

## <<中文版Flash动画制作实训教程>>

### 图书基本信息

书名：<<中文版Flash动画制作实训教程>>

13位ISBN编号：9787802432666

10位ISBN编号：7802432669

出版时间：2009-8

出版时间：孙志义、黄泳松 航空工业出版社 (2009-08出版)

作者：孙志义，黄泳松 著

页数：266

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>

## <<中文版Flash动画制作实训教程>>

### 内容概要

《中文版Flash动画制作实训教程（CS3版）》主要面向职业技术学院，并被列入全国职业教育“十一五”规划教材。

全书共12章，内容涵盖Flash CS3入门、绘制矢量图形、色彩应用、编辑图形、动画基础与逐帧动画、制作补间动画、制作特效动画、声音应用、位图和视频应用、动作脚本应用、动画的输出与发布等。

《中文版Flash动画制作实训教程（CS3版）》具有如下特点：（1）满足社会实际就业需要。

对传统教材的知识点进行增、删、改，让学生能真正学到满足就业需求的知识。

（2）增强学生的学习兴趣。

从传统的偏重知识的传授转为培养学生的实际操作技能，让学生有兴趣学习。

（3）让学生能轻松学习。

用实例（实训）讲解相关应用和知识点，边练边学，从而避开枯燥的讲解，让学生能轻松学习，教师也教得愉快。

（4）包含大量实用技巧和练习，网上提供素材、课件和视频下载。

《中文版Flash动画制作实训教程（CS3版）》可作为中、高等职业技术学院，以及各类计算机教育培训机构的专用教材，也可供广大初、中级：Flash动画爱好者自学使用。

