

## <<Flash CS4动画设计与制作技>>

### 图书基本信息

书名：<<Flash CS4动画设计与制作技术>>

13位ISBN编号：9787122164032

10位ISBN编号：7122164039

出版时间：刘宏、张艳 化学工业出版社 (2013-05出版)

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>

## 书籍目录

第1章FlashCS4使用基础1 1.1动画设计基础1 1.1.1Flash动画基本原理1 1.1.2Flash动画的优势2 1.1.3Flash动画的应用2 1.2FlashCS4的工作界面3 1.3FlashCS4的文档操作方法5 1.3.1新建文档5 1.3.2保存文档6 1.3.3打开文档6 1.3.4关闭文档6 1.3.5设置文档属性6 1.4使用辅助工具7 1.4.1标尺7 1.4.2网格7 1.4.3辅助线8 1.4.4手形工具9 1.4.5缩放工具9 1.5面板操作9 1.5.1打开与关闭面板10 1.5.2收缩与展开面板10 1.5.3合并与分离面板10 1.5.4隐藏与显示面板10 1.5.5使用历史记录面板11 1.6基本技能训练11 1.7技能提高训练12 第2章绘制图形13 2.1基本线条绘制13 2.1.1使用线条工具13 2.1.2使用铅笔工具15 2.2基本形状绘制16 2.2.1使用矩形工具16 2.2.2使用椭圆工具17 2.2.3使用基本矩形工具和基本椭圆工具18 2.2.4使用多角星形工具19 2.3使用刷子工具20 2.4使用喷涂刷工具22 2.5使用路径工具23 2.5.1了解路径23 2.5.2使用钢笔工具24 2.5.3使用锚点工具25 2.5.4调整路径26 2.6基本技能训练27 2.7技能提高训练30 2.8技能拓展训练32 第3章编辑图形33 3.1选择对象33 3.1.1选择工具33 3.1.2部分选取35 3.1.3套索工具36 3.2合并对象37 3.3编辑对象38 3.3.1组合对象38 3.3.2分离对象38 3.3.3排列对象39 3.3.4锁定对象39 3.3.5对齐与分布对象40 3.3.6组对象40 3.4变形图形41 3.4.1使用任意变形工具41 3.4.2使用变形面板43 3.5调整图形44 3.5.1调整形状的平滑与伸直44 3.5.2优化形状44 3.5.3修改形状45 3.6处理位图46 3.6.1导入位图图像46 3.6.2将位置转换为矢量图47 3.6.3分离并修改位图47 3.6.4设置位图图像的属性48 3.7基本技能训练48 3.8技能提高训练49 3.9技能拓展训练51 第4章填充颜色与使用文本52 4.1使用墨水瓶工具52 4.1.1为矢量图形添加边线52 4.1.2更改颜色和属性52 4.2使用颜料桶工具53 4.2.1颜色填充53 4.2.2编辑填充颜色54 4.3使用渐变变形工具56 4.4使用Deco绘画工具59 4.5使用文本61 4.5.1输入模式61 4.5.2设置文本类型62 4.5.3设置字符属性63 4.5.4设置段落属性63 4.6编辑文字64 4.6.1分离文本64 4.6.2文本变形64 4.7应用滤镜效果66 4.8基本技能训练70 4.9技能提高训练73 4.10技能拓展训练76 第5章动画制作基础77 5.1使用帧77 5.1.1帧的类型77 5.1.2编辑帧77 5.1.3显示帧80 5.2使用图层82 5.2.1图层的基本操作82 5.2.2管理图层83 5.3使用库面板84 5.4使用元件86 5.4.1元件的类型86 5.4.2创建元件87 5.4.3编辑元件90 5.5使用元件实例92 5.5.1创建实例92 5.5.2更改实例的类型93 5.5.3设置实例的颜色样式93 5.5.4复制实例95 5.5.5分离实例95 5.5.6交换实例所引用的元件95 5.6基本技能训练96 5.7技能提高训练97 5.8技能拓展训练98 第6章基本动画制作99 6.1制作逐帧动画99 6.1.1逐帧动画的基本原理99 6.1.2制作简单的逐帧动画99 6.2制作传统补间动画101 6.2.1传统补间动画的工作原理101 6.2.2制作运动变化类型的补间动画101 6.2.3制作色彩变化类型的补间动画103 6.3制作补间形状动画107 6.3.1补间形状动画的原理107 6.3.2创建几何变形动画107 6.3.3创建颜色渐变动画108 6.4制作补间动画110 6.4.1补间动画的基本原理110 6.4.2制作属性变化补间动画112 6.4.3制作元件属性变化类动画115 6.4.4制作路径补间动画117 6.5基本技能训练119 6.6技能提高训练122 6.7技能拓展训练124 第7章高级动画制作125 7.1制作引导路径动画125 7.1.1引导层的原理125 7.1.2使用普通引导层125 7.1.3使用运动引导层127 7.2制作遮罩动画129 7.2.1创建遮罩层129 7.2.2使用遮罩层130 7.3使用滤镜制作动画133 7.4应用混合模式制作动画136 7.5基本技能训练137 7.6技能提高训练141 7.7技能拓展训练144 第8章使用音频与视频145 8.1使用声音145 8.1.1声音文件的格式145 8.1.2声音的类型145 8.1.3导入声音146 8.1.4编辑与控制声音146 8.1.5压缩声音文件148 8.1.6应用声音150 8.2使用视频153 8.2.1FlashCS4的视频文件格式153 8.2.2导入视频文件154 8.2.3应用视频文件159 8.3基本技能训练162 8.4技能提高训练163 8.5技能拓展训练165 第9章动作脚本应用基础166 9.1动作面板166 9.2编程基础167 9.2.1数据类型167 9.2.2变量168 9.2.3函数168 9.2.4表达式与运算符169 9.2.5ActionScript脚本语法170 9.3实用交互操作172 9.3.1控制影片播放172 9.3.2加载(卸载)外部文件173 9.3.3控制超级链接175 9.3.4制作鼠标跟随效果175 9.4基本技能训练178 9.5技能提高训练180 9.6技能拓展训练181 第10章使用组件182 10.1组件的分类182 10.2常用组件183 10.3使用组件188 10.4使用行为191 10.4.1创建超级链接191 10.4.2控制声音192 10.4.3控制视频193 10.5基本技能训练194 10.6技能提高训练197 10.7技能拓展训练198 第11章Flash动画的后期处理200 11.1动画的优化200 11.1.1优化图形200 11.1.2优化颜色200 11.1.3优化文本201 11.1.4优化声音201 11.2动画的测试201 11.3导出作品202 11.3.1导出图像203 11.3.2导出序列图片203 11.3.3导出声音203 11.3.4导出视频204 11.3.5导出影片204 11.4动画的发布204 11.4.1发布设置204 11.4.2使用发布配置文件207 11.5基本技能训练208 11.6技能提高训练209 参考文献211

