

图书基本信息

书名：<<中文版Flash CS3动画制作实用教程>>

13位ISBN编号：9787302181149

10位ISBN编号：7302181144

出版时间：2008-8

出版时间：清华大学出版社

作者：李鹏，牛志玲 编著

页数：345

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

本书由浅入深、循序渐进地介绍了Adobe公司最新推出的二维动画制作软件——中文版FlashCS3的基本操作方法和使用技巧。

本书共分为13章，分别介绍了Flash动画以及FlashCS3的基础知识及文档的基本操作，使用绘图和填充工具绘制矢量图形和外部图片文件的导入，文本的创建以及编辑方法，对图形对象的基本编辑方法，元件、实例和库的使用，声音和视频文件的导入，动画制作，动作脚本的编写以及测试和发布动画。其中第9章和第13章安排了一些综合实例，用于提高和拓宽读者对FlashCS3操作的掌握和应用。

本书内容丰富、结构清晰、语言简练，叙述深入浅出，具有很强的实用性，是一本适合于各高等院校以及社会培训班的优秀教材，也是广大初、中级Flash动画爱好者很好的自学参考书。

本书对应的电子教案和实例源文件可以到<http://www.tupwk.com.cn/21cn>网站下载。

书籍目录

第1章 初识Flash CS3	1.1 Flash动画制作概述	1.1.1 什么是Flash动画	1.1.2 Flash动画的特点
1.1.3 Flash动画的制作流程	1.2 Flash CS3基础知识	1.2.1 Flash CS3简介	1.2.2 Flash CS3新增功能
1.3 Flash CS3工作界面	1.3.1 菜单栏	1.3.2 “绘图”工具栏	1.3.3 “时间轴”面板
1.3.4 舞台	1.3.5 “属性”面板	1.3.6 面板集	1.4 Flash文档的基本操作
1.4.1 新建Flash文档	1.4.2 设置文档属性	1.4.3 打开文档	1.4.4 保存文档
1.5 设置工作环境和视图	1.5.1 设置首选参数	1.5.2 设置快捷键	1.5.3 调整设计视图
1.6 思考练习	1.6.1 填空题	1.6.2 选择题	1.6.3 操作题
第2章 绘制和填充图形	2.1 Flash CS3中的图像	2.1.1 图像类型	2.1.2 Flash CS3中常用的图像格式
2.2 绘图工具	2.2.1 设置绘图首选参数	2.2.2 “线条”工具	2.2.3 “钢笔”工具
2.2.4 “铅笔”工具	2.2.5 绘制椭圆	2.2.6 绘制矩形	2.2.7 “多角星形”工具
2.2.8 “刷子”工具	2.2.9 “橡皮擦”工具	2.3 调整线条和图形轮廓	2.3.1 使用“选取”工具调整线条和图形轮廓
2.3.2 伸直和平滑线条	2.3.3 优化曲线	2.3.4 修改形状	2.4 填充工具
2.4.1 色彩的应用	2.4.2 使用“颜色”面板	2.4.3 “墨水瓶”工具	2.4.4 “颜料桶”工具
2.4.5 “滴管”工具	2.5 导入图形图像	2.5.1 导入位图和矢量图	2.5.2 导入其他格式的图形文件
2.5.3 位图转换为矢量图	2.6 上机实验	2.6.1 绘制风景画	2.6.2 导入AI文件
2.7 思考练习	2.7.1 填空题	2.7.2 选择题	2.7.3 操作题
第3章 创建与编辑文本	3.1 创建文本	3.1.1 Flash CS3中的文本类型	3.1.2 设置文本首选参数
3.1.3 Flash CS3中的文本框类型	3.1.4 创建文本	3.2 设置文本属性	3.2.1 选择字体大小、颜色和样式