## 书籍目录

第1章 从零起步 1.1 了解Flash动画 1.1.1 Flash动画的应用领域 1.1.2 Flash动画的特点 1.1.3 Flash动画的创作流程 1.2 初识FlashCS3 实训1 熟悉FlashCS3工作界面 实训2 文档基本操作 1.3 碰撞的箭头——Flash动画制作快速上手 1.3.1 Flash动画制作原理 实训3 设置文档属性：实训4 绘制圆和箭头——了解绘图工具 实训5 将圆和箭头转换为元件——了解元件 实训6 制作“碰撞的箭头”动画——了解帧和图层 实训7 测试动画 1.4 一些必要的知识补充 实训8 放大、缩小和移动舞台 实训9 使用网格、标尺和辅助线 实训10 操作的撤销、重做与重复综合实训——飞行的直升机 课后总结思考与练习 第2章 绘制图形 2.1 绘制图形轮廓线 实训1 绘制打鱼小船——使用铅笔、线条和选择工具 实训2 绘制商标——使用钢笔、锚点和部分选取工具，实训3 绘制小鳄鱼——使用几何图形工具 2.2 绘制图形填充区域 实训4 为房顶添加雪花效果——使用刷子工具 2.3 输入和美化文字 实训5 输入文本——使用文字工具 实训6 编排文本——使用文字“属性”面板 实训7 美化文本——添加滤镜和分离、变形文本综合实训——小兔玩具 课后总结思考与练习 第3章 色彩应用 3.1 使用“颜料桶工具”填充颜色 实训1 为小兔玩具上色——纯色、渐变色和位图 3.2 使用“墨水瓶工具”修改线条 实训2 修改卡通小企鹅的线条综合实训——为卡通小熊上色 3.3 使用“滴管工具”采样填充和线条属性 实训3 填充小狗——采样填充色和位图 实训4 毛茸茸的小鸡——采样线条 实训5 采样文本属性 3.4 重要知识补充——色彩构成和配色技巧 3.4.1 色彩构成 3.4.2 配色技巧 课后总结思考与练习 第4章 编辑图形 4.1 对象的基本编辑 实训1 选择舞台中的对象 实训2 为头像添加眼睛——复制、移动和翻转对象 实训3 组合与排列卡通人物 实训4 对齐舞台中的小方块 4.2 对象的变形操作 实训5 制作刹车效果——旋转和倾斜对象 实训6 制作大头娃娃——缩放对象 实训7 制作透视效果——扭曲对象 实训8 制作拱形文字——封套应用 实训9 制作雪花——使用“变形”面板综合实训1——绘制荷花 4.3 用“渐变变形工具”调整颜色 实训10 修改卡通老鼠——调整渐变色和位图 4.4 其他图形编辑技巧 实训11 用橡皮擦工具擦除图形 实训12 平滑、伸直和优化图形 实训13 制作描边字——扩展填充 实训14 制作光芒效果——柔化填充边缘 实训15 调整狮子胡须——将线条转换为填充综合实训2——绘制送礼娃娃 课后总结思考与练习 第5章 动画基础与逐帧动画 5.1 帧的基本操作 5.1.1 帧的种类 实训1 创建帧 实训2 编辑帧 实训3 改变动画播放方向 实训4 使用绘图纸功能 5.2 图层基本操作 5.2.1 图层的作用和类型 实训5 新建、重命名、选择和删除图层 实训6 复制和移动图层 实训7 隐藏、锁定图层与设置图层属性 实训8 使用图层文件夹 5.3 Flash中动画的类型 5.3.1 逐帧动画 5.3.2 补间动画综合实训——制作走路逐帧动画 课后总结思考与练习 第6章 制作补间动画 6.1 元件的创建和编辑 6.1.1 元件的作用和类型 实训1 创建飞机元件 实训2 编辑飞机元件和实例 6.2 制作动画补间动画 实训3 飞行表演——创建动画补间动画 实训4 服装节广告——改进动画补间动画综合实训1——制作网页广告 6.3 制作形状补间动画 实训5 烛火效果——创建形状补间动画 实训6 公鸡变孔雀——使用形状提示综合实训2——制作节日贺卡 课后总结思考与练习 第7章 制作特殊效果动画 7.1 遮罩动画 7.1.1 遮罩动画的特点 实训1 光影文字——创建遮罩动画 实训2 遮罩应用技巧综合实训1——制作百叶窗效果 7.2 路径引导动画 7.2.1 路径引导动画的特点 实训3 翩翩起舞的蝴蝶——创建路径引导动画 实训4 路径引导应用技巧综合实训2——制作环绕动画 7.3 多场景动画 实训5 果汁饮料广告——创建和编辑场景 7.4 时间轴特效动画 7.4.1 时间轴特效动画的特点 实训6 电子相册——创建时间轴特效动画 课后总结思考与练习 第8章 再论元件使用技巧 8.1 图形元件和影片剪辑使用技巧 实训1 星光闪烁——图形元件的特点和应用 实训2 骑自行车的女孩——影片剪辑的特点和应用综合实训1——雨中漫步 8.2 创建和使用按钮元件 实训3 为“山羊跑步”动画创建按钮 实训4 控制“山羊跑步”动画的播放 实训5 使用公用库中的按钮 8.3 元件的管理 实训6 管理“山羊跑步”动画中的元件 课后总结思考与练习 第9章 声音在动画中的应用 9.1 Flash支持的声音格式 9.2 声音的添加和编辑 实训1 为“颠球”动画添加声音 实训2 编辑“颠球”动画的声音 9.3 声音与动画及字幕同步 实训3 雨中漫步——添加声音和字幕 9.4 设置输出音频 实训4 设置“雨中漫步动画输出音频综合实训——制作音乐MTV 课后总结思考与练习 第10章 使用外部图形、图像和视频 10.1 导入图形和图像 10.1.1 Flash支持的图形和图像格式 实训1 导入普通位图与矢量图形 实训2 导入PSD格式位图 10.2 编辑位图图像 实训3 分离位图和选取位图区域 实训4 将位图转换为矢量图 实训5 设置位图输出属性综合实训1——洗发水广告 10.3 导入和设置视频 10.3.1 Flash支持的视频格式 实训6 导入视频 实训7 泰坦尼克号——用行为控制视频回放 实训8 家庭影院——用时间轴控制视频回放 课后总结思考与练习 第11章 动作脚本的使用 11.1 动作脚本入门 11.1.1 动作脚本相关概念 11.1.2 动作脚本语

## <<中文版Flash动画制作实训教程>>

法规则11.1.3 动作脚本的添加位置11.1.4 实例名称和路径实训I 为对象添加动作脚本11.2 添加动作脚本的方法实训2 为按钮添加动作脚本实训3 为影片剪辑实例添加动作脚本11.3 时间轴控制函数综合实训I ——密码锁11.4 影片剪辑属性和控制函数11.4.1 影片剪辑属性11.4.2 影片剪辑控制函数综合实训2 ——制作下雪效果11.5 浏览器, 网络函数实训4 控制播放器窗口综合实训3 ——链接网站课后总结思考与练习

第12章 动画的输出与发布12.1 测试Flash作品实训1 测试动画12.2 优化Flash作品12.2.1 制作手法优化12.2.2 优化动画元素12.2.3 优化文本12.3 导出Flash作品实训2 导出swf动画影片实训3 导出GIF动画实训4 导出静态图像12.4 发布Flash作品实训5 发布动画12.5 上传Flash作品实训6 上传MTV课后总结思考与练习

章节摘录

插图：

## <<中文版Flash动画制作实训教程>>

### 编辑推荐

《中文版Flash动画制作实训教程(CS3版)》由航空工业出版社出版。以就业为目标，学以致用，轻松找工作任务驱动的讲解方式，学得愉快，教得轻松，精讲动画原理、图形绘制和编辑、元件、帧和图层补间动画、遮罩动画、路径引导动画、多场景动画从最简单的飞行表演动画到专业的网页广告、音乐MTV、电子相册制作……PPT电子教案及视频免费下载，专业的网上技术支持

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>