

<<Flash CS3动画制作>>

图书基本信息

书名：<<Flash CS3动画制作>>

13位ISBN编号：9787121136603

10位ISBN编号：7121136600

出版时间：2011-8

出版时间：电子工业出版社

作者：刘雪莉 主编

页数：220

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>

<<Flash CS3动画制作>>

内容概要

由张巍总主编的《Flash

CS3动画制作》将软件功能与行业实际应用相结合，通过不断的任务制作掌握Flash的应用并能制作一些常见的设计作品。

全书共9个模块，主要讲解Flash

CS3的基本操作；绘制与填充矢量图形；编辑矢量图形；素材、元件和库的相关知识；制作逐帧动画、动作补间动画和形状补间动画等基本动画；制作引导动画、遮罩动画和滤镜动画等高级动画；ActionScript的相关知识；制作文字动画；应用Flash

CS3组件制作动画。

《Flash

CS3动画制作》适用于中职学生及社会培训人员。

本书配有电子教学参考资料包，内容包括电子教案，教学指南。

<<Flash CS3动画制作>>

书籍目录

模块一 Flash CS3基本操作

任务一 认识Flash CS3

操作一 认识Flash CS3界面

操作二 自定义Flash CS3的工作界面布局

任务二 认识Flash CS3中的图形概念

操作一 认识位图与矢量图

操作二 帧的操作

操作三 图层的操作

任务三 设置Flash动画制作环境

操作一 场景的基本操作

操作二 设置背景颜色

操作三 设置场景尺寸

操作四 调整场景显示比例

操作五 设置标尺、网格与辅助线

任务四 制作并发布“跳动的小球”动画

操作一 新建动画文档

操作二 绘制小球

操作三 制作引导动画

操作四 测试与发布动画

实训一 自定义并保存“我的界面”

实训二 制作与测试“落叶”动画

实践与提高

模块二 绘制与填充矢量图形

任务一 绘制卡通小鸡

操作一 绘制小鸡轮廓

操作二 绘制小鸡细部

操作三 修改并完善图形

任务二 绘制房子

操作一 绘制房子轮廓

操作二 填充颜色并添加草丛和栅栏

操作三 修改并完善图形

任务三 绘制桃树图形

操作一 绘制树干

操作二 绘制桃花并填色

操作三 添加文本和轮廓线

实训一 绘制时尚女郎

实训二 绘制机器鼠

实践与提高

模块三 编辑矢量图形

任务一 制作“新年快乐”场景

操作一 复制房子和小鸡到场景

操作二 填充小鸡颜色

操作三 添加文本并修饰场景

任务二 编辑“圣诞快乐”场景

操作一 抠取素材图形

<<Flash CS3动画制作>>

操作二 添加文本效果

操作三 修饰与组合图形

任务三 制作个性签名

操作一 绘制脸部

操作二 添加帽子和耳朵

操作三 填充颜色及文本

实训一 制作“快乐牧场”场景

实训二 制作“沙滩”场景

实践与提高

模块四 素材与元件的应用

任务一 制作“希望小学”场景

操作一 Flash CS3的素材类型

操作二 导入并应用素材

操作三 编辑场景位图

任务二 制作家庭影院

操作一 导入素材并制作元件

操作二 编辑场景

实训一 制作“液晶显示器”动画

实训二 制作“公园一角”动画

实践与提高

模块五 制作基本动画

任务一 制作逐帧动画

操作一 绘制图形

操作二 制作逐帧动画

任务二 制作网页导航条动画

操作一 导入素材并设置“背景”图层

操作二 创建“飞机”、“人物”图层补间动画

操作三 创建“文字”、“文字”图层补间动画

任务三 制作“桃花朵朵开”动画

操作一 制作树干形状补间动画

操作二 制作花朵开放形状补间动画

操作三 制作文本形状补间动画

实训一 制作“奔跑”动画

实训二 制作网页广告条

实训三 制作“变脸”动画

实践与提高

模块六 制作高级动画

任务一 制作“滚山坡”动画

操作一 导入和编辑“山坡”场景

操作二 制作引导动画

任务二 制作遮罩动画

操作一 制作动画元件

操作二 创建遮罩动画

操作三 编辑动画场景

任务三 制作“蓝天白云”动画

操作一 制作动画元件

操作二 创建遮罩动画并整合场景

<<Flash CS3动画制作>>

实训一 制作“水中气泡”动画

实训二 制作“下雨”动画

实训三 制作“夜幕降临”动画

实践与提高

模块七 ActionScript的应用

任务一 认识ActionScript

操作一 ActionScript基本语法

操作二 认识变量

操作三 认识函数

操作四 运算符与表达式

操作五 ActionScript的添加方法

任务二 控制场景和帧

操作一 制作停止车轮的转动

操作二 为画册加播放控制器

任务三 设置影片剪辑属性

操作一 制作遥控飞机

操作二 制作下雪效果

任务四 使用循环和条件语句

操作一 制作抽奖游戏

操作二 制作数字时钟

任务五 声音控制脚本

操作一 导入素材并创建元件

操作二 编辑场景并添加脚本

实训一 制作“登录界面及程序”动画

实训二 制作“烟花”动画

实训三 制作“电子万年历”

实践与提高

模块八 制作文字动画

任务一 常见文字效果制作

操作一 制作空心字

操作二 制作彩色字

操作三 制作立体字

任务二 文字特效动画制作

操作一 制作火焰字

操作二 制作滤光字

操作三 制作倒影文字

操作四 制作霓虹灯字

操作五 制作打字效果

实训一 制作阴影文字

实训二 制作鼠标跟随字动画

实训三 制作冒烟文字动画

实践与提高

模块九 Flash组件的应用

任务一 制作用户注册界面

操作一 准备素材及元件

操作二 添加文字和组件

任务二 利用组件制作IQ测试

<<Flash CS3动画制作>>

操作一 设置背景添加文本

操作二 添加组件

操作三 添加脚本及检查动画

操作四 使用组件检查器检查动画

实训一 制作用户意见反馈收集

实训二 利用组件实现背景选择

实训三 制作“童谣”MTV

实践与提高

章节摘录

本实例在制作时，通过在“属性”面板中设置“Alpha”，创建出图形淡入淡出的动作补间动画效果，除了这种效果外，在创建动作补间动画时，还可以为创建的动作补间动画添加旋转效果、明暗变化、色调变化和高级颜色变化等附加效果。

1.添加旋转效果 在创建动作补间动画后，可通过在“属性”面板中进行设置，为动作补间动画添加规则的旋转效果，其操作步骤如下：（1）在时间轴中选中动作补间动画的起始关键帧。

（2）在“属性”面板的“旋转”下拉列表框中选择一种旋转方式，在右侧的文本框中输入相应的数字，以设置图形旋转的次数。

（3）设置完成后，即可为创建的动作补间动画添加设置的旋转效果。

除通过“属性”面板设置外，还可通过任意变形工具调整图形旋转角度来实现旋转效果，利用后者可创建旋转不足一周的旋转效果。

.....

<<Flash CS3动画制作>>

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>