

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>