

<<二维动画制作Flash CS3案>>

图书基本信息

书名：<<二维动画制作Flash CS3案例教程>>

13位ISBN编号：9787121116728

10位ISBN编号：7121116723

出版时间：2010-9

出版时间：电子工业出版社

作者：沈大林 编

页数：316

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>

<<二维动画制作Flash CS3案>>

前言

为适应职业院校技能紧缺人才培养的需要,根据职业教育计算机课程改革的要求,从二维动画制作技能培训的实际出发,结合Flash CS3,我们组织编写了本书。

本书的编写从满足经济发展对高素质劳动者和技能型人才的需要出发,在课程结构、教学内容、教学方法等方面进行了新的探索与改革创新,以利于学生更好地掌握本课程的内容,利于学生理论知识的掌握和实际操作技能的提高。

Flash是由美国一个著名的软件公司—Macromedia公司制作的软件,是一款非常受欢迎的矢量绘图和动画制作软件。

之后,Flash被Adobe公司收购,又陆续推出了Adobe Flash CS3 Professional和Adobe Flash CS4 Professional版本,这两个版本是目前较高的版本。

本书介绍Adobe Flash CS3 Professional版本。

使用Flash制作的扩展名为.swf的动画文件,可以插入到HTML里,也可以单独成为网页。

Flash不仅可以用于网页制作,还可以制作具有较强交互性能动画,可以在专业级的多媒体制作软件Authorware和Director中使用,或者独立地制作多媒体演示软件、多媒体教学软件和游戏等。

本书按照“以服务为宗旨,以就业为导向”的职业教育办学指导思想,采用任务驱动的方法进行讲解,通过完成任务带动知识点的学习,掌握中文Flash CS3软件的操作方法和操作技巧,以及程序设计过程和设计技巧。

本书按节细化了知识点,并结合知识点介绍相关的实例。

除了1.1节外,每节均由“任务描述”、“知识链接”、“操作步骤”和“课后习题”四部分组成。

全书除了介绍大量的知识点外,还介绍了45个案例,以及近100多个练习题。

案例有详细的讲解,容易看懂、便于教学,读者可以边进行案例制作,边学习相关知识和技巧,轻松掌握中文Flash CS3的使用方法和技巧。

本书共8章,第1章介绍Flash CS3的工作环境、一些基本操作和场景,使读者对Flash CS3有一个总体了解,为以后的学习打下良好的基础;第2章介绍如何绘制图形和编辑图形,绘图模式,以及Flash对象特点小结等;第3章介绍对象的基本操作,多个对象的调整,文本输入和文本编辑,库、元件和实例等;第4章介绍导入对象、遮罩和时间轴特效动画的制作方法;第5章介绍创建动画的基本方法,引导动画和形状动画的制作方法,以及图层文件夹;第6章介绍“动作”面板的使用和事件,ActionScript基本语法,部分全局函数,分支和循环语句的使用方法,数学对象等;第7章介绍面向对象的编程方法;第8章介绍Flash CS3的组件及使用方法。

本书内容由浅入深、循序渐进,知识含量适度,使读者在阅读学习时,不但知其然,还知其所以然,不但能够快速入门,而且可以达到较高的水平。

在本书的编写中,作者努力遵从教学规律,注意知识结构与实用技巧相结合,注意学生的认知特点,注意提高学生的学习兴趣 and 加强学生创造能力的培养,注意将重要的制作技巧融于案例当中。

本书主编:沈大林。

参加本书编写的主要人员有:张晓蕾、曾昊、张士元、郭政、于建海、张伦、陶宁、沈昕、肖柠朴、王爱赫、郑原、郑瑜、郑淑晖、郑鹤、杨东霞、丰金兰、张磊、郭海、曲彭生、王浩轩、张铮、袁柳、杜金、关点、关山、毕凌云、王爱赫、董鑫、赵亚辉、李征、郝侠、李明辉、李稚平、赵艳霞、魏雪英等。

