

<<中文版Flash CS3动画设计半月通>>

图书基本信息

书名：<<中文版Flash CS3动画设计半月通>>

13位ISBN编号：9787302178781

10位ISBN编号：730217878X

出版时间：2008-9

出版时间：清华大学出版社

作者：李波，王江 编著

页数：417

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 Flash CS3是Adobe公司收购Macromedia公司后将Macromedia Flash更名为Adobe Flash的一款动画软件。

Flash软件可以实现多种动画特效，是由一帧帧的静态图片在短时间内连续播放而造成的视觉效果，表现为动态过程。

在现阶段，Flash应用的领域主要有娱乐短片、片头、广告、MTV、导航条、小游戏、产品展示、应用程序开发的界面、开发网络应用程序等几个方面。

目前，Flash已经大大增强了网络功能，可以直接通过XML读取数据，又加强了与ColdFusion、ASP、JSP和Generator的整合，所以用Flash开发网络应用程序肯定会越来越广泛地被应用。

本书通过15天的时间全面详细地讲解了Flash CS3的所有功能，结构安排从易到难，并将实例融入到每个知识点中，使读者在了解理论知识的同时，动手能力也得到同步提高。

第1天：主要介绍Flash CS3的基础知识，包括Flash CS3的概述、Flash CS3的工作界面、Flash文档的基本操作、Flash工作场景与参数的设置等。

第2至第3天：主要介绍Flash绘图工具的应用，包括基础轮廓图形的绘制、颜色的应用、图形对象的调整等。

第4至第5天：主要介绍Flash元件、实例、库以及特效的应用，包括元件的创建与编辑、实例的编辑、库面板的操作、滤镜特效的应用、时间轴特效的应用等。

第6至第7天：主要介绍Flash基本动画的操作，包括图层的基本操作、帧的基本操作、Flash动画制作的概述、Flash几种常用动画的制作等。

第8至第9天：主要介绍Flash中ActionScript的基础与应用，包括动作面板介绍、ActionScript脚本语言的基础、添加动作脚本的方法、ActionScript语句的应用等。

第10天：主要介绍Flash影片的测试、发布与优化等。

第11至第12天：主要针对Flash基础图形的绘制与编辑进行演练，包括矢量图形的绘制、文字特效的应用等。

第13至第15天：主要针对Flash的一些常用案例进行演练，包括Flash特殊效果的应用、网络动画的应用、多媒体的制作等。

本书由Help科技的李波、王江编著，周明强、杨红、王小波、谭双、罗名兰、汪琴、王任翔、尹兴华等也参与了本书的整理与编写工作。

希望本书能够对大家的动画设计与网页制作等有所帮助和提高。

<<中文版Flash CS3动画设计半月通>>

内容概要

本书内容共分两部分，第一部分是基础知识，分10天进行讲解，包括Flash CS3基础知识，Flash图形的基本绘制，图形色彩与对象编辑，Flash元件、实例和库，Flash特效的应用，Flash帧和图层，Flash动画制作，ActionScript基础，ActionScript的应用，影片测试、优化与发布。

第二部分是实例精解，分5天进行讲解，包括Flash矢量图设计、文字动画效果设计、Flash特殊效果的制作、Flash的网络运用、Flash多媒体制作。

本书在知识讲解上力求新颖、讲解全面、由浅入深、重点突出、示例精美。

本书可作为从事网页动画设计、影视广告设计、多媒体设计人员的参考手册，也可作为各大专院校、Flash技术培训班的教材。

书籍目录

第1天 Flash CS3基础知识 1.1 认识Flash CS3 1.2 Flash CS3工作界面 1.2.1 标题栏 1.2.2 菜单栏 1.2.3 主工具栏 1.2.4 工具箱 1.2.5 时间轴 1.2.6 舞台 1.2.7 【属性】面板 1.2.8 其他常用面板 1.3 文档的基本操作 1.3.1 创建新文档 1.3.2 保存文档 1.3.3 打开文档 1.3.4 关闭和退出 1.4 在Flash中导入外部文件 1.4.1 导入位图5 1.4.2 导入声音文件 1.4.3 导入视频文件 1.5 工作场景及参数的设置8 1.5.1 设置文档属性 1.5.2 设置标尺、网格和辅助线 1.5.3 设置舞台显示比例 1.5.4 参数设置 1.6 本天小结 1.7 思考与练习 第2天 Flash图形的基本绘制 2.1 绘制图形的基本工具 2.1.1 选择工具 2.1.2 部分选取工具 2.1.3 套索工具 2.1.4 线条工具 2.1.5 铅笔工具 2.1.6 钢笔工具 2.1.7 椭圆工具 2.1.8 基本椭圆工具 2.1.9 矩形工具 2.1.10 基本矩形工具 2.1.11 多角星形工具 2.1.12 缩放工具与手形工具 案例2-1 绘制房屋结构 练习2-1 绘制弯弯的月亮 2.2 线条和图形的编辑 2.2.1 线条的编辑 2.2.2 任意变形工具 2.2.3 使用【变形】面板编辑图形 2.2.4 使用【信息】面板调整图形 案例2-2绘制五角星 练习2.2绘制球形轮廓 2.3 文本工具的使用 2.3.1 文本类型 2.3.2 文本属性设置 2.3.3 创建文本 2.3.4 编辑文本 案例2-3 编辑矢量文本 练习2-3 艺术文字 2.4 本天小结 2.5 思考与练习 第3天 图形色彩与对象编辑 3.1 图形对象的色彩应用 3.1.1 颜料桶工具 3.1.2 墨水瓶工具 3.1.3 滴管工具 3.1.4 刷子工具 3.1.5 渐变变形工具 第4天 Flash元件、实例和库 第5天 Flash特效的应用 第6天 Flash帧和图层 第7天 Flash动画制作 第8天 ActionScript基础 第9天 ActionScript的应用 第10天 影片测试、优化与发布 第11天 Flash矢量图设计 第12天 文字动画效果设计 第13天 Flash特殊效果的制作 第14天 Flash的网络运用 第15天 Flash多媒体制作

章节摘录

插图：第1天 Flash CS3基础知识Flash是一个非常优秀的矢量动画制作软件，经以流式控制技术和矢量技术为核心，制作的动画具有短小精悍的特点，所以被广泛应用于网页动画的设计中，已成为当前网页动画设计最为流行的软件之一。

编辑推荐

《中文版FlashCS3动画设计半月通》实例部析 图解详细，多图组合，分步骤讲解200多个实用案例，读者可快速掌握知识点，融会贯通。

视频光盘 无师自通，配实例文件及视频学习光盘，可以使读者轻轻松松、无师自通地学习

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>