

<<手把手教你学Flash CS3>>

图书基本信息

书名：<<手把手教你学Flash CS3>>

13位ISBN编号：9787121069789

10位ISBN编号：7121069784

出版时间：2008-10

出版时间：电子工业出版社

作者：叶舟

页数：522

字数：763000

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>

<<手把手教你学Flash CS3>>

前言

本书以Flash CS3软件为介绍对象，以案例驱动，由浅入深，由简到繁的讲解方式，全方位的介绍Flash动画制作的方式方法，书中内容讲解详细，步骤介绍清晰。摒弃了繁冗的理论讲解，以理论与实践相结合的方式来讲解知识点，让读者能够更快的理解和掌握动画制作的技能。

本书知识结构图 本书适合读者 本书涉及Flash CS3制作动画的各个方面，适合以下读者学习、参考。

网站、网页动画设计与制作人员 专业多媒体设计与开发人员 Flash游戏设计与开发人员
 美术院校电脑美术班专业师生 动画制作培训班学员 Flash动画爱好者与自学人员 本书写作特点 全面展现动画制作流程 1. 各类文件位置指示，快速定位 源文件：CDROM\12\源文件\制作位图文字的动画.flc 素材文件：CDROM\12\素材\sunset.jpg 效果文件：CDROM\12\效果文件\位图文字的动画的效果.swf 2. 详细步骤介绍，轻松上手 (1) 打开源文件“制作嵌入字体的动画.flc”，选取动画右上角的“冰雪世界”文字，通过属性面板，可以看到此文字应用了“汉仪雪峰体简”字体，如图12-9所示。

(2) 选择“窗口库”命令，将库面板展开，然后在库面板中的空白区的域单击右键，在弹出的菜单中选择“新建字型”命令，如图12-10所示。

图12-9 文字的字体属性 图12-10 创建字型 (3) 在弹出的“字体元件属性”对话框中，输入名称“汉仪雪峰简体”，单击“确定”按钮，这时候，在库面板中就可以看到多了一个字体类型，如图12-11所示。

图12-11 确定字体元件属性 3. 清晰的图中标注，学习更容易 4. 温馨要点提示，全面掌握知识 模糊参数说明 模糊X、模糊Y：模糊的宽度和高度。品质：模糊的质量级别。

5. 切中要害的高手点评，助您提高 高手点评 至此，文字的分离与设计就完成了，对分离后文字的制作，只简单地应用了放射状颜色效果，以及对文字进行了一些基础的编辑操作，其实，所有对图形的操作功能都可以应用，读者完全可以随心所欲地使用各种其他的功能，例如透明度等。

全程的手把手实例介绍，实用为上 本书作者都是一线Flash制作人员，非常清楚制作Flash时每个步骤需要注意的细节、事项，这对写作非常有益。

作者尽力做到了讲解清晰，语言通俗易懂。

本书不论讲Flash基础知识，还是讲Flash应用，均采用实例驱动的方式进行讲解，让读者在实践中以最快的方式掌握Flash，制作出高水平的作品。

光盘赠送 Flash制作素材 手把手实例配套源文件和效果文件 致谢

<<手把手教你学Flash CS3>>

内容概要

本书重点介绍了Flash软件制作动画的全方位知识，包括：Flash快速入门、动画制作基本功、动画基础、逐帧动画、动作补间动画、形状补间动画、遮罩动画、引导路径动画、场景动画、元件、实例和库资源、时间轴特效、文本特效、创建有声动画、简单互动——使用行为、幻灯片及影片测试与发布、ActionScript 3.0介绍、ActionScript 3.0简单使用、综合案例等知识，采用手把手讲解知识要点的方式，结合完美的动画实例，配合详细的步骤设计，能让读者快速学习和进入动画制作状态，无论是否具备动画和美术的基础知识，使用本书都能使您找到想要的知识。

