

<<中文版Flash CS3案例教程>>

图书基本信息

书名：<<中文版Flash CS3案例教程>>

13位ISBN编号：9787802482319

10位ISBN编号：7802482313

出版时间：2008-11

出版时间：北京希望电子出版社

作者：龙腾科技 编

页数：318

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案例教程>>

### 前言

Flash CS3是由Adobe公司推出的一款动画制作软件，是目前应用最广泛的动画制作软件之一。目前，Flash动画已成为Internet上一道独特的风景线，打开网页，扑面而来的便是Flash网页广告、Flash动画短片、Flash音乐MTV等。

本书将各知识点巧妙地蕴涵在相关案例和现场解答中。

案例都是经过精心挑选，而知识点安排合理，能让学习者循序渐进地学习Flash CS3软件的功能和利用它制作动画的方法，使学习者从对Flash动画一无所知，到轻松制作出专业的Flash动画。

在本书的每章首页都列出了推荐学习课时和学习难度系数。

根据学习课时，学习者可酌情安排学习时间。

根据学习难度系数，学习者可对该章的难度有个初步认识，从而能灵活调整投入精力和抓住学习重点。

本书主要内容如下：第1章：主要介绍Flash CS3工作界面、新建、保存和打开文档的操作、设置舞台的方法、绘图工具的使用、制作动画所需的基本概念。

第2~4章：图形是组成Flash动画的基础，主要介绍使用Flash CS3中的工具绘制、填充和编辑图形的方法。

第5章：介绍绘制卡通造型的技巧，包括卡通人物、卡通动物以及动画背景的绘制方法。

第6章：介绍动画的基础知识，包括帧的编辑方法、图层的基本操作以及运动规律，还介绍了逐帧动画的制作方法。

第7章：介绍动画补间动画和形状补间动画的制作方法。

第8章：介绍遮罩动画、引导路径动画、多场景动画和时间轴特效动画的制作方法。

第9章：介绍元件与库的使用技巧，包括创建和修改元件的方法，三种类型的元件的特点和应用以及利用“库”面板管理元件的操作。

第10~11章：介绍导入、编辑和应用声音、位图和视频文件等外部素材的方法。

第12章：介绍利用动作脚本制作交互动画的方法。

第13章：介绍测试、优化、导出、发布和上传Flash作品的方法。

第14章：介绍行为和组件的应用，以及“历史记录”面板的使用等。

本书由龙腾科技主编，由郭玲文、白冰、孙志毅、姜鹏、郭燕、丁永卫、张银武、林军会、张安鹏、刘春瑞、王立民、李鹏、崔元胜等具体编写，由甘登岱审校。

尽管我们在写作本书时已竭尽全力，但书中仍会存在这样或那样的问题，欢迎读者批评指正。

## <<中文版Flash CS3案例教程>>

### 内容概要

Flash CS3是由Adobe公司推出多媒体动画制作软件，它以制作简单、易于传播、交互性强和制作成本低等特点，赢得了广大多媒体动画专业制作人员以及业余爱好者的青睐。

本书以案例和现场解答的形式，循序渐进地阐述了Flash CS3的各种功能，让Flash初学者能够快速上手制作动画。

全书共14章，依次介绍了Flash CS3的工作界面、动画制作原理、绘图工具的使用、填充工具的使用、编辑工具的使用、动画造型设计、时间轴与动画原理、逐帧动画、补间动画、特效动画、元件与库、导入和使用外部素材、Flash编程、导出与上传动画、行为和组件的应用等内容。

本书配套光盘内容为书中实例的部分素材及视频演示，还有相关章节的教学演示。

本书语言简练，表述通俗易懂，知识点由浅入深循序渐进，内容全面且有极强的实用性和可操作性，非常适合作为高职、高专相关专业和电脑短训班的动画培训教材，同时也适用于广大动画爱好者阅读。

