

<<中文版Flash CS3十日速成>>

图书基本信息

书名：<<中文版Flash CS3十日速成>>

13位ISBN编号：9787802437104

10位ISBN编号：7802437105

出版时间：2011-5

出版时间：航空工业

作者：甘登岱

页数：238

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 CS3十日速成>>

内容概要

本书结合Flash CS3的功能与用途，介绍了使用Flash CS3制作动画的各种方法，内容涵盖Flash CS3基本操作，图形绘制与编辑，逐帧动画、补间动画、遮罩动画和引导路径动画的制作，元件使用技巧，外部素材的应用，动画的输出与发布等。

本书旨在帮助初学者在最短的时间内学会制作Flash动画，因此，本书仅介绍了Flash CS3最基础、最常用的功能，且讲解浅显易懂，实例丰富、精彩、实用，技巧众多，特别适合希望学习Flash动画制作的初级爱好者使用。

<<中文版Flash CS3十日速成>>

书籍目录

第1日 开始Flash CS3学习之旅

- 1.1 了解Flash动画
 - 1.1.1 Flash动画的特点
 - 1.1.2 Flash动画创作流程
- 1.2 熟悉Flash CS3工作界面
 - 1.2.1 启动Flash CS3
 - 1.2.2 熟悉Flash CS3的工作界面
- 1.3 Flash CS3基本操作
 - 1.3.1 新建、保存、关闭与打开文档
 - 1.3.2 设置文档属性
 - 1.3.3 缩放与平移舞台
 - 1.3.4 使用网格、标尺与辅助线
 - 1.3.5 操作的撤销与恢复
- 1.4 Flash动画制作入门
 - 1.4.1 一个简单的动画——Flash动画制作原理
 - 1.4.2 另一个简单的动画——认识绘图工具、元件、帧和图层

第2日 学习绘制图形和创建文本

- 2.1 Flash绘图基础知识
 - 2.1.1 了解位图和矢量图
 - 2.1.2 Flash的两种绘图模式
 - 2.1.3 在Flash中绘制图形的常见思路
- 2.2 绘制和调整线条
 - 2.2.1 “线条工具”的使用
 - 2.2.2 “铅笔工具”的使用
 - 2.2.3 使用“选择工具”调整线条
- 综合实例1——绘制山间凉亭
- 2.3 绘制几何图形
 - 2.3.1 “矩形工具”的使用
 - 2.3.2 “基本矩形工具”的使用
 - 2.3.3 “椭圆工具”的使用
 - 2.3.4 “基本椭圆工具”的使用
 - 2.3.5 “多角星形工具”的使用
- 综合实例2——绘制小汽车
- 2.4 绘制折线和曲线
 - 2.4.1 “钢笔工具”的使用
 - 2.4.2 “部分选取工具”的使用
 - 2.4.3 “添加锚点工具”和“删除锚点工具”的使用
 - 2.4.4 “转换锚点工具”的使用
- 2.5 创建和美化文本
 - 2.5.1 在Flash中文本的类型
 - 2.5.2 创建文本
 - 2.5.3 美化文本

