

<<Flash CS5 动画设计案例>>

图书基本信息

书名：<<Flash CS5 动画设计案例实训教程>>

13位ISBN编号：9787030327628

10位ISBN编号：7030327624

出版时间：2012-1

出版时间：科学出版社

作者：杨聪，张希玲 主编

页数：256

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

《21世纪高职高专计算机操作技能实训规划教材：Flash CS5 动画设计案例实训教程》从动画初学者的需求出发，书中摒弃大套枯燥的理论讲解，以“基础知识+课堂实训+案例实训”相结合的方式，辅以大量图示，系统而深入地介绍了FlashCS5的功能及动画制作的方法和技巧。

全书共分10章，内容包括：FlashCS5快速入门、工具及其应用、创建与编辑文本、FlashCS5动画基础、Flash动画的类型及其制作、元件/实例与库、Flash中的多媒体应用、ActionScript3.0——脚本动画基础、Flash组件应用与动画发布和Flash案例集训。

《21世纪高职高专计算机操作技能实训规划教材：Flash CS5

动画设计案例实训教程》是以案例实训为导向，注重基础知识与实际应用相结合，不仅在小节中提供了课堂实训，还在重点章节后安排了案例实训。

本书最后一章提供了涵盖全书知识点的20个综合实训案例和3个课程设计题目，将FlashCS5动画设计中涉及的专业知识和设计理念融入其中，使读者将Flash动画设计知识融会贯通，能够快速提高动画设计的综合技能。

本书配有多媒体教学光盘（CD），包含59小节长达256分钟的高清视频教学课程（AVI），适合多媒体教室教学演示，满足现代教学需求。光盘中还包含书中全部实例的素材文件与源文件，以帮助读者快速上手实训，提高学习效率。

本书内容丰富，实用性强，可作为各类职业院校、大中专院校、计算机培训学校的教材，也可供动画设计爱好者学习参考。

<<Flash CS5 动画设计案例>>

书籍目录

第1章 Flash CS5快速入门

1.1 Flash CS5工作环境

1.1.1 运行Flash CS5

1.1.2 Flash CS5的工作窗口

1.2 常用面板

1.2.1 常用面板及操作

1.2.2 面板的布局及操作

1.2.3 课堂实训1——常用面板的操作

1.3 文件的基本操作

1.3.1 创建和打开文档

1.3.2 保存和测试文件

1.3.3 课堂实训2——文件的基本操作

1.4 课后练习与上机操作

第2章 工具及其应用

2.1 选择工具

2.1.1 基本操作

2.1.2 选择工具的辅助选项

2.1.3 部分选取工具

2.1.4 课堂实训1——利用选择工具调整图形

2.2 线条工具

2.3 绘制几何图形工具

2.3.1 椭圆工具和基本椭圆工具

2.3.2 矩形工具和基本矩形工具

2.3.3 多角星形工具

2.3.4 课堂实训2——绘制小房子

2.4 铅笔工具

2.5 钢笔工具和锚点工具

2.5.1 钢笔工具

2.5.2 锚点工具

2.5.3 课堂实训3——绘制一条小鱼

2.6 刷子工具和喷涂刷工具

2.6.1 刷子工具

2.6.2 喷涂刷工具

2.6.3 课堂实训4——绘制树叶

2.7 橡皮擦工具

2.7.1 橡皮擦的形状和模式

2.7.2 课堂实训5——利用橡皮擦工具擦除图片背景

2.8 对象着色工具

2.8.1 墨水瓶工具

2.8.2 颜料桶工具

2.8.3 滴管工具

2.8.4 课堂实训6——为图形填充颜色

2.8.5 课堂实训7——为图形填充位图

2.9 套索工具

2.10 变形对象工具

<<Flash CS5 动画设计案例>>

- 2.10.1 任意变形工具
- 2.10.2 3D定位工具
- 2.10.3 利用“变形”面板变形对象
- 2.10.4 课堂实训8——变形蝴蝶翅膀
- 2.11 渐变变形工具
- 2.12 视图工具和辅助工具
 - 2.12.1 视图工具
 - 2.12.2 辅助工具
 - 2.12.3 颜色辅助选项
- 2.13 案例实训
 - 2.13.1 案例实训1——绘制花朵
 - 2.13.2 案例实训2——绘制扇子
- 2.14 课后练习与上机操作
- 第3章 创建与编辑文本
 - 3.1 使用传统文本
 - 3.1.1 传统文本的类型
 - 3.1.2 传统文本的输入
 - 3.1.3 设置文本属性
 - 3.1.4 编辑文本
 - 3.2 使用TLF文本
 - 3.2.1 TLF文本类型和功能
 - 3.2.2 输入TLF文本
 - 3.3 Flash CS5的滤镜功能
 - 3.3.1 滤镜的基本操作
 - 3.3.2 设置滤镜效果
 - 3.4 案例实训
 - 3.4.1 案例实训1——创建空心文字
 - 3.4.2 案例实训2——创建渐变效果文字
 - 3.5 课后练习与上机操作
- 第4章 Flash CS5动画基础
 - 4.1 Flash的动画原理
 - 4.2 时间轴和帧
 - 4.2.1 时间轴的构成
 - 4.2.2 帧的类型
 - 4.2.3 帧在时间轴中的表示方法
 - 4.3 编辑帧
 - 4.3.1 选择和插入帧
 - 4.3.2 删除、移动、复制和清除帧
 - 4.3.3 转换和翻转帧
 - 4.3.4 课堂实训1——熟悉时间轴和帧的操作
 - 4.4 图层
 - 4.4.1 图层的概念和作用
 - 4.4.2 图层的分类
 - 4.4.3 图层的管理
 - 4.4.4 设置图层状态
 - 4.4.5 图层的属性
 - 4.4.6 课堂实训2——蝴蝶运动轨迹

