

<<Flash CS3动画王>>

图书基本信息

书名：<<Flash CS3动画王>>

13位ISBN编号：9787121068768

10位ISBN编号：7121068761

出版时间：2008-9

出版时间：电子工业出版社

作者：张亚飞

页数：358

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>

## <<Flash CS3动画王>>

### 内容概要

《Flash CS3动画王》是面向Flash动画初学人员作为入门使用的，也推荐资深的Flash动画设计者和Flash动画开发者也能够阅读《Flash CS3动画王》。

《Flash CS3动画王》分为四篇共19章。

主要内容包括：建立首要的及基础的正确认知，完整、系统的把握Flash动画设计的知识体系，Flash动画三大基本功能——绘图和编辑图形，Flash动画三大基本功能——创建补间动画，Flash动画三大基本功能——创建遮罩动画，Flash动画增强特效——使用滤镜和图形混合功能，实例实作演练——绘图和基本动画效果实现，实例实作演练——综合效果实现，实例分析演练，使用第三方软件添加3D动画效果和文字特效，使用第三方软件添加3D动画效果和文字特效，为使用ActionScript创建交互式动画建立首要的、基础的正确认知，使用ActionScript脚本创建交互式动画，交互式动画实例实作演练，为Flash动画添加声音和视频等多媒体内容，完整的Flash动画影片——梦工场播放器，Flash影片的发布、导出和部署，发布静态图片和动画图片，工作中常用的Flash专业范例。

《Flash CS3动画王》是完整系统的基于时间轴的Flash知识体系的实现，它与同作者的其它Flash丛书一道构成完整系统的基于时间轴的Flash知识体系。

## <<Flash CS3动画王>>

### 作者简介

张亚飞是现今活跃在信息技术领域的卓越作者。

正如读者过去所看到的那样，他建立了一整套基于时间轴的完整系统的Flash知识体系，这个知识体系已经使很多Flash开发者和设计者受益。

今天，他从纷繁复杂的乱象中抽象出真知，构建了一整套完整系统的万维网应用程序开发的知识体系，并将它完整地呈现在自己的作品中。

目前，他的作品遍布海峡两岸（包括繁体和简体），内容囊括了设计和开发领域。

张涉猎广泛，精通几乎整个万维网网络开发和设计的知识，包括ASP、ASPNET、CSS、Flash、HTML、JavaScript、Java、PHP及SQLServer等，并且他可以将这些万维网网络开发技术和知识融为一体，从而使万维网第一次有了完整系统的知识体系，这使IT从业人员多少年来的梦想变为现实。

