

<<中文版Flash CS5基础培训教程>>

图书基本信息

书名：<<中文版Flash CS5基础培训教程>>

13位ISBN编号：9787115231796

10位ISBN编号：7115231796

出版时间：2010-7

出版时间：人民邮电出版社

作者：数字艺术教育研究室

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>

## 前言

FlashCS5是由Adobe公司开发的网页动画制作软件。它功能强大、易学易用，深受网页制作爱好者和动画设计人员的喜爱，已经成为这一领域最流行的软件之一。

目前，我国很多院校和培训机构的艺术专业，都将“Flash”列为一门重要的专业课程。

为了帮助院校和培训机构的教师能够比较全面、系统地讲授这门课程。

使学生能够熟练地使用FlashCS5来进行动画设计，数字艺术培训研究室组织院校从事Flash教学的教师和专业网页动画设计公司经验丰富的设计师共同编写了本书。

我们对本书的编写体系做了精心的设计，按照“课堂案例—软件功能解析—课堂练习—课后习题”这一思路进行编排，力求通过课堂案例演练使学生快速熟悉软件功能和动画设计思路；力求通过软件功能解析使学生深入学习软件功能和制作特色；力求通过课堂练习和课后习题，拓展学生的实际应用能力。

在内容编写方面，我们力求通俗易懂，细致全面；在文字叙述方面，我们注意言简意赅、重点突出；在案例选取方面，我们强调案例的针对性和实用性。

## 内容概要

本书全面系统地介绍了Flash CS5的基本操作方法和网页动画的制作技巧,包括Flash CS5基础入门、图形的绘制与编辑、对象的编辑与修饰、文本的编辑、外部素材的应用、元件和库、基本动画的制作、层与高级动画、声音素材的导入和编辑、动作脚本应用基础、制作交互式动画、组件与行为、商业案例实训等内容。

