

<<Adobe Flash CS5动画设>>

图书基本信息

书名：<<Adobe Flash CS5动画设计与制作技能基础教程>>

13位ISBN编号：9787030363503

10位ISBN编号：7030363507

出版时间：2013-3

出版单位：科学出版社

作者：王海翔

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>

<<Adobe Flash CS5动画设>>

内容概要

《Adobe Flash CS5动画设计与制作技能基础教程》以易学和实用为目的，采用“知识点+综合案例”模式对Flash CS5的功能与使用方法进行了详细介绍，以引导读者迅速掌握和提升应用该软件的技巧。

《Adobe Flash CS5动画设计与制作技能基础教程》共14章，主要包括Flash动画的基础入门、Flash CS5的常用操作、绘制和编辑图形、使用文本对象、基础动画、高级动画、音/视频动画、ActionScript 3.0编程、ActionScript动画设计、Flash组件的应用、影片的测试与发布等内容；最后两章分别安排了4个Flash广告综合案例和8个Flash动画综合案例，通过讲解它们的设计与制作方法和技巧，以帮助读者巩固前面章节所学的内容。

为了充分消化书中知识，各章末都设置了“综合案例”，引导读者思考，在解决问题中学习知识，学习运用所学知识来解决实际问题、积累经验，从而进一步培养动手和解决问题的能力。

《Adobe Flash CS5动画设计与制作技能基础教程》配1CD多媒体光盘，内容丰富，具有极高的学习价值和使用价值，完整收录了书中所有实例的素材和源文件，适合作为应用型本科、职业院校、成人教育院校和培训学校动画设计相关专业的教材，也可以作为广大动画爱好者的自学指导书。

<<Adobe Flash CS5动画设>>

作者简介

伏银恋，毕业于河北师范大学。

在卓越文化先后担任过审稿编辑、组稿编辑和策划编辑，现为自由撰稿人，其中写作和参与编写的图书包括《计算机组装与维修教程》、《计算机文化基础》、《计算机AutoCAD应用教程》、《计算机多媒体应用教程》、《AutoCAD建筑绘图经典设计228例》、《多媒体技术基础与实训教程》、《中文版Flash8完美设计技法》、《FlashCS4完全自学教程》等。

