

<<Flash CS3动画设计案例实>>

图书基本信息

书名：<<Flash CS3动画设计案例实训教程>>

13位ISBN编号：9787300096988

10位ISBN编号：7300096980

出版时间：2009-2

出版时间：中国人民大学出版社

作者：杨聪 主编

页数：274

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动画设计案例实>>

### 内容概要

本书从动画初学者的需求出发，以知识讲述和案例操作相结合的方式，系统、深入地介绍了Flash CS3的功能及动画制作的方法和技巧。

全书共分10章，内容包括：Flash CS3简介，工具及其应用，文本创建与编辑，Flash动画基础，动画类型及制作，元件、实例和库，多媒体应用，脚本动画基础，组件应用与动画发布以及综合案例。本书是以案例制作为导向，注重基础知识与实际应用相结合，不仅在小节中提供了课堂实训，还在重点章节后提供了案例实训。

本书最后一章提供了涵盖全书知识点的38个综合实训案例，并将Flash CS3动画设计中涉及的专业知识和设计理念融入其中，能够快速提高动画设计的能力。

本书配有多媒体教学光盘，内容包含93小节长达363分钟高清视频教学课程（AVI）和书中全部实例的素材文件与最终效果文件，以及用于扩充读者知识范围的拓展知识。

本书可作为各类职业院校、大中专院校，计算机培训学校教材，也可供动画设计爱好者学习参考。

## &lt;&lt;Flash CS3动画设计案例实&gt;&gt;

## 书籍目录

- 第1章 Flash CS3简介 1.1 Flash CS3工作环境 1.1.1 运行Flash CS3 1.1.2 Flash CS3的工作窗口  
 1.2 常用面板及其布局与操作 1.2.1 常用面板 1.2.2 面板的布局及操作 1.2.3 课堂实训1——常用面板的操作 1.3 设置个性化的工作界面 1.3.1 自定义参数 1.3.2 自定义快捷键 1.4 文件的基本操作 1.4.1 新建文件及打开文件 1.4.2 保存文件和测试文件 1.4.3 课堂实训2——文件的基本操作 1.5 习题 1.5.1 简答题 1.5.2 操作题 第2章 工具及其应用 2.1 选择工具 2.1.1 基本操作 2.1.2 “选择工具”的辅助选项 2.1.3 部分选取工具 2.1.4 课堂实训1——利用“选择工具”调整图形 2.2 线条工具 2.2.1 绘制直线 2.2.2 “线条工具”的属性 2.2.3 “线条工具”的辅助功能 2.2.4 课堂实训2——线条变形并填充颜色 2.3 矩形工具和多角星形工具 2.3.1 矩形工具 2.3.2 多角星形工具 2.3.3 课堂实训3——绘制小房子 2.4 基本椭圆工具和基本矩形工具 2.4.1 基本椭圆工具 2.4.2 基本矩形工具 2.4.3 课堂实训4——基本椭圆和基本矩形的绘制与变形 2.5 铅笔工具 2.5.1 “铅笔工具”的使用 2.5.2 “铅笔工具”的辅助选项 2.6 钢笔工具 2.6.1 绘制直线和折线 2.6.2 绘制曲线 2.6.3 调整路径中的锚点 2.6.4 课堂实训5——绘制一条小鱼 2.7 刷子工具 2.7.1 “刷子工具”的使用 2.7.2 “刷子工具”的辅助选项 2.7.3 课堂实训6——绘制树叶 2.8 橡皮擦工具 2.8.1 “橡皮擦工具”的辅助选项 2.8.2 “橡皮擦工具”的模式 2.8.3 “水龙头”工具 2.8.4 课堂实训7——利用“橡皮擦工具”擦除图片背景 2.9 墨水瓶工具 2.9.1 “墨水瓶工具”简介 2.9.2 课堂实训8——为文字添加边框 