

图书基本信息

书名：<<中文版Flash CS3动画制作实训教程>>

13位ISBN编号：9787302217534

10位ISBN编号：730221753X

出版时间：2010-1

出版时间：清华大学出版社

作者：王芳，张萌 主编

页数：314

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

Flash CS3是Adobe公司推出的一款优秀的矢量交互式动画制作和多媒体设计软件，广泛应用于网页设计、网站广告、游戏设计、MTV制作、电子贺卡、多媒体课件等领域。

近年来，随着Internet的日益盛行，越来越多的公司、单位及个人开始拥有自己的网站，方便地设计和制作网页图像和动画成为人们的迫切需要。

本书从教学实际需求出发，合理安排知识结构，从零开始、由浅入深、循序渐进地讲解Flash CS3的基本知识和使用方法，使读者能在较短的时间内掌握Flash CS3中最实用的技术。

本书共分为11章，主要内容如下。

第1章是Flash CS3入门基础，首先对Flash CS3的操作界面作简单介绍，然后讲述了Flash CS3的重要概念及Flash CS3的文档操作。

第2章讲解了使用绘图工具绘制动画对象。

第3章介绍Flash CS3中的文本应用，设置文本样式及文本转换。

第4章主要介绍Flash CS3通过库来管理不同类型的素材，创建所需的各种元件和实例，从而使动画创作过程得到极大的优化。

第5章介绍通过对逐帧动画和补间动画的制作，了解基本动画创作的流程及相关概念。

第6章通过对引导层、遮罩层等知识的讲解，介绍制作运动引导动画、遮罩动画和滤镜动画。

第7章介绍了ActionScript 2.0与ActionScript 3.0的不同，通过实例介绍ActionScript 3.0的应用。

第8章讲解制作交互动画，主要介绍Flash CS3强大的交互性功能，使读者参与到动画中，随心所欲地控制动画的播放。

第9章介绍交互式界面制作，讲述如何利用Flash CS3强大的交互性功能，创建对话框、下拉菜单、单选按钮和滚动条等表单交互界面元素，增强Flash CS3网络性和实用性。

第10章是动画制作实例。

通过图文并茂、实用性强的动画实例，介绍了Flash CS3的各种综合动画制作方法。

第11章是动画测试与发布，介绍了如何将制作好的Flash动画呈现给观众，实现Flash CS3的输出、发布等过程。

本书图文并茂，条理清晰，通俗易懂，内容丰富，在讲解每个知识点时都配有相应的实例，方便读者上机实践。

同时在难于理解和掌握的部分内容上给出相关提示，让读者能够快速提高操作技能。

此外，本书配有大量综合实例和练习，让读者在不断的实际操作中更加牢固地掌握书中讲解的内容。

本书由王芳、张萌主编，翟慧、李戈副主编，其中第一章由汪伟编写，第二章由赵树升编写，第三、九章由张萌编写，第四、五、六章由李戈编写，第七、八章由翟慧编写，第十、十一章由王芳编写。

## 内容概要

Flash CS3是Adobe公司推出的一款优秀的矢量交互式动画制作和多媒体设计软件，广泛应用于网页设计、网站广告、游戏设计、MTV制作、电子贺卡、多媒体课件等领域。

本书由浅入深、循序渐进地介绍了Flash CS3的操作方法和使用技巧。

全书共分11章，分别介绍了Flash动画的基础知识和动画制作基础操作，图形的绘制与填充，文本对象的创建与编辑，素材的导入与编辑，图层的使用，元件、实例和库的使用，动画的制作，动作脚本的编写，声音的添加和编辑以及动画的测试与发布等内容。

其中第10章还介绍了5个综合实例，用于提高和拓宽读者对Flash CS3操作的掌握与应用。

本书内容丰富，结构清晰，语言简练，图文并茂，具有很强的实用性和可操作性，是一本适合作大中专院校、职业院校及各类社会培训班的教材，也是广大初、中级电脑用户的自学参考书。

