

图书基本信息

书名：<<中文版Flash CS3动画制作实用教程>>

13位ISBN编号：9787302189190

10位ISBN编号：7302189196

出版时间：2009-1

出版时间：清华大学出版社

作者：李鹏

页数：294

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

中文版Flash CS3是Adobe公司最新推出的专业动画制作软件，广泛应用于美术设计、网页制作、多媒体软件及教学光盘制作等诸多领域。

新版本的Flash CS3在原有版本的基础上进行了诸多功能改进，此外，从Flash CS3开始引入了代码编写更加规范、执行效率更高的ActionScript 3.0脚本语言，这可谓是Flash的一场革命。

本书从教学实际需求出发，合理安排知识结构，由浅入深、循序渐进地讲解Flash CS3的基本知识和使用方法，本书共分为13章，主要内容如下：第1章介绍Flash动画的相关知识，以及Flash的工作界面和文档的基本操作。

第2章介绍Flash中各种绘图工具的使用。

第3章介绍图形对象的基本编辑方法，以及各种编辑工具的使用方法和技巧。

第4章介绍文本对象的创建方法，以及文本属性的设置和文本对象的编辑方法和技巧。

第5章介绍帧的相关知识和操作方法，以及图层的相关知识、创建以及编辑图层的方法和技巧。

第6章介绍元件的基础知识和操作方法，以及【库】面板的使用方法和技巧。

第7章介绍时间轴动画、动作补间动画和形状补间动画的制作方法。

第8章介绍在Flash动画中导入声音及编辑、压缩声音的方法。

第9章介绍导入外部图像及视频到Flash中的方法。

第10章介绍ActionScript 3.0语言基础知识，以及创建交互式动画的方法。

第11章介绍组件的概念以及在Flash中添加UI组件和视频组件的方法。

第12章介绍测试Flash动画的方法，以及优化、导出和发布Flash动画的方法和技巧。

第13章安排4个综合实例，帮助读者巩固图像绘制、动画制作及动作脚本语言应用等方面的知识。

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，让读者能够快速地了解提高操作技能。

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。

## 内容概要

本书由浅入深、循序渐进地介绍了Adobe公司最新推出的动画制作软件——中文版Flash CS3的操作方法和使用技巧。

全书共分13章，分别介绍了Flash CS3基础知识，图形的绘制，编辑图形对象，使用Flash文本，使用帧和图层编排影片，使用元件、实例和库，基础动画制作与编辑，制作有声动画，导入外部媒体文件，使用ActionScript编辑动画，使用Flash组件制作动画以及测试与发布影片等内容。

最后一章还安排了综合实例，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，是一本适合于大中专院校、职业学校及各类社会培训学校的优秀教材，也是广大初、中级电脑用户的自学参考书。

本书对应的电子教案、实例源文件和习题答案可以到<http://www.tupwk.com.cn/edu>网站下载。

书籍目录

第1章 Flash CS3基础知识 1.1 了解Flash动画 1.2 认识Flash CS3工作界面 1.3 制作Flash动画的前期准备  
1.4 上机练习 1.5 习题 第2章 绘制与填充图形 2.1 Flash CS3中的图形 2.2 线条的绘制 2.3 图形的绘  
2.4 图形的填充 2.5 图形的擦除 2.6 辅助工具的使用 2.7 上机练习 2.8 习题 第3章 编辑图形对象  
对象的选择 3.2 对象的简单操作 3.3 排列、组合、分离对象 3.4 对象的变形 3.5 对象的填充变形 3.  
机练习 3.7 习题 第4章 使用Flash文本 4.1 认识文本类型和文本工具 4.2 文本的属性 4.3 编辑文本  
文字滤镜效果 4.5 上机练习 4.6 习题 第5章 使用帧和图层编排影片 5.1 帧 5.2 认识图层 5.3 图  
本操作 5.4 使用引导层创建动画 5.5 使用遮罩层创建动画 5.6 上机练习 5.7 习题 第6章 使用元件  
例和库 6.1 元件的使用 6.2 实例的使用 6.3 使用库资源 6.4 上机练习 6.5 习题 第7章 基础动画  
编辑 7.1 制作时间轴动画 7.2 制作逐帧动画 7.3 制作形状补间动画 7.4 制作动作补间动画 7.5 上  
习 7.6 习题 第8章 制作有声动画 8.1 Flash中的声音 8.2 添加声音 8.3 编辑声音 8.4 压缩并导出  
8.5 上机练习 8.6 习题 第9章 导入外部媒体文件 9.1 导入外部图形图像 9.2 编辑导入的位图 9.3 导  
视频文件 9.4 上机练习 9.5 习题 第10章 使用ActionScript编辑动画 10.1 ActionScript 3.0概述 10.2  
ActionScript的输入 10.3 处理对象 10.4 认识常用语句 10.5 编写类 10.6 上机练习 10.7 习题 第11  
用Flash组件制作动画 11.1 认识Flash组件 11.2 常用UI组件应用 11.3 视频组件应用 11.4 上机练习  
习题 第12章 测试与发布影片 12.1 测试影片 12.2 发布影片 12.3 导出影片 12.4 上机练习 12.5 习  
第13章 Flash综合实例应用 13.1 制作小树生长动画 13.2 制作手绘画板 13.3 制作图片展示网页 13.4  
作智能抽奖程序

## 章节摘录

插图：在当今信息化时代，人们已经习惯于在网络上进行工作、交流和查找信息。

随着Internet网络的不断推广，Flash动画的应用被延伸到了多个领域，如多媒体动画、游戏、教学课件、广告以及网站制作等方面。

1.制作多媒体动画Flash动画的流行正是源于网络，其诙谐幽默的演绎风格吸引了大量的网络观众。

另外，Flash动画比传统的GIF动画文件小很多，一个几分钟长度的Flash动画片也许只有1、2兆大小，在网络带宽局限的条件下，它更适合网络传输。

如图1-1所示的是一个用Flash制作的多媒体动画。

2.制作游戏Flash动画有别于传统动画的重要特征之一在于它的互动性，观众可以在一定程度上参与或控制Flash动画的进行，这得益于Flash拥有较强的ActionScript动态脚本编程语言。

ActionScript编程语言已发展到3.0版本，其性能更强、灵活性更大、执行速度更快，这使得我们可以利用Flash制作出各种有趣的Flash游戏，如图1-2所示。

### 编辑推荐

《中文版Flash CS3动画制作实用教程》是“计算机基础与实训教材系列”之一。

《中文版Flash CS3动画制作实用教程》的主要特色有：（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计算机已经广泛应用于现代社会的各个领域，熟练使用计算机已经成为人们必备的技能之一。

因此，如何快速地掌握计算机知识和使用技术，并应用于现实生活和实际工作中，已成为新世纪人才迫切需要解决的问题。

为适应这种需求，各类高等院校、高职高专、中职中专、培训学校都开设了计算机专业的课程，同时也将非计算机专业学生的计算机知识和技能教育纳入教学计划，并陆续出台了相应的教学大纲。

基于以上因素，清华大学出版社组织一线教学精英编写了这套“计算机基础与实训教材系列”，以满足大中专院校、职业院校及各类社会培训学校的教学需要。

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>