

《易想世界Flash CS3动画制作范》

图书基本信息

书名：《易想世界Flash CS3动画制作范例精解》

13位ISBN编号：9787030233035

10位ISBN编号：7030233034

出版时间：2008-12

出版社：科学出版社，北京科海电子出版社

作者：文渊阁工作室

页数：320

版权说明：本站所提供下载的PDF图书仅提供预览和简介以及在线试读，请支持正版图书。

更多资源请访问：www.tushu111.com

前言

FlashCS3本次的修改幅度，让熟悉于以往版本的设计师感到不可思议。全新的ActionScript3.0以面向对象的概念重新架构整个Flash程序。对于原来习惯使用ActionScript2.0开发的人来说，不仅需要重新学习，当客户要求使用ActionScript3.0来延续原来的作品时，甚至要放弃原来的开发成果，进行重新设计。的确，这给很多Flash设计人员带来了困扰，但大建设前必须要有大破坏，相信在接受了新版程序语法后，读者也会感受到ActionScript3.0的便利与强大功效。

如果您是一个学习Flash的新手，跟着本书的章节安排，循序渐进地学习，在由浅入深的氛围中一定可以掌握FlashCS3。但如果您对于Flash的操作已经相当熟练，建议可以先放下原来的开发习惯，从本书一个个实用的范例中快速熟悉新版的程序语法，从而顺利过渡到FlashCS3。

一、本书内容 本书由台湾著名的电脑教育专家组——文渊阁工作室编著，秉承作者提倡的“深入浅出、平易近人”的教育理念，将概念、实际操作讲解与精彩范例相结合，边学边用，并用图示化的教学方式带领读者学习FlashCS3的强大功能和操作技巧。在书本之外，更配有全书范例的视频制作讲解，帮助读者学得更快更清楚。

全书可分为四个部分：
第1~6章：从软件安装设置开始，带领读者一同认识FlashCS3的操作环境，循序渐进学会工具面板的使用、绘图对象的特性，了解实例、元件与库的关系，运用帧制作矢量动画及形状补间动画、移动补间动画、时间轴动画与引导层动画等。最后再用专门一章说明ActionScript3.0的概念与结构，让用户能够打好基础，轻松上手。
第7~9章：把Flash常见实用的特效应用在生活中常见的作品里。首先是一连串基础的应用实例，包括文字、按钮、声音与鼠标的特效。让读者能从简单而实用的范例中熟悉Flash基本功能的操作，对于ActionScript程序应用也能有进一步的认识。
第10~15章：延续上一篇基本技巧的应用，整合新内容并延伸到更丰富的范例中，其中包括遮罩层、相片、菜单、影音视频与组件等功能制作的特效，帮助读者开发不同层面应用的Flash作品。所有的内容均使用全新的ActionScript3.0语法，从而使设计师能够更精准地控制作品中的对象、帧以及效果的变化。
第16~18章：采用完整范例主题性地说明Flash的高级应用，包括日期时间的相关作品、网页中常见的特效以及Flash游戏的制作等重要主题，让读者能全面灵活地学习更完整的内容。

另外，光盘中加入“附录”，提供了书中练习题的答案。

二、本书特色 范例好：用大量范例引导学习，介绍真正实用、有设计感的Flash，不论个人作品还是商业网站，都能用得到。 技巧多：开辟“进阶技巧”栏目，提供解决相关实际操作问题的高级技巧，让用户迅速跻身高手行列，提高设计效率。 学得会：开辟“习作园地”栏目，在练习中得到升华，一学就会。更有详细解答过程，检查自己，温故知新。 看得清：在图片上标注每一个技术细节和操作步骤，直观易懂。 经验多：根据多年教学经验，面向初学者和软件用户的需求，精心安排章节架构，使学习起来更有效。更有作者网站支持，专人帮忙解惑。

