

图书基本信息

书名：<<Flash CS3动画制作案例教程>>

13位ISBN编号：9787508461649

10位ISBN编号：7508461649

出版时间：2009-3

出版时间：水利水电出版社

作者：李侠 主编

页数：191

字数：312000

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是交互式矢量动画制作软件，利用它可以制作“有声有色”的动画。

由于Flash以矢量图为基础，它所生成的动画具有质量高、体积小、能够任意缩放、交互性强等特点，使Flash动画在网络与电视上迅速传播，也吸引了越来越多的人投入到动画制作的学习中来，造就了大批的“闪客”群体。

本书采用Flash软件的新版本——Flash CS3进行讲解，主要面向Flash动画初、中级爱好者，深入浅出地介绍了Flash CS3的使用方法和创作技巧。

内容上通过简单的实例介绍知识点，再通过应用型实例进行强化训练，并在每章后都配有习题，读者可以在学习完每一章内容后及时检查学习情况。

本书共分7章，第1章介绍Flash CS3的基本知识，第2章介绍图形的绘制、修饰、修改以及文字的处理，第3章至第5章介绍简单和复杂动画的制作以及一些常用脚本的使用，第6章介绍图片和声音文件的使用，第7章介绍综合实例的制作。

本书还配有教学素材，实用性强，提供了书中用到的实例源文件、各种素材及习题答案，读者可以中国水利水电出版社网站上免费下载，网址为：<http://www.waterpub.com.cn/sofidown/>。

本书编者长期从事Flash教学工作，在实际工作中积累了丰富的教学经验。

本书由李侠任主编，邹维娇任副主编，参与本书编写工作的还有刘洋、郑欣宇、王健、高明怡、任佳馨、田伟娜。

由于编者水平有限，书中难免存在疏漏之处，敬请广大读者批评指正。

内容概要

本书针对中等职业学校学生的特点和教学需要，采用实例方式进行编写。各章节通过简单的实例介绍知识点，通过应用型实例进行强化训练，达到最终的教学目标。本书共分7章。

第1章介绍Flash CS3的基本知识。

第2章介绍图形的绘制、修饰和修改以及文字的处理。

第3-5章介绍简单和复杂动画的制作，以及一些常用脚本的使用。

第6章介绍图片和声音文件的使用。

第7章介绍综合实例的制作。

本书采用任务驱动的编写模式，使用多个具体实例对各项功能进行单独或综合的讲解，相信读者学习完本书后，不仅能够掌握Flash软件的使用方法，也能得到很多实践经验。

本书可作为中等职业学校计算机相关专业教材，也可以作为Flash学习班的培训教材和广大Flash爱好者的参考教材。

本书配有教学素材，读者可以从中国水利水电出版社网站上免费下载，网址为：<http://www.waterpub.com.cn/softdown/>。

书籍目录

前言第1章 Flash CS3基础知识 1.1 本章目的及任务 1.2 任务一 Flash CS3概述 1.2.1 Flash CS3简介 1.2.2 Flash动画的特点 1.3 任务二 Flash CS3的工作界面 1.3.1 “开始”页 1.3.2 界面组成 1.3.3 菜单栏 1.3.4 主工具栏 1.3.5 时间轴 1.3.6 场景和舞台 1.3.7 工具箱 1.4 任务三 Flash CS3的基本操作与设置 1.4.1 新建、打开和存储Flash文件 1.4.2 工作参数 1.4.3 设置影片属性 1.5 本章小结 1.6 习题第2章 Flash CS3基础绘画 2.1 本章目的及任务 2.2 任务一 线条的绘制与处理 2.2.1 相关知识 2.2.2 任务实现 2.3 任务二 简单图形的绘制 2.3.1 相关知识 2.3.2 任务实现 2.4 任务三 图形颜色的填充 2.4.1 相关知识 2.4.2 任务实现 2.5 任务四 人物的绘制 2.5.1 相关知识 2.5.2 任务实现 2.6 任务五 文本工具的使用 2.6.1 相关知识 2.6.2 任务实现 2.7 本章小结 2.8 习题第3章 Flash基础动画 3.1 本章目的及任务 3.2 任务一 逐帧动画的制作 3.2.1 相关知识 3.2.2 任务实现 3.3 任务二 形状补间动画的制作 3.3.1 相关知识 3.3.2 任务实现 3.4 任务三 动作补间——移动位置动画 3.4.1 相关知识 3.4.2 任务实现 3.5 任务四 动作补间——缩小放大动画 3.5.1 相关知识 3.5.2 任务实现 3.6 任务五 动作补间——旋转动画 3.6.1 相关知识 3.6.2 任务实现 3.7 任务六 动作补间——翻转动画 3.7.1 相关知识 3.7.2 任务实现 3.8 任务七 动作补间——透明动画 3.8.1 相关知识 3.8.2 任务实现 3.9 任务八 时间轴动画的制作 3.9.1 相关知识 3.9.2 任务实现 3.10 本章小结 3.11 习题第4章 Flash CS3元件和动画 4.1 本章目的及任务 4.2 任务一 元件的分类 4.2.1 相关知识 4.2.2 任务实现 4.3 任务二 图形元件.....第5章 Flash CS3高级动画第6章 外部文件的导入第7章 综合实例参考文献

章节摘录

插图：第1章 Flash CS3基础知识1.1 本章目的及任务本章目的了解Flash动画的特点认识Flash CS3的工作界面了解Flash CS3的基本操作本章任务任务一 FlashCS3概述任务二 Flash CS3的工作界面任务三 Flash CS3的基本操作与设置1.2 任务一Flash CS3概述1.2.1 Flash CS3简介Flash CS3是Macromedia公司最新版本的多媒体矢量动画软件，早期主要用来制作平面动画、游戏等，随着Flash的飞速发展，功能日益强大，应用也日益广泛。

对于教学工作者来说，Flash可用于多媒体课件、幻灯片的制作；对于专业的网页设计师来说，可将制作的Flash动画放在网页上，如Logo、广告，也可用于制作整个网站；对于游戏设计师来说，Flash可以开发出有趣的交互游戏。

Flash也可用于其他娱乐目的，如MTV、贺卡、屏保、卡通片等。

1.2.2 Flash动画的特点Flash动画是一种可交互式的矢量动画，能够在低速率下实现高质量的动画效果，具有体积小、兼容性好、直观动感、互动性强、支持MP3音乐等诸多优点。

(1) 文件体积小。

网络数据的传输速度是评价网络性能最重要的一项指标，因此，如何在丰富网络内容的同时尽可能减少网络文件的数据量一直是人们关注的问题。

Flash通过广泛使用矢量图形，使文件的存储空间非常小。

编辑推荐

《Flash CS3动画制作案例教程》采用Flash软件的新版本——Flash CS3进行讲解，主要面向Flash动画初、中级爱好者，深入浅出地介绍了Flash CS3的使用方法和创作技巧。

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>