

## <<Flash CS5中文版基础教程>>

### 图书基本信息

书名：<<Flash CS5中文版基础教程>>

13位ISBN编号：9787564062484

10位ISBN编号：7564062487

出版时间：2012-8

出版时间：北京理工大学出版社

作者：张凡 主编

页数：324

字数：484000

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中文版基础教程>>

### 内容概要

张凡主编的《Flash

CS5中文版基础教程(附光盘)》属于实例教程类图书。

全书分为8章，主要内容包括：Flash CS5的基础入门，Flash

cs5的绘制与编辑，Flash CS5的基础动画，Flash CS5的高级动画，图像、声音与视频，交互动画，组件与行为和综合实例。

《Flash

CS5中文版基础教程(附光盘)》内容丰富、实例典型、讲解详尽，可作为高等院校相关专业师生或社会培训班的教材，也可作为动画设计爱好者的自学和参考用书。

## <<Flash CS5中文版基础教程>>

### 书籍目录

#### 第1章 Flash CS5的基础入门

##### 1.1 位图与矢量图

###### 1.1.1 位图

###### 1.1.2 矢量图

##### 1.2 Flash CS5的界面构成

###### 1.2.1 菜单栏

###### 1.2.2 主工具栏

###### 1.2.3 工具箱

###### 1.2.4 时间轴

###### 1.2.5 舞台

###### 1.2.6 面板组

##### 1.3 Flash文档的基本操作

###### 1.3.1 创建新文档

###### 1.3.2 设置文档属性

###### 1.3.3 保存文档

###### 1.3.4 打开文档

##### 1.4 Flash影片的测试与发布

###### 1.4.1 测试影片

###### 1.4.2 发布影片

##### 1.5 课后练习

#### 第2章 Flash CS5的绘制与编辑

##### 2.1 图形的绘制

###### 2.1.1 线条工具

###### 2.1.2 矩形工具和椭圆工具

###### 2.1.3 基本矩形工具和基本椭圆工具

###### 2.1.4 多角星形工具

###### 2.1.5 铅笔工具和刷子工具

###### 2.1.6 钢笔工具

##### 2.2 图形的编辑

###### 2.2.1 墨水瓶工具

###### 2.2.2 颜料桶工具

###### 2.2.3 滴管工具

###### 2.2.4 橡皮擦工具

###### 2.2.5 选择工具

###### 2.2.6 部分选择工具

###### 2.2.7 套索工具

###### 2.2.8 渐变变形工具

###### 2.2.9 任意变形工具

###### 2.2.10 “颜色”面板

###### 2.2.11 “样本”面板

##### 2.3 文本的编辑

###### 2.3.1 创建不断加宽的文本块

###### 2.3.2 创建宽度固定的文本块

###### 2.3.3 创建输入文本字段

###### 2.3.4 创建动态文本字段

## <<Flash CS5中文版基础教程>>

- 2.3.5 创建分离文本
- 2.4 对象的编辑
  - 2.4.1 扭曲对象
  - 2.4.2 封套对象
  - 2.4.3 缩放对象
  - 2.4.4 旋转与倾斜对象
  - 2.4.5 翻转对象
  - 2.4.6 合并对象
  - 2.4.7 组合对象
  - 2.4.8 分离对象
  - 2.4.9 排列和对齐对象
- 2.5 对象的修饰
  - 2.5.1 优化曲线
  - 2.5.2 将线条转换为填充
  - 2.5.3 扩展填充
  - 2.5.4 柔化填充边缘
- 2.6 “对齐”面板与“变形”面板的使用
  - 2.6.1 “对齐”面板
  - 2.6.2 “变形”面板
- 2.7 实例讲解
  - 2.7.1 制作线框文字
  - 2.7.2 彩虹文字
  - 2.7.3 霓虹灯文字
  - 2.7.4 彩图文字
  - 2.7.5 铬金属文字
  - 2.7.6 制作利剑模型
- 2.8 课后练习

### 第3章 Flash CS5的基础动画

- 3.1 “时间轴”面板
- 3.2 使用帧
  - 3.2.1 视觉帧的基本类型
  - 3.2.2 编辑帧
  - 3.2.3 多帧显示
  - 3.2.4 设置帧
- 3.3 使用图层
  - 3.3.1 创建图层
  - 3.3.2 删除图层
  - 3.3.3 重命名图层
  - 3.3.4 调整图层的顺序
  - 3.3.5 设置图层的属性
  - 3.3.6 设置图层的状态
- 3.4 元件与“库”面板
  - 3.4.1 元件的类型
  - 3.4.2 创建元件
  - 3.4.3 转换元件
  - 3.4.4 编辑元件