三、光盘使用说明 为确保学习效果，并能快速运用到实际领域中，本书附上作者精心制作出来的范例及练习文件，请善加运用。

光盘内容说明 本书练习包含了本书中所有练习，以章节为名分置在各个文件夹中，每个文件夹中又包含“原始文件”及“完成文件”文件夹。 本书范例包含了本书中所有范例，以章节为名分置在各个文件夹中，每个文件夹中又包含“原始文件”及“完成文件”文件夹。

精选素材精选28个Flash动画和500张数码图片素材 视频讲解50个视频讲解，176分钟的范例制作演示 注意事项 本光盘提供给读者及学校练习之用，版权分属于文渊阁工作室及提供源文件和程序的各公司所有，请勿复制本光盘做其他用途。侵权必究。

内容概要

《易想世界Flash CS3动画制作范例精解》从软件安装设置开始，带领读者一同认识Flash CS3的操作环境，循序渐进学会工具面板的使用、绘图对象的特性，了解实例、元件与库的关系，运用帧制作矢量动画及形状补间动画、移动补间动画、时间轴动画与引导层动画等；然后说明ActionScript 3.0的概念与结构；之后介绍一连串的Flash基础特效，包括文字、按钮、声音、鼠标的特效等。从第10章开始，延续基本技巧的应用，整合更丰富的范例，包括遮罩层、相片、菜单、影音视频与组件等功能制作的特效，而且全部使用ActionScript 3.0语法。最后，在第16 - 18章中采用完整范例主题性地说明Flash的高级应用，包括日期时间的相关作品、网页中常见的特效以及Flash游戏的制作等重要主题。