这次加入到Adobe创意大学计划，参与到Adobe系列教材的改版升级。

<<Adobe Flash CS5动画设>>

书籍目录

Chapter01Flash动画的基础入门1 1.1认识Flash动画1 1.1.1Flash动画的发展1 1.1.2Flash动画的优越性2 1.1.3Flash动画的应用2 1.2Flash动画的设计流程6 1.2.1Flash动画的创意6 1.2.2Flash动画的制作7 1.3FlashCS5的新功能8 1.3.1新的文本引擎8 1.3.2【代码片断】面板8 1.3.3基于XML的FLA源文件8 1.3.4绘制工具9 1.3.5骨骼工具的大幅改进9 1.3.6ActionScript编辑器的增强9 1.3.7FlashBuilder集成10 1.3.8CreativeSuite集成10 1.4综合案例——Flash动画短片的策划10 1.5习题与上机11 Chapter02FlashCS5的常用操作13 2.1启动FlashCS5应用程序13 2.2FlashCS5的工作环境14 2.2.1中文版FlashCS5的工作界面14 2.2.2使用Flash工具箱17 2.3新建与保存文件19 2.4FlashCS5的系统配置20 2.4.1【首选参数】对话框20 2.4.2设置浮动面板24 2.4.3【历史记录】面板25 2.5综合案例——设置文档属性25 2.6综合案例——导入外部素材27 2.7习题与上机28 Chapter03使用FlashCS5绘制图形30 3.1图形图像的基础知识30 3.1.1图像的像素和分辨率30 3.1.2矢量图和位图31 3.2辅助工具的使用32 3.2.1标尺32 3.2.2网格32 3.2.3辅助线33 3.3基本绘图工具34 3.3.1线条工具34 3.3.2铅笔工具34 3.3.3矩形工具与椭圆工具35 3.3.4基本矩形工具与基本椭圆工具36 3.3.5多角星形工具38 3.3.6刷子工具38 3.3.7喷涂刷工具39 3.3.8Deco工具40 3.3.9钢笔工具44 3.4颜色工具及面板47 3.4.1颜料桶工具48 3.4.2墨水瓶工具48 3.4.3滴管工具49 3.5综合案例——绘制足球小子50 3.6习题与上机54 Chapter04使用FlashCS5编辑图形56 4.1选择图形对象56 4.1.1选择工具56 4.1.2部分选取工具57 4.1.3套索工具58 4.2编辑图形对象58 4.2.1扭曲对象58 4.2.2封套对象59 4.2.3缩放对象59 4.2.4旋转与倾斜对象60 4.2.5翻转对象60 4.2.6合并对象61 4.2.7组合和分离对象62 4.2.8排列和对齐对象63 4.3修饰图形对象65 4.3.1优化曲线65 4.3.2将线条转换为填充65 4.3.3扩展填充66 4.3.4柔化填充边缘66 4.4【对齐】面板与【变形】面板67 4.4.1【对齐】面板67 4.4.2【变形】面板68 4.5综合案例——制作美丽的海景69 4.6习题与上机73 Chapter05使用文本对象75 5.1使用文本工具75 5.1.1静态文本75 5.1.2动态文本76 5.1.3输入文本77 5.1.4滚动文本77 5.1.5TLF文本78 5.2编辑与设置文本样式82 5.2.1消除文字锯齿82 5.2.2设置文本属性82 5.2.3为文本添加超链接83 5.2.4设置段落格式83 5.3文本的分离与变形84 5.3.1分离文本84 5.3.2文本变形84 5.3.3对文本进行局部变形85 5.4FlashCS5的滤镜功能86 5.4.1滤镜的基本操作86 5.4.2设置滤镜效果86 5.5综合案例——制作动态文字效果88 5.6习题与上机91 Chapter06基础动画的创建93 6.1【时间轴】面板93 6.2使用帧94 6.2.1帧的基本类型94 6.2.2编辑帧95 6.2.3多帧显示98 6.2.4设置帧的显示状态99 6.3使用图层100 6.3.1创建图层101 6.3.2删除图层101 6.3.3重命名图层102 6.3.4调整图层的顺序102 6.3.5设置图层的属性102 6.3.6设置图层的状态103 6.4使用元件104 6.4.1元件的类型104 6.4.2创建元件105 6.4.3转换元件106 6.4.4编辑元件107 6.5使用【库】面板109 6.6创建基础动画112 6.6.1创建逐帧动画112 6.6.2创建补间形状动画113 6.6.3创建传统补间动画115 6.6.4使用【动画预设】面板115 6.7综合案例——制作烟花绽放效果116 6.8习题与上机121 Chapter07高级动画的创建122 7.1遮罩动画122 7.1.1遮罩动画的概念122 7.1.2创建遮罩动画123 7.2引导动画123 7.2.1引导层动画的概念124 7.2.2创建引导层动画124 7.3骨骼动画125 7.3.1骨骼动画原理125 7.3.2制作海蛇漫舞126 7.4场景动画127 7.4.1创建场景127 7.4.2选择当前场景128 7.4.3调整场景动画播放顺序128 7.4.4删除场景128 7.5综合案例——制作穿越峡谷动画129 7.6习题与上机135 Chapter08音 / 视频动画的创建137 8.1音 / 视频特效设计概述137 8.1.1声音特效设计概述137 8.1.2视频特效设计概述138 8.2应用声音效果139 8.2.1导入声音139 8.2.2使用声音140 8.2.3设置音频142 8.3压缩声音144 8.3.1声音属性144 8.3.2压缩设置145 8.4视频的控制145 8.4.1支持的视频类型146 8.4.2用向导导入视频146 8.5综合案例——创建“家庭影院”动画147 8.6习题与上机150 Chapter09ActionScript3.0编程152 9.1ActionScript概述152 9.2ActionScript3.0编程基础152 9.2.1变量153 9.2.2常量154 9.2.3关键字154 9.2.4运算符154 9.3ActionScript3.0语法基础156 9.3.1点157 9.3.2注释157 9.3.3分号157 9.3.4大括号157 9.3.5小括号157 9.4【动作】面板的使用158 9.5脚本的编写与调试160 9.5.1编写脚本的方法160 9.5.2调试脚本162 9.6插入ActionScript代码163 9.7综合案例——相册赏析165 9.8习题与上机170 Chapter10ActionScript动画设计171 10.1创建交互式动画171 10.1.1控制动画播放进程按钮171 10.1.2制作跳转播放176 10.2综合案例——制作弹力小树180 10.3综合案例——制作蝴蝶飞舞效果183 10.4综合案例——制作落花效果186 10.5综合案例——制作绽放的烟花189 10.6综合案例——制作幻影鼠标指针效果192 10.7综合案例——制作可拖动的光球196 10.8习题与上机199 Chapter11Flash组件的应用200 11.1组件的基本操作200 11.1.1Flash组件概述200 11.1.2添加和删除组件201 11.1.3预览并查看组件202 11.1.4设置组件实例的大小203 11.2认识常见组件203 11.2.1按钮组件203

