

<<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基础教程>>

13位ISBN编号：9787030286468

10位ISBN编号：7030286464

出版时间：2010-5

出版时间：科学出版社

作者：于俊丽，姚莹，马增友 编著

页数：260

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

Adobe公司作为全球最大的软件公司之一，自创建以来，从参与发起桌面出版革命，到提供主流创意软件工具，以其革命性的产品和技术，不断变革和改善着人们思想和交流的方式。

今天，无论是在报刊、杂志、广告中看到的，抑或是从电影、电视及其他数字设备中体验到的，几乎所有的图像背后都打着Adobe软件的烙印。

不仅如此，Adobe主张的富媒体互联网应用（Rich Internet Applications，RIA）——以Flash、Flex等产品技术为代表，强调信息丰富的展现方式和用户多维的体验经历——已经成为这个网络信息时代的主旋律。

随着像Photoshop、Flash等技术不断从专业应用领域“飞入寻常百姓家”，我们的世界将会更加精彩。

“Adobe中国教育认证计划”是Adobe中国公司面向国内教育市场实施的全方位的数字教育认证项目，旨在满足各个层面的专业教育机构和广大用户对Adobe创意及信息处理工具的教育和培训需求。

启动10年来，Adobe公司与国内教育合作伙伴一起，成功地推进了Adobe软件技术在中国各个行业的技术普及，并为整个社会培养了大量的数字艺术人才。

近年来，随着中国经济的不断发展，社会对人才的需求数量越来越多，对人才需求的水平也越来越高。

国家也调整了教育结构，更加强调职业教育的地位，更加强调学生的实际工作能力的培养，并提出了“以就业为核心”、“以企业的需求为导向”是职业教育的根本出发点的基本思路。

全国各级院校也在教育部的指导下，正在全面开展教育模式的改革，因此对教材也提出了新的要求。

<<Adobe Flash CS3动画设>>

内容概要

本书以“软件功能+案例+练习”的结构方式构建内容，使读者在学会Flash CS3软件的操作过程中轻松掌握动画制作原理。

内容包括绘图工具、编辑对象和文本、使用图层、创建元件、外部文件的导入导出、时间轴与帧、创建Flash动画、ActionScript编程、Flash组件等知识点，内容丰富，步骤讲解详细，案例效果精美，读者通过学习本书能够真正解决在实际工作和学习中遇到的难题，提高学生的职业竞争力。

