

<<iLike就业 Flash CS5中文>>

图书基本信息

书名：<<iLike就业 Flash CS5中文版实用教程>>

13位ISBN编号：9787121120282

10位ISBN编号：7121120283

出版时间：2011-1

出版时间：电子工业出版社

作者：刘小伟，李远清 编著

页数：427

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>

前言

从本质上说，动画是艺术化的运动，运动是动画的本质。

动画设计是指将一个故事、一种创意、一种思想通过艺术化的运动表现出来的过程。

计算机动画是在传统手工动画的基础上发展起来的。

与手工动画相比，用计算机来描线上色，不仅操作简单、方便，而且成本较低。

从技术上说，由于工艺环节的减少，不需要通过胶片拍摄和冲印就能预演结果，发现问题也可以在计算机上修改，操作简单又节省时间。

计算机动画并不是完全模拟传统动画，而是在传统动画的基础上，发挥计算机的特有功能，从而实现传统动画不可能实现的效果。

在计算机动画中，计算机可以辅助完成输入和编辑关键帧、计算和生成中间帧、定义和显示运动路径、交互式给画面上色、产生某些特技效果、实现画面与声音的同步、控制运动系列的记录等工作。

计算机动画处理软件可以采用自动或半自动的中间画面生成处理，大大提高工作效率和质量。

要使用计算机制作动画作品，除基本的硬件保障外，动画创作工具是必不可少的。

Flash CS5是由美国Adobe（奥多比）公司于2010年最新推出的一款优秀矢量图形编辑和交互式动画创作工具，可以将音乐、视频、动画以及富有创意的布局融合在一起，制作出高品质的二维动画效果。

随着Flash软件自身的不断完善，Flash动画的应用领域也在不断扩大。

典型的应用有网页及网络动画设计、动画短片制作、多媒体开发、Flash MTV制作、交互游戏制作等。

随着计算机应用的普及，越来越多的电脑爱好者对Flash动画制作情有独钟。

本书遵循初学者的认识规律和学习习惯，从零开始、由浅入深地结合实例介绍Flash的最新最高版本——Flash CS5的基础知识和具体操作应用方法，帮助读者创作出个性化的计算机动画艺术作品。

本书以“短期内轻松学会Flash CS5的主要功能，掌握动画创作技能，进行必要的模拟岗位实践训练”为目标，精心安排了“基础知识”、“Flash CS5应用范例和实训指导”两部分内容，用新颖、务实的内容和形式指导读者快速上手，十分便于教师施教、读者自学。

本书融合了传统教程、实例教程和实训指导书的优点，但又不是简单的三合一，而是根据读者的实际需要和今后可能的应用，使三个环节相辅相成，巧妙结合。

既减轻了读者的学习负担，又使读者高效地学会动画创作技能。

内容概要

本书通过Flash CS5基础知识、Flash应用范例与实训指导两大环节，全面介绍了Flash CS5中文版的主要功能和面向实际的应用技巧。

先介绍二维动画制作与Flash CS5的基础知识、矢量图处理、文本与位图处理、时间轴、图层、元件、实例、库资源、声音与视频处理、基本Flash动画制作、高级动画制作、Flash动画的发布等内容，每章都围绕实例进行讲解、步骤详细、重点突出，可以手把手地教会读者进行实际操作。

通过应用范例的制作过程讲解，引导读者将软件功能和行业应用紧密结合起来，启发读者逐步掌握二维动画设计的基本方法和技巧。

本书最后精心安排了多个实训项目，这些项目是针对Flash主要功能的巩固训练，并设计了部分模拟实战训练项目。

本书内容翔实、通俗易懂，实例丰富、可操作性强，图文并茂、阅读轻松，适合作为各级各类学校和社会短训班的教材，同时也是广大动画设计爱好者非常实用的自学读物。

书籍目录

第1篇 Flash CS5应用基础	第1章 二维动画制作与Flash CS5	1.1 Flash动画基础	1.1.1
Flash动画的特点	1.1.2 Flash动画的应用领域	1.2 Flash CS5的新增功能	1.3 Flash CS5的操作环境
1.3.1 Flash CS5的欢迎屏幕	1.3.2 Flash CS5的主界面	1.3.3	
Flash CS5的常用面板	1.4 Flash CS5的基本操作	1.4.1 Flash的文档的基本操作	
1.4.2 舞台的基本操作	1.5 Flash CS5的基本设置	1.5.1 切换工作区	1.5.2 文档属性设置
1.5.3 设置标尺、辅助线和网格	1.5.4 首选参数设置	1.5.5 自定义“工具”面板	1.5.6 自定义快捷键
本章要点小结	思考与练习	第2章 矢量图、文本和位图处理	
2.1 矢量对象的绘制及处理	2.1.1 矢量图形绘制工具	2.1.2 图形的绘制模式	
2.1.3 绘制几何图形	2.1.4 绘制线条和色块	2.1.5 填充图形颜色	2.1.6 选择图形对象
2.1.7 图形编辑	2.1.8 图形对象的组织	2.1.9 导入矢量图形	2.2 文本处理
2.2.1 文本对象的类型	2.2.2 创建传统文本	2.2.3 导入文本	2.2.4 分离文本
2.2.5 编辑文本	2.2.6 设置传统文本的属性	2.2.7 创建和设置TLF文本	
2.2.8 使用段落样式	2.3 位图处理	2.3.1 导入普通图像文件	2.3.2 设置位图属性
2.3.3 采样位图	2.3.4 命名位图	2.3.5 分离位图	2.3.6 将位图转换为矢量图形
本章要点小结	思考与练习	第3章 时间轴和图层	第4章 元件、实例和库资源
第5章 声音和视频处理	第6章 制作基本Flash动画	第7章 制作交互式动画	第8章 Flash动画的发布
第9章 Flash CS5应用范例与实训指导	第10章 Flash CS5就业技能实训指导		

章节摘录

插图：1.1 Flash动画基础Flash动画是利用Flash等创作工具制作的计算机二维动画。

Flash动画是一种基于矢量图形的动画，其文件容量很小。

在网上播放Flash动画时，由于使用了“流式技术”，可以在动画文件全部下载完之前播放已经下载的部分，然后自动下载剩余的动画文件。

1.1.1 Flash动画的特点计算机动画是基于传统手工动画发展起来的。

与传统动画相比，用计算机完成图形绘制、描线、填色、运动特效设置等工作，不但操作简单、方便，而且成本低廉。

Flash动画是最流行的Web动画格式，动画作品的主要对象都是由简洁的矢量图形组成的，通过各种图形对象的变化和运动，产生出动画电影的效果，是网络多媒体表现的最佳手段。

与其他形式的动画相比，Flash动画主要具有以下特点。

- 画质高：Flash动画中的对象主要是矢量图形，由于矢量图形可以无限制地放大而不影响画面质量，因此与.AVI、MPG、WMV等格式的视频文件相比，其画质要高出很多。

- 普及性强：Flash动画的创作工具（如Flash CS5）简单易学，使相当多的爱好者能够参与动画设计，创作出各种个性化的创意作品。

编辑推荐

《iLike就业·Flash CS5中文版实用教程》由电子工业出版社出版。

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>