本书内容均以课堂案例为主线,通过对各案例的实际操作,学生可以快速上手,熟悉软件功能和艺术设计思路。

书中的软件功能解析部分使学生能够深入学习软件功能。

课堂练习和课后习题,可以拓展学生的实际应用能力,提高学生的软件使用技巧。

商业案例实训,可以帮助学生快速地掌握商业动画的设计理念和设计元素,顺利达到实战水平。

本书适合作为院校和培训机构艺术专业课程的教材,也可作为Flash CS5自学人员的参考用书。

## 书籍目录

第1章 Flash CS5基础入门	1.1 Flash CS5的操作界面	1.1.1 菜单栏	1.1.2 主工具栏
1.1.3 工具箱	1.1.4 时间轴	1.1.5 场景和舞台	1.1.6 属性面板
1.1.7 浮动面板	1.2 Flash CS5的文件操作	1.2.1 新建文件	1.2.2 保存文件
1.2.3 打开文件	1.3 Flash CS5的系统配置	1.3.1 首选参数面板	1.3.2 设置浮动面板
1.3.3 历史记录面板	第2章 图形的绘制与编辑	2.1 基本线条与图形的绘制	2.1.1 课堂案例——绘制圣诞树
2.1.2 线条工具	2.1.3 铅笔工具	2.1.4 椭圆工具	2.1.5 刷子工具
2.2 图形的绘制与选择	2.2.1 课堂案例——绘制淑女堂标志	2.2.2 矩形工具	2.2.3 多角星形工具
2.2.4 钢笔工具	2.2.5 选择工具	2.2.6 部分选取工具	2.2.7 套索工具
2.3 图形的编辑	2.3.1 课堂案例——绘制可爱小鸡	2.3.2 墨水瓶工具	2.3.3 颜料桶工具
2.3.4 滴管工具	2.3.5 橡皮擦工具	2.3.6 任意变形工具和渐变变形工具	2.3.7 手形工具和缩放工具
2.4 图形的色彩	2.4.1 课堂案例——绘制水晶按钮	2.4.2 纯色编辑面板	2.4.3 颜色面板
2.4.4 样本面板	课堂练习——绘制花店标志	课堂练习——绘制童子拜年	课后习题——绘制梳子包装
第3章 对象的编辑与修饰	3.1 对象的变形与操作	3.1.1 课堂案例——绘制稻草人	3.1.2 扭曲对象
3.1.3 封套对象	3.1.4 缩放对象	3.1.5 旋转与倾斜对象	3.1.6 翻转对象
3.1.7 组合对象	3.1.8 分离对象	3.1.9 叠放对象	3.1.10 对齐对象
3.2 对象的修饰	3.2.1 课堂案例——绘制帆船风景画	3.2.2 优化曲线	3.2.3 将线条转换为填充
3.2.4 扩展填充	3.2.5 柔化填充边缘	3.3 对齐面板与变形面板的使用	3.3.1 课堂案例——制作数字按钮
3.3.2 对齐面板	3.3.3 变形面板	课堂练习——制作鲜花速递网页	课后习题——制作中秋节网页
第4章 文本的编辑	4.1 文本的类型及使用	4.1.1 课堂案例——制作心情日记	4.1.2 创建文本
4.1.3 文本属性	4.1.4 静态文本	4.1.5 动态文本	4.1.6 输入文本
4.1.7 拼写检查	4.2 文本的转换	4.2.1 课堂案例——绘制标志	4.2.2 变形文本
4.2.3 填充文本	课堂练习——制作变形文字	课后习题——制作卡片文字	第5章 外部素材的应用
5.1 图像素材的应用	5.1.1 课堂案例——制作冰酷饮料广告	5.1.2 图像素材的格式	5.1.3 导入图像素材
5.1.4 设置导入位图属性	5.1.5 将位图转换为图形	5.1.6 将位图转换为矢量图	5.2 视频素材的应用
5.2.1 课堂案例——制作摄像机广告	5.2.2 视频素材的格式	5.2.3 导入视频素材	5.2.4 视频的属性
课堂练习——制作城市宣传画	课堂练习——制作视频播放器	课后习题——制作婚礼视频	第6章 元件和库
第7章 基本动画的制作	第8章 层与高级动画	第9章 声音素材的导入和编辑	第10章 动作脚本应用基础
第11章 制作交互式动画	第12章 组件与行为	第13章 商业案例实训	

## 章节摘录

变量是包含信息的容器。

容器本身不会改变，但其内容可以更改。

第一次定义变量时，最好为变量定义一个已知值，这就是初始化变量，通常在SwF文件的第1帧中完成。

每一个影片剪辑对象都有自己的变量，而且不同的影片剪辑对象中的变量相互独立且互不影响。

变量中可以存储的常见信息类型包括URL、用户名、数字运算的结果、事件发生的次数等。

为变量命名必须遵循以下规则：变量名在其作用范围内必须是唯一的。

变量名不能是关键字或布尔值（true或false）。

变量名必须以字母或下划线开始，由字母、数字、下划线组成，其间不能包含空格（变量名没有大小写的区别）。

变量的范围是指变量在其中已知并且可以引用的区域，它包含3种类型：本地变量。

在声明它们的函数体（由大括号决定）内可用。

本地变量的使用范围只限于它的代码块，会在该代码块结束时到期，其余的本地变量会在脚本结束时到期。

若要声明本地变量，可以在函数体内部使用var语句。

时间轴变量。

可用于时间轴上的任意脚本。

要声明时间轴变量，应在时间轴的所有帧上都初始化这些变量。

应先初始化变量，然后再尝试在脚本中访问它。

全局变量。

对于文档中的每个时间轴和范围均可见。

如果要创建全局变量，可以在变量名称前使用global标识符，不使用var语法。

### 编辑推荐

功能技术解析+案例演练引导+商业实战应用 提供配套教学资源下载 教学大纲下载 配套教学PPT课件下载 课堂练习课件下载 课后习题课件下载 《中文版Flash CS5基础培训教程》是针对数字艺术教育培训实际需要，倾力打造的就业实战型全功能培训教材。

《中文版Flash CS5基础培训教程》集合软件功能讲解、课堂案例演练、课堂练习、课后习题、商业案例实训等功能于一体。

力求通过软件功能讲解，使学生深入学习软件功能和基本制作技能；通过课堂案例演练，使学生快速掌握软件功能和艺术设计思路；通过课堂练习和课后习题，锻炼学生的动手能力；通过商业案例实训，提高学生的商业案例实践水平。

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>