<<二维动画制作Flash CS3案>>

内容概要

为适应职业院校技能紧缺人才培养的需要，根据职业教育计算机课程改革的要求，本书采用任务驱动的方法进行讲解，除了介绍大量的知识点外，还介绍了45个案例，以及100多个练习题。

案例有详细的讲解，容易看懂、便于教学，读者可以边进行案例制作，边学习相关知识和技巧，轻松掌握中文Flash CS3的使用方法和技巧。

本书遵从教学规律，注意知识结构与实用技巧相结合，注意学生的认知特点，注意提高学生的学习兴趣 and 加强学生创造能力的培养，注意将重要的制作技巧融于案例当中。

本书适应社会、企业、人才和学校的需求，不仅可以作为中职计算机专业的教材、高职高专的非计算机专业的教材和培训学校的教材，还可以作为计算机爱好者的自学用书。

书籍目录

第1章 Flash CS3工作区和基本操作 1.1 中文Flash CS3工作区和工作区布局 课后习题1-1 1.2 文档基本操作—【任务1】图像水平移动切换 课后习题1-2 1.3 图层基本操作—【任务2】图像逐渐显示切换 课后习题1-3 1.4 帧基本操作—【任务3】彩球跳跃移动 课后习题1-4 1.5 场景和发布—【任务4】3场景动画 课后习题1-5

第2章 绘制图形和编辑图形 2.1 设置填充—【任务5】海底世界网页Banner 课后习题2-1 2.2 设置笔触和绘制线—【任务6】彩球跳跃 课后习题2-2 2.3 修改线和填充—【任务7】模拟指针表 课后习题2-3 2.4 绘制矢量图形—【任务8】青竹明月熊猫家园 课后习题2-4 2.5 绘制几何图形—【任务9】彩色风车和向日葵 课后习题2-5 2.6 绘图模式—【任务10】滚动图像 课后习题2-6

第3章 对象调整、文本和元件与实例 3.1 对象变形调整—【任务11】变色彩蝶 课后习题3-1 3.2 多个对象的调整—【任务12】投影文字 课后习题3-2 3.3 文本输入和文本编辑—【任务13】保护自然 课后习题3-3 3.4 库、元件和实例—【任务14】日夜星辰 课后习题3-4 3.5 按钮元件制作与测试—【任务15】名花图像浏览 课后习题3-5 3.6 实例“属性”面板—【任务16】宝宝相册 课后习题3-6

第4章 导入对象、遮罩和时间轴特效动画 4.1 导入位图和位图处理—【任务17】佳人游美景 课后习题4-1 4.2 导入视频和生成FLV文件—【任务18】星空音乐会 课后习题4-2 4.3 导入与编辑音频—【任务19】MP3播放器 课后习题4-3 4.4 创建遮罩层—【任务20】风景如画 课后习题4-4 4.5 遮罩层的关联—【任务21】照亮小溪流水 课后习题4-5 4.6 时间轴特效动画—【任务22】5幅图像特效切换 课后习题4-6

第5章 Flash基本动画制作 5.1 动画种类和动作动画—【任务23】动作动画集锦 课后习题5-1 5.2 引导层动画1—【任务24】海底世界 课后习题5-2 5.3 引导层动画2—【任务25】玩具小火车 课后习题5-3 5.4 形状动画1—【任务26】彩球弹性撞击 课后习题5-4 5.5 形状动画2—【任务27】动画画面开关门式切换 课后习题5-5 5.6 图层文件夹—【任务28】文字围绕自转地球 课后习题5-6