本书随书附赠教师课堂教学时进行重点展示的“电子课件”，记录各项知识点在学期课时分配情况的“授课计划”，全书所有案例的原始素材和最终效果文件，以及视频教学文件。

本书适合初学者和Flash动画制作爱好者学习使用，也可以作为各类培训班的标准培训教材使用。

<<Adobe Flash CS3动画设>>

书籍目录

Chapter 01 Flash CS3基础知识 1.1 初识Flash CS3 1.1.1 Flash动画的特点 1.1.2 Flash动画的应用领域
1.1.3 Flash动画的制作流程 1.2 Flash CS3的界面构成 1.2.1 Flash CS3工作界面 1.2.2 Flash CS3功能面板
介绍 1.3 制作Flash影片的基础知识 1.3.1 位图和矢量图的区别 1.3.2 编辑文件和影片文件Chapter 02
Flash CS3的基本操作 2.1 新建Flash文档 2.1.1 新建空白文档 2.1.2 设置文档属性 2.2 导入文件 2.2.1
导入文件到库 2.2.2 导入文件的类型 2.3 导出文件 2.3.1 导出影片文件 2.3.2 导出图像文件 2.4 Flash
环境设置 2.4.1 设置常规首选参数 2.4.2 设置ActionScript首选参数 2.4.3 设置自动套用格式首选参数
2.4.4 设置剪贴板首选参数 2.4.5 设置绘图首选参数 2.4.6 设置文本首选参数 2.4.7 设置警告首选参
数 2.4.8 设置PSD文件导入器首选参数 2.4.9 设置AI文件导入器首选参数 2.4.10 自定义键盘快捷键
2.4.11 自定义工具栏 2.4.12 自我风格的设置 2.5 综合案例——制作“我的大学生活”相册 2.6 练习
题Chapter 03 体验Flash CS3工具箱 3.1 选取工具 3.1.1 选择工具 3.1.2 部分选取工具 3.1.3 套索工具
3.2 颜色工具 3.3 绘图工具 3.3.1 线条工具 3.3.2 铅笔工具 3.3.3 钢笔工具 3.3.4 椭圆工具 3.3.5 矩
形工具 3.3.6 多角星形工具 3.3.7 刷子工具 3.3.8 任意变形工具 3.3.9 渐变变形工具 3.4 填充工具
3.4.1 墨水瓶工具 3.4.2 颜料桶工具 3.4.3 滴管工具 3.4.4 橡皮擦工具 3.5 查看工具 3.5.1 手形工具
3.5.2 缩放工具 3.6 综合案例——制作“小鸭子”卡通图形 3.7 练习题Chapter 04 文本工具与对象编辑
4.1 文本工具 4.1.1 文本类型 4.1.2 【属性】面板 4.2 文本编辑 4.2.1 输入文本 4.2.2 打散文本
4.2.3 文字描边 4.2.4 文字填充 4.3 编辑对象 4.3.1 移动、复制、粘贴和删除 4.3.2 组合、排列\分散
和对齐 4.4 修饰图形 4.5 综合案例——制作新年贺卡 4.6 练习题Chapter 05 动画制作基础 5.1 时间轴
5.2 帧 5.2.1 帧的作用 5.2.2 帧的类型 5.2.3 帧的显示 5.2.4 帧的操作 5.2.5 设置帧的显示状态
5.2.6 翻转帧 5.2.7 设置帧频 5.2.8 帧的【属性】面板 5.3 图层 5.3.1 图层的作用 5.3.2 图层类型
5.3.3 图层操作 5.3.4 设置图层属性 5.4 场景基本概念 5.5 综合案例——制作古诗欣赏动画 5.6 练习
题Chapter 06 元件与库 6.1 元件 6.1.1 元件概念 6.1.2 元件类型 6.1.3 元件之间的区别 6.1.4 元件的
基本操作 6.1.5 设置元件实例属性 6.2 库 6.2.1 文件之间库的调用 6.2.2 公用库 6.3 综合实例——制
作宣传动画 6.4 练习题Chapter 07 动画制作 7.1 逐帧动画 7.1.1 逐帧动画简介 7.1.2 制作逐帧动画
7.2 动作补间动画 7.2.1 动作补间动画简介 7.2.2 制作动作补间动画 7.3 形状补间动画 7.3.1 形状补
间动画简介 7.3.2 制作形状补间动画 7.4 引导层动画 7.4.1 引导层动画简介 7.4.2 制作引导层动画
7.5 遮罩动画 7.5.1 遮罩动画简介 7.5.2 制作遮罩动画 7.6 综合案例——制作“美丽山水景象”动画
7.7 练习题Chapter 08 制作有声动画 8.1 导入声音 8.1.1 声音简介 8.1.2 导入并使用声音 8.2 设置声
音属性 8.2.1 声音的属性 8.2.2 声音的设置 8.3 视频在动画中的应用 8.3.1 视频的应用 8.3.2 用“导
入视频”向导导入视频 8.3.3 更改视频剪辑的属性 8.3.4 用媒体组件播放外部FLV视频 8.4 综合案例
——制作添加声音的按钮 8.5 练习题Chapter 09 ActionScript语句应用 9.1 ActionScript定义 9.2 添加动
画脚本基础 9.2.1 交互式动画三要素 9.2.2 添加动作的3种方式 9.2.3 事件 9.3 常用脚本应用 9.3.1
play语句和stop语句 9.3.2 gotoAnd Play语句和gotoURL语句 9.3.3 loadMovie语句和unloadMovie语句
9.3.4 setProperty语句和getProperty语句 9.3.5 prevFrame语句和nextFrame语句 9.4 综合案例——制作鼠
标跟随动画 9.5 练习题Chapter 10 用组件制作交互动画 10.1 组件简介 10.2 常用的组件介绍 10.2.1 普
通按钮(Button) 10.2.2 单选按钮(RadioButton) 10.2.3 复选框(CheckBox) 10.2.4 下拉列表(ComboBox)
10.2.5 数字微调器(NumericStepper) 10.2.6 文本域(TextArea) 10.2.7 日期选择(DateChooser) 10.2.8 菜
单栏(MenuBar) 10.3 综合案例——制作精美日历 10.4 练习题Chapter 11 影片的调试与发布 11.1 影片
调试 11.2 影片发布 11.2.1 快速导出影片 11.2.2 精细设置导出 11.3 综合案例——制作“时间显示”
影片 11.4 练习题Chapter 12 综合案例——设计制作音乐播放器

章节摘录

插图：1.前期策划做任何事情之前都要有一个思考或者规划的过程，制作Flash动画也是如此。首先要明确为什么要制作这个动画，目的是什么？

主题是什么？

受众是哪些人？

要根据目的、主题和受众设计脚本、风格、色调、背景音乐等。

2.制作素材在确立了剧情或者主题后，要根据前期策划收集或者绘制合适的素材。

编辑素材时要多配合其他软件，如Photoshop，毕竟Flash不是专业的图形图像处理软件。

3.制作动画接下来就是用Flash制作动画了，这是最重要的一步，直接关系到最终动画作品的效果。

要扎扎实实地学习Flash动画的制作技术，通过参考书、互联网等吸收、借鉴成功作品的技术应用经验，精益求精，做出富有生命力和艺术效果的动画作品。

4.调试优化调试的过程是优化动画节奏、色彩、声音以及播放效果等的过程，通过调试可以保证动画作品的最终效果与质量。

5.测试动画在不同配置的电脑上对动画进行播放、下载等测试，根据测试结果对动画作品进行调整和优化，保证动画在不同化境下保持良好的播放效果。

6.发布动画根据动画的用途、使用环境进行输出格式、画面品质和声音等的设置，用于网络传播的动画作品应充分考虑网速对动画播放速度的影响，权衡设置。

编辑推荐

《Adobe Flash CS3动画设计与制作技能基础教程》特点：国内资深动画专家联合编写，分享多年动画制作经验书中所有案例大部分来源于真实产品，可操作性强每章采用知识点+综合案例的写作结构，以小见大，以大释小最后一章为大型综合案例，贯穿全书基本知识点，简单介绍工作流程融入作者多年使用Flash在制作过程中的经验、技巧与注意事项读者对象高等院校、各类职业院校相关专业Flash初学者及自学人员动画制作相关培训班

<<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>