

<<Flash CS3动画设计案例 >>

图书基本信息

书名：<<Flash CS3动画设计案例教程>>

13位ISBN编号：9787305057663

10位ISBN编号：7305057665

出版时间：1970-1

出版时间：南京大学出版社

作者：张志平

页数：240

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 >

内容概要

《Flash CS3动画设计案例教程（附光盘）》侧重于实用性，以Flash软件的功能为主线，以案例为辅线，使用户在学习制作：Flash动画的过程中能快速掌握软件的操作技巧。

全书共分为13章，分别讲述了Flash基础知识、常用工具面板、时间轴及其操作、FlashCS3操作对象和动画类型、ActionScript入门、程序结构和动画的高级控制、情景动画的制作、多媒体课件的制作、网络广告的制作、Flash小游戏的制作和Flash网页的制作。

Flash CS3是一款优秀的交互式矢量动画制作软件，具有跨平台、高品质、文件体积小、可嵌入音频与视频等特性。

《Flash CS3动画设计案例教程（附光盘）》通俗易懂，逻辑严密，图文并茂，具有很强的实用性和可操作性，是一本适合高职高专学校，大中专院校及各类社会培训学校的优秀教材，也可作为广大初中级电脑用户的自学参考书。

书籍目录

第1章 Flash基础知识1.1 Flash CS3概述1.1.1 Flash的特点1.1.2 Flash的应用领域与发展方向1.1.3 Flash CS3的安装、卸载和启动1.2 Flash CS3的工作环境1.2.1 标题栏1.2.2 菜单栏1.2.3 主工具栏1.2.4 “绘图”工具栏1.2.5 时间轴1.2.6 工作区1.3 Flash CS3的基本操作1.3.1 文件的新建、打开和保存1.3.2 设定文件属性1.3.3 文件的导入1.3.4 文件的测试与导出复习思考题第2章 Flash CS3的常用工具面板2.1 “绘图”工具栏2.1.1 “铅笔”工具2.1.2 “线条”工具2.1.3 “矩形”工具和“多角星形”工具2.1.4 “椭圆”工具2.1.5 “刷子”工具2.1.6 “钢笔”工具2.1.7 “文本”工具2.1.8 “墨水瓶”工具2.1.9 “颜料桶”工具2.1.10 “滴管”工具2.1.11 “渐变变形”工具2.1.12 “选择”工具2.1.13 “部分选取”工具2.1.14 “套索”工具2.1.15 “橡皮擦”工具2.1.16 “任意变形”工具2.1.17 “绘图”工具栏应用实例2.2 “属性”面板2.3 “对齐”、“信息”和“变形”面板2.3.1 “对齐”面板2.3.2 “信息”面板2.3.3 “变形”面板2.4 “颜色”面板2.4.1 “颜色”面板2.4.2 “样本”面板2.5 “库”面板2.5.1 “库”面板2.5.2 公用库面板2.6 其他常用面板2.6.1 “动作”面板2.6.2 “场景”面板2.6.3 调试器面板复习思考题第3章 时间轴3.1 认识时间轴3.1.1 “时间轴”面板的组成3.1.2 “时间轴”面板的操作3.2 图层3.2.1 图层的新建、组织和删除3.2.2 图层的隐藏、显示和锁定3.2.3 添加遮罩层3.2.4 添加引导层3.3 帧3.3.1 帧的分类及特点3.3.2 帧的操作3.4 时间轴特效3.4.1 “变形”特效3.4.2 “转换”特效3.4.3 “分散式直接复制”特效3.4.4 “复制到网格”时间轴特效3.4.5 “分离”特效3.4.6 “展开”特效3.4.7 “投影”时间轴特效3.4.8 “模糊”时间轴特效3.4.9 时间轴特效综合练习复习思考题第4章 Flash CS3操作对象4.1 矢量图形4.2 位图4.2.1 导入位图4.2.2 位图动画4.2.3 位图转换为矢量图4.3 元件4.3.1 元件的类型4.3.2 元件应用实例复习思考题第5章 动画的类型5.1 逐帧动画5.2 动画补间动画5.3 形状补间动画5.4 遮罩动画5.5 引导层动画复习思考题第6章 ActionScript语言入门6.1 Actionsript开发环境6.2 ActionScript基础知识6.2.1 变量6.2.2 常量6.2.3 数据类型6.2.4 运算符和表达式6.2.5 影片剪辑属性6.3 ActionScript程序实训复习思考题第7章 程序结构7.1 if条件语句7.1.1 简单的if语句7.1.2 ifelse语句7.1.3 else if语句7.1.4 if语句嵌套7.1.5 switch语句7.2 while循环语句7.3 for循环语句7.3.1 语法结构7.3.2 for循环语句规范7.3.3 for循环语句嵌套7.4 本章案例复习思考题第8章 动画的高级控制8.1 常用内置函数8.1.1 时间轴控制函数8.1.2 事件处理函数8.1.3 复制函数与删除函数8.1.4 鼠标拖放函数8.1.5 影片调用函数8.1.6 getURL () 函数8.1.7 fscommand () 函数8.2 声音与视频8.2.1 应用声音8.2.2 应用视频8.3 Flash UI组件8.3.1 组件的概念8.3.2 TextArea (文本框) 8.3.3 CheckBox (复选框) 8.3.4 ComboBox (组合框) 8.3.5 List (列表框) 8.3.6 RadioButton (单选按钮) 8.3.7 Button (按钮) 复习思考题第9章 制作情景动画9.1 制作贺卡9.1.1 创意构思9.1.2 制作步骤9.2 制作MV9.2.1 创意构思9.2.2 制作步骤复习思考题第10章 制作多媒体课件10.1 制作物理课件10.1.1 创意构思10.1.2 制作步骤10.2 制作演示课件10.2.1 创意构思10.2.2 制作步骤复习思考题第11章 制作网络广告11.1 制作销售广告11.1.1 创意构思11.1.2 制作步骤11.2 制作企业宣传广告11.2.1 创意构思11.2.2 制作步骤复习思考题第12章 制作Flash小游戏12.1 制作益智类游戏12.1.1 创意构思12.1.2 制作步骤12.2 制作动作类游戏12.2.1 创意构思12.2.2 制作步骤复习思考题第13章 制作Flash网页13.1 制作Flash导航菜单13.1.1 创意构思13.1.2 制作步骤13.2 制作Flash网站13.2.1 创意构思13.2.2 制作步骤复习思考题

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>