

## <<Flash CS3动画制作案例实>>

### 图书基本信息

书名：<<Flash CS3动画制作案例实训教程>>

13位ISBN编号：9787561229750

10位ISBN编号：7561229755

出版时间：2010-12

出版时间：西北工业大学出版社

作者：丁雪芳 编

页数：246

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动画制作案例实>>

### 内容概要

《Flash CS3动画制作案例实训教程》内容包括初识FlashCS3，绘图工具的使用，编辑工具的使用，填充工具的使用，文本的应用，元件与库的使用，时间轴与动画原理，位图、声音与视频的使用，Flash编程，Flash组件，测试与发布动画，综合案例以及案例实训，章后附有本章小结及操作练习，使读者在学习时更加得心应手，做到学以致用。

《Flash CS3动画制作案例实训教程》结构合理，内容系统全面，讲解由浅入深，实例丰富实用，体现了高职高专教育的特色。既可作为各高职高专Hash基础课程的首选教材，也可作为各成人院校、民办高校及社会培训班的Hash基础课程教材，同时还可供动画制作专业人士自学参考。

## &lt;&lt;Flash CS3动画制作案例实&gt;&gt;

## 书籍目录

第1章 初识Flash CS3 1.1 Flash CS3简介 1.1.1 Flash CS3的特点 1.1.2 Flash CS3的应用 1.1.3 Flash CS3的基本概念 1.1.4 Flash CS3的新增功能 1.2 Flash CS3的安装与卸载 1.2.1 Flash CS3的安装 1.2.2 Flash CS3的卸载 1.3 Flash CS3的工作界面 1.3.1 标题栏 1.3.2 菜单栏 1.3.3 工具箱 1.3.4 时间轴面板 1.3.5 场景 1.3.6 属性面板 1.3.7 其他面板 1.4 Flash CS3的基本操作 1.4.1 新建文件 1.4.2 打开文件 1.4.3 设置文件参数 1.4.4 保存文件 1.4.5 关闭文件 1.4.6 缩放和移动舞台 1.4.7 标尺、网格和辅助线 本章小结 操作练习

第2章 绘图工具的使用 2.1 直线工具的使用 2.1.1 绘制直线 2.1.2 设置直线属性 2.2 铅笔工具的使用 2.2.1 绘制线条 2.2.2 铅笔工具的3种模式 2.3 钢笔工具的使用 2.3.1 绘制线条 2.3.2 添加和删除锚点工具 2.3.3 转换锚点工具 2.4 椭圆工具和基本椭圆工具的使用 2.4.1 椭圆工具 2.4.2 基本椭圆工具 2.5 矩形工具和基本矩形工具的使用 2.5.1 矩形工具 2.5.2 基本矩形工具 2.6 多角星形工具的使用 2.6.1 绘制多边形 2.6.2 绘制星形 2.7 课堂实训——绘制卡通猫 本章小结 操作练习

第3章 编辑工具的使用 3.1 选取图像工具的使用 3.1.1 选择工具 3.1.2 部分选取工具 3.1.3 套索工具的使用 3.2 任意变形工具的使用 3.2.1 旋转对象 3.2.2 倾斜对象 3.2.3 缩放对象 3.2.4 扭曲对象 3.2.5 封套对象 3.2.6 撤销变形 3.3 橡皮擦工具的使用 3.4 图像的基本编辑 3.4.1 复制、剪切和粘贴对象 3.4.2 删除对象 3.4.3 组合和分离对象 3.4.4 排列对象 3.5 对齐面板与变形面板的使用 3.5.1 对齐面板 3.5.2 变形面板 3.6 课堂实训——制作合成图像效果 本章小结 操作练习

第4章 填充工具的使用 4.1 色彩的基础知识 4.1.1 三原色 4.1.2 色彩三要素 4.1.3 色彩的配色原理 4.2 颜色面板的使用 4.2.1 颜色的定义方式 4.2.2 颜色的填充样式 4.3 颜料桶工具的使用 4.3.1 填充封闭区域 4.3.2 空隙模式 4.3.3 锁定填充 4.4 刷子工具的使用 4.4.1 设置刷子工具的属性 4.4.2 刷子工具的涂色模式 4.5 滴管工具的使用 4.5.1 采样填充位图 4.5.2 采样填充线条 4.5.3 采样填充文本 4.6 墨水瓶工具的使用 4.7 渐变变形工具的使用 4.8 课堂实训——绘制图案效果 本章小结 操作练习