第6章 交互式动画和ActionScript程序设计 6.1 “动作”面板和事件—【任务29】荷叶水珠 课后习题6-1 6.2 “时间轴控制”全局函数—【任务30】图像浏览器1 课后习题6-2 6.3 ActionScript基本语法—【任务31】图像浏览器2 课后习题6-3 6.4 “影片剪辑控制”全局函数—【任务32】星星跟我行 课后习题6-4 6.5 Number函数和数学对象—【任务33】雪花飘飘 课后习题6-5 6.6 setMask和加载文件函数—【任务34】图像浏览器3 课后习题6-6 6.7 加载外部变量函数—【任务35】图像浏览器4 课后习题6-7

第7章 面向对象的程序设计 7.1 键盘和鼠标对象—【任务36】按键控制飞鸟 课后习题7-1 7.2 声音对象—【任务37】播放外部MP3 课后习题7-2 7.3 时间对象—【任务38】荧光数字表 课后习题7-3 7.4 颜色对象—【任务39】RGB调色板 课后习题7-4

第8章 组件和模板 8.1 UIScrollBar组件—【任务40】图像浏览器5 课后习题8-1 8.2 ScrollPane等组件—【任务41】滚动浏览图像 课后习题8-2 8.3 Label和Button组件—【任务42】加减运算练习 课后习题8-3 8.4 ComboBox和List组件—【任务43】列表浏览鲜花图像 课后习题8-4 8.5 FLVPlayback和日历组件—【任务44】视频播放器 课后习题8-5 8.6 模板—【任务45】中国著名湖泊展示 课后习题8-6

<<二维动画制作Flash CS3案>>

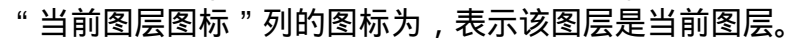
章节摘录

插图：(1) 图层控制区：图层控制区内第1行有3个图标按钮，用来对所有图层的属性进行控制。

从图层控制区内第2行开始到倒数第2行是图层区，其内有许多行，每行表示一个图层。

在图层控制区内，从左到右按列划分有“图层类别图标”、“图层名称”、“当前图层图标”、“显示/隐藏图层”、“锁定/解除锁定”和“轮廓”6列。

双击图层名称，可以进入图层名称编辑状态，此时可以更改图层名称。

“当前图层图标”列的图标为，表示该图层是当前图层。

单击图层控制区中的“显示/隐藏图层”、“锁定/解除锁定”和“轮廓”列的按钮，可以改变图层的状态属性。

右击图层控制区的图层，可以弹出图层快捷菜单，利用图层快捷菜单可以完成对图层的大部分操作。

(2) 帧控制区：帧控制区上边的第1行是时间轴帧刻度区，用来标注随时间变化所对应的帧号码。

帧控制区的下边是帧工作区，它给出各帧的属性信息。

其内也有许多行，每行也表示一个图层。

在一个图层中，水平方向上划分为许多个帧单元格，每个帧单元格表示一帧画面。

单击一个单元格，即可在舞台工作区中将相应的对象显示出来。

在时间轴窗口中还有一条红色的竖线（图1-20中的红色竖线），这条竖线指示的是当前帧，称为播放指针，它指示了舞台工作区内显示的是哪一帧画面。

可以用鼠标拖曳它，来改变舞台显示的画面。

向右拖曳时间轴窗口的分隔条，可以调整帧控制区的大小，还可以将它隐藏起来。

有一个小黑点的单元格表示是关键帧（动画中起点、终点或转折点的帧）。

右击帧控制区的帧，可以打开帧快捷菜单，利用该菜单可以完成对帧的大部分操作。

<<二维动画制作Flash CS3案>>

编辑推荐

《二维动画制作Flash CS3案例教程》：为适应职业教育课程改革的要求，我们组织编写了这套教材。本套教教材的编写从满足经济发展对高素质劳动者和技能型人才的需要出发，在课程结构、教学内容和教学方法等方面进行了新的探索与改革创新，以利于学生更好地掌握课程的内容，利于学生理论知识的掌握和实际操作技能的提高。

<<二维动画制作Flash CS3案>>

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>