

图书基本信息

书名：<<Flash CS3动画设计案例教程>>

13位ISBN编号：9787113139377

10位ISBN编号：711313937X

出版时间：2012-1

出版时间：中国铁道出版社

作者：倪彤

页数：247

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>

## 内容概要

《中等职业学校信息技术类改革创新系列教材：Flash CS3动画设计案例教程》全面系统地介绍了Flash CS3的基本操作方法和网页动画的制作技巧，包括Flash初识、认识图形绘制工具、编辑图形工具、了解动画、制作简单的动画、元件与实例、特殊动画的制作、文字效果的制作、滤镜的应用、简单脚本的应用、行为和组件的应用、综合制作等内容。

本书内容的讲解均以任务为主线，通过实例制作，学生可以快速熟悉软件功能和动画设计思路。每个项目之后的综合实训部分则可以提高学生的实际应用能力，掌握软件的使用技巧。

《中等职业学校信息技术类改革创新系列教材：Flash CS3动画设计案例教程》适合作为中等职业学校信息技术类和文化艺术类相关专业“二维动画设计与制作”的教材，也可作为Flash初学者和爱好者的自学用书。

## 书籍目录

项目一初识Flash 任务一无处不在的Flash 任务二认识Flash CS3工作界面 任务三测试与发布影片 综合实训一 项目二认识图形绘制工具 任务一绘制背景 任务二绘制波浪和小山 任务三绘制小树 综合实训二 项目三编辑图形工具 任务一“别样夏日风情图片”制作 任务二图形对象选取编辑 任务三美丽变身 任务四制作卡通人物造型 任务五主题乐园 任务六绘制打火机 任务七打开的扇子 综合实训三 项目四了解动画 任务一认识时间轴 任务二变化的图形 任务三小球正碰运动 综合实训四 项目五制作简单的动画 任务一方变圆 任务二自由翱翔 任务三小球与弹簧 综合实训五 项目六元件与实例 任务一星空场景的制作 任务二电风扇按钮的制作 综合实训六 项目七特殊动画的制作 任务一相约翡翠谷 任务二炫酷美景欣赏 综合实训七 项目八文字效果的制作 任务一电影海报的制作 任务二认识按钮的颜色 任务三登录界面 任务四毛笔字动画 综合实训八 项目九滤镜的应用 任务一手机广告 任务二视觉特效 综合实训九 项目十简单脚本的应用 任务一交互式图片展示 任务二九宫图 任务三外部图片的加载 任务四速度公式 综合实训十 项目十一行为和组件的应用 任务一使用行为加载外部图片并控制图片 任务二使用行为控制声音 任务三使用行为制作幻灯片效果 任务四使用DateChooser组件制作日历 任务五使用Accordion组件制作汽车广告 任务六使用ComboBox组件制作动车时刻表查询 任务七利用FLVPlayback组件调用FLV视频 综合实训十一 项目十二综合制作 任务一短片制作——水循环 任务二课件制作——单选题 任务三MTV制作——你爱我像谁 综合实训十二

## 章节摘录

版权页：插图：2.AS的放置位置在Flash的元素中有两类“元素”可以“携带”AS语句，分别是时间轴上的关键帧和特定的元件实例。

时间轴关键帧上的语句在播放到该帧时会执行，而特定元件实例上的语句只在指定“事件”发生时执行。

也可通过侦听器来侦听“事件”以使语句得以执行。

1) 时间轴的关键帧 可以把脚本加在场景或影片剪辑元件时间轴的任何一个关键帧上（注意必须是关键帧），对于将AS语句放置在时间轴的哪一层没有要求，只要有关键帧就可以加脚本，但最好把脚本独立的放在一个层中，不放任何元件，只是个脚本的载体，这样在今后修改脚本时就方便多了。

2) 特定元件的实例 Flash中主要有三类元件，分别是图形元件、影片剪辑元件和按钮元件。

我们不可将AS语句加到图形元件的实例上，只可以加到影片剪辑元件和按钮元件的实例上，不过，这两种元件实例触发脚本的“事件”是不一样的。

3. “动作”面板的使用 在Flash CS3中，ActionScript脚本代码的添加和编写是在“动作”面板中完成的。

选中要添加脚本的关键帧或元件实例，选择“窗口” “动作”命令，或按[F9键]，打开“动作”面板。

“动作”面板由动作工具箱、脚本导航器、脚本编辑窗口3个部分组成，如图10—1—6所示。

1) 动作工具箱 使用动作工具箱可以浏览ActionScript语言的分类列表，然后找到需要的脚本采用双击或拖动的方式将其插入到脚本编辑窗口中。

2) 脚本导航器 用户可以在这里浏览FLA文件以查看动作脚本代码，如果单击动作脚本导航器中的某一项，则与该项目关联的动作脚本将出现在脚本编辑窗口中。

3) 脚本编辑窗口 脚本编辑窗口用于输入脚本代码，它还包含一个工具栏，其中有一些常用的功能按钮，这些功能按钮有助于简化编码工作，如图10—1—7所示。

将新项目添加到脚本中：显示语言元素，这些元素也显示在动作工具箱中。

选择要添加到脚本中的项目。

查找：查找并替换脚本中的文本。

插入目标路径：为脚本中的某个动作设置绝对或相对目标路径。

### 编辑推荐

《中等职业学校信息技术类改革创新系列教材:Flash CS3动画设计案例教程》采用技能模块的任务驱动模式,介绍FlashCS3动画的设计与制作方法。

力求通过课堂实例演练,使学生快速掌握二维动画制作的方法和技巧;通过各项目知识拓展使学生深入学习专业知识和设计理念;通过课堂练习和综合实训,提高学生的实际应用能力。

在内容编写方面,我们力求细致全面、突出重点;在文字叙述方面,注意言简意赅、通俗易懂;在实例选取方面,注重针对性和实用性。

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>