第一图书网, tushu007.com

<<Flash CS3动画设计案例实>>

图书基本信息

书名：<<Flash CS3动画设计案例实训教程>>

13位ISBN编号：9787030272836

10位ISBN编号：7030272838

出版时间：2010-4

出版时间：新世纪书局、 杨聪 科学出版社 (2010-05出版)

作者：石波，周体江 编

页数：156

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

第一图书网, tushu007.com

<<Flash CS3动画设计案例实>>

前言

Flash CS3是Adobe公司收购Macromedia公司后推出的二维动画制作软件，它在继承了以前各版本优点的基础上，增加了丰富的绘图、动画转换和导入等新功能，并开发了ActionScript3.0语言。
经过多次的版本更新和性能完善，Flash CS3已广泛应用于网页、动画、MTV和游戏制作等领域。
本书由Adobe软件教育专家和一线资深Flash动画设计师，结合多年教学和设计经验倾力策划和编著。
本书第1版图书的市场反响不错，却也存在不少问题。
编者根据用书教师及学生的反馈建议，在原版的基础上进行了修订。
主要修正了原版图书中存在的错误，在体例上进行了适当的升级和拓展，提供了更多的教学资源，能更充分地满足教师的教学需求。
全书共分10章，内容包括：Flash CS3简介，工具及其应用，文本创建与编辑，Flash动画基础，动画类型及制作，元件、实例和库，多媒体应用，脚本动画基础，组件应用与动画发布以及综合案例实训。
在内容编排上，以案例制作为导向，在各小节中提供了课堂实训，在重点章节后提供了案例实训，最后一章安排了涵盖全书知识点的38个综合案例实训，不仅将基础知识与实际应用结合起来，还将Flash CS3动画设计中涉及的专业知识和设计理念融入其中，使读者能够快速掌握：Flash动画制作的方法和技巧，提高动画设计的能力。
本书配有多媒体教学光盘，包含93小节长达343分钟的高清视频教学课程（AVI），适合多媒体教室教学演示，满足现代教学需求。
光盘中还附送书中全部实例的素材文件与源文件，以帮助读者快速提高学习效率。
另外，光盘中还包括能够扩充读者知识范围的拓展知识。
另外，本书还为用书教师提供教学资源，主要包括：电子课件、3个综合大案例及其使用说明，为教师开展教学工作提供充分的支持。

第一图书网, tushu007.com

<<Flash CS3动画设计案例实>>

内容概要

《Flash CS3动画设计案例实训教程（修订版）》从动画初学者的需求出发，以动画制作与设计的基础知识讲述和案例操作相结合的方式，系统、深入地介绍了FlashCS3的功能及动画制作的方法和技巧。

全书共分10章，内容包括FlashCS3简介，工具及其应用，文本创建与编辑，F1ash动画基础，动画类型及制作，元件、实例和库，多媒体应用，脚本动画基础，组件应用与动画发布以及综合案例实训。

《Flash CS3动画设计案例实训教程（修订版）》是以案例制作为导向，注重基础知识与实际应用相结合，不仅在小节中提供了课堂实训，还在重点章节后安排了多个案例实训。

《Flash CS3动画设计案例实训教程（修订版）》最后一章提供了涵盖全书知识点的38个综合案例实训，将Flash CS3动画设计中涉及的专业知识和设计理念融入其中，使读者能够快速提高动画设计的能力。

《Flash CS3动画设计案例实训教程（修订版）》配有多媒体教学光盘，包含93小节长达343分钟的高清视频教学课程（AVI）和书中全部实例的素材文件与源文件，以及用于扩充读者知识范围的拓展知识。

