

<<Flash CS3动画制作教程与实训>>

图书基本信息

书名：<<Flash CS3动画制作教程与实训>>

13位ISBN编号：9787300106731

10位ISBN编号：7300106730

出版时间：2009-9

出版时间：中国人民大学出版社

作者：何晓霞，殷建艳 主编

页数：247

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

FlashCS3是矢量动画制作软件，它不仅稳定性好，而且功能强大，因此被应用于很多领域，如片头动画、产品展示、多媒体光盘、网络交互式游戏、Flash网站、专业贺卡和卡通动画、专业漫画网站、教学课件的开发等。

自1999年Flash进入中国以来，它一直受到各行业人员的喜爱。

随着网络多媒体技术的不断发展，Flash逐渐渗透到音乐传媒、IT、广告、房地产、游戏等各个领域，从而成为一款不折不扣的跨媒体、跨行业的软件。

本书对FlashCS3的功能和操作方法进行了详细的讲解，内容详略得当、编排合理，方便学生顺利和熟练地掌握动画制作的操作要领，并应用到实际工作中去。

本书共分为10章。

第1章~第4章，详细讲解了FlashCS3的基本功能和操作方法；第5章和第6章通过案例解析介绍了基本动画和特效动画的制作方式；第7章介绍了如何对声音与视频进行编辑；第8章讲解了如何创建交互式动画，其中对Action Script脚本语言也做了简单介绍。

第9章详细讲解了如何输出和发布制作好的Flash影片；第10章为综合实例，通过对仿古灯和翻页效果的制作，方便学生对所学知识融会贯通。

另外，本书每章后都附有习题和用于培养学生动手能力的实训项目，使学生在走上相关工作岗位之后，能够尽快适应岗位的要求，满足社会对高级技术应用型人才的需求。本书定位准确，符合教育部对高职高专教材建设的要求，适用于培养高等技术应用性专门人才。

全书以应用为目的，以必需、够用为度，以加强概念、强化应用为重点，突出了实用性。

本书尤其适合作为各高职高专院校、计算机培训学校等相关专业的教材，也可作为动画制作爱好者的参考用书。

<<Flash CS3动画制作教程与实训>>

内容概要

本书从实用角度出发,内容难易适度,符合教育部对高职高专教材建设的要求,适用于培养高等技术应用型专门人才。

全书共分为10章,内容包括:Flash CS3概述、工具箱、常用控制面板、元件与图库、基本动画、特效动画、声音与视频的编辑、创建交互动画、输出和发布影片、综合实例等,其中,每章后均配有适量的习题和相应的实训项目。