第3日 学习填充图形

- 3.1 使用“刷子工具”绘制填充色
- 3.2 使用“颜料桶工具”填充颜色

<<中文版Flash CS3十日速成>>

3.2.1 填充纯色

3.2.2 填充渐变色

3.2.3 填充位图

3.3 使用“渐变变形工具”调整渐变色

3.4 使用“墨水瓶工具”修改轮廓线

3.5 使用“滴管工具”采样对象属性

第4日 学习编辑图形

4.1 对象的基本编辑

4.1.1 选择舞台中的对象

4.1.2 移动、复制和翻转对象

4.1.3 群组、分离与排列对象

4.1.4 “对齐”面板的使用

4.1.5 “橡皮擦工具”的使用

4.2 对象的变形操作

4.2.1 使用“任意变形工具”变形对象

4.2.2 使用“变形面板”变形对象

4.3 其他图形编辑技巧

4.3.1 图形的平滑、伸直和优化

4.3.2 扩展填充

4.3.3 柔化填充边缘

4.3.4 将线条转换为填充

综合实例——绘制小鸡图形

第5日 学习帧、图层与逐帧动画

5.1 帧的基本操作

5.1.1 帧的类型和创建方法

5.1.2 编辑帧

5.1.3 绘图纸功能

5.2 图层的基本操作

5.2.1 图层的作用和类型

5.2.2 新建、重命名、选择和删除图层

5.2.3 隐藏、锁定图层与设置图层属性

5.2.4 复制与移动图层

5.2.5 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

综合实例——制作木偶跑步逐帧动画

第6日 学习元件与补间动画的创建

6.1 元件的创建及编辑

6.1.1 元件作用和类型

6.1.2 创建和使用元件——创建背景和小蜜蜂元件

6.1.3 编辑元件和元件实例——编辑小蜜蜂元件

6.2 动画补间动画的制作

6.2.1 创建动画补间动画——勤劳的小蜜蜂

6.2.2 改进动画补间动画——闪烁的文字标志

综合实例1——日出

6.3 形状补间动画的制作

<<中文版Flash CS3十日速成>>

- 6.3.1 形状补间动画的特点
- 6.3.2 创建形状补间动画——弯月
- 6.3.3 形状提示的应用——邪恶的南瓜
- 综合实例2——节日贺卡
- 第7日 学习元件使用技巧
- 7.1 图形元件使用技巧
- 7.1.1 图形元件的特点——星光闪烁
- 7.1.2 图形元件的应用
- 7.2 影片剪辑使用技巧
- 7.2.1 影片剪辑的特点——礼花贺岁
- 7.2.2 影片剪辑的应用
- 7.3 按钮元件的创建与使用
- 7.3.1 按钮元件的特点
- 7.3.2 为“礼花贺岁”动画创建按钮
- 7.3.3 控制“礼花贺岁”动画的播放
- 7.3.4 使用公用库中的按钮
- 7.4 使用“库”面板管理元件
- 7.4.1 复制元件
- 7.4.2 元件的重命名与删除
- 7.4.3 查找空闲元件
- 7.4.4 使用元件文件夹
- 第8日 学习特殊动画的制作
- 8.1 遮罩动画
- 8.1.1 遮罩动画的特点
- 8.1.2 创建遮罩动画——光影文字
- 8.1.3 遮罩的应用技巧
- 8.2 引导路径动画
- 8.2.1 引导路径动画的特点
- 8.2.2 创建引导路径动画——骑扫帚的魔法师
- 8.2.3 引导路径的应用技巧
- 8.3 多场景动画
- 综合实例——公益广告
- 第9日 学习外部素材的使用
- 9.1 应用外部图形与图像
- 9.1.1 导入图形与图像
- 9.1.2 分离和选取位图
- 9.1.3 将位图转换为矢量图
- 9.1.4 设置位图输出属性
- 综合实例1——电器广告
- 9.2 在动画中应用声音
- 9.2.1. Flash CS3支持的声音格式
- 9.2.2 导入和添加声音
- 9.2.3 编辑声音
- 9.2.4 设置声音输出属性
- 综合实例2——音乐MTV动画片段
- 9.3 在动画应用视频——电子影院
- 第10日 学习动画的输出与发布

<<中文版Flash CS3十日速成>>

- 10.1 测试Flash作品
- 10.2 导出Flash作品
 - 10.2.1 导出swf影片
 - 10.2.2 导出gif动画图像
 - 10.2.3 导出静态图像
- 10.3 发布Flash作品
- 10.4 上传Flash作品

章节摘录

版权页：插图：

<<中文版Flash CS3十日速成>>

编辑推荐

《中文版Flash CS3十日速成》是电脑设计一点通系列之一。

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>