《Flash CS3动画设计案例实训教程（修订版）》可作为各类职业院校、大中专院校、计算机培训学校的教材，也可供动画设计爱好者学习参考。

第一图书网, tushu007.com

<<Flash CS3动画设计案例实>>

书籍目录

第1章 FlashCS3简介1．1 FlashCS3工作环境1．1．1 运行FlashCS31．1．2 FlashCS3的工作窗口1．2 常用面板1．2．1 常用面板的概述1．2．2 面板的布局及操作1．2．3 课堂实训1——常用面板的操作1．3 设置个性化的工作界面1．3．1 自定义参数1．3．2 自定义快捷键1．4 文件的基本操作1．4．1 新建和打开文件1．4．2 保存和测试文件1．4．3 课堂实训2——文件的基本操作1．5 习题1．5．1 简答题1．5．2 操作题第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2．1．4 课堂实训1——利用“ 选择工具 ”调整图形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 ”的辅助功能2．2．4 课堂实训2——线条变形并填充颜色2．3 矩形工具和多角星形工具2．3．1 矩形工具2．3．2 多角星形工具2．3．3 课堂实训3——绘制小房子2．4 基本椭圆工具和基本矩形工具2．4．1 基本椭圆工具2．4．2 基本矩形工具2．4．3 课堂实训4——基本椭圆和基本矩形的绘制与变形2．5 铅笔工具2．5．1 “ 铅笔工具 ”的使用2．5．2 “ 铅笔工具 ”的辅助选项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 课堂实训5——绘制一条小鱼2．7 刷子工具2．7．1 “ 刷子工具 ”的使用2．7．2 “ 刷子工具 ”的辅助选项2．7．3 课堂实训6——绘制树叶2．8 橡皮擦工具2．8．1 “ 橡皮擦工具 ”的辅助选项2．8．2 课堂实训7——利用“ 橡皮擦工具 ”擦除图片背景2．9 墨水瓶工具2．9．1 “ 墨水瓶工具 ”简介2．9．2 课堂实训8——为文字添加边框2．10 颜料桶工具2．10．1 “ 颜料桶工具 ”的使用2．10．2 课堂实训9——利用“ 颜料桶工具 ”填充图形2．11 滴管工具2．11．1 复制笔触2．11．2 复制填充2．11．3 课堂实训10——利用“ 滴管工具 ”为图形填充位图2．12 套索工具2．12．1 “ 套索工具 ”的辅助选项2．12．2 课堂实训11——利用“ 套索工具 ”删除图片背景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2．13．3 课堂实训12——变形蝴蝶翅膀2．14 渐变变形工具2．14．1 “ 渐变变形工具 ”手柄2．14．2 修改渐变色效果2．14．3 修改位图填充效果2．14．4 课堂实训13——绘制太阳图形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2．15．3 颜色辅助选项2．16 案例实训2．16．1 案例实训1——对象的合并2．16．2 案例实训2——一朵小花2．16．3 案例实训3——光盘效果2．17 课后练习2．17．1 简答题2．17．2 操作题第3章 文本创建与编辑3．1 创建文本3．1．1 静态文本3．1．2 文本框的类型3．2 编辑文本3．2．1 设置文本属性3．2．2 字体呈现方式3．2．3 文本分离和编辑3．2．4 吸取文本属性3．3 FlashCS3的滤镜功能3．3．1 滤镜的基本操作3．3．2 对文本使用滤镜3．4 案例实训3．4．1 案例实训1——创建空心文字3．4．2 案例实训2——创建阴影文字3．4．3 案例实训3——创建渐变填充效果3．4．4 案例实训4——利用位图填充文本3．5 课后练习3．5．1 简答题3．5．2 操作题第4章 Flash动画基础4．1 Flash动画原理4．2 “ 时间轴 ”面板4．3 帧及帧的编辑4．3．1 帧4．3．2 帧的编辑4．3．3 设置帧频4．3．4 课堂实训1——熟悉时间轴和帧的操作4．4 时间轴特效4．5 图层4．5．1 图层的概念和作用4．5．2 图层的基本操作4．5．3 图层文件夹4．5．4 课堂实训2——蝴蝶运动轨迹4．6 辅助按钮的使用4．7 场景的管理4．8 案例实训4．8．1 案例实训1——洋葱皮效果4．8．2 案例实训2——时间轴特效动画4．9 课后练习4．9．1 简答题4．9．2 操作题第5章 动画类型及制作5．1 逐帧动画5．1．1 逐帧动画的概念5．1．2 逐帧动画的特点5．1．3 课堂实训1——导入图片生成逐帧动画5．1．4 课堂实训2——绘制图形生成逐帧动画5．2 形状补间动画5．2．1 形状补间动画的概念5．2．2 创建形状补间动画5．2．3 添加形状提示5．2．4 课堂实训3——波浪线5．3 运动补间动画5．3．1 运动补间动画的概念5．3．2 创建运动补间动画5．3．3 自定义渐入和渐出功能5．3．4 课堂实训4——图片旋转和变形5．4 引导动画5．4．1 普通引导动画5．4．2 课堂实训5——创建普通引导层动画5．4．3 运动引导动画5．4．4 课堂实训6——创建运动引导动画5．5 遮罩动画5．5．1 遮罩动画的概念5．5．2 课堂实训7——简单遮罩动画5．6 案例实训5．6．1 案例实训1——延长的直线5．6．2 案例实训2——渐隐渐显效果5．6．3 案例实训3——红旗飘飘5．6．4 案例实训4——纸飞机5．7 课后练习5．7．1 简答题5．7．2 操作题第6章元 件、实例和库6．1 元件和实例6．2 图形元件6．2．1 图形元件的概念6．2．2 创建图形元件6．2．3 将图形转换为元件6．2．4 设置图形元件的中心点6．2．5 课堂实训1——创建图形元件6．3 影片剪辑元件6．3．1 影片剪辑元件的概念6．3．2 创建影片剪辑元件6．3．3 将动画转换为影片剪辑元件6．3．4 位图缓冲功能6．3．5 课堂实训2——利用GIF图创建影片剪辑元件6．4 按钮元件6．4．1 按钮的概念6．4．2 按钮的4种状态6．4．3 课堂实训3——创