光盘中给出了范例原始文件和完成文件，以及全部范例制作的视频教学课堂，方便学习。

《易想世界Flash CS3动画制作范例精解》适用于网页设计与制作人员、大中院校相关专业师生、个人爱好者以及自学读者。

书籍目录

第1章 动画开发的神兵利器11.1 认识功能强大的FlashCS321.2 FlashCS3的安装方法31.2.1 系统需求41.2.2 安装FlashCS341.3 FlashCS3操作环境介绍51.3.1 启动FlashCS351.3.2 FlashCS3的操作环境51.4 面板的使用技巧61.5 设置工作环境71.5.1 标尺与网格的显示71.5.2 辅助线与对齐虚线的使用81.5.3 首选参数91.5.4 影片底图大小与属性设置91.5.5 快捷键的设置10第2章 绘图与填充132.1 认识“工具”面板142.2 选择对象的方法152.3 绘制线条、圆形与矩形152.4 “钢笔工具”与“部分选取工具”的应用172.4.1 钢笔的使用方法172.4.2 “部分选取工具”的应用182.5 铅笔工具的应用192.6 颜色的设置202.7 绘图对象的特性222.8 建立绘图对象——飞机232.9 对象的旋转、缩放与扭曲262.10对象的变形29第3章 善用元件353.1 元件、实例与库的关系363.2 简述元件363.2.1 元件的类型363.2.2 创建元件的两种方法373.2.3 改变元件类型383.2.4 复制元件393.2.5 编辑元件393.3 认识库面板403.3.1 库面板的种类403.3.2 将“库”面板中的元件添加到舞台413.3.3 “库”面板操作介绍423.4 修改实例的方法423.5 混合效果的应用453.6 滤镜效果的应用46第4章 认识时间轴、图层与帧494.1 认识时间轴面板504.2 图层的操作514.3 帧的运用534.3.1 播放头534.3.2 帧性质534.3.3 编辑帧544.4 绘图纸控制55第5章 认识基础动画575.1 补间形状585.2 补间动画605.3 引导层移动补间动画625.4 帧动画645.5 时间特效动画——图形应用665.5.1 建立投影特效665.5.2 建立变形特效675.5.3 建立分离特效685.6 遮罩动画695.6.1 静态遮罩动画695.6.2 动态遮罩动画70第6章 ActionScript程序入门756.1 认识ActionScript的操作环境766.1.1 认识ActionScript766.1.2 打开动作面板的方法766.1.3 动作面板的使用介绍766.2 认识ActionScript的程序结构776.2.1 程序设计的基本概念786.2.2 关于面向对象的程序设计786.3 认识ActionScript的语言元素796.3.1 函数796.3.2 运算符796.3.3 语句816.4 ActionScript实例——控制影片播放866.4.1 动画场景分析876.4.2 加入ActionScript87第7章 文字特效957.1 变形文字特效——补间形状动画的应用967.2 晃动文字特效997.3 飞行文字特效——补间动画的应用1017.4 时间轴特效文字的应用1047.4.1 加入时间轴特效1057.4.2 编辑或删除时间轴特效1067.5 屏蔽文字特效107第8章 按钮特效1138.1 基本按钮设置1148.1.1 关于按钮元件1148.1.2 制作按钮元件1148.2 产品广告——按钮特效的高级应用1178.3 飞行控制——利用按钮控制场景元件1208.3.1 设置元件的实例名称1208.3.2 设置动作指令1218.4 动态文本面板——利用按钮滚动文本块1248.4.1 设置纯文本文档1248.4.2 制作动态文本框1258.4.3 设置滚动文本区域的按钮126第9章 声音特效1319.1 基础音效按钮1329.2 声音效果1339.2.1 拖动库里的声音元件到场景1349.2.2 设置声音的淡入淡出1349.2.3 设置场景1359.3 心情点播——用程序控制声音的播放1359.3.1 默认场景说明1369.3.2 加入ActionScript程序137第10章 鼠标特效14510.1 刷刷乐14610.1.1 场景的布置14610.1.2 设置动作指令14710.2 鼠标指针余影14810.3 指定对象目的地151第11章 遮罩层特效15511.1 跟着鼠标移动的遮罩15611.1.1 场景的布置15611.1.2 设置动作指令15811.2 程序设置遮罩层特效15811.3 影片剪辑遮罩层特效16111.4 程序控制影片剪辑遮罩层16511.5 程序控制遮罩层高级应用167第12章 相片特效17312.1 flash相簿17412.1.1 场景的布置17412.1.2 加入ActionScript程序17612.2 相片播放器17812.2.1 Flash由外部载入文件的方法17912.2.2 相片播放器的实作17912.2.3 设置ActionScript18112.3 360度虚拟环景18312.3.1 360度虚拟环景的原理18312.3.2 360度虚拟实境的实作18412.4 产品360度展示18712.4.1 布置场景18812.4.2 加入ActionScript190第13章 文字特效19513.1 基础横式菜单19613.2 相片菜单——交错式20013.3 相片菜单——转场特效20313.4 缩放菜单20613.4.1 Tween（渐变）类别20613.4.2 easing（特效）类别20713.4.3 缩放菜单操作20713.5 高级横式菜单210第14章 文字特效21914.1 常用组件——交互式会员申请表22014.1.1 TextArea文本区域组件22014.1.2 Button按钮组件22114.1.3 TextInput输入文字字段组件22214.1.4 RadioButton单选按钮组件22414.1.5 ComboBox下拉列表框组件22514.1.6 CheckBox复选框组件22614.1.7 表单中数据域位不可空白的设置22614.1.8 设置“重新填写”按钮22714.1.9 设置ActionScript22814.2 调色板23214.2.1 场景的布置23214.2.2 利用ColorPicker组件选择颜色23314.2.3 设置ActionScript234第15章 视频特效24115.1 视频导入向导——嵌入视频影片24215.2 视频导入向导——渐进式下载视频24415.3 影片组件控制24615.3.1 导入视频24715.3.2 设计组件指令24815.4 生活摄影集24915.4.1 Flash由外部导入视频文件的方法25015.4.2 场景的布置25015.4.3 加入ActionScript程序251第16章 日期时间对象25916.1 数字时钟26016.1.1 关于Date类别26016.1.2 数字时钟的制作26016.2 日历时钟264第17章 网页相关特效27217.1 影片载入进度——首页加载27217.1.1 载入进度的原理27217.1.2 制作载入首页动画27317.2 网页超级链接应用27617.2.1 了解Flash中超级链接的设置方法27717.2.2 网页超级链接应用27717.2.3 发布作品及设置27917.2.4 调用自定义JavaScript函数28117.3 搜索引擎28217.4 playball-JavaScript与Flash双向调用28417.4.1 认识ExternalInterface类别28617.4.2 playball实例286第18章 游戏特效29518.1 娃娃