书籍目录

第1章 Flash CS3入门基础 1.1 认识Flash CS3 1.2 Flash CS3的操作界面 1.3 Flash CS3的重要概念 1.4 Flash CS3文档的基本操作 1.5 个性化的工作界面的设置 1.6 习题 第2章 使用绘图工具绘制动画对象 2.1 设置绘图环境 2.2 绘图工具的使用 2.3 图形对象的显示模式 2.4 图形对象的复制、移动与删除 2.5 图形对象的群组与分离 2.6 图形对象的变形与还原 2.7 图形对象的叠放 2.8 滤镜的使用 2.9 习题 第3章 Flash CS3中的文本应用 3.1 Flash文本概述 3.2 文本的创建 3.3 设置文本样式 3.4 文本转换 3.5 对文本使用滤镜效果 3.6 上机练习 3.7 习题 第4章 使用元件、实例与库 4.1 元件与实例 4.2 元件的相关操作 4.3 实例的相关操作 4.4 库的管理 4.5 习题 第5章 基本动画制作 5.1 动画制作基础 5.2 逐帧动画 5.3 补间动画 5.4 创建有声动画 5.5 习题 第6章 特殊动画制作 6.1 引导动画 6.2 遮罩动画 6.3 滤镜动画 6.4 习题 第7章 ActionScript应用 7.1 ActionScript概述 7.2 认识(动作)面板 7.3 ActionScript编程基础 7.4 插入ActionScript代码 7.5 习题 第8章 创建交互式动画 8.1 常用的控制语句 8.2 超链接语句getURL 8.3 startDrag语句 8.4 声音控制语句 8.5 时间获取语句 8.6 习题 第9章 交互组件应用 9.1 组件概述 9.2 组件基本应用 9.3 上机练习 9.4 习题 第10章 综合应用案例 10.1 网站片头动画 10.2 网络广告 10.3 网络电子贺卡 10.4 MTV动画 10.5 Flash小游戏 10.6 习题 第11章 动画测试与发布 11.1 测试Flash动画 11.2 优化Flash动画 11.3 导出Flash动画 11.4 发布Flash动画 11.5 习题

## 章节摘录

插图：4.2 位图的导入导入位图时，可以应用压缩和消除锯齿功能。

将位图直接放置在Adobe Flash CS3 Professional文档中，使用位图作为填充，在外部编辑器中编辑位图，将位图分离为像素并在Adobe Flash CS3 Professional中对其进行编辑，或将位图转换为矢量图。

Flash可以导入矢量图形、位图和图像序列，支持的文件类型有：GIF、JPEG、BMP、AI、PSD、DXF、PNG、EMF、TGA、TIFF等。

4.3 声音文件的导入Flash中有两种声音类型：事件声音和音频流。

事件声音必须完全下载后才能开始播放，除非明确停止，否则它将一直连续播放。

音频流在前几帧下载了足够的数据后就开始播放；音频流要与时间轴同步以便在网站上播放。

Flash支持的声音文件格式有：WAV、MP3、AIFF等。

Flash在库中保存声音以及位图和元件。

用户只需声音文件的一个副本就可以在文档中以多种方式使用这个声音。

如果想在Flash文档之间共享声音，则可以把声音包含在共享库中。

4.4 视频文件的导入（Flash支持的视频文件类型）Flash支持的声音文件格式有：AVI、DV、MPG、MOV。

将视频剪辑作为嵌入文件导入Flash。

嵌入的视频文件成为Flash文档的一部分。

因此，用户只能导入持续时间较短的视频剪辑。

也可以将QuickTime格式的视频剪辑导入为链接文件。

包含链接QuickTime视频的Flash文档必须以QuickTime格式发布。

链接的视频文件不会成为Flash文档的一部分。

而是在文档中保留指向链接文件的指针。

编辑推荐

《中文版Flash CS3动画制作实训教程》：（理论 - 实例 - 上机 - 习题）4阶段教学模式任务驱动的讲解方式，方便学习和教学众多典型的实例操作，注重培养动手能力PPT电子教案及素材免费下载，专业的网上技术支持

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>