

<<Adobe Flash CS3动画设>>

图书基本信息

书名：<<Adobe Flash CS3动画设计与制作技能案例教程>>

13位ISBN编号：9787030270078

10位ISBN编号：703027007X

出版时间：2010-4

出版时间：科学出版社

作者：时延鹏 等编著

页数：242

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>

前言

FlashCS3是Adobe公司出品的一款专门用于制作二维矢量动画的软件。

在互联网迅猛发展的今天，使用它制作出的动画文件体积小、传输速度快，能满足网络传输的需要，因而被广泛应用于网页、网络广告、MV、多媒体课件等设计领域。

本书主要特色综合实例针对每个知识点和技术点给出一个具体的任务，通过“任务导入”和“任务分析”环节，读者可依据详细的操作步骤完成任务，轻松学习。

知识解析对应具体任务涉及的基本知识点和技巧，通过“基础知识解析”环节给出提炼，便于读者更好地掌握利用FlashCS3进行动画制作的基本知识点。

能力拓展读者在理解基本知识点的基础上，通过“触类旁通”环节可进一步巩固和加深知识点和技巧的应用掌握，达到举一反三的效果。

模拟考题本书结合动画设计师认证考核标准，通过“认证知识必备”环节帮助读者检验对知识点掌握的程度，逐步达到认证考核要求。

本书的光盘内容本书配套光盘中收录了书中所有实例的素材文件及最终效果文件，读者可以利用素材文件进行实例制作，并对照提供的最终效果文件对制作效果进行检验。

本书读者对象动画设计与制作人员；大中专院校相关专业师生；动画制作培训班学员；动画制作爱好者与自学读者。

各位编者在此书的编写过程中作了大量的相关工作。

同时，本书能够按计划出版，和很多人的努力是分不开的，对于在写作及出版过程中给予帮助和支持的所有朋友们表示谢意。

由于作者水平有限，时间仓促，本书不足之处在所难免，恳请读者批评指正！

<<Adobe Flash CS3动画设>>

内容概要

本书是指导学习Flash CS3动画设计的经典书籍，书中图文并茂地介绍了学生必须掌握的Flash基本知识、动画设计和制作流程等。

全书共分14章，包括图形的绘制和编辑、制作简单动画、文字特效设计、制作引导线盒遮罩层动画、滤镜的使用、制作按钮、制作幻灯片、声音和视频处理、制作电子贺卡、制作电子相册、制作Flash广告、制作Flash网页、制作MV以及脚本的使用等内容，每章通过完整的案例让读者体验真实商业案例的设计与制作方法，提高实践能力。