<<Adobe Flash CS5动画设>>

11.2.2复选框组件204 11.2.3文本组件205 11.2.4下拉列表框组件206 11.2.5单选按钮组件207 11.2.6列表框组件208 11.2.7颜色组件209 11.3组件应用案例210 11.3.1案例1——制作购物调查表单210 11.3.2案例2——制作歌曲播放列表215 11.4综合案例——制作旅游调查问卷220 11.5习题与上机224 Chapter12影片的测试与发布226 12.1Flash动画的测试226 12.1.1测试影片226 12.1.2测试场景228 12.2优化动画文件229 12.3Flash动画的发布231 12.3.1发布设置231 12.3.2发布预览234 12.3.3发布Flash动画234 12.4导出Flash动画235 12.4.1导出图像文件235 12.4.2导出影片文件235 12.5综合案例——将动画发布为网页235 12.6习题与上机237 Chapter13设计与制作Flash广告238 13.1制作静水动画238 13.2制作动水动画243 13.3制作产品动画245 13.4合成动画效果249 Chapter14设计与制作Flash短片253 14.1制作翻书动画253 14.2制作看书场景255 14.3制作阳光普照动画259 14.4制作跑步动画260 14.5制作风景动画261 14.6制作飞鸟动画263 14.7制作合书动画265 14.8合成动画效果267 附录273 附录A期末综合测试题273 附录B参考答案274

<<Adobe Flash CS5动画设>>

章节摘录

版权页：插图：2.MP3压缩选项 MP3压缩可以以MP3压缩格式导出声音。

当导出像乐曲这样较长的音频流时，须使用MP3选项。

如果要导出一个以MP3格式导入的文件，导出时则无须更改设置。

（1）比特率：确定已导出声音文件中每秒的位数。

Flash支持8 ~ 160kb / s CBR（恒定比特率）。

导出音乐时，为获得最佳效果，应将比特率设置为16kb / s或更高。

（2）预处理：将混合立体声转换为非立体声（单声不受此选项的影响）。

（3）品质：其中的【快速】、【中等】和【最好】选项将决定压缩速度和声音品质。

【快速】选项的压缩速度较快，但声音品质较低；【中等】选项的压缩速度较慢，但声音品质较高；

【最好】选项的压缩速度最慢，但声音品质最高。

3.【语音】压缩选项【语音】压缩采用适合于语音的压缩方式导出声音。

采样比率用来控制声音保真度和文件大小。

较低的采样比率可以减小文件大小，但也会降低声音品质。

对其中速率选项介绍如下。

（1）5kHz：语音的最低可接受标准。

（2）11kHz.建议对语音使用此采样比率。

（3）22kHz：对于Web上的大多数音乐类型，此采样比率是可接受的。

（4）44kHz：标准的CD音频比率。

但是由于应用了压缩，SWF文件中的声音就不是CD品质了。

8.3.2压缩设置 用户可以选择单个事件声音的压缩选项，然后用这些设置导出声音，也可以给单个音频流选择压缩选项。

但是，文档中的所有音频流都将导出为单个的流文件，而且所用的设置是所有应用于单个音频流的设置中的最高级别，这包括视频对象中的音频流。

如果在【发布设置】对话框中为事件声音或音频流选择了全局压缩设置，并且没有在【声音属性】对话框中为声音选择压缩设置，则这些设置会应用于单个事件声音或所有音频流。

此外，也可以通过选择【发布设置】对话框的【覆盖声音设置】覆盖在【声音属性】对话框中指定的导出设置。

如果要创建一个较大的高保真音频文件以供本地使用，并创建一个较小的低保真版本以供在Web上使用，则此选项非常有用。

采样比率和压缩程度会造成导出的SWF文件中声音的品质和大小有很大的不同。

声音的压缩倍数越大，采样比率越低，声音文件就越小，声音品质也越差。

应当通过实验找到声音品质和文件大小的最佳平衡。

在处理导入的MP3文件时，可以使用导入文件时的相同设置将文件导出为MP3格式。

视频的控制 在Flash动画中直接调用一些本身就是动画的视频素材，可以极大地提高工作效率，优化设计过程。

本节将介绍Flash支持的视频类型及用向导导入视频的方法。

<<Adobe Flash CS5动画设>>

编辑推荐

《Adobe Flash CS5动画设计与制作技能基础教程》由Adobe创意大学管理中心推荐，职业设计师岗位技能实训教育方案指定教材，北京劳动保障职业学院国家骨干校建设资助项目。

一个核心特点：书中案例选自公司的实际产品，并且将其制作为成品，可供教师在课堂展示，帮助学生理解生产要求。

二元教学目标：教学生不仅学会如何做，而且能够正确做，达到就业岗位要求。

三维知识体系：软件技术+专业知识+工作流程，三维知识通过案例系统讲解。

<<Adobe Flash CS5动画设>>

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>