具

2.3 几何图形绘制工具

- 2.3.1 【矩形】工具和【基本矩形】工具
- 2.3.2 【椭圆】工具和【基本椭圆】工具
- 2.3.3 【多角星形】工具

2.4 路径工具

- 2.4.1 【钢笔】工具
- 2.4.2 编辑路径

2.5 图形填充工具

- 2.5.1 【颜料桶】工具
- 2.5.2 【墨水瓶】工具
- 2.5.3 【滴管】工具
- 2.5.4 【刷子】工具

- 2.5.5 【喷涂刷】工具
- 2.5.6 【橡皮擦】工具
- 2.5.7 Deco工具
- 2.5.8 调色板
- 2.6 选取图形工具
 - 2.6.1 【选择】工具
 - 2.6.2 【部分选取】工具
 - 2.6.3 【套索】工具
- 2.7 视图工具
 - 2.7.1 【手形】工具
 - 2.7.2 【缩放】工具
- 2.8 上机练习
 - 2.8.1 绘制图形
 - 2.8.2 填充图形
- 2.9 习题
- 第3章 编辑图形和文本
 - 3.1 图形对象的基本编辑
 - 3.1.1 移动和锁定对象
 - 3.1.2 复制和粘贴对象
 - 3.1.3 删除对象
 - 3.1.4 排列和对齐对象
 - 3.1.5 组合和分离对象
 - 3.1.6 贴紧对象
 - 3.2 图形对象的变形
 - 3.2.1 翻转和还原对象
 - 3.2.2 【任意变形】工具
 - 3.2.3 【渐变变形】工具
 - 3.3 文本工具
 - 3.3.1 创建TLF文本
 - 3.3.2 创建传统文本
 - 3.4 编辑文本
 - 3.4.1 选择和分离文本
 - 3.4.2 变形文本
 - 3.4.3 设置文本属性
 - 3.5 上机练习
 - 3.5.1 制作三维文字效果
 - 3.5.2 制作邮票
 - 3.6 习题
- 第4章 帧与动画制作
 - 4.1 时间轴与帧的概述
 - 4.1.1 时间轴和帧
 - 4.1.2 帧的基本类型
 - 4.1.3 帧的显示状态
 - 4.2 帧的基本操作
 - 4.2.1 插入和选择帧
 - 4.2.2 删除和清除帧
 - 4.2.3 复制和粘贴帧

- 4.2.4 移动和翻转帧
- 4.2.5 帧序列和帧频
- 4.2.6 【综合纸外观】工具
- 4.3 制作基本动画
 - 4.3.1 逐帧动画
 - 4.3.2 形状补间动画
 - 4.3.3 传统补间动画
 - 4.3.4 补间动画
- 4.4 上机练习
 - 4.4.1 制作投篮动画
 - 4.4.2 制作产品介绍动画
- 4.5 习题
- 第5章 图层的应用
 - 5.1 图层的基础知识
 - 5.1.1 图层的类型
 - 5.1.2 图层的模式
 - 5.2 图层的编辑
 - 5.2.1 创建图层和图层文件夹
 - 5.2.2 选择和删除图层
 - 5.2.3 复制和重命名图层
 - 5.2.4 设置图层属性
 - 5.3 引导层的应用
 - 5.3.1 创建静态引导层
 - 5.3.2 创建传统运动引导层
 - 5.4 遮罩层的应用
 - 5.4.1 遮罩层的概述
 - 5.4.2 制作遮罩层动画
 - 5.5 上机练习
 - 5.5.1 制作汽车广告
 - 5.5.2 制作卷轴动画
 - 5.6 习题
- 第6章 元件和库的应用
- 第7章 导入外部元素
- 第8章 制作高级动画
- 第9章 ActionScript语言应用
- 第10章 Flash组件应用
- 第11章 测试和发布影片
- 第12章 Flash综合实例应用

章节摘录

版权页：插图：有关图层类型的详细说明如下。

一般图层：指普通状态下的图层。

这种类型图层名称的前面将显示普通图层图。

遮罩层：指放置遮罩物的图层。

当设置某个图层为遮罩层时，该图层的下一图层便被默认为被遮罩层。

这种类型的图层名称的前面有一个遮罩层图标。

被遮罩层：被遮罩层是与遮罩层对应的，指用来放置被遮罩物的图层。

这种类型的图层名称的前面有一个被遮罩层的图标。

传统运动引导层：在传统运动引导层中可以设置运动路径，用来引导被引导层中的对象依照运动路径进行移动。

当图层被设置成引导层时，在图层名称的前面会出现一个传统运动引导层图标。

被引导层：被引导层与其上面的引导层相辅相成，当上一个图层被设定为引导层时，这个图层会自动转变成被引导层，并且图层名称会自动进行缩排。

这种类型的图层名称的前面有一个图层图标。

静态引导层：该图层在绘制时能帮助对齐对象，该引导层不会导出，因此不会显示在发布的SWF文件中，任何图层都可以作为静态引导层，该图层名称前面有一个引导层图标。

5.1.2图层的模式 Flash CS5中的图层有多种图层模式，可以适应不同的设计需要，这些图层模式的具体作用如下。

当前层模式：在任何时候只有一层处于这种模式，该层即为当前操作的层，所有新对象或导入的场景都将放在这一层上。

当前层的名称栏上将显示一个铅笔图标，作为标识，如图5—3所示，【图层3】图层为当前操作层。

隐藏模式：要集中处理舞台中的某一部分时，则可以将多余的图层隐藏起来。

隐藏图层的名称栏上有×作为标识，表示当前图层为隐藏图层。

锁定模式：要集中处理舞台中的某一部分时，可以将需要显示但不希望被修改的图层锁定起来。

被锁定的图层的名称栏上有一个锁形图标作为标识。

轮廓模式：如果某图层处于轮廓模式，则该图层名称栏上会以空心的彩色方框作为标识，此时设计区中将以彩色方框中的颜色显示该图层中内容的轮廓。

如图5—4所示。

编辑图层操作主要包括图层的基本操作和设置图层的属性。

图层的基本操作主要包括创建各种类型图层、删除图层等。

设置图层属性操作可以在【图层属性】对话框中进行。

使用图层可以通过分层，将不同的内容或者效果添加到不同图层上，从而组合成为复杂而生动的作品。

使用图层前需要先创建图层或图层文件夹。

1.创建图层 当创建了一个新的Flash文档后，它只包含一个图层。

可以创建更多的图层来满足动画制作的需要。

要创建图层，可以通过以下方法实现：单击【时间轴】面板中的【新建图层】按钮，即可在选中图层的上方插入一个图层。

编辑推荐

(理论 实例 上机 习题)4阶段教学模式 任务驱动的讲解方式,方便学习和教学 众多典型的实例操作,注重培养动手能力 PPT电子教案及素材免费下载,专业的网上技术支持

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>