第一图书网, tushu007.com

<<Flash CS3动画制作基础 >

图书基本信息

书名：<<Flash CS3动画制作基础教程>>

13位ISBN编号：9787113096052

10位ISBN编号：7113096050

出版时间：2009-1

出版时间：王国省、 夏其表 中国铁道出版社 (2009-01出版)

作者：王国省，夏其表 著

页数：244

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

内容概要

《Flash CS3动画制作基础教程》介绍Flash CS3中文版的使用方法，由知识点引出相关案例，由浅入深，图文并茂，通过大量的实例，逐步引导读者掌握Flash软件的基本操作方法及应用。
《Flash CS3动画制作基础教程（高等院校计算机应用技术规划教材）》共分10章，主要内容包括Flash CS3基础知识，绘制、编辑和填充图像，文本工具和滤镜，动画制作基础，制作简单动画，制作特殊动画，合成声音，交互动画制作基础，动画的测试、优化和发布，Flash项目设计综合案例等内容。
通过学习《Flash CS3动画制作基础教程》，读者能够具备Flash CS3的综合应用能力，充分体验自由创作的乐趣。
《Flash CS3动画制作基础教程》实例丰富，步骤清晰，与实践结合密切，每章均包括“本章导读”、“本章学习目标”和“本章学习重点”，以便于读者自学和教师授课；每章最后还结合该章的知识给出了课后习题，以便于读者通过练习巩固所学知识。
《Flash CS3动画制作基础教程》适用于Flash软件的初学者、网站动画制作人员、网页制作开发人员、多媒体开发人员，尤其适用于高等院校相关专业学生和社会培训人员。