## &lt;&lt;中文版Flash CS3案例教程&gt;&gt;

## 书籍目录

第1章 走进Flash CS3的精彩世界 1.1 认识Flash动画 案例1 欣赏Flash动画 现场解答1  
: Flash动画有哪些应用 现场解答2: Flash动画的特点是什么 现场解答3: 有哪些优秀的Flash网  
站 案例2 Flash动画创作流程 1.2 认识Flash CS3 案例1启动Flash CS3 现场解答: Flash  
CS3各界面成员功能是什么 案例2 调整Flash CS3的工作界面 1.3 Flash动画制作快速上手  
案例1 新建、保存和打开文档——小胖跑步 案例2 Flash动画制作原理——汽车启动 现场  
解答: Flash动画由哪些元素组成 案例3 绘图工具的使用——绘制青蛙头部 现场解答1: Flash  
CS3中有哪些绘图工具 现场解答2: 如何缩放舞台 现场解答3: 如何移动舞台 现场解答4  
: 如何使用网格、标尺和辅助线 案例4逐帧动画——小狗走路 现场解答: 什么是关键帧和普  
通帧 案例5补间动画——勤劳的小蜜蜂 现场解答: 什么是元件和元件实例 综合案例——  
小胖跑步 制作分析 制作步骤 本章小结 思考与练习第2章 绘图技巧(1)——绘制图形世  
界 2.1 线条的绘制和调整 案例1 线条工具——绘制小火箭 案例2 铅笔工具——绘制云朵  
案例3 选择工具——调整人物头部轮廓 现场解答1: 什么是位图和矢量图 现场解答2: 什  
么是“对象绘制”模式 现场解答3: “贴紧至对象”有什么作用 综合案例——打渔小船  
制作分析 制作步骤 2.2 几何图形的绘制 案例1 几何工具组——绘制坦克 综合案例—  
—绘制小鳄鱼 制作分析 制作步骤 2.3 平滑曲线的绘制 案例 钢笔工具组——绘制桃心  
2.4 填充颜色的绘制 案例 刷子工具——绘制木纹 2.5 文本输入和编辑 案例1 文本工  
具——输入和 编辑圣诞祝福语 案例2 “滤镜”面板——美化 圣诞祝福语 现场解答1  
: Flash中文本有哪些类型 现场解答2: 如何将文本转换为图形 现场解答3: 如何安装字体 本  
章小结 思考与练习第3章 绘图技巧(2)——填充颜色 3.1 调制颜色 案例 调制动画需要的  
颜色 现场解答1: 色彩是如何构成的 现场解答2: Flash中有哪些配色技巧 3.2 使用“颜料桶  
工具”填充颜色 案例1 为小鳄鱼填充纯色 案例2 为小鳄鱼填充渐变色 案例3 为小鳄鱼  
填充位图 3.3 使用“墨水瓶工具”修改线条 案例 改变企鹅轮廓线 综合案例——为小熊上  
色 制作分析 制作步骤 3.4 使用“滴管工具”采样填充 案例1 采样填充色和位图——  
绘制可爱小狗 案例2 采样线条——绘制可爱小鸡 案例3 采样文字——制作 “床前  
月光”文本 本章小结 思考与练习第4章 绘图技巧(3)——编辑图形 4.1 对象的基本编辑  
案例1 选择对象——小老鼠 案例2 移动和复制小老鼠 案例3 群组 and 分离小老鼠 现场  
解答1: 如何编辑群组内的图形 现场解答2: 群组应用在什么地方 案例4排列对象——制作卡通  
小青蛙 4.2 变形对象 案例1 任意变形工具——变形汽车和卡通人物 现场解答1: 扭曲工具  
主要应用在什么地方 现场解答2: 封套工具主要应用在什么地方 案例2 “变形”面板——制  
作雪花 现场解答: 翻转命令有什么用 综合案例——蝴蝶飞舞 制作分析 制作步骤 4.3  
调整渐变色 案例: 渐变变形工具——调整卡通老鼠颜色 4.4 擦除图像: 案例 橡皮擦工  
具——修整企鹅 4.5 对齐图形 案例 “对齐”面板——制作魔方块 4.6 平滑、伸直和优化图  
形 案例1 平滑小鸟翅膀 案例2 伸直花瓣 案例3 优化卡通头像 4.7 扩展填充与柔化  
填充边缘 案例1 扩展填充——制作特效字“美丽人生” 案例2 柔化填充边缘——制作霓虹  
灯 4.8 将线条转换为填充 案例 调整小狗尾巴 本章小结 思考与练习第5章 绘图技巧(4)  
——设计造型 5.1 卡通人物绘制技法 案例1 绘制卡通人物头部 制作分析 制作步骤  
现场解答1: 人体比例有什么规律 现场解答2: 绘制人物头部有哪些技巧 案例2 绘制卡通人物  
制作分析 制作步骤 现场解答1: 绘制人物手和脚有哪些技巧 现场解答2: 绘制人物身  
体有哪些技巧 现场解答3: 什么是人体动势线和三轴线 5.2 卡通动物绘制技法 案例1 绘制  
小狐狸 案例2 绘制小鱼 案例3 绘制天鹅 5.3 绘画中的简单透视 案例 利用透视安排  
人物位置 综合案例——绘制背景 制作分析 制作步骤 5.4 Flash绘图技巧 案例1 绘  
制不同轮廓的脸形 案例2 为人物脸部添加阴影线 本章小结 思考与练习第6章 制作动画(1)  
——动画基础 6.1 帧的编辑方法 案例 制作逐帧动画——跑步女孩 现场解答1: 有哪些创  
建帧的方法 现场解答2: 有哪些选择帧的方法 现场解答3: 如何删除帧和清除帧 现场解答4  
: 如何翻转帧 现场解答5: 如何设置帧频 现场解答6: 如何设置帧的显示状态 6.2 图层的基

