第一图书网, tushu007.com

<<Flash CS3动画设计与实训>>

图书基本信息

书名：<<Flash CS3动画设计与实训>>

13位ISBN编号：9787030244437

10位ISBN编号：7030244435

出版时间：2009-5

出版时间：科学出版社

作者：史少飞，陈顺新　主编

页数：204

字数：303000

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

第一图书网, tushu007.com

前言

Flash是一款专用于制作动画的优秀软件。
它所生成的动画文件具有体积小、制作简单、动画效果好、交互功能强等特点，能够满足网络高速传输的需要，是目前互联网中应用最广泛的动画。
许多网页上都含有Flash动画，甚至整个网页全部用Flash制作。
。
Flash采用插件技术，只要在浏览器中安装了Flash插件就可以观看网络中的Flash动画，看到的动画效果也完全相同，许多浏览器中也提供Flash插件。
Flash具有较强的交互功能，它广泛应用于多媒体课件和游戏中。
使用Flash可以完全替代PowerPoint制作幻灯片，。
Flash动画可以导入到多媒体制作课件中，增强课件的效果。
Flash动画游戏是最近几年一个新的发展方向，网络上流行的许多Flash小游戏深受广大游戏爱好者喜爱。
Flash是美国Macromedia公司所设计的一款二维动画软件，2005年，Macromedia公司被Adobe公司并购，Flash从此成为Adobe公司的一个产品。
Flash CS3是目前最流行的版本。
本书系统而全面地介绍了Flash CS3的使用方法，在内容安排上采用当前提倡的任务驱动方式，将Flash的知识分为八个大的项目，每一个项目包含若干个任务。
每一个任务先介绍一个例题的制作步骤，提出学习任务，然后讲解本部分的相关知识，再针对该知识点举两个例题，进一步巩固所学的知识；形成了由浅入深、循序渐进的学习过程。
本书最后综合应用所学过的知识，设计了几个综合Flash动画。
每一项目均配有翔实的插图说明和经典例题，帮助读者快速掌握动画制作技巧。
本书共有八个项目。
项目一介绍Flash CS3的基本知识，包括基本概念、各种操作命令、工作面板和Flash CS3的新增功能等。
项目二介绍图形的绘制、修饰和修改。
项目三介绍复杂图形的制作和图层的概念。
项目四介绍了简单动画的实现和应用技巧。
项目五介绍引导层和遮罩层的概念和应用；项目六介绍元件与实例的概念和应用。
项目七介绍ActionScript的简单应用。
项目八讲解了四个综合应用前面所学知识的动画的制作步骤。

第一图书网, tushu007.com

<<Flash CS3动画设计与实训>>

内容概要

本书按照任务驱动的教学模式进行编写，系统地介绍了Flash CS3常用功能的使用方法。
全书共有八个项目，每个项目含有若干个任务，每个任务的编写顺序是：先讲解一个相关例题的制作步骤，再讲解本任务的相关知识，最后讲解几个相关的例题，进一步加深所学的知识。
本书充分考虑到学生的认知特点，选择适当的例题进行讲解，并精简了难度较大的Actionscript编程，只介绍了其中几条常用命令。
本书语言描述通俗简洁，内容安排尽量独立，操作步骤介绍详细。
即使前面所学的部分知识不扎实，读者也可以按照操作步骤制作后面的动画，不会影响此部分知识的学习效果。
本书可作为中等职业教育或成人教育的教学用书，也可供电脑爱好者自学之用。