《易想世界Flash CS3动画制作范》

变装秀29618.2 福彩双色球30018.3 黄金的考验30418.3.1 认识KeyboardEvent对象30518.3.2 hitTest方法的使用30518.3.3 开始场景的制作30618.3.4 游戏场景的制作30818.3.5 结束场景的制作315

章节摘录

第1章 动画开发的神兵利器 1.1 认识功能强大的Flash CS3 Flash加入了Adobe公司阵容后，许多网页设计师一直期待着新版Flash会添加什么样的新功能。Flash CS3除了继承了Flash的网页动画、应用程序开发等功能外，还将全新的ActionScript 3.0引入到Flash CS3中，使程序设计师能将对象导向的观念应用在Flash中。

1. 为什么Flash能在网页动画制作领域独领风骚 应用Flash开发的网站动画及程序在同类软件中有着不可撼动的地位。为什么Flash会那么流行？原因在于Flash软件简单易学且功能强大。过去，制作网站上的动画对于一般设计师来说似乎是天方夜谭，而Flash的诞生为人们开启了一扇轻松制作精美动画的大门。灵活运用Flash中的时间轴与帧，可创建出意想不到的动画效果。应用程序的加入让作品拥有更多互动的元素，可使动画效果更加精彩。除此之外，Flash动画还能灵活地与影片、音效相互搭配，并利用流媒体的技术保持播放的顺畅，让动画效果更加耀眼多姿。

Flash加入了Adobe团队后，与Adobe Photoshop CS3、Illustrator CS3、Dreamweaver CS3、Fireworks CS3、Contribute CS3等软件进行了智能整合，能够直接应用这些软件制作成品，可使图片以最完美的效果呈现，如右图所示。

2. Flash的软件特色 以帧为基础的时间轴：Flash动画概念是时间轴，它以帧为基础，不仅操作简单，而且设计人员还可以应用关键帧、渐变等传统动画原则，快速地为作品加入动作变化。

绘图功能强大：在Flash中能够利用绘图工具轻松建立基本形状，甚至是多边形、星形、扇形、圆角矩形等矢量元件。利用面板能轻松地调整每个元件的外形、形状、颜色等属性，如下图所示。

编辑推荐

详细讲解Flash基本功能、各种网页特效制作及ActionScript3.0实际应用；海量的范例和练习引导您在实践中轻松掌握FlashCS3专业制作技法；〔全程图解+重点标注〕的写作形式，避免阅读枯燥的大段文字，真正实现看图学技术。 1DVD多媒体教学光盘，176分钟书中实例制作的多媒体视频教学课堂，书另所有实例和练习的Flash源文件及所用到的素材文件；赠送28个Flash动画素材和500张数码图库。

如何使用本书： 本书以图解教学的形式，把枯燥的命令功能通过制作案例，用直观的图示来讲解， 一看就会，学习更轻松。 **进阶技巧** 对关键操作和设置进行的技术拓展讲解。

作品放大镜 简要介绍实例制作的关键步骤和最终效果，使读者在学习之前就明确学习目标和需要注意的问题，更加有效地提高了学习效率。 **注/备注**对重要的命令或工具的功能进行解释，并介绍操作的技巧；指出操作中常见的问题 并给出解决方法；介绍实现同一个效果的多种不同制作方法，以及不同命令和工具 的功能区别。 **习作园地** 为巩固所学的内容，有针对性地精心设计的练习题。 **多媒体教学课程** 提供176分钟书中实例制作的多媒体视频教学课堂，彻底解决学习中遇到的问题。

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:www.tushu111.com