本书采用情景式讲解模式，通过实例对Flash CS3的各个知识点进行深入介绍，逐步引导读者学习Flash CS3在动画设计中的实际应用。

本书适合作为大中专院校相关专业的教材，也适合对动画设计与制作有浓厚兴趣的读者参读。

书籍目录

第1章 图形的绘制和编辑 1.1 任务题目 1.2 任务导入 1.3 任务分析 1.4 技能目标 1.5 任务讲析 1.5.1 实例演练——设计制作水晶长方体 1.5.2 基础知识解析 1.6 能力拓展 1.6.1 触类旁通——设计制作小音箱 1.6.2 商业应用 1.7 本章小结 1.8 认证知识必备第2章 简单动画的设计与制作 2.1 任务题目 2.2 任务导入 2.3 任务分析 2.4 技能目标 2.5 任务讲析 2.5.1 实例演练——设计制作滚动的足球 2.5.2 实例演练——设计制作文字变形动画 2.5.3 基础知识解析 2.6 能力拓展 2.6.1 触类旁通——设计制作变形瓢虫 2.6.2 触类旁通——设计制作碰撞球 2.6.3 商业应用 2.7 本章小结 2.8 认证知识必备第3章 文字特效设计 3.1 任务题目 3.2 任务导入 3.3 任务分析 3.4 技能目标 3.5 任务讲析 3.5.1 实例演练——设计制作飘落的文字 3.5.2 基础知识解析 3.6 能力拓展 3.6.1 触类旁通——设计制作淡入翻转的文字 3.6.2 商业应用 3.7 本章小结 3.8 认证知识必备第4章 引导线和遮罩层动画的设计与制作 4.1 任务题目 4.2 任务导入 4.3 任务分析 4.4 技能目标 4.5 任务讲析 4.5.1 实例演练——设计制作游动蝌蚪 4.5.2 基础知识解析 4.6 能力拓展 4.6.1 触类旁通——设计制作七彩文字 4.6.2 商业应用 4.7 本章小结 4.8 认证知识必备第5章 滤镜的使用 5.1 任务题目 5.2 任务导入 5.3 任务分析 5.4 技能目标 5.5 任务讲析 5.5.1 实例演练——设计制作镜头转换效果 5.5.2 实例演练——设计制作水波效果 5.5.3 基础知识解析 5.6 能力拓展 5.6.1 触类旁通——设计制作文字残影效果 5.6.2 触类旁通——设计制作星空闪烁效果 5.6.3 商业应用 5.7 本章小结 5.8 认证知识必备第6章 按钮的设计与制作 6.1 任务题目 6.2 任务导入 6.3 任务分析 6.4 技能目标 6.5 任务讲析 6.5.1 实例演练——设计制作导航栏按钮 6.5.2 基础知识解析 6.6 能力拓展 6.6.1 触类旁通——设计制作控制按钮 6.6.2 触类旁通——设计制作隐形按钮 6.6.3 商业应用 6.7 本章小结 6.8 认证知识必备第7章 幻灯片的设计与制作 7.1 任务题目 7.2 任务导入 7.3 任务分析 7.4 技能目标 7.5 任务讲析 7.5.1 实例演练——设计制作风景醉人幻灯片 7.5.2 基础知识解析 7.6 能力拓展 7.6.1 触类旁通——设计制作平行四边形面积计算课件 7.6.2 商业应用 7.7 本章小结 7.8 认证知识必备第8章 声音和视频的处理 8.1 任务题目 8.2 任务导入 8.3 任务分析 8.4 技能目标 8.5 任务讲析 8.5.1 实例演练——设计制作下雨动画 8.5.2 基础知识解析 8.6 能力拓展 8.6.1 触类旁通——设计制作功夫熊猫动画 8.6.2 商业应用 8.7 本章小结 8.8 认证知识必备第9章 电子贺卡的设计与制作 9.1 任务题目 9.2 任务导入 9.3 任务分析 9.4 技能目标 9.5 任务讲析 9.5.1 实例演练——设计制作祝福贺卡 9.5.2 基础知识解析 9.6 能力拓展 9.6.1 触类旁通——设计制作新春贺卡 9.6.2 商业应用 9.7 本章小结 9.8 认证知识必备第10章 电子相册的设计与制作 10.1 任务题目 10.2 任务导入 10.3 任务分析 10.4 技能目标 10.5 任务讲析 10.5.1 实例演练——设计制作“真爱一生”相册 10.5.2 基础知识解析 10.6 能力拓展 10.6.1 触类旁通——设计制作可人相册 10.6.2 商业应用 10.7 本章小结 10.8 认证知识必备第11章 Flash广告的设计与制作 11.1 任务题目 11.2 任务导入 11.3 任务目标 11.4 技能目标 11.5 任务讲析 11.5.1 实例演练——设计制作家居展示广告 11.5.2 基础知识解析 11.6 能力拓展 11.6.1 触类旁通——设计制作手机展示广告 11.6.2 商业应用 11.7 本章小结 11.8 认证知识必备第12章 Flash网页的设计与制作 12.1 任务题目 12.2 任务导入 12.3 任务分析 12.4 技能目标 12.5 任务讲析 12.5.1 实例演练——制作Flash网页 12.5.2 基础知识解析 12.6 能力拓展 12.6.1 触类旁通——完善网页制作 12.6.2 商业应用 12.7 本章小结 12.8 认证知识必备第13章 MV的设计与制作 13.1 任务题目 13.2 任务导入 13.3 任务分析 13.4 技能目标 13.5 任务讲析 13.5.1 实例演练——设计制作“家乡”MV 13.5.2 基础知识解析 13.6 能力拓展 13.6.1 触类旁通——设计制作“宁夏”MV 13.6.2 商业应用 13.7 本章小结 13.8 认证知识必备第14章 脚本的使用 14.1 任务题目 14.2 任务导入 14.3 任务分析 14.4 技能目标 14.5 任务讲析 14.5.1 实例演练——制作简易的计算器 14.5.2 基础知识解析 14.6 能力拓展 14.6.1 触类旁通——制作眼睛跟随鼠标转动实例 14.6.2 商业应用 14.7 本章小结 14.8 认证知识必备

章节摘录

插图：

编辑推荐

《Adobe Flash CS3 动画设计与制作技能案例教程》：全面的功能讲解，规范的设计流程，丰富的案例支持，详尽的操作步骤。

综合实例针对每个知识点和技术给出一个具体的任务，通过任务导入和分析，读者可依据详细的操作步骤完成任务，轻松学习。

知识解析对应具体任务涉及的基本知识点和技巧，通过“基础知识解析”环节给出提炼，便于读者更好地掌握Flash动画制作的基本知识。

能力拓展读者在理解基本知识的基础上，通过“触类旁通”环节进一步巩固和加深知识点和技巧的应用，达到举一反三的效果。

模拟考题《Adobe Flash CS3 动画设计与制作技能案例教程》结合认证设计师考核标准，通过“认证知识必备”环节检验读者对知识点的掌握程度，逐步达到认证考核要求。

<<Adobe Flash CS3动画设>>

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>