## &lt;&lt;中文版Flash CS3案例教程&gt;&gt;

本操作 案例 分层动画——飞翔的小鸟 现场解答1：图层有什么作用 现场解答2：图层都有哪些类型 现场解答3：如何选取图层 现场解答4：如何删除图层 现场解答5：如何重命名图层 现场解答6：如何调整图层顺序 现场解答7：如何隐藏、显示与锁定图层 现场解答8：如何设置图层属性 现场解答9：如何使用图层文件夹 6.3 运动规律 综合案例：制作逐帧动画——人物走路 制作分析 制作步骤 现场解答1：曲线运动规律是什么 现场解答2：人体运动规律是什么 本章小结 思考与练习第7章 制作动画(2)——补间动画 7.1 动画补间动画 案例1 制作动画补间动画——行驶的汽车 现场解答：动画补间动画有哪些特点 案例2 改进动画补间动画——变色文字 综合案例——战斗机制作分析 制作步骤 综合案例——网页广告 制作分析 制作步骤 7.2 形状补间动画 案例1 制作形状补间动画——小鸟变飞机 现场解答：形状补间动画有哪些特点 案例2 使用形状提示——小猫变老虎 综合案例——荷塘夜色 制作分析 制作步骤 本章小结 思考与练习第8章 制作动画(3)——特殊动画 8.1 遮罩动画 案例 制作遮罩动画——渐显文字 现场解答1：遮罩动画有哪些特点 现场解答2：制作遮罩动画有哪些技巧 综合案例——百叶窗效果 制作分析 制作步骤 8.2 引导路径动画 案例 制作引导路径动画——飞舞的蝴蝶 现场解答1：引导路径动画有哪些特点 现场解答2：制作引导路径动画有哪些技巧 综合案例——环绕动画 制作分析：制作步骤 8.3 多场景动画 案例 制作多场景动画——创建和编辑场景 8.4 时间轴特效动画 案例 变形特效——制作相片 渐隐渐现效果 现场解答：Flash提供的特效 都有什么作用 本章小结 思考与练习第9章 元件与库使用技巧 9.1 创建和修改元件 案例 创建包含动画片段的元件 现场解答：如何修改元件 9.2 图形元件 案例 图形元件应用——漫天星光 现场解答1：图形元件有什么特点 现场解答2：图形元件应用在什么地方 9.3 影片剪辑 案例1 影片剪辑应用——乌龟走路 现场解答1：影片剪辑有什么特点 现场解答2：影片剪辑应用在什么地方 综合案例——雨中漫步 制作分析 制作步骤 9.4 按钮元件 案例 制作动画播放控制按钮 现场解答：按钮元件有什么特点 综合案例——控制天鹅飞翔 制作分析 制作步骤 9.5 元件的管理 案例 管理“雨中漫步”动画 中的元件 现场解答1：如何复制元件 现场解答2：如何删除和重命名元件 现场解答3：如何快速找到未使用的元件 现场解答4：如何排序元件 9.6 公用库 案例 使用“公用库”中的按钮 本章小结 思考与练习第10章 在动画中添加声音 10.1 添加声音 案例1 将声音导入“控制天鹅飞翔”动画 现场解答：在Flash中可以导入什么格式的声音 案例2 为“控制天鹅飞翔”动画添加声音 现场解答：如何为按钮添加声音 10.2 编辑声音 案例设置“控制天鹅飞翔”动画的声音同步 现场解答1：如何设置声音效果 现场解答2：编辑封套有什么用 10.3 声音与字幕同步 案例1 制作“下雨”音乐动画 10.4 设置输出音频 案例设置“下雨.mp3” 输出音频 现场解答：各输出音频选项都 有什么意义 综合案例——浪花一朵朵 制作分析 制作步骤 本章小结 思考与练习第11章 使用外部图像和视频 11.1 导入图像 案例1 导入普通位图和矢量图 现场解答：在Flash中可以导入什么格式的图像 案例2 导入PSD格式的位图 11.2 编辑位图 案例1 内部编辑——去除位图背景 现场解答：如何将位图转换为矢量图 案例2 外部编辑——使用Photoshop编辑 案例3 设置位图输出属性——去除位图锯齿 综合案例——水墨动画 制作分析 制作步骤 11.3 导入视频 案例 导入“老鼠爱大米avi”视频 现场解答：在Flash中可以导入什么格式的视频 11.4 编辑视频 案例：截取“老鼠爱大米.avi”视频片断 综合案例——家庭影院 制作分析 制作步骤 本章小结 思考与练习第12章 动作脚本的使用 12.1 动作脚本入门 案例1 控制动画播放 现场解答1：动作脚本中的“动作”“对象”等指的是什么 现场解答2：动作脚本有什么语法规则 现场解答3：动作脚本可以加在什么地方 现场解答4：如何使用“动作”面板 案例2 控制“骑车女孩”动画 现场解答1：什么是实例名称 现场解答2：什么是绝对路径 现场解答3：什么是相对路径 综合案例——扬帆远航 制作分析 制作步骤 12.2 添加动作脚本的方法 案例1 按钮实例——控制飞机飞翔 现场解答：on事件处理函数的用法 案例2 影片剪辑实例——会飞的骨头 现场解答：onClipEvent事件处理函数的用法 12.3 时间轴控制函数 案例 控制“雨中漫步”动画 现场解答：时间轴控制函数各语句的作用是什么 综合案例——密码锁 制作分析 制作步骤

