

<<精品教程>>

图书基本信息

书名：<<精品教程>>

13位ISBN编号：9787802431621

10位ISBN编号：780243162X

出版时间：2008-7

出版时间：孙志义 航空工业出版社 (2008-07出版)

作者：孙志义 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

亲爱的读者朋友，衷心感谢您的支持。

“精品教程”计算机系列图书自推出以来，已成为计算机图书市场上的畅销书。

任何产品的畅销都不是偶然的，这套丛书之所以能获得您的认可，说明我们为这套图书付出的所有努力都是值得的。

无论是计算机本身还是各种计算机软件，它们都只是一个工具，其目的都是为了提高工作效率，改善我们的生活品质，有效地节约资源。

因此，计算机教育的目的应该是：如何让大众花费最少的时间，让计算机为我所用。

例如，如何根据自己的目的，选择合适的计算机软件，学习软件中最实用的部分，从而最大限度地节约时间，提高工作效率。

本丛书的特色我们认为，一本好书首先应该有用，其次应该让大家愿意看、看得懂、学得会；一本好教材，应该贴心为教师、为学生考虑。

因此，我们在规划本套丛书时竭力做到如下几点：精心选择有用的内容。

无论电脑功能多么强大。

速度多么快，但它终归是一个工具。

既然是工具，那么，我们阅读电脑图书的目的就是掌握让电脑更好为我们服务的方法。

就目前来讲，每种软件的功能都很强大，那么这里面哪些功能是对我们有用的，是大家应该掌握的，就需要仔细推敲了。

例如，Photoshop这个软件除了可以进行图像处理外，还可以制作网页和动画，但是，又有几个人会用它制作网页和动画呢？因此，我们在内容安排上紧紧抓住重点，只讲大家用到的东西。

结构合理，条理清晰，前后呼应。

大家都知道，每种知识都有其内在的体系，电脑也不例外。

因此，一本好的电脑书应该兼顾这几点。

本系列所有图书都有两条主线，一个是应用，一个是软件功能。

以应用为主线，可使读者学有所用；以软件功能为主线，可使读者具备举一反三的能力。

理论和实践相辅相成。

应该说，喜欢学习理论的人是很少的。

但是，如果一点理论也不学，显然又是行不通的。

例如，对于初学电脑的人来说，如果连菜单、工具、快捷菜单都搞不清楚，那又如何掌握电脑呢？因此，我们在编写本套丛书时尽量弱化理论，避开枯燥的讲解，而将其很好地融入到实践之中。

同时，在介绍概念时尽量做到语言简洁、易懂，并善用比喻和图示。

语言简练，讲解简洁，图示丰富。

这是一个信息爆炸的时代，每个人都希望花最少的时间，学到尽可能多的东西。

因此，一本好的电脑书也应该尽可能减轻读者的负担，节省读者的宝贵时间。

实例有很强的针对性和实用性。

电脑是一门实践性很强的学科，只看书不实践肯定是不行的。

那么，实例的设计就很有讲究了。

我们认为，书中实例应该达到两个目的，一个是帮助读者巩固所学知识，加深对所学知识的理解；一个是紧密结合应用，让读者了解如何将这些功能应用到日后的工作中。

融入一些典型实用知识、实用技巧和常见问题解决方法。

对于一些常年使用电脑的人来说，很多技巧可能已不能称为技巧，某些问题可能也不再是问题。

但对于初次接触电脑或者电脑使用经验有限的人来说，这些知识却非常宝贵。

内容概要

《金企鹅计算机畅销图书系列·Flash动画制作CS3板精品教程》是“精品教程”系列丛书之一，以用户的实际应用需求出发，采用精讲多练的方式循序渐进地介绍了Flash动画制作的方法。

《金企鹅计算机畅销图书系列·Flash动画制作CS3板精品教程》共15章，第1章介绍Flash的应用领域以及工作界面；第2章介绍Flash动画原理和实现方法；第3、4、5章介绍常用的绘图工具及编辑命令；第6章介绍绘制动画造型的方法；第7章介绍帧和图层的操作以及运动规律；第8章介绍动画补间动画和形状补间动画的创建；第9章介绍遮罩动画、引导动画和多场景动画的创建；第10章介绍元件的分类、使用以及利用“库”面板管理元件的方法；第11章介绍导入、编辑和输出声音的方法；第12章介绍在动画中应用位图和视频的方法；第13章介绍动作脚本的使用；第14章介绍如何测试、输出、发布和上传Flash动画；第15章是对前面所学知识的补充。

书籍目录

第1章 从零起步1.1 关于Flash动画1.1.1 Flash动画的应用领域1.1.2 Flash动画的特点1.1.3 优秀Flash网站推荐1.1.4 如何欣赏Flash作品1.2 Flash动画创作流程1.2.1 前期策划1.2.2 准备素材1.2.3 制作动画1.2.4 后期调试1.2.5 发布作品1.3 初识FlashCS31.3.1 启动Flash CS31.3.2 Flash CS3工作界面典型实例——调整工作界面本章小结思考与练习第2章 快速上手——制作一个简单动画2.1 Flash动画制作入门2.1.1 Flash动画制作原理2.1.2 动画组成元素2.2 Flash动画制作快速上手2.2.1 新建、保存和打开文档2.2.2 设置文档属性2.2.3 舞台的设置2.2.4 绘画工具的使用2.2.5 关键帧和普通帧2.2.6 元件的类型和特点2.2.7 逐帧动画和补间动画2.2.8 操作的撤销和恢复2.3 制作一个简单动画——小胖跑步2.3.1 动画分析2.3.2 制作步骤本章小结思考与练习第3章 图形制作（上）——妙笔生花第4章 图形制作（中）——色彩空间第5章 图形制作（下）——千变万化第6章 动画造型设计第7章 动画制作（上）——动画基础第8章 动画制作（中）——补间动画第9章 动画制作（下）——特殊动画第10章 元件与库的使用技巧第11章 在动画中添加声音第12章 在动画中应用位图和视频第13章 使用动作脚本制作交互动画第14章 动画的输出与发布第15章 拾遗补缺

章节摘录

插图：

<<精品教程>>

编辑推荐

《金企鹅计算机畅销图书系列·Flash动画制作CS3板精品教程》可作为各大中专院校，以及各类电脑培训学校的Flash动画设计教程，同时也是一本非常好的Flash动画自学参考书。

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>