3.2.2 设置字符间距、字符微调 and 字符位置	3.2.3 设置对齐、边距、缩进和行距	3.2.4 消除文本锯齿	3.2.5 设置动态文本和输入文本的参数选项
3.3 编辑文本	3.3.1 选择文本	3.3.2 分离文本	3.3.3 文本变形
3.3.4 将文本链接到URL	3.3.5 替换系统中缺少的字体	3.3.6 添加文本滤镜效果	3.4 上机实验
3.4.1 创建文本	3.4.2 制作糖果文字	3.4.3 制作浮雕效果文本	3.5 思考练习
3.5.1 填空题	3.5.2 选择题	3.5.3 操作题	第4章 编辑对象
4.1 编辑对象的基本操作	4.1.1 视图查看工具	4.1.2 选择对象	4.1.3 移动、复制和删除对象
4.1.4 排列对象	4.2 变形对象操作	4.2.1 使用“任意变形”工具	4.2.2 还原变形的对象
4.2.3 使用“渐变变形”工具	4.3 上机实验	4.3.1 绘制动画场景	4.3.2 绘制立体魔方图形
4.4 思考练习	4.4.1 填空题	4.4.2 选择题	4.4.3 操作题
第5章 使用帧和时间轴特效	5.1 帧的基础知识	5.1.1 认识帧	5.1.2 帧的基本类型
5.1.3 不同的帧表示的动画	5.1.4 帧频	5.2 使用帧	5.2.1 创建帧
5.2.2 编辑帧	5.2.3 “绘图纸”工具	5.3 时间轴特效	5.3.1 添加时间轴特效
5.3.2 设置时间轴特效	5.3.3 编辑时间轴特效	5.4 制作基本动画	5.4.1 制作逐帧动画
5.4.2 制作补间动画	5.5 上机实验	5.5.1 逐帧动画实例	5.5.2 补间形状动画实例
5.6 思考练习	5.6.1 填空题	5.6.2 选择题	5.6.3 操作题
第6章 使用图层	6.1 图层的概念	6.2 使用图层	6.2.1 图层的类型
6.2.2 创建图层和图层文件夹	6.2.3 图层的基本操作	6.3 使用引导层和遮罩层	6.3.1 普通引导层
6.3.2 运动引导层	6.3.3 遮罩层的概念	6.3.4 创建遮罩层	6.4 上机实验
6.4.1 制作“电扇”旋转动画	6.4.2 制作引导层动画	6.4.3 制作遮罩层动画	6.5 思考练习
6.5.1 填空题	6.5.2 选择题	6.5.3 操作题	第7章 使用元件、实例和库
7.1 使用元件	7.1.1 元件的类型	7.1.2 创建元件	7.1.3 复制元件
7.1.4 编辑元件	7.2 使用元件实例	7.2.1 创建元件实例	7.2.2 设置元件实例属性
7.2.3 设置实例颜色和透明度	7.2.4 交换元件实例	7.2.5 设置图形实例循环动画	7.2.6 分离元件实例
7.2.7 获取实例信息	7.3 使用库	7.3.1 “库”面板	7.3.2 库项目
7.3.3 编辑库项目	7.3.4 使用公用库	7.3.5 使用共享库资源	7.4 上机实验
7.4.1 制作夜晚星空动画效果	7.4.2 制作简单按钮动画效果	7.5 思考练习	7.5.1 填空题
7.5.2 选择题	7.5.3 操作题	第8章 导入声音和视频	8.1 声音的基础知识
8.1.1 声音的文件格式	8.1.2 声音的采样频率	8.1.3 声音的位深	8.1.4 声道
8.2 导入与编辑声音	8.2.1 Flash中的声音类型	8.2.2 导入声音	8.2.3 在文档中添加声音
8.2.4 给按钮添加声音	8.2.5 通过Sound对象使用声音	8.2.6 编辑声音	8.2.7 设置声音属性
8.3 压缩并导出声音	8.3.1 压缩声音	8.3.2 发布声音	8.3.3 导出Flash文档声音的标准
8.4 导入视频	8.5 上机实验	8.5.1 给动画添加音效	