2.10 颜料桶工具 2.10.1 “颜料桶工具”的使用 2.10.2 课堂实训9——利用“颜料桶工具”填充图形 2.11 滴管工具 2.11.1 复制笔触 2.11.2 复制填充 2.11.3 课堂实训10——利用“滴管工具”为图形填充位图 2.12 套索工具 2.12.1 “套索工具”的辅助选项 2.12.2 自由选取模式 2.12.3 多边形模式 2.12.4 魔术棒模式 2.12.5 课堂实训11——利用“套索工具”删除图片背景 2.13 任意变形工具 2.13.1 旋转与倾斜 2.13.2 缩放、扭曲和封套 2.13.3 课堂实训12——变形蝴蝶翅膀 2.14 渐变变形工具 2.14.1 “渐变变形工具”手柄 2.14.2 修改渐变色效果 2.14.3 修改位图填充效果 2.14.4 课堂实训13——绘制太阳图形 2.15 视图工具和辅助工具 2.15.1 视图工具 2.15.2 辅助工具 2.15.3 颜色辅助选项 2.16 案例实训 2.16.1 案例实训1——对象的合并 2.16.2 案例实训2——一朵小花 2.16.3 案例实训3——光盘效果 2.17 课后练习 2.17.1 简答题 2.17.2 操作题 第3章 文本创建与编辑 3.1 创建文本 3.1.1 静态文本 3.1.2 文本框的类型 3.2 编辑文本 3.2.1 设置文本属性 3.2.2 字体呈现方式 3.2.3 文本分离和编辑 3.2.4 汲取文本属性 3.3 Flash CS3的滤镜功能 3.3.1 滤镜的基本操作 3.3.2 对文本使用滤镜 3.4 案例实训 3.4.1 案例实训1——创建空心文字 3.4.2 案例实训2——创建阴影文字 3.4.3 案例实训3——创建渐变填充效果 3.4.4 案例实训4——利用位图填充文本 3.5 课后练习 3.5.1 简答题 3.5.2 操作题 第4章 Flash动画基础 4.1 Flash动画原理 4.2 认识“时间轴”面板 4.3 帧及编辑帧 4.3.1 帧 4.3.2 编辑帧 4.3.3 设置帧频 4.3.4 课堂实训1——熟悉时间轴和帧的操作 4.4 时间轴特效 4.5 图层 4.5.1 图层的概念和作用 4.5.2 图层的基本操作 4.5.3 图层文件夹 4.5.4 课堂实训2——蝴蝶运动轨迹 4.6 辅助按钮的使用 4.7 场景的管理 4.8 案例实训 4.8.1 案例实训1——洋葱皮效果 4.8.2 案例实训2——时间轴特效动画 4.9 课后练习 4.9.1 简答题 4.9.2 操作题 第5章 动画类型及制作 5.1 逐帧动画 5.1.1 逐帧动画的概念 5.1.2 逐帧动画的特点 5.1.3 课堂实训1——导入图片生成逐帧动画 5.1.4 课堂实训2——绘制图形生成逐帧动画 5.2 形状补间动画 5.2.1 形状补间动画的概念 5.2.2 创建形状补间动画 5.2.3 添加形状提示 5.2.4 课堂实训3——波浪线 5.3 运动补间动画 5.3.1 运动补间动画的概念 5.3.2 创建运动补间动画 5.3.3 自定义渐入和渐出功能 5.3.4 课堂实训4——图片旋转和变形 5.4 引导动画 5.4.1 普通引导动画 5.4.2 课堂实训5——创建普通引导层动画 5.4.3 运动引导动画 5.4.4 课堂实训6——创建运动引导动画 5.5 遮罩动画 5.5.1 遮罩动画的概念 5.5.2 课堂实训7——简单遮罩动画 5.6 案例实训 5.6.1 案例实训1——延长的直线 5.6.2 案例实训2——渐隐渐显效果 5.6.3 案例实训3——红旗飘飘 5.6.4 案例实训4——纸飞机 5.7 课后练习 5.7.1 简答题 5.7.2 操作题 第6章 元件