本书不仅适合做读者的入门教程，还适合想了解ActionScript的学员，同时本书配有实例光盘，供读者学习使用。

<<手把手教你学Flash CS3>>

书籍目录

第1篇 Flash动画基础	第一章 快速入门——Flash CS3基础	1.1 了解Flash CS3	1.1.1 Flash的特点
	1.1.2 Flash动画的应用领域	1.1.3 动画原理	1.1.4 动画制作流程
	1.2 熟悉Flash CS3界面	1.3 创建Flash文档	1.2 设置其属性
	1.3.1 Flash文件概述	1.3.2 创建或者打开Flash文档并	1.3.3 打开多个文档时查看文档
	1.3.3 保存Flash文档	1.4 学以致用——蝴蝶飞舞	
	1.5 本章小结	第2章 动画制作基本功——绘图基础	
	2.1 关于矢量图和位图	2.1.1 矢量图与位图概述	2.1.2 矢量图与位图的区别联系
	2.1.3 位图与矢量图之间的转换	2.2 绘制矢量图	2.2.1 绘制直线
	2.2.2 绘制矩形和椭圆	2.2.3 绘制多边形和星形	2.2.4 在图形中添加文字
	2.3 填充图形	2.3.1 填充线条颜色	2.3.2 填充区域颜色
	2.3.3 设置颜色属性	2.3.4 调整颜色属性	2.4 编辑图形
	2.4.1 选择图形	2.4.2 移动、复制和删除图形	2.4.3 缩放、旋转和倾斜图形
	2.4.4 任意变形图形	2.4.5 组合与分离图形	2.4.6 对齐图形
	2.4.7 查看图形	2.5 学以致用——绘制企鹅图像	2.6 学以致用——绘制兔子图像
	2.7 本章小结	第3章 动画基础	
	3.1 场景	3.1.1 场景概述	3.1.2 设置场景
	3.1.3 使用场景	3.2 图层	3.2.1 图层的概念、类型和作用
	3.2.2 图层的基本操作	3.3 帧	3.3.1 帧的类型与作用
	3.3.2 编辑帧	3.4 学以致用——秋思	3.5 本章小结
第2篇 动画类型与资源管理	第4章 逐帧动画	4.1 初识逐帧动画	4.2 逐帧动画的特点
	4.3 创建逐帧动画的方法	4.3.1 通过导入创建逐帧动画	4.3.2 通过编辑帧创建逐帧动画
	4.4 学以致用——老鼠眨眼	4.5 本章小结	第5章 动作补间动画
	5.1 动作补间的概念	5.2 创建动作补间动画	5.3 动作补间的属性
	5.4 学以致用——挂钟	5.4.1 勾勒挂钟外形	5.4.2 为挂钟上色
	5.4.3 制作动画	5.4.4 添加背景	5.5 本章小结
	第6章 形状补间动画	6.1 形状补间的概念	6.2 创建形状补间动画
	6.3 形状补间的属性	6.4 学以致用——魔镜	...
...第3篇 动画特效	第4篇 影片优化与测试	第5篇 ActionScript 3.0脚本信息	第6篇 综合例子

<<手把手教你学Flash CS3>>

编辑推荐

72个手把手实例，103个高手点评，帮你快速成为动画高手。

7个大型综合案例，28个精美、实用的学以致用案例，为您全面剖析动画的制作精髓。

附赠1CD：附赠书中107个案例的源文件、效果文件和素材。

《手把手教你学Flash CS3（附光盘1张）》4大特色，易学易懂：
1.详细介绍Flash CS3软件的操作和使用，以及Flash动画的特点、应用原理等常用基本知识，快速掌握动画基础。

2.业内一流动画高手精心编写，结合完整、实用的精彩实例，手把手地教你获取丰富的实战经验和专业技巧。

3.采用“案例驱动”方式详细分解动画制作全过程，并用“案例+步骤+提示+即问即答”这种细致、有效的讲解方式，让您能学即所用。

4.动画高手点石成金的精炼点评，句句经典、切中要害，助您快速掌握动画精要。

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>