

# 《Flash CS5中文版动画制作基础》

## 图书基本信息

书名：《Flash CS5中文版动画制作基础》

13位ISBN编号：9787115308627

10位ISBN编号：7115308624

出版时间：2013-4

出版社：李如超、耿飞 人民邮电出版社 (2013-04出版)

页数：270

版权说明：本站所提供下载的PDF图书仅提供预览和简介以及在线试读，请支持正版图书。

更多资源请访问：[www.tushu111.com](http://www.tushu111.com)

## 书籍目录

第1章FlashCS5动画制作基础	1
1.1动画设计综述	1
1.1.1动画的起源与发展	1
1.1.2动画设计原则	5
1.2FlashCS5动画制作简介	9
1.2.1FlashCS5操作基础	10
1.2.2FlashCS5牛刀小试——制作“梦幻花境”	11
小结	15
思考与练习	16
第2章制作和获取动画素材	17
2.1绘制素材	17
2.1.1绘图工具简介	17
2.1.2绘图工具基本训练——绘制“盆中风景”	19
2.1.3绘图工具提高应用——绘制“五彩枫叶”	24
2.2导入素材	33
2.2.1导入图片和音频的方法	33
2.2.2导入图片和声音——制作“户外广告”	35
2.2.3导入视频与打开外部库的基本方法	42
2.2.4导入视频和打开外部库——制作“动态影集”	44
小结	51
思考与练习	52
第3章制作逐帧动画	53
3.1制作逐帧动画	53
3.1.1逐帧动画原理	53
3.1.2逐帧动画基本训练——制作“动态QQ表情”	54
3.1.3逐帧动画提高应用——制作“野外篝火”	57
3.2使用元件和库	62
3.2.1认识元件和库	62
3.2.2元件和库的基本训练——制作“浪漫出游”	62
3.2.3元件和库的提高应用——制作“神秘舞者”	67
3.3综合应用——制作“跳楼促销”	71
小结	79
思考与练习	80
第4章制作补间形状动画	81
4.1制作补间形状动画	81
4.1.1补间形状动画制作原理	81
4.1.2补间形状动画基本练习训练——制作“LOGO设计”	82
4.1.3补间形状动画提高应用——制作“美丽的宇宙”	86
4.2制作形状提示动画	93
4.2.1形状提示点原理	93
4.2.2形状提示动画基本训练——制作“动物大变身”	93
4.2.3形状提示动画提高应用——制作“旋转的三棱锥”	97
4.3综合应用——制作“滋养大地”	103
小结	109
思考与练习	110
第5章制作传统补间动画	111
5.1传统补间动画	111
5.1.1传统补间动画原理	111
5.1.2传统补间动画基本训练——制作“庆祝生日快乐”	112
5.1.3传统补间动画提高应用——制作“美丽神话”	116
5.2综合应用——制作“黑超门神”	121
小结	133
思考与练习	134
第6章制作补间动画	135
6.1制作补间动画	135
6.1.1创建补间动画	135
6.1.2补间动画基本训练——制作“尊贵跑车”	136
6.1.3补间动画提高应用——制作“我的魔兽相册”	142
6.2使用动画编辑器	150
6.2.1动画编辑器基本训练——制作“爱会发酵”	151
6.2.2动画编辑器提高应用——制作“喜怒人生”	154
小结	162
思考与练习	162
第7章制作引导层动画	164
7.1引导层动画	164
7.1.1引导层动画原理	164
7.1.2创建引导层动画——制作“巧克力情缘”	166
7.2多层引导动画	169
7.2.1多层引导原理	169
7.2.2创建多引导层动画——制作“鱼戏荷间”	170
7.3综合应用——制作“鹊桥相会”	178
小结	186
思考与练习	187
第8章制作遮罩层动画	188
8.1制作遮罩层动画	188
8.1.1遮罩层动画基本训练——制作“云彩文字”	188
8.1.2遮罩层动画提高应用——制作“塔桥下的湖面”	193
8.2多层遮罩动画	196
8.2.1多层遮罩动画基本训练——制作“星球旋转”	196
8.2.2多层遮罩动画提高应用——制作“影集切换效果”	203
8.3综合应用——制作“溢彩MP4”	207
小结	216
思考与练习	217
第9章ActionScript3.0编程基础	218
9.1ActionScript3.0编程基础	218
9.1.1ActionScript3.0简介	218
9.1.2ActionScript3.0的基本语法	219
9.2ActionScript3.0常用代码	220
9.2.1认识常用代码	220
9.2.2ActionScript3.0基本训练——制作“鼠标跟随效果”	221
9.3ActionScript3.0编程提高	223
9.3.1认识高级代码	223
9.3.2ActionScript3.0基本训练——制作“时尚时钟”	224
9.3.3ActionScript3.0提高应用——制作“旋转三维地球”	229
9.4综合应用——制作“颜色填充游戏”	233
小结	240
思考与练习	241
第10章组件及其应用	242
10.1用户接口组件	242
10.1.1认识用户接口组件	242
10.1.2组件应用基本训练——制作“美女调查表”	246
10.2媒体播放器组件	253
10.2.1认识视频播放器组件	253
10.2.2使用视频播放器组件——制作“带字幕的视频播放器”	257
10.3综合应用——制作“视频点播系统”	262
小结	269
思考与练习	270

## 章节摘录

版权页：插图：步骤3：添加形状提示点。（1）在第1帧~第15帧添加形状提示点，效果如图4—48所示。选中“图层1”的第1帧。执行【修改】/【形状】/【添加形状提示】菜单命令，添加一个形状提示点。将提示点拖动到狮子图形的嘴部。选中“图层1”的第15帧。将提示点拖动到豹子图形的嘴部并使它变为绿色。使用同样的方法再添加4个形状提示点，并分别在第1帧~第15帧调整提示点的位置。（2）使用同样的方法在第30帧~第45帧添加形状提示点，最终操作效果如图4—49所示。提示 按逆时针顺序从形状的左上角开始放置形状提示，它们的工作效果最好。添加的形状提示不应太多，但应将每个形状提示放置在合适的位置上。步骤4：按组合键保存影片文件，案例制作完成。

### 4.2.3 形状提示动画提高应用——制作“旋转的三棱锥”

本例将使用形状提示点动画来制作一个旋转的三棱锥效果，如图4—50所示。

【操作步骤】步骤1：导入背景图片。（1）运行Flash CS5软件。（2）新建一个Flash文档。（3）设置【文档属性】如图4—51所示。（4）新建图层，效果如图4—52所示。连续单击按钮新建图层。重命名各个图层。（5）锁定图层，效果如图4—53所示。锁定除“背景”以外的图层。



## 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：[www.tushu111.com](http://www.tushu111.com)