

<<Flash CS3动画设计教程>>

图书基本信息

书名：<<Flash CS3动画设计教程>>

13位ISBN编号：9787300097084

10位ISBN编号：7300097081

出版时间：2009-1

出版时间：中国人民大学出版社

作者：刘培文 编

页数：268

字数：426000

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动画设计教程>>

前言

随着Internet的普及和迅速发展,各种Flash动画应运而生。

Flash CS3是Adobe公司推出的具有强大功能的动画制作软件之一,在制作动画、广告、游戏或网站时,功能强大并且灵活易用的Flash是大多数专业设计人员首选的创作工具。

Flash CS3采用了多种先进的技术,能够快速高效地创建极有表现力和动感效果的动画,使网页动画的创作过程变得简单,因此,Flash动画得以广泛地传播。

本书特点本书的宗旨是使用户能快速掌握制作Flash动画的方法和技巧。

全书主要是以实例制作为主线,内容丰富精彩,不仅在每个小节中提供了课堂练习,还在每章最后提供了上机实战,帮助读者巩固所学知识。

本书最后一章提供了内容丰富的32个实例,通过对这些实例的练习,能够进一步提高读者制作Flash动画的水平。

本书内容本书分为11章,系统、全面、深入地介绍了使用Flash CS3进行动画设计的方法,具体内容如下:第1章“Flash CS3简介”:介绍了Flash CS3软件的特点和工作环境,以及Flash文件的基本操作,并对常用面板进行了简单的介绍。

第2章“工具及其应用”:主要讲述Flash CS3工具的使用方法和技巧,并配有相应的课堂练习,为后面的学习打下基础。

第3章“使用文本工具”:主要讲述文本工具的使用和文本的创建,以及滤镜的基本操作和使用。

第4章“Flash动画基础”:主要讲述Flash动画的基础知识,包括时间轴概念、时间轴特效动画的创建、帧的编辑、图层的基本操作和辅助按钮的使用等。

第5章“动画类型及制作”:主要讲述动画类型和动画制作,包括逐帧动画和补间动画两大类动画的创建,以及引导线动画和遮罩动画的创建。

第6章“元件、实例和库”:主要讲述元件、实例和库的概念以及元件的创建和使用。

第7章“多媒体的应用”:主要讲述音频文件的属性设置和编辑、视频文件的设置和编辑。

第8章“交互式动画”:主要讲述交互式动画的基础知识,包括ActionScript的语法规则和主要命令,以生动的实例讲解了Flash动画中常用的动画脚本。

第9章“组件与模板的应用”:主要讲述Flash CS3中组件与模板的基础知识及其应用。

第10章“动画的优化与发布”:讲述动画的优化与发布,以及Flash动画的导出。

第11章“实战篇”:本章由9大类32个实例组成,这些实例融入了在Flash CS3中创建动画的各种方法和操作技巧。

本书读者对象本书内容由浅入深,循序渐进,从最基础的工具使用到各类动画的制作、再到Flash动画脚本语言的编写,全书实例丰富且具有代表性,适合初学者学习,可作为各类职业院校、大中专院校、动画制作培训班的教材,也可供动画设计爱好者学习参考。

<<Flash CS3动画设计教程>>

内容概要

本书内容由浅入深、循序渐进，从最基本的Flash各种工具的使用到各类动画的制作，再到Flash动画脚本语言的编写，力求全面细致地展示Flash CS3的使用方法和操作技巧。

本书最大的特点是实例与知识点相结合，不仅在大多数小节中配有课堂练习，还在每章最后提供了上机实战和相应的习题，另外，本书最后一章提供了内容丰富的32个实例，通过对这些实例的练习，帮助学生提高实际动手能力。

本书采用的实例丰富且具有代表性，作者结合以往的设计经验以及教学过程中心得体会，精心安排并设计了本书的内容和结构，且经过多次课堂的检验，适合初学者学习，可作为各类职业院校、大中专院校、动画制作培训班的教材，也可供动画设计爱好者学习参考。

<<Flash CS3动画设计教程>>

书籍目录

第1章 Flash CS3简介 1.1 Flash CS3概述 1.1.1 Flash CS3的特点 1.1.2 Flash CS3的新增功能 1.2 Flash CS3的工作环境 1.2.1 Flash CS3的工作界面 1.2.2 面板的布局及操作 1.2.3 常用面板 1.3 文件的基本操作 1.3.1 新建文件 1.3.2 打开文件 1.3.3 保存文件 1.3.4 测试文件 1.4 小结 1.5 习题第2章 工具及其应用 2.1 选择工具 2.1.1 基本操作 2.1.2 “选择工具”的辅助选项 2.1.3 部分选取工具 2.2 线条工具 2.2.1 绘制直线 2.2.2 “线条工具”的属性 2.2.3 “线条工具”辅助功能 2.3 铅笔工具 2.3.1 使用“铅笔工具” 2.3.2 “铅笔工具”的辅助选项 2.4 矩形工具和多边星形工具 2.4.1 “矩形工具”的属性 2.4.2 绘制多边形和星形 2.5 基本椭圆工具和基本矩形工具 2.5.1 基本椭圆工具 2.5.2 基本矩形工具 2.6 钢笔工具 2.6.1 绘制直线和折线 2.6.2 绘制曲线 2.6.3 调整路径中的锚点 2.6.4 设定“钢笔工具”参数 2.7 刷子工具 2.7.1 使用“刷子工具” 2.7.2 “刷子工具”的辅助选项 2.8 橡皮擦工具 2.9 墨水瓶工具 2.10 颜料桶工具 2.11 滴管工具 2.11.1 绘制基本图形 2.11.2 复制笔触 2.11.3 复制填充 2.12 套索工具 2.12.1 “套索工具”的辅助选项 2.12.2 自由选取模式 2.12.3 多边形模式 2.12.4 “魔术棒”模式 2.13 任意变形工具 2.13.1 旋转与倾斜 2.13.2 缩放、扭曲和封套 2.14 渐变变形工具 2.14.1 “渐变变形工具”的调节控制点 2.14.2 为图形填充渐变色 2.14.3 修改渐变色效果 2.14.4 修改位图填充效果 2.15 视图工具和辅助工具 2.15.1 视图工具 2.15.2 辅助工具 2.16 上机实战 2.16.1 对象的合并 2.16.2 扇子第3章 使用文本工具第4章 Flash动画基础第5章 动画类型及制作 第6章 元件、实例和库第7章 多媒体的应用第8章 交互式动画第9章 组件与模板的应用第10章 动画的优化与发布第11章 实战篇

<<Flash CS3动画设计教程>>

章节摘录

插图：

<<Flash CS3动画设计教程>>

编辑推荐

《Flash CS3动画设计教程》：21世纪高职高专计算机教育规划教材丛书。

本系列教材经过多次改版升级，综合一线教师多年用书经验和建议，紧跟IT行业应用的最新动向和潮流，既体现易教易用性，又体现技术的先进性。

本系列教材重视教学方法的研讨改进和教学立体化配套资源的建设，已有多本教材被评为省级、国家级精品课配套教材。

“双师技能型”专家作者团队精心编写，走实践应用案例教学之路，培养技能型紧缺人才。

<<Flash CS3动画设计教程>>

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>