书籍目录

第1章 FlashCS3基础知识1.1 初识FlashCS31.1.1 了解Flash1.1.2 FlashCS3的新增功能1.1.3 FlashCS3的工作环境1.2 nashCS3文件基本操作1.2.1 新建文件1.2.2 保存文件1.2.3 关闭文件1.2.4 打开文件1.2.5 测试影片1.3 制作Flash动画的简单实例1.3.1 nash动画制作的一般过程1.3.2 制作一个简单的Flash动画本章小结习题第2章 绘制、编辑和填充图像2.1 Flash绘图基础2.1.1 矢量图和位图2.1.2 绘图模式2.2 绘制图形图像2.2.1 使用线条工具2.2.2 使用钢笔工具2.2.3 使用铅笔工具2.2.4 使用矩形工具和基本矩形工具2.2.5 使用椭圆工具和基本椭圆工具2.2.6 多角星形工具2.2.7 使用刷子工具2.3 编辑图形图像2.3.1 选择与查看对象2.3.2 移动、复制与删除对象2.3.3 变形与排列对象2.3.4 群组与打散对象2.4 填充图形图像2.4.1 使用“ 颜色 ”面板2.4.2 使用“ 样本 ”面板2.4.3 创建笔触与填充2.4.4 编辑笔触与填充2.5 锁定填充2.6 应用举例2.6.1 绘制漂亮的小花2.6.2 绘制美丽新世界本章小结习题第3章 文本工具和滤镜3.1 文本工具3.1.1 使用文本工具3.1.2 设置文本属性3.1.3 编辑文本3.2 滤镜3.2.1 滤镜效果3.2.2 删除、启用与禁用效果3.2.3 预设效果3.3 应用举例本章小结习题第4章 动画制作基础4.1 帧的操作4.1.1 帧的类型4.1.2 插入帧4.1.3 选择帧4.1.4 编辑帧4.1.5 设置帧频4.2 图层的应用4.2.1 创建图层4.2.2 选择图层4.2.3 编辑图层4.2.4 图层的属性4.3 元件的创建4.3.1 元件概述和类型4.3.2 创建图形元件4.3.3 创建影片剪辑元件4.3.4 创建按钮元件4.4 使用元件实例4.4.1 图形元件的实例属性4.4.2 按钮元件的实例属性4.4.3 影片剪辑元件的实例属性4.5 元件库的使用4.5.1 添加元件至舞台4.5.2 重命名元件4.5.3 复制元件4.5.4 编辑元件库4.5.5 公用库的使用4.5.6 使用已有动画中的库4.6 场景的应用4.6.1 场景的创建4.6.2 场景的编辑4.7 导人图像素材4.7.l导人位图和矢量图4.7.2 将位图转换为矢量图4.8 应用举例4.8.1 中秋节贺卡4.8.2 礼貌用语动画4.8.3 雪花飘落动画本章小结习题第5章 制作简单动画5.1 动画的基本类型5.1.1 逐帧动画5.1.2 补间动画5.2 创建逐帧动画5.3 创建形状补间动画5.3.1 形状补间动画的创建方法5.3.2 制作颜色渐变动画5.3.3 添加形状提示创建动画5.4 创建动画补间动画5.5 应用举例本章小结习题第6章 制作特殊动画6.1 制作引导动画6.1.1 引导动画的制作原理6.1.2 引导动画制作的一般步骤6.1.3 多层引导动画的制作6.2 制作遮罩动画6.2.1 遮罩动画的制作原理6.2.2 遮罩动画制作的一般步骤6.2.3 多层遮罩动画的制作6.3 残影动画6.4 应用举例6.4.1 花飘落6.4.2 水中倒影本章小结习题第7章 合成声音7.1 添加声音7.1.1 F.1 ash支持的声音格式7.1.2 在动画中添加声音7.2 编辑声音7.3 压缩与输出声音7.4 应用举例7.4.1 为网站片头动画添加声音7.4.2 制作音乐贺卡本章小结习题第8章 交互动画制作基础8.1“ 动作 ”面板的使用8.1.1 动作工具箱8.1.2 脚本导航器8.1.3 脚本窗口8.2 Actions简介8.2.1 ActionScript语法基础8.2.2 ActionSctipt语法规则8.3 常用的Actions语句8.3.1 停止语句stop8.3.2 播放语句play8.3.3 跳转并播放语句gotoAndPlay8.3.4 跳转并停止语句gotoAndStop8.3.5 超链接语句getURL8.3.6 条件语句if8.3.7 循环语句while和for8.4 Actions语句的应用8.4.1 给按钮分配动作8.4.2 给帧分配动作8.5 应用举例8.5.1“ 小可爱 ”动画8.5.2 简单鼠标跟随器本章小结习题第9章 动画的测试、优化和发布9.1 测试动画9.1.1 在影片编辑环境下测试影片9.1.2 测试影片与场景9.2 优化动画9.2.1 对动画的优化9.2.2 对元素的优化9.2.3 对文字的优化9.3 导出动画9.3.1 导出图像9.3.2 导出影片9.4 发布影片9.4.1 发布格式的设置9.4.2 预览发布效果9.4.3 上传Flash作品到网上9.5 应用举例本章小结习题第10章 Flash项目设计综合案例10.1 游戏设计——《赛车》10.1.1 动画说明10.1.2 技术要点10.1.3 制作步骤10.1.4 小结：10.2 商业广告设计——“ PDA商务手机 ”10.2.1 动画说明10.2.2 技术要点10.2.3 制作步骤10.2.4 小结10.3 个人网站设计——“ 晨贤家园 ”10.3.1 动画说明10.3.2 技术要点10.3.3 制作步骤10.3.4 小结参考文献

编辑推荐

《Flash CS3动画制作基础教程》基于《浙江省高校学生计算机基础知识和应用能力等级考试大纲(二级动漫技术)》编写而成，并以Flash CS3中文版为操作软件，介绍Flash CS3中文版的基础知识和基本操作。
全书共分10章，为读者提供循序渐进的学习过程，读者可以通过系统的理论知识学习和详细的实例操作练习来掌握Flash CS3中文版提供的强大的矢量动画制作功能。

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