本书尤其适合作为各高职高专院校、计算机培训学校等相关专业的教材,也可作为动画制作爱好者的参考用书。

书籍目录

第1章 Flash CS3概述 1.1 Flash CS3简介 1.2 Flash的功能和特点 1.3 Flash动画的学习方法 1.4 熟悉Flash CS3的工作界面 1.4.1 标题栏 1.4.2 菜单栏 1.4.3 主工具栏 1.4.4 工具箱 1.4.5 “时间轴”面板 1.4.6 场景和舞台 1.4.7 “属性”面板 1.4.8 浮动控制面板 1.4.9 创建Flash文档 1.4.10 打开Flash文档 1.4.11 设置文档属性 1.4.12 保存Flash文档 1.5 实训项目——新建名为“第1章示例”的Flash文档 1.6 习题第2章 工具箱 2.1 Flash的图形格式 2.1.1 位图 2.1.2 矢量图 2.2 工具箱的使用 2.2.1 绘制图形工具 2.2.2 填充图形工具 2.2.3 编辑图形工具 2.3 实训项目——绘制雨伞 2.4 习题第3章 常用控制面板 3.1 “信息”面板 3.2 “对齐”面板 3.3 “变形”面板 3.4 “颜色”面板 3.5 实训项目——制作表盘 3.6 习题第4章 元件与图库 4.1 元件与实例 4.2 创建元件 4.2.1 创建新元件 4.2.2 将现有对象转换为元件 4.3 元件的类型 4.3.1 图形元件 4.3.2 按钮元件 4.3.3 影片剪辑元件 4.4 图库 4.5 实训项目——制作“灯笼”元件 4.6 习题第5章 基本动画 5.1 时间轴与帧操作 5.1.1 图层 5.1.2 时间轴 5.2 逐帧动画 5.3 运动补间动画 5.4 形状补间动画 5.5 实训项目——图片展示 5.6 习题第6章 特效动画 6.1 运动引导动画 6.2 遮罩动画 6.3 实训项目——毛笔字动画 6.4 习题第7章 声音与视频的编辑 7.1 声音文件的导入 7.2 设置声音的属性 7.3 添加声音 7.3.1 为帧添加声音 7.3.2 为按钮添加声音 7.4 声音效果的编辑 7.5 视频文件 7.6 实训项目——导入音乐QQ爱并进行编辑 7.7 习题第8章 创建交互动画 8.1 ActionScript简介 8.2 “动作”面板的使用 8.3 ActionScript语法 8.4 数据类型 8.5 变量与运算符 8.5.1 变量 8.5.2 运算符 8.6 给Flash添加ActionScript 8.6.1 给关键帧添加代码 8.6.2 给按钮添加代码 8.6.3 给影片剪辑添加代码 8.7 简单ActionScript动作的应用 8.7.1 播放和停止动画 8.7.2 跳转到一个帧或动画场景 8.7.3 跳转到不同的URL 8.7.4 控制Flash播放器 8.8 实训项目——制作落叶效果 8.9 习题第9章 输出和发布影片 9.1 影片的发布格式 9.1.1 SWF输出格式 9.1.2 HTML输出格式 9.1.3 GIF输出格式 9.1.4 JPEG输出格式 9.2 发布影片 9.3 影片的导出 9.3.1 导出影片 9.3.2 导出图像 9.4 实训项目——发布“打字效果”动画 9.5 习题第10章 综合实例 10.1 绘制仿古灯 10.2 制作翻页效果部分习题参考答案

章节摘录

第1章 Flash CS3概述 **1.1 Flash CS3简介** Hash是矢量动画制作软件，它不仅稳定性好，而且功能强大，因此被应用于很多领域，如片头动画、产品展示、多媒体光盘、网络交互式游戏、Flash网站、专业贺卡和卡通动画、专业漫画网站、教学课件的开发等。

自1999年末Flash软件进入国内以来，它一直广泛受到网页制作人员的喜爱。

随着网络多媒体技术的不断发展，Flash逐渐渗透到音乐传媒、IT、广告、房地产、游戏等各个领域，从而成为一款不折不扣的跨媒体、跨行业的软件。

Flash CS3是美国Adobe公司推出的较新版本，它经过多次的版本升级，其功能逐步完善，增添了许多新功能，让动画制作变得更加轻松惬意。

1.2 Flash的功能和特点 在Flash诞生之前，因特网上使用的大多是GIF动画和Java动画。GIF动画文件的尺寸较大，Java动画则要求制作者具有较高的编程能力，而Flash软件的推出为创作网络动画提供了新的途径。

目前，许多网站都采用Flash技术来制作网页动画，许多电视广告、计算机游戏的片头和片尾也都使用Hash来制作。

Flash还广泛应用于交互式软件开发、产品展示以及教学等方面。

Flash软件可以直接输出Windows可执行文件（.exe格式），还可以制作出精致的Flash游戏。使用Hash插件，能把Flash动画直接嵌入到Visual Basic、Visual C++所生成的Windows可选择文件中。在专业的多媒体制作软件Authorware和Director中，也可以导入Flash动画。

编辑推荐

教学目标+主要知识讲解+用于消化主要知识的实例+实训项目+综合实例解析+课后习题 在理论与实践上,更侧重于实践:适度够用的理论知识讲解,突出实践中必须掌握的知识点,符合高职高专学生的学习心理; 在知识与技能上,更侧重于技能:紧贴岗位的实例引导,突出技能操作的讲解和培训,锻炼学习实际应用能力。

在讲授与动手上,更侧重于动手:“教”与“做”完美结合,突出实用性和师生互动性,引发学生主动思考。

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>