<<中文版Flash CS3案例教程>>

12.4 影片剪辑属性和控制函数 案例 制作放大镜效果 现场解答1: 影片剪辑有哪些属性  
现场解答2: 影片剪辑控制函数各语句的作用是什么 综合案例——制作下雪效果 制作分析  
制作步骤 12.5 浏览器/网络函数 案例 制作链接网站 现场解答: 浏览器/网络函数各语  
句的作用是什么 12.6 动态文本 案例 制作坐标指示器 本章小结 思考与练习第13章 动画  
的输出与发布 13.1 测试和优化Flash作品 案例 测试“水墨”动画 现场解答: 如何优  
化Flash作品 13.2 导出Flash作品 案例1 将“水墨”动画导出为SWF影片 案例2 将“走路  
”动画导出为GIF图像 案例3 将“天鹅”动画导出为静态图像 13.3 发布Flash作品 案例  
发布“雨中漫步”动画 13.4 上传Flash作品 案例 将“水墨动画”上传到TOM网 本章小结  
思考与练习第14章 拾遗补缺 14.1 影片浏览器的使用 案例 查找“密码锁”中的动画元素  
14.2 行为的运用 案例1 控制影片剪辑播放 案例2 控制声音播放 案例3 控制视频播  
放 14.3 组件入门 案例 制作读者调查表 14.4 抓取网页中的Flash动画 案例 抓取网页广  
告 14.5 “历史记录”面板 案例 重放操作——小熊和青蛙 现场解答: 如何撤销和恢复撤  
销操作 本章小结 思考与练习

## <<中文版Flash CS3案例教程>>

### 编辑推荐

《中文版Flash CS3案例教程》语言简练、表述通俗易懂、知识点由浅入深循序渐进、内容全面且有极强的实用性和可操作性，非常适合作为高职、高专相关专业和电脑短训班的动画培训教材，同时也适用于广大动画爱好者阅读。

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>