8.5.2 导入视频文件 8.6 思考练习 8.6.1 填空题 8.6.2 选择题 8.6.3 操作题第9章 动画实例解析 9.1 制作电子相册动画 9.2 制作涟漪动画效果 9.3 制作毛笔字书写动画 9.4 制作企业网站片头第10章 ActionScript语言基础 10.1 ActionScript语言简介 10.1.1 ActionScript概述 10.1.2 ActionScript 3.0的优点 10.1.3 ActionScript中常用术语 10.2 编写ActionScript 10.2.1 使用“行为”面板 10.2.2 动作脚本编写流程 10.3 添加ActionScript 10.3.1 在帧中添加ActionScript动作脚本 10.3.2 在按钮中添加ActionScript动作脚本 10.3.3 在影片剪辑中添加ActionScript动作脚本 10.4 ActionScript基础 10.4.1 ActionScript基本语法 10.4.2 ActionScript的数据类型 10.4.3 变量 10.4.4 常量 10.4.5 关键字 10.4.6 运算符 10.4.7 函数 10.5 上机实验 10.5.1 制作鼠标跟随动画效果 10.5.2 制作橡皮擦按钮动画效果 10.5.3 控制视频播放 10.6 思考练习 10.6.1 填空题 10.6.2 选择题 10.6.3 操作题第11章 ActionScript基本语句 11.1 控制语句 11.1.1 时间轴控制 11.1.2 条件语句 11.1.3 循环语句 11.2 常用语句 11.2.1 fscommand动作语句 11.2.2 getURL动作语句 11.2.3 loadMovie和loadmovieNum动作语句 11.2.4 unloadMovie和unloadMovieNum动作语句 11.2.5 loadVariables和loadVariablesNum动作语句 11.2.6 duplicateMovieClip和removeMovieClip动作语句 11.2.7 startDrag和stopDrag动作语句 11.2.8 setProperty动作语句 11.2.9 onClipEvent动作语句 11.3 上机实验 11.3.1 制作下雪特效 11.3.2 制作放大镜效果 11.3.3 制作猜数字游戏 11.4 思考练习 11.4.1 填空题 11.4.2 选择题第12章 测试和发布Flash动画 12.1 测试影片 12.1.1 优化影片 12.1.2 测试影片下载性能 12.1.3 测试影片下载速度 12.2 发布影片 12.2.1 设置发布格式 12.2.2 设置Flash发布格式 12.2.3 设置HTML发布格式 12.2.4 设置GIF发布格式 12.2.5 设置其他发布格式 12.3 上机实验 12.4 思考练习 12.4.1 填空题 12.4.2 选择题 12.4.3 操作题第13章 综合应用实例 13.1 综合实例制作 13.1.1 制作Vista风格时钟 13.1.2 制作下楼层小游戏 13.1.3 制作Flash网站 13.2 特殊效果制作 13.2.1 制作动感效果 13.2.2 制作流线效果 13.2.3 制作展开效果 13.2.4 制作聚散效果附录 思考练习参考答案

章节摘录

插图：第2章 绘制和填充图形本章导读在Flash动画制作中，矢量图是不可缺少的。

矢量图一般可以通过导入方式获得，还可以利用Flash CS3自带的绘图工具绘制。

用户在制作动画前一定要熟练掌握绘制图形以及填充图形的操作，了解在绘图过程中各工具的使用以及扩展功能。

掌握运用图形工具巧妙地组合图形以及在填充颜色的过程中一些填充的方式。

Flash CS3中提供了一些基本作图工具，包括“线条”工具、“钢笔”工具、“刷子”工具及“矩形”工具等。

填充工具有“墨水瓶”工具、“滴管”工具和“颜料桶”工具等。

熟练运用这些工具可以绘制出更多样式的图形图像，使动画更加精彩。

编辑推荐

《Flash CS3动画制作实用教程(中文版)》内容丰富、结构清晰、语言简练，叙述深入浅出，具有很强的实用性，是一本适合于各高等院校以及社会培训班的优秀教材，也是广大初、中级Flash动画爱好者很好的自学参考书。

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>