

图书基本信息

书名：<<中文Flash CS3动画制作实训教程(计算机应用与职业技术实训系列)>>

13位ISBN编号：9787561223796

10位ISBN编号：756122379X

出版时间：2008-7

出版时间：西北工业大学出版社

作者：周为民,张军安

页数：200

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>

内容概要

本书是计算机应用与职业技术实训系列教材。

主要内容包括Flash CS3快速入门，工具的使用，文本的使用，图像的导入与编辑，库、元件和实例，制作动画，交互式动画基础，组件，声音与视频，屏幕与模板，动画的测试与发布，最后结合实例介绍了Flash CS3的强大功能。

本书通俗易懂，操作步骤叙述详细，既可作为Flash培训教材，也可供广大动画设计爱好者和专业动画设计人员参考。

书籍目录

第1章 Flash CS3快速入门 1.1 Flash CS3的新增功能 1.1.1 新增功能 1.1.2 Flash CS3适用范围 1.2 Flash CS3的工作界面 1.2.1 标题栏 1.2.2 菜单栏 1.2.3 工具箱 1.2.4 工作区 1.2.5 时间轴面板 1.2.6 属性面板 1.2.7 标尺、网格和辅助线 1.3 Flash CS3的文件操作 1.3.1 新建文件 1.3.2 打开文件 1.3.3 保存文件 1.3.4 关闭文件 1.3.5 切换文件 1.3.6 播放文件 1.3.7 导出文件 1.3.8 发布文件 1.4 典型实例——月亮船 小结 过关练习一第2章 工具的使用 2.1 绘图工具 2.1.1 铅笔工具 2.1.2 线条工具 2.1.3 几何图形工具 2.1.4 钢笔工具 2.1.5 刷子工具 2.1.6 橡皮擦工具 2.2 形状修改工具 2.2.1 使用选择工具选取对象 2.2.2 使用套索工具选取对象 2.3 变形工具 2.3.1 任意变形工具 2.3.2 渐变变形工具 2.4 颜色修改工具 2.4.1 关于颜色 2.4.2 颜料桶工具 2.4.3 墨水瓶工具 2.4.4 滴管工具 2.5 典型实例——彩球 小结 过关练习二第3章 文本的使用 3.1 创建文本 3.2 设置文本属性 3.2.1 设置字体 3.2.2 设置字体大小 3.2.3 设置文本颜色 3.2.4 设置字母间距 3.2.5 设置字符位置 3.2.6 设置文本的排版方向 3.2.7 设置文本超链接 3.3 典型实例——位图文字 小结 过关练习三第4章 图像的导入与编辑 4.1 静态图像基础 4.1.1 位图与矢量图 4.1.2 分辨率 4.1.3 颜色模式 4.1.4 颜色深度 4.1.5 Alpha通道 4.1.6 图像文件格式 4.2 导入图形图像 4.2.1 导入位图 4.2.2 导入矢量图 4.2.3 导入图像序列 4.3 编辑位图 4.3.1 设置位图属性 4.3.2 设置位图的大小和位置 4.3.3 分离位图 4.3.4 去除位图背景色 4.3.5 修改位图中的颜色 4.3.6 将位图转换为矢量图 4.3.7 使用外部程序编辑位图 4.4 典型实例——望远镜 小结 过关练习四第5章 库、元件和实例 5.1 库面板 5.2 元件 5.2.1 在动画中使用元件的优点 5.2.2 元件的类型 5.2.3 创建元件 5.2.4 编辑元件 5.3 实例 5.3.1 创建实例 5.3.2 交换实例 5.3.3 复制实例 5.3.4 分离实例 5.3.5 修改实例属性 5.3.6 旋转、缩放和倾斜实例 5.3.7 获取实例的信息 5.4 典型实例——倒影 小结 过关练习五第6章 动画的制作 6.1 时间轴面板 6.1.1 帧 6.1.2 层 6.2 逐帧动画 6.3 补间动画 6.3.1 运动补间动画 6.3.2 形状补间动画 6.4 引导层动画 6.5 遮罩层动画 6.6 时间轴动画 6.6.1 变形特效 6.6.2 应用转换特效 6.6.3 应用分散式直接复制特效 6.6.4 应用复制到网格特效 6.6.5 应用分离特效 6.6.6 应用展开特效 6.6.7 应用投影特效 6.6.8 应用模糊特效 6.7 典型实例——模拟写字动画 小结 过关练习六第7章 交互式动画基础 7.1 ActionScript语法规则 7.1.1 常用术语 7.1.2 语法规则 7.2 变量、表达式和函数 7.2.1 变量 7.2.2 表达式 7.2.3 函数 7.3 常用命令 7.3.1 播放命令 7.3.2 停止命令 7.3.3 跳转命令 7.3.4 stopAllSoudsO命令 7.3.5 获取URL路径命令 7.3.6 FS命令 7.3.7 加载和卸载命令 7.3.8 tellTarget命令 7.3.9 on命令 7.3.10 setProperty命令 7.3.11 set variable命令 7.4 典型实例——图片浏览器 小结 过关练习七第8章 组件 8.1 组件概览 8.1.1 用户界面组件 8.1.2 视频组件 8.2 添加组件 8.2.1 使用组件面板添加组件 8.2.2 使用库面板添加组件 8.2.3 设置组件参数 8.3 常用组件 8.3.1 Button组件 8.3.2 CheckBox组件 8.3.3 ComboBox组件 8.3.4 List组件 8.3.5 RadioButton组件 8.3.6 ScrollPane组件 8.4 处理编译剪辑元件 8.4.1 将常规影片剪辑转换为编译剪辑 8.4.2 导出SWC文件 8.5 典型实例——登录界面 小结 过关练习八第9章 声音与视频 9.1 为动画添加声音 9.1.1 导入声音 9.1.2 将声音添加到时间轴中 9.1.3 设置声音效果 9.1.4 编辑声音 9.1.5 设置声音的同步方式 9.2 为按钮添加声音 9.3 添加视频 9.4 典型实例——声音按钮 小结 过关练习九第10章 屏幕与模板 10.1 使用屏幕 10.1.1 创建基于屏幕的文档 10.1.2 添加或删除屏幕 10.1.3 重命名屏幕 10.1.4 设置屏幕的属性和参数 10.1.5 为屏幕添加内容 10.1.6 添加导航 10.1.7 添加转变 10.2 使用模板 10.3 典型实例——卡通幻灯片 小结 过关练习十第11章 动画的测试与发布 11.1 优化动画 11.2 模拟网络条件测试动画 11.3 设置动画发布选项 小结 过关练习十一第12章 行业应用实例 实例1 网页设计——导航页 实例2 海报设计——可爱动物展示 实例3 二维动画——图片的缓冲 实例4 二维动画——音波效果 实例5 教学光盘——片头动画 实例6 教学光盘——片尾动画 实例7 电子杂志设计——电子书 小结 过关练习十二

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>