第一图书网, tushu007.com

建文字按钮6．5 创建和编辑实例6．5．1 创建实例6．5．2 修改实例的属性6．5．3 更改实例的行为6．5．4 课堂实训4——运动的光盘6．6 使用“ 库 ”面板6．6．1 创建和管理“ 库6．6．2 库元件共享6．7 案例实训6．7．1 案例实训1——简单按钮6．7．2 案例实训2——花和心转换6．8 课后练习6．8．1 简答题6．8．2 操作题第7章 多媒体应用7．1 为动画添加声音7．1．1 声音的添加7．1．2 声音的属性设置7．1．3 声音的压缩7．1．4 声音的编辑7．1．5 课堂实训1——为按钮添加声音7．1．6 课堂实训2——为关键帧添加声音7．2 应用视频7．2．1 Flash支持的视频格式7．2．2 视频的导入7．3 案例实训7．3．1 案例实训1——为动画添加声音7．3．2 案例实训2——为视频文件添加声音7．4 课后练习7．4．1 简答题7．4．2 操作题第8章 脚本动画基础8．1 Actionscript概述8．1．1 ActionScript介绍……第9章 组件应用与动画发布第10章 综合案例实例

第一图书网, tushu007.com

章节摘录

插图：1.元件元件是可以被重复使用的图像、按钮和影片剪辑，使用元件可以使编辑动画变得更简单。
在Flash CS3的动画中，如果一个对象被频繁使用的话，就可以将其转换成元件，并将其放置在“库”面板中，将元件从“库”面板中拖动到舞台，即可生成该元件的一个实例。
根据使用方式的不同，元件主要分为三类，即图形元件、影片剪辑元件和按钮元件。
2.实例元件是被存放在“库”面板里的各种图形和电影片段，而实例则是指元件在舞台上的应用，一个元件可以产生许多实例。
当一个元件被修改后，它所生成的实例也会随之改变；反之，一个实例被修改却丝毫不会影响“库”中的元件。

第一图书网, tushu007.com

<<Flash CS3动画设计案例实>>

编辑推荐

《Flash CS3动画设计案例实训教程(修订版)》：计算机应用技能与案例实训示范性教程由Adobe软件教育专家和一线资深Flash动画设计师,结合多年教学和设计经验倾力编著。
按照实际工作的需求，精选实用、够用的基础知识点．采用图解方式讲解，易教易学。
精心设计随堂案例演练环节，将基础知识与具体软件操作紧密结合。
提供综合实训案例，将Flash动画设计中涉及的专业知识和设计理念融入其中，快速提升综合应用和解决实际问题的能力。
多媒体语音视频教学软件（1DVD）93小节长达343分钟高清视频教学课程（AVl），适合多媒体教室教学演示，满足现代教学需求。
附送书中全部实例的素材文件与源文件，提高学习效率。
采用图示方式讲解基础知识，从实用角度结合具体实例加以讲述。
采用图示方式讲解知识点，降低学习难度，重点介绍最常用、实用的知识，从应用的角度结合具体实例加以讲述，同时，注重吸收新知识、新技术，体现新版本。
基础知识讲解与随堂案例演练的有机结合将必须掌握的基础知识与随堂案例进行结合，讲解基础知识时，以“实践实训”为原则，先对知识点做简要介绍，然后通过精心挑选的随堂案例来演示知识点，专注于解决问题的方法和流程，便于掌握基础知识并熟悉常见操作。
培养动手能力的综合案例实训环节以“贴近实际工作需要”为原则，在每章最后提供综合案例实训，培养读者综合应用知识、解决实际问题的能力，以适应岗位对工作技能的要求。

第一图书网, tushu007.com

<<Flash CS3动画设计案例实>>

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