<<Flash CS5 动画设计案例>>

4.5 辅助按钮的使用

4.6 场景的管理

4.7 案例实训

4.7.1 案例实训1——洋葱皮效果

4.7.2 案例实训2——旋转立方体

4.8 课后练习与上机操作

第5章 Flash动画的类型及其制作

5.1 逐帧动画

5.1.1 逐帧动画的概念

5.1.2 逐帧动画的特点

5.1.3 创建逐帧动画

5.1.4 课堂实训1——倒计时动画

5.2 形状补间动画

5.2.1 创建形状补间动画的条件

5.2.2 创建形状补间动画

5.2.3 添加形状提示

5.2.4 课堂实训2——波浪线

5.3 传统补间动画

5.3.1 创建传统补间动画的条件

5.3.2 创建运动补间动画

5.3.3 课堂实训3——图片旋转和变形

5.4 补间动画

5.4.1 舞台中编辑属性关键帧

5.4.2 使用动画编辑器调整补间动画

5.4.3 在“属性”面板中编辑属性关键帧

5.5 引导动画

5.5.1 普通引导动画

5.5.2 运动引导动画

5.5.3 课堂实训4——创建运动引导动画

5.6 遮罩动画

5.6.1 遮罩动画的概念

5.6.2 课堂实训5——简单遮罩动画

5.7 骨骼动画

5.7.1 创建基于元件的骨骼动画

5.7.2 创建基于图形的骨骼动画

.....

第6章 元件、实例与库

第7章 Flash中的多媒体应用

第8章 Action Script 3.0——脚本动画基础

第9章 Flash组件应用与动画发布

第10章 Flash安例集训

<<Flash CS5 动画设计案例>>

章节摘录

版权页：插图：事件是指触发程序的某个机制，例如单击某个按钮，然后就会执行跳转播放帧的操作，这个单击按钮的过程就是一个“事件”，通过单击按钮的事件激活了跳转播放帧的这项程序。在Action Script 3.0中，每个事件都由一个事件对象表示。

事件对象是Event类或某个子类的实例。

事件对象不但存储有关特定事件的信息，还包含便于操作事件对象的方法。

例如，当Flash Player检测到鼠标单击时，它会创建一个事件对象（Mouse Event类的实例）以表示该特定鼠标单击事件。

为响应特定事件而执行的某些动作的技术称为“事件处理”。

在执行事件处理Action Script代码中，用户需识别以下3个重要元素。

（1）事件源：发生该事件的是哪个对象。

例如，哪个按钮会被单击，或哪个Loader对象正在加载图像。

因此，这个按钮或Loader就被称为“事件源”。

（2）事件：将要发生什么事情，以及希望响应什么事情。

例如，单击按钮或将鼠标移到按钮上，这个单击或移到就是一个事件。

识别事件是非常重要的，因为许多对象都会触发多个事件。

（3）响应：当事件发生时，希望执行的步骤。

<<Flash CS5 动画设计案例>>

编辑推荐

《Flash CS5动画设计案例实训教程》附多媒体语音视频教学软件(1CD)：59小节长达256分钟高清视频教学课程(AVI)，与书中内容同步，便于自学和复习，与书中实例配套的素材与源文件。

《Flash CS5动画设计案例实训教程》经由一线教师两年课堂检验，优秀教程的完美升级！

《Flash CS5动画设计案例实训教程》由Adobe软件教育专家和资深动画设计师，结合多年教学和商业设计经验倾力编著！

《Flash CS5动画设计案例实训教程》按照企业的岗位要求，精选实用、够用的基础知识点，采用图解方式讲解，易教易学！

《Flash CS5动画设计案例实训教程》内容组织独具匠心，书中摒弃大套枯燥的理论，进一步讲解具体的方法和技巧！

《Flash CS5动画设计案例实训教程》由“基础知识+课堂实训”、“案例实训”、“综合案例实训”三大模块构成，帮助读者快速掌握FlashCS5知识和行业应用技能！

全书以“以例激趣、以例说理、以例导行”为宗旨，其内容组织独具匠心，书中没有大套枯燥的理论，通过穿插40个精美案例来阐述Flash CS5的实用知识和技术，激发学习兴趣，帮助读者轻松掌握Flash CS5。

以例激趣——课堂实训+40个精选案例通过部署课堂实训的小例子、章末和最后一章的案例实训，以此激发读者的学习兴趣，鼓励读者积极参与讨论和学习活动。

以例说理——“基础知识+课堂实训”模块将理论讲解和实际应用完美结合，让读者可以在实际操作中快速掌握Flash CS5知识及具体操作方法，提高实际动手能力。

以例导行——“案例实训”和“综合案例实训”模块“案例实训”是对本章技能的综合训练；“综合案例实训”精选各种类型的综合性动画展开强化训练，分方向强化Flash CS5的综合应用技能。

这是一本注重实训的Flash CS5入门教程，特别适合没有软件操作基础的读者使用。

<<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>