第5章 文本的应用 5.1 创建文本 5.1.1 创建静态文本 5.1.2 创建动态文本 5.1.3 创建输入文本 5.2 编辑文本 5.2.1 更改文本属性 5.2.2 分离文本 5.2.3 分散文本到图层 5.2.4 填充文本 5.2.5 超链接文本 5.3 文本的滤镜应用 5.3.1 投影 5.3.2 模糊 5.3.3 发光 5.3.4 斜角 5.3.5 渐变发光 5.3.6 渐变斜角 5.3.7 调整颜色 5.4 课堂实训——制作特效文字 本章小结 操作练习

第6章 元件与库的使用 6.1 图形元件的使用 6.1.1 创建图形元件 6.1.2 应用和编辑图形元件 6.1.3 编辑图形元件实例 6.2 影片剪辑元件的使用 6.2.1 直接创建影片剪辑元件 6.2.2 将对象转换为影片剪辑元件 6.2.3 将动画转换为影片剪辑元件 6.3 按钮元件的使用 6.3.1 创建按钮元件 6.3.2 为按钮元件添加文字 6.4 库的使用 6.4.1 库概述 6.4.2 库的管理 6.5 公用库 6.5.1 使用默认公用库 6.5.2 建立新的公用库 6.5.3 建立共享库资源 6.6 课堂实训——制作云彩跟随鼠标效果 本章小结 操作练习

第7章 时间轴与动画原理 第8章 位图、声音与视频的使用 第9章 Flash编程 第10章 Flash组件 第11章 测试与发布动画 第12章 综合案例 第13章 案例实训

## <<Flash CS3动画制作案例实>>

### 章节摘录

版权页：插图：1.1.4FlashCS3的新增功能FlashCS3与以前的版本相比，新增了许多实用性功能，有着更为人性化的设计和更突出的性能。

1. Adobe界面享受新的简化界面，该界面强调与其他AdobeCreativeSuite3应用程序的一致性，并可以进行自定义以改进工作流和最大化工作区空间。
2. 丰富的绘图功能使用智能形状绘制工具以可视方式调整工作区上的形状属性，使用Adobe Illustrator所倡导的新的钢笔工具创建精确的矢量插图，从IllustratorCS3将插图粘贴到FlashCS3中等。
3. Photoshop和Illustrator导入在保留图层和结构的同时，导入Photoshop（PSD）和Illustrator（A10）文件，然后在FlashCS3中编辑它们，可以使用高级选项在导入过程中优化和自定义文件。
4. 将动画转换为Action Script即时将时间线动画转换为可由开发人员轻松编辑、再次使用和利用的ActionScript3.0代码，将动画从一个对象复制到另一个对象。
5. 其他方面（1）ActionScript3.0开发。

使用新的ActionScript3.0语言可节省时间，该语言具有改进性能、增强灵活性及更加直观和结构化开发的特点。

#### （2）用户界面组件。

使用新的、轻量的、可轻松设置外观的界面组件为ActionScript3.0创建交互式内容。

使用绘图工具以可视方式修改组件的外观，而不需要进行编码。

#### （3）高级QuickTime导出。

使用高级QuickTime导出器，将在SWF文件中发布的内容渲染为QuickTime视频，导出包含嵌套的Movie Clip的内容、Action Script生成的内容和运行时效果（如投影和模糊）。

#### （4）复杂的视频工具。

使用全面的视频支持，创建、编辑、部署流和渐进式下载的Flash Video：使用独立的视频编码器、Alpha通道支持、高质量视频编解码器、嵌入的提示点、视频导入支持、QuickTime导入和字幕显示等功能，确保用户获得最佳的视频体验。

#### （5）省时编码工具。

使用新的代码编辑器可增强功能且节省编码时间；使用代码折叠和注释专注于相关代码；使用错误导航功能可跳到代码错误之处及时进行修改。

## <<Flash CS3动画制作案例实>>

### 编辑推荐

《Flash CS3动画制作案例实训教程》：“十二五”高职高专规划教材·案例实训教程系列

<<Flash CS3动画制作案例实>>

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>