

<<中文版Flash CS5动画制作高级>>

图书基本信息

书名：<<中文版Flash CS5动画制作高级案例教程>>

13位ISBN编号：9787802439009

10位ISBN编号：7802439000

出版时间：2012-1

出版时间：中航出版传媒有限责任公司

作者：袁娜，赵新义，黄欣 主编

页数：239

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>

## <<中文版Flash CS5动画制作高级>>

### 内容概要

Flash是目前最优秀的动画制作软件之一，《全国职业教育“十二五”精品教材：中文版Flash CS5动画制作高级案例教程》采用项目教学方式，通过大量案例循序渐进地介绍了Flash CS5的各项功能，内容涵盖Flash CS5动画制作入门、绘制与填充图形、编辑图形、操作帧和图层、创建逐帧动画、使用元件和元件实例、创建补间动画、创建高级动画、应用外部素材、制作交互动画，以及输出与发布动画等。

《全国职业教育“十二五”精品教材：中文版Flash CS5动画制作高级案例教程》可作为中、高等职业技术学院，以及各类计算机教育培训机构的专业教材，也可供广大初、中级电脑爱好者自学使用。

## <<中文版Flash CS5动画制作高级>>

### 书籍目录

#### 项目一 初次接触Flash CS5

本项目是全书的灵魂，学好本项目内容将帮助您快速打开Flash动画制作之门。

本项目首先带您掌握制作动画的利器-Flash

CS5的基本操作，然后通过多个精心设计的任务，演绎了Flash动画的制作原理，以及与Flash动画制作紧密联系的绘图工具、图层、帧和元件等概念，让您快速上手Flash动画制作。

一切尽在不言中.....

一、学习目标

二、理论指导

(一) Flash动画概述

(二) 初识Flash CS5

(三) Flash动画制作原理

三、任务实践

任务一 自定义Flash CS5的工作界面

任务二 创建文档并设置属性

任务三 缩放和平移舞台

任务四 使用网格、标尺与辅助线

任务五 Flash动画制作入门——滚动的鸡蛋

四、项目总结

五、项目考核

#### 项目二 绘制与填充图形

图形是Flash动画最基本的组成元素，因此，要制作Flash动画，首先需要学习绘制图形的方法。

Flash

CS5具有强大的图形绘制和填充功能，让你可以轻松绘制出动画需要的任何造型、背景或道具.....

一、学习目标

二、理论指导

(一) Flash绘图基本知识

(二) 绘制图形

(三) 调整图形形状

(四) 设置图形填充和轮廓

(五) 绘制填充、粒子和Deco图案

三、任务实践

任务一 绘制林间小路

任务二 绘制小松鼠

任务三 绘制玩具兔

任务四 绘制小猫

任务五 绘制天鹅

任务六 绘制热带鱼

任务七 利用“滴管工具”填充易拉罐

四、项目总结

五、项目考核

#### 项目三 编辑图形与创建文本

Flash

CS5具有强大的图形编辑功能，利用这些功能可以使图形的绘制变得更加容易和快捷，并可以制作一

## <<中文版Flash CS5动画制作高级>>

些特殊效果。

此外，利用Flash

CS5的“文本工具”可以轻松地创建出动画需要的任何文本；创建好文本后，还可对文本进行各种美化操作……

- 一、学习目标
- 二、理论指导
  - (一) 对象的基本编辑
  - (二) 变形对象
  - (三) 在三维空间旋转和移动对象
  - (四) 修改图形
  - (五) 创建和美化文字
- 三、任务实践
  - 任务一 绘制蝴蝶图形
  - 任务二 绘制彩虹图形
  - 任务三 绘制向日葵图形
  - 任务四 绘制霓虹灯图形
  - 任务五 绘制小鸡图形
- 四、项目总结
- 五、项目考核

### 项目四 动画基础与逐帧动画

掌握了绘制图形的方法和技巧后，便可以开始制作Flash动画了。

基于帧和图层在制作Flash动画时的重要作用，本项目我们首先学习操作帧和图层的方法，然后了解一下Flash动画的类型并掌握制作逐帧动画的方法……

- 一、学习目标
- 二、理论指导
  - (一) 操作帧
  - (二) 操作图层
  - (三) 了解动画类型
  - (四) 创建逐帧动画
- 三、任务实践
  - 任务一 制作飞碟飞行动画
  - 任务二 绘制山中行车
  - 任务三 制作仙鹤飞翔动画
  - 任务四 制作木偶跑步动画
- 四、项目总结
- 五、项目考核

### 项目五 元件、实例与库

元件是Flash动画的重要组成元素，在前面项目的学习中我们已经多次使用了元件，本项目将系统地学习创建、编辑、使用和管理元件及元件实例的方法……

- 一、学习目标
- 二、理论指导
  - (一) 元件的作用和类型
  - (二) 创建元件与元件实例

……

### 项目六 创建补间动画

<<中文版Flash CS5动画制作高级>>

项目七 创建高级动画

项目八 应用外部素材

项目九 ActionScript3.0与组件入门

项目十 输出与发布动画

编辑推荐

全新体例，项目教学

案例精彩，技巧众多

精读理论，强化技能

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>