## <<Flash CS5中文版基础教程>>

### 3.4.5 “库”面板

### 3.5 元件的滤镜与混合

#### 3.5.1 滤镜的应用

#### 3.5.2 混合的应用

### 3.6 创建基础动画

#### 3.6.1 创建逐帧动画

#### 3.6.2 创建补间形状动画

#### 3.6.3 创建传统补间动画

#### 3.6.4 使用动画预设

### 3.7 实例讲解

#### 3.7.1 制作运动的文字效果

#### 3.7.2 制作弹跳的小球效果

#### 3.7.3 制作跳动的镜面文字效果

#### 3.7.4 制作人物行走动画

#### 3.7.5 制作猎狗奔跑的效果

#### 3.7.6 制作翻动的书页效果

#### 3.7.7 制作水滴落水效果

### 3.8 课后练习

## 第4章 Flash CS5的高级动画

### 4.1 遮罩动画

#### 4.1.1 遮罩动画的概念

#### 4.1.2 创建遮罩动画

### 4.2 引导层动画

#### 4.2.1 引导层动画的概念

#### 4.2.2 创建引导层动画

### 4.3 分散到图层

### 4.4 场景动画

#### 4.4.1 创建场景

#### 4.4.2 选择当前场景

#### 4.4.3 调整场景动画播放顺序

#### 4.4.4 删除场景

### 4.5 实例讲解

#### 4.5.1 制作光影文字效果

#### 4.5.2 制作结尾动画效果

#### 4.5.3 制作旋转的球体效果

#### 4.5.4 随风飘落的花瓣

#### 4.5.5 制作Banner广告条动画效果

#### 4.5.6 制作转轴与手写效果

### 4.6 课后练习

## 第5章 图像、声音与视频

### 5.1 导入与导出位图

#### 5.1.1 导入位图

#### 5.1.2 导出位图

### 5.2 导入矢量图

### 5.3 应用声音效果

#### 5.3.1 导入声音

#### 5.3.2 声音的淡出效果

## <<Flash CS5中文版基础教程>>

### 5.3.3 给按钮添加声效

### 5.4 压缩声音

#### 5.4.1 声音属性

#### 5.4.2 压缩设置

### 5.5 视频的控制

#### 5.5.1 支持的视频类型

#### 5.5.2 用向导导入视频

### 5.6 实例讲解

#### 5.6.1 制作电话铃响的效果

#### 5.6.2 带有声音的螺旋桨转动效果

#### 5.6.3 制作鬼子中岛围绕着石磨捉鸡的速度线效果

### 5.7 课后练习

## 第6章 交互动画

### 6.1 初识动作脚本

#### 6.1.1 “动作”面板

#### 6.1.2 动作脚本的使用

### 6.2 动画的跳转控制

### 6.3 按钮交互的实现

### 6.4 创建链接

#### 6.4.1 创建文本链接

#### 6.4.2 创建邮件链接

#### 6.4.3 创建按钮链接

### 6.5 声音的控制

### 6.6 实例讲解

#### 6.6.1 制作鼠标跟随效果

#### 6.6.2 制作跳转画面效果

#### 6.6.3 制作下雪效果

#### 6.6.4 制作立体阴影效果

#### 6.6.5 制作逐个打碎的文字效果

#### 6.6.6 制作载入条动画效果

#### 6.6.7 制作交互式按钮控制的广告效果

#### 6.6.8 制作在水中随鼠标一起游动的金鱼效果

#### 6.6.9 制作动漫网站

### 6.7 课后练习

## 第7章 组件与行为

### 7.1 组件

#### 7.1.1 设置组件

#### 7.1.2 组件的分类与应用

### 7.2 行为

### 7.3 实例讲解

#### 7.3.1 制作由滚动条控制文本的上下滚动效果

#### 7.3.2 制作网站导航按钮效果

#### 7.3.3 制作声音控制按钮效果

### 7.4 课后练习

## 第8章 综合实例

### 8.1 制作音乐播放器效果

<<Flash CS5中文版基础教程>>

8.2 制作手机广告动画效果

8.3 制作由按钮控制滑动的图片效果

8.4 课后练习

附录 课后练习答案

## 章节摘录

版权页：插图：2.创建逐帧动画的方法 创建逐帧动画的方法有以下4种。

导入静态图片：分别在每帧中导入静态图片，建立逐帧动画，静态图片的格式可以是jpg、png等。

绘制矢量图：在每个关键帧中，直接用Flash的绘图工具绘制出每一帧中的图形。

导入序列图像：直接导入格式为jp9 \ gif的序列图像。

序列图像包含多个帧，导入到Flash中后，将会把图像中的每一帧自动分配到每一个关键帧中。

导入SWF动画：直接导入已经制作完成的SWF动画，也一样可以创建逐帧动画，或者可以导入第三方软件（如swish、swift 3D等）产生的动画序列。

3.6.2创建补间形状动画 1.补间形状动画的特点 补间形状动画也是Flash中非常重要的动画形式之一，利用它可以制作出各种奇妙的、不可思议的变形效果，譬如动物之间的转变、文本之间的变化等。

补间形状动画适用于图形对象，可以在两个关键帧之间制作出变形效果，即让一种形状随时间变化为另外一种形状，还可以对形状的位置、大小和颜色进行渐变。

Flash可以对放置在一个层上的多个形状进行形变，但通常一个层上只放一个形状就会产生较好的效果。

利用形状提示点还可以控制更为复杂和不规则形状的变化。

2.创建补间形状动画 创建补间形状动画也有以下两种方法。

（1）通过右键菜单创建补间形状动画。

选择同一图层的两个关键帧之间的任意一帧，然后单击鼠标右键，从弹出的快捷菜单中选择“创建补间形状”命令（见图3—41），这样就在两个关键帧之间创建了补间形状动画。

所创建的补间形状动画会以浅绿色背景进行显示，并且在关键帧之间有一个箭头，如图3—42所示。

如果创建的补间形状动画以一条绿色背景的虚线段表示，则说明补间形状动画没有创建成功，原因是两个关键帧中的对象可能不满足创建补间形状动画的条件。

如果要删除创建的补间形状动画，只要选择已经创建的补间形状动画的两个关键帧之间的任意一帧，然后单击鼠标右键，从弹出的快捷菜单中选择“删除补间”命令即可。

（2）使用菜单命令创建补间形状动画。

首先选择同一图层两个关键帧之间的任意一帧，执行菜单中的“插入” “补间形状”命令，即可在两个关键帧之间创建补间形状动画。

如果要取消已经创建好的补间形状动画，可以选择已经创建的补间形状动画的两个关键帧之间的任意一帧，然后执行菜单中的“插入” “删除补间”命令即可。



<<Flash CS5中文版基础教程>>

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>