第一图书网, tushu007.com

<<Flash CS3动画设计与实训>>

书籍目录

项目一 Flash概述 任务一 了解Flash 知识1 Flash发展史 知识2 Flash动画的特点 任务二 熟悉Flash CS3的工作界面 知识1 Flash CS3的启动界面 知识2 FlashCS3的界面介绍 知识3 面板的使用 知识4 网格、标尺和辅助线项目二 绘图工具 任务一 绘制画布 知识1 Flash绘图工具 知识2 线条工具 知识3 选择工具 知识4 套索工具 知识5 手形工具 知识6 缩放工具 知识7 橡皮擦工具 任务二 绘制国旗 知识1 矩形工具 知识2 椭圆工具 知识3 基本矩形工具 知识4 基本椭圆工具 知识5 多角形工具 任务三 绘制金字塔 知识1 钢笔工具 知识2 添加锚点工具 知识3 删除锚点工具 知识4 转换锚点工具 任务四 绘制荷塘月色 知识1 铅笔工具 知识2 刷子工具 知识3 任意变形工具 知识4 墨水瓶工具 知识5 颜料桶工具 知识6 吸管工具 任务五 绘制曲线 知识1 选择工具 知识2 部分选取工具 任务六 绘制立体彩球 知识1 颜色的设置 知识2 渐变变形工具 任务七 空心字 知识1 输入文本 知识2 设置文本的属性 知识3 打散文本 作业项目三 制作复杂图形 任务一 清明上河图 知识1 图像的格式 知识2 图像的导入 知识3 将位图转换成矢量图 知识4 处理导入的图像 任务二 放射状图形 知识1 组合图形 知识2 旋转与变形 知识3 排列对象 知识4 对象的叠放顺序 任务三 制作铜钱 知识1 修改形状 知识2 切割形状 知识3 融合形状 任务四 制作按钮 知识1 图层的概念 知识2 编辑图层 知识3 图层的状态 知识4 图层文件夹 作业项目四 简单Flash动画 任务一 跳动的精灵 知识1 动画原理 知识2 时间轴面板简介 知识3 Flash帧的类型 知识4 帧显示模式 知识5 导入动画 练习1 写字 练习2 键盘打字效果 任务二 滚动的小球 知识1 补间动画的制作步骤 知识2 图形旋转 知识3 缓动 知识4 缩放 练习1 飞翔 练习2 放气球 任务三 善变的面孔 知识1 补间形状 知识2 形状提示点的使用 练习1 古诗变换效果 练习2 定点形状渐变效果 作业项目五 引导图层与遮罩图层 任务一 探照灯 知识1 遮罩层的概念 知识2 创建和取消遮罩层 练习1 百叶窗 练习2 放大镜 任务二 飞行的飞机 知识1 引导层的概念 知识2 其他图层与引导层建立连接 知识3 取消与引导层的连接 练习1 回家路上 练习2 蝴蝶飞舞 作业项目六 元件和实例 任务一 生日蜡烛 知识1 元件 知识2 实例 知识3 库面板操作 练习1 风车 练习2 聚光灯下的文字 任务二 生日快乐 知识1 影片剪辑元件 知识2 建立影片剪辑元件 知识3 影片剪辑元件与图形元件的相互转换 知识4 转换实例的类型 知识5 图形类型播放方式 知识6 影片剪辑与图形元件的区别 练习1 放气球 练习2 旋转的方格 任务三 圆型动态按钮 知识1 按钮元件 知识2 按钮与图形和影片剪辑的互换 练习1 跳动的按钮 练习2 笑脸按钮 作业项目七 AclionScript简介项目八 综合动画制作参考文献

第一图书网, tushu007.com

章节摘录

项目一 Flash概述　　任务一 了解Flash　　知识1 Flash发展史　　1996年，一家名为FuturWave Software的软件公司推出了一款制作矢量动画的软件，名为FutureSplashAnimator。
后来，美国的Macromedia软件公司收购了这家公司，这款动画软件被更名为Flash，这家公司成为Macromedia公司的Flash开发部。
Macromedia公司是美国著名的软件公司，主要生产多媒体、网页制作和网站管理等软件产品，如大家熟悉的Authorware、Director、Freehand、Dreamweaver、FireWorks等。

Macromedia公司自推出Flash以来，产品经历了Flash 2、Flash 3、Flash4、Flash 5、Flash MX、Flash MX 2004、Flash 8等几个版本。

在2005年，Macromedia公司又被著名的图形软件开发商Adobe公司收购，Adobe以静态电脑平面设计见长，其最著名的产品之一为Photoshop。
Adobe公司的软件产品版本号为CS系列，因此Flash 8后的版本号为Flash CS3，而不是Flash 9。
本书以目前最流行的版本Flash CS3为例，详细讲解Flash动画的制作及相关知识。

知识2 Flash动画的特点　　1.体积小　　Flash使用了插件技术，大大缩小了Flash动画文件的尺寸。它可以用很小的字节量实现高质量的矢量图形和交互式动画。
用Flash制作的几十秒钟的动画，只生成几千字节大小的文件。

第一图书网, tushu007.com

<<Flash CS3动画设计与实训>>

编辑推荐

《Flash CS3动画设计与实训》系统而全面地介绍了Flash CS3的使用方法，在内容安排上采用当前提倡的任务驱动方式，将Flash的知识分为八个大的项目，每一个项目包含若干个任务。
每一个任务先介绍一个例题的制作步骤，提出学习任务，然后讲解本部分的相关知识，再针对该知识点举两个例题，进一步巩固所学的知识；形成了由浅入深、循序渐进的学习过程。
《Flash CS3动画设计与实训》最后综合应用所学过的知识，设计了几个综合Flash动画。
每一项目均配有翔实的插图说明和经典例题，帮助读者快速掌握动画制作技巧。

第一图书网, tushu007.com

<<Flash CS3动画设计与实训>>

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