章节摘录

版权页：插图：中心点：用于调整位图填充的中心位置。

水平倾斜节点：用于调整位图填充的水平倾斜角度。

方向节点：用于调整位图填充的方向。

垂直倾斜节点：用于调整位图填充的垂直倾斜角度。

高度节点：用于调整位图填充的高度。

范围节点：用于调整位图填充的范围。

宽度节点：用于调整位图填充的宽度。

使用【渐变变形工具】调整位图填充的区域的效果如图4—16所示。

在图层1中适当位置插入普通帧以显示背景，如图8—35所示，按组合键测试动画。

启动Flash，打开本章素材文件“801 fla”。

在菜单中选择【文件】 【导入】 【导入到库】命令，打开【导入到库】对话框，【文件类型】选择“所有格式”选项，选择本章素材文件“802.mp3”，单击【确定】按钮，在【库】面板中查看导入的声音文件。

在时间轴上新建图层，并重命名为“音乐”。

选择第1关键帧，然后从【库】中把声音对象拖动到舞台上。

单击导入声音的关键帧，显示声音【属性】面板，在【同步】选项中选择“事件”和“重复”选项，重复次数值设定为“1”。

在【效果】选项的下拉列表中依次选择不同的声音播放效果，按组合键试听音乐效果。

在【同步】选项中选择“数据流”和“重复”选项，重复次数值设定为“1”。

在时间轴中单击第100帧，按键将帧延长，根据波形线来判断音乐是否结束，如果音乐没有播放完毕，继续按键延长帧，直到音乐结束为止，然后按键试听音乐。

## <<Flash CS4动画设计与制作技>>

### 编辑推荐

《高职高专计算机专业"十二五"规划教材:Flash CS4动画设计与制作技术》适合于高等本科院校、高等职业技术学院动漫设计专业、多媒体专业、图形图像处理专业、影视动画专业等相关专业作为教材及教辅图书,或作为相关课程的培训教材,也可作为二维动画、网页设计、多媒体设计等相关行业的从业人员的参考书。

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>