

<<Flash CS5经典动画制作教程>>

图书基本信息

书名：<<Flash CS5经典动画制作教程>>

13位ISBN编号：9787113133573

10位ISBN编号：7113133576

出版时间：2011-12

出版时间：中国铁道出版社

作者：周导元

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

项目一物品绘制 任务一 电脑桌的绘制 任务二飞机的绘制 任务三汽车的绘制 项目实训 公共汽车图片的绘制 项目二场景绘制 任务一 舞台场景的绘制 任务二街道场景的绘制 任务三 教室场景的绘制 项目实训 卧室场景的绘制 项目三人物绘制 任务一 写实人物的绘制 任务二卡通人物的绘制 项目实训 胖、瘦古代衙役卡通形象的绘制 项目四 文字动画 任务一 霓虹灯文字效果 任务二 风吹动文字效果 任务三 旋转文字效果 项目实训 光束写字动画效果 项目五特效动画 任务一 逐帧动画--破壳的小鸡 任务二 引导动画--蝴蝶飞舞 任务三 发光特效--夜晚星空 任务四行走的动画 项目实训 开学了 项目六遮罩动画 任务一 文字的流光效果 任务二 卷轴效果 任务三地球旋转动画效果 任务四 图片过渡效果 项目实训 放大镜效果 项目七 网页设计与制作 任务一 旅游网站--栏目规划 任务二 旅游网站--首页设计与制作 任务三 旅游网站--按钮设计与制作 项目实训 香港迪士尼介绍 项目八 综合实训动画 任务一 制作碧浪海鸥动画 任务二 城市的夜晚 任务三 行驶的汽车 项目实训 飞机飞行效果 项目九广告动画 任务一 手机动画广告 任务二 化妆品动画广告 项目实训 游戏片头动画 项目十 ActionScript编程基础 任务一 闪烁文字的控制 任务二 影片控制 任务三 鼠标和键盘的控制 任务四影片剪辑的控制 项目实训 圣诞节电子贺卡 附录 广东省技能竞赛试题分析

## &lt;&lt;Flash CS5经典动画制作教程&gt;&gt;

## 章节摘录

版权页：插图：（2）新建一个名称为“头部”的图形元件，选择“文件”“导入”“导入到舞台”命令，将所提供的头部素材导入到舞台中，如图5-47所示。

单击“场景1”按钮，退出元件编辑状态，回到动画编辑状态。

（3）依次创建“左手”、“右手”、“左脚”、“右脚”、“身体”元件，导入所提供的相关素材图片，完成整个人物各个组成部分的制作。

（4）新建一个名称为“行走动画”的影片剪辑元件，将库中的各元件拖入到舞台中，并调整各个对象的上下顺序，如图5-48所示。

（5）使用工具箱中的“任意变形工具”调整各个元件的位置、大小及旋转等属性，效果如图5-49所示。

（6）使用工具箱中的“骨骼工具”将各个元件连接在一起，组成骨髓系统，并使用工具箱中的“任意变形工具”调整元件的中心，效果如图5-50所示。

“时间轴”面板中的效果如图5-51所示。

提示：创建骨骼动画必须遵循运动学原理，这样才能制作出自然流畅的动画。

（7）在“骨架1”图层的第15帧处右击，在弹出的快捷菜单中选择“插入姿势”命令，如图5-52所示。

（8）然后使用工具箱中的“任意变形工具”调整各个元件的姿势，效果如图5-53所示。

（9）在第30帧处插入姿势并调整各个元件的姿势，效果如图5-54所示。

（10）返回场景中，将刚才创建的“行走动画”元件从“库”面板中拖入到舞台并左边，并调整大小。

（11）在第30帧处插入关键帧，创建补间动画。

（12）至此，骨骼动画制作完毕，按【Ctrl+Enter】组合键测试影片。

读者还可以通过为动画添加合适的背景图像进一步完美动画效果。

骨骼运动也叫反向运动（IK），是从Flash CS4版本新增加的工具。

在Flash中可以按两种方式使用IK。

第一种方式是通过添加将每个实例与其他实例连接在一起的骨骼，用关节连接一系列元件实例。

骨骼允许元件实例链一起移动，例如，您可能具有一组影片剪辑，其中的每个影片剪辑都表示人体的不同部分，通过将躯干、上臂、下臂和手链接在一起，可以创建逼真移动的胳膊。

也可以创建一个分支骨架以包括两个胳膊、两条腿和头。

使用IK的第二种方式是向形状对象的内部添加骨架。

可以在合并绘制模式或对象绘制模式中创建形状。

通过骨骼，可以移动形状的各个部分并对其进行动画处理，而无需绘制形状的不同版本或创建补间形状。

例如，可以向简单的蛇图形添加骨骼，以使蛇逼真地移动和弯曲。

## <<Flash CS5经典动画制作教程>>

### 编辑推荐

《中等职业学校信息技术类改革创新系列教材:Flash CS5经典动画制作教程》以“工作过程+项目教学”的模式展开其内容，不是简单介绍软件具体的功能，而是根据工作岗位的需求组织课程内容，突出了项目化教学和学习即工作的理念，按“小项目 大项目 综合项目”的顺序，将综合项目分解成不同的、循序渐进的小项目来学习。

<<Flash CS5经典动画制作教程>>

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>