## &lt;&lt;Flash CS3动画设计案例实&gt;&gt;

、实例和库 6.1 元件和实例 6.2 图形元件 6.2.1 图形元件的概念 6.2.2 创建图形元件  
6.2.3 将图形转换为元件 6.2.4 设置图形元件的中心点 6.2.5 课堂实训1——创建图形元件  
6.3 影片剪辑元件 6.3.1 影片剪辑元件的概念 6.3.2 创建影片剪辑元件 6.3.3 将动画转换为影片剪辑元件 6.3.4 位图缓冲功能 6.3.5 课堂实训2——利用GIF图片创建影片剪辑元件 6.4  
按钮元件 6.4.1 按钮的概念 6.4.2 按钮的4种状态 6.4.3 课堂实训3——创建文字按钮 6.5  
创建和编辑实例 6.5.1 创建实例 6.5.2 修改实例的属性 6.5.3 更改实例的行为 6.5.4 课  
堂实训4——运动的光盘 6.6 使用“库”面板 6.6.1 创建和管理“库” 6.6.2 库元件共享  
6.7 案例实训 6.7.1 案例实训1——简单按钮 6.7.2 案例实训2——花和心转换 6.8 课后练习  
6.8.1 简答题 6.8.2 操作题 第7章 多媒体应用 7.1 为动画添加声音 7.1.1 声音的添加  
7.1.2 声音的属性设置 7.1.3 声音的压缩 7.1.4 声音的编辑 7.1.5 课堂实训1——为按钮添  
加声音 7.1.6 课堂实训2——为关键帧添加声音 7.2 应用视频 7.2.1 Flash支持的视频格式  
7.2.2 视频的导入 7.3 案例实训 7.3.1 案例实训1——为动画添加声音 7.3.2 案例实训2——  
为视频文件添加声音 7.4 课后练习 7.4.1 简答题 7.4.2 操作题 第8章 脚本动画基础 第9章 组  
件应用与动画发布 第10章 综合案例

## <<Flash CS3动画设计案例实>>

### 章节摘录

Flash是美国Adobe公司收购Macromedia公司后将享誉盛名的Macromedia Flash更名为AdobeFlash后的一款动画软件，其最新版本是Flash CS3。

在新版本中，Flash的功能得到极大的扩展，不仅可以将文字，图画、声音和视频融为一体，而且还可以导入Photoshop的PSD文件，保留图层等内部信息，进行再编辑。

另外，在Flash CS3中，时间轴补间动画可以即时转换为ActionScript3.0代码，为不熟悉代码的用户提供了一个方便的途径来掌握这种流行的语言。

作为多媒体创作工具，Flash CS3以其便捷，完美、舒适的动画编辑环境，深受广大动画制作爱好者的喜爱。

在制作动画之前，先介绍一下工作环境，包括一些基本的操作方法与工作环境的组织和安排。

1.1.1 运行Flash CS3 安装Flash CS3完成后，双击桌面上Flash CS3的快捷方式图标，便可以启动该程序。

程序启动后将弹出第一个对话框，称其为“欢迎屏幕”，如图1.1所示。

“欢迎屏幕”是将常用的任务都集中放置在一个页面中，其中包括“打开最近的项目”、“新建”、“从模板创建”、“扩展”、“快速访问”和“不再显示”等项目。

## <<Flash CS3动画设计案例实>>

### 编辑推荐

《Flash CS3动画设计案例实训教程》由Adobe软件教育专家和一线资深Flash动画设计师，结合多年教学和设计经验倾力编著。按照实际工作的需求，精选实用、够用的基础知识点，采用图解方式讲解，易教易学。精心设计随堂案例演练环节，将基础知识与具体软件操作紧密结合。提供综合实训案例，将Flash动画设计中涉及的专业知识和设计理念融入其中，快速提升综合应用和解决实际问题的能力。采用图示方式讲解基础知识，从实用角度结合具体实例加以讲述。采用图示方式讲解知识点，降低学习难度；重点介绍最常用、实用的知识，从应用的角度结合具体实例加以讲述，同时，注重吸收新知识、新技术，体现新版本。

**基础知识讲解与随堂案例演练的有机结合** 将必须掌握的基础知识与随堂案例进行结合，讲解基础知识时，以“实践实训”为原则，先对知识点做简要介绍，然后通过精心挑选的随堂案例来演示知识点，专注于解决问题的方法和流程，便于掌握基础知识并熟悉常见操作。

**培养动手能力的综合案例实训环节** 以“贴近实际工作需要”为原则，在每章最后提供综合实训案例，培养读者综合应用知识、解决实际问题的能力，以适应岗位对工作技能的要求。

依托图示方式讲解的基础知识+随堂案例演练（快速上手）+综合案例实训（提升综合应用技能）

## <<Flash CS3动画设计案例实>>

### 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>