很明显，开发人员、雇主、任课教师和学员都将受益于这一知识体系。

张的这种丰富体验都融入到了他的作品当中，通过这些作品，他很容易地将这些复杂的问题以非常浅显的方式表述出来，并使所有的读者都能受益。

## 书籍目录

第1篇 Flash动画创作正确入门篇第1章 建立首要的、基础的正确认知1.1 了解Flash CS3创作工具1.2 Flash动画的基本原理1.3 创作和发布动画的5个基本步骤1.4 了解Flash动画的运行环境第2章 完整、系统地把握Flash动画设计的知识体系2.1 Flash动画设计的三大基本功能2.2 增强图形处理功能2.3 多媒体功能和交互功能2.4 总结第3章 Flash动画三大基本功能之绘图和编辑图形3.1 区分矢量图形和位图3.2 组织图形——使用元件和实例3.3 使用图形工具3.4 使用文本工具3.5 增强的绘图功能第4章 Flash动画三大基本功能之创建补间动画4.1 创建形状补间4.2 创建动画补间4.3 图形元件和影片剪辑元件的区别第5章 Flash动画三大基本功能之创建遮罩动画5.1 遮罩的基本原理5.2 放大镜效果5.3 图像切换效果5.4 被遮罩层作为动画层5.5 遮罩形式的归纳总结第6章 Flash动画增强特效——使用滤镜和图形混合功能6.1 更改实例的颜色和透明度6.2 应用滤镜基础6.3 滤镜综合应用6.4 应用滤镜创建补间动画6.5 使用混合模式第2篇 动画创作实战演练篇第7章 实例实作演练——绘图和基本动画效果实现7.1 妙用补间动画和路径创建馅饼图7.2 综合运用设计功能绘制灯笼7.3 雷达扫描效果7.4 神奇百叶窗和波光粼粼7.5 逐帧动画和补间动画的结合7.6 彗尾效果（洋葱皮效果）第8章 实例实作演练——综合效果实现8.1 地球自转和卫星绕地球旋转8.2 使用自定义缓动创建滑板效果第9章 实例分析演练9.1 补间、遮罩及它们的结合9.2 使用和分析内置时间轴特效第10章 使用第三方软件添加3D动画效果10.1 在Flash中怎样使用3D动画10.2 使用Xara3D创建3D动画10.3 了解使用Vecta3D-MAX创建3D动画10.4 使用Swift 3D创建3D动画第11章 使用第三方软件添加文字特效第3篇 交互式动画创作篇第12章 为使用ActionScript创建交互式动画建立首要的、基础的正确认知第13章 使用ActionScript脚本创建交互式动画第14章 交互式动画实例实作演练第4篇 进阶和专业应用篇第15章 为Flash动画添加声音和视频等多媒体内容第16章 完整的Flash动画影片——梦工场播放器第17章 Flash影片的发布、导出和部署第18章 发布静态图片和动画图片第19章 工作中常用的Flash专业范例附录A Flash相关术语附录B 文本框、字体和实例名附录C Flash CS3各种面板的功能和使用方法详解附录D 时间轴操作的详解

## 章节摘录

第1篇 Flash动画创作正确入门篇 第1章 建立首要的、基础的正确认知 1.1 了解Flash CS3创作工具  
Flash CS3是最新的用来创作Flash动画和应用程序的软件，在使用它进行创作之前，首先必须熟悉这一创作环境，学习应用它的功能。

Flash CS3的软件界面非常简洁易用，可分为几大块，如图1-1所示。

顶层是菜单栏，这也是很多软件共同具备的，绝大部分的功能都可以使用菜单栏来实现。

## <<Flash CS3动画王>>

### 编辑推荐

建立正确的认知、完整系统的知识体系。

究竟什么是正确的Flash，让《Flash CS3动画王（附光盘1张）》来给您答案。

完全范例讲解，通俗易懂。

适用于Flash CS3及其他版本，真正全面准确地学习Flash动画。

直击Flash动画技术核心，理论与实战相辅相成，循序渐进，学习效率和效果最佳。

紧紧围绕Flash的功能，透析Flash内核，告诉您创作Flash动画的真正内涵。

《Flash CS3动画王（附光盘1张）》特点： 《Flash CS3动画王（附光盘1张）》分为4篇，共19章，完整、系统地讲解了Flash动画创制的知识体系，包括Flash动画三大基本功能（绘画和编辑图形、创建补间动画、创建遮罩动画）、使用滤镜和图形混合功能、绘图和基本动画效果实现、使用第三方软件添加3D动画效果和文字特效、使用ActionScript脚本创建交互式动画、为Flash动画添加声音和视频等内容，并通过近80个富有特色的实例来展现Flash动画的精彩应用。

以最新的独有技巧，教用户轻松掌握Flash，首先帮助用户建立首要的、基础的正确认知，而后以深入浅出的实例来说明如何利用Flash创作动画。

完全使用最新的Flash CS3软件版本，详细介绍如何创作Flash动画，以及如何将创作好的Flash动画发布成为网页兼容的文件。

实例包括实例实作和实例分析，让用户从正反两个方面学习动画创作，且实例渗透在每个知识点中，真正做到理论结合实践。

与第三方软件配合创建更加强大的功能，包括Xara 3D、Swift 3D、Flax、SWiSHmax等。

交互式动画完全按照最新的ActionScript 3.0语言讲解，使用户能够跟上最新的技术潮流。

按照从入门到精通的路线，满足用户完整系统地掌握Flash知识体系的学习需求，让您真正掌握到完整的技术与技巧，并在实际案例中实践。

#### 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>