

<<计算机职业培训丛书>>

图书基本信息

书名：<<计算机职业培训丛书>>

13位ISBN编号：9787122032959

10位ISBN编号：7122032957

出版时间：2008-8

出版时间：化学工业出版社

作者：张磊

页数：300

字数：468000

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>

## 内容概要

Flash CS3是Adobe公司的一款最新的动画软件。

它具有独特的矢量图形绘制方式和强大的互动程序编辑功能，并对多种图形文件、视频文件、音频文件格式广泛支持。

本书系统地介绍了Flash CS3动画设计的相关知识。

全书分为10章，由浅入深地全面讲解了Flash CS3的各种功能和操作技巧，结合大量实例重点介绍了Flash的7种动画形式，它们分别是逐帧动画、形变动画、运动动画、色彩动画、蒙版动画、特效动画和行为动画，步骤详细，重点明确，并在此基础上对如何运用Flash来虚拟三维效果和制作交互进行了深入的讲解，最后通过综合实例介绍制作Flash动画的实战技巧和常用技能，使读者进一步了解Flash动画的基本制作流程和应用领域。

此外，本书每章还提供了上机实训、习题及习题参考答案，便于读者学习参考。

本书可作为计算机培训学校的培训教材、职业院校的教学用书，同时也可作为广大Flash爱好者的自学参考书。

## 书籍目录

第1章 Flash CS3 简介	1.1 Flash软件的由来	1.2 Flash的基本概念	1.2.1 什么是帧	1.2.2 什么是层	1.2.3 什么是元件和实例	1.2.4 什么是场景	1.3 Flash的软件特色	1.3.1 Flash矢量的图形系统	1.3.2 Flash的流 (Stream) 技术	1.3.3 Flash的插件 (Plug-in) 方式	1.3.4 Flash的多媒体效果	1.3.5 Flash的交互功能	1.4 Flash CS3的新增功能	1.4.1 用户界面的更新	1.4.2 绘制功能的增强	1.4.3 视频工具的丰富	1.4.4 ActionScript的改进	1.4.5 组织管理的加强	1.4.6 Adobe Photoshop 和 Illustrator的导入	1.5 安装、启动和关闭Flash CS3	1.5.1 安装Flash CS3	1.5.2 启动Flash CS3	1.5.3 关闭Flash CS3	1.6 Flash CS3的工作界面	1.6.1 菜单栏	1.6.2 工具栏	1.6.3 【时间轴】面板	1.6.4 工作区	1.6.5 【属性】面板	1.6.6 面板组	1.7 制作第一个Flash动画	1.7.1 新建、定义文档	1.7.2 创建、导入素材	1.7.3 设置、修改动画	1.7.4 合成、输出作品	1.8 上机实训	1.9 习题
第2章 Flash CS3绘制工具	2.1 认识工具箱	2.2 绘制形状	2.2.1 铅笔工具	2.2.2 线条工具	2.2.3 矩形工具	2.2.4 刷子工具	2.2.5 钢笔工具	2.2.6 文本工具	2.3 填充图形	2.3.1 墨水瓶工具	2.3.2 颜料桶工具	2.3.3 滴管工具	2.3.4 渐变变形工具	2.4 选择和编辑图形	2.4.1 选择工具	2.4.2 部分选取工具	2.4.3 套索工具 (Lasso Tool)	2.4.4 橡皮擦工具 (Eraser Tool)	2.4.5 任意变形工具	2.5 使用视图工具	2.5.1 手形工具	2.5.2 缩放工具	2.6 分割和组合图形	2.6.1 图形的分割	2.6.2 图形的组合	2.7 上机实训	2.7.1 绘制三维几何体	2.7.2 绘制雪花	2.7.3 制作贺年卡	2.8 习题							
第3章 Flash CS3动画基础	第4章 Flash CS3色彩动画	第5章 Flash CS3蒙版动画	第6章 Flash CS3特效动画	第7章 Flash CS3行为基础	第8章 Flash CS3行为动画	第9章 Flash CS3合成发布	第10章 Flash CS3动画制作综合实例	附录 部分习题参考答案																													

## 章节摘录

第1章 Flash CS3简介【教学目标】Flash是矢量图形编辑和交互式动画制作的专业软件。

它集矢量图编辑和动画制作于一体，能够将矢量图、位图、音频、视频、动画等多种媒体结合起来，制作出美观新奇、交互灵活的各种动画效果。

它以其简单易学、操作便捷及适用性强等特点，深受广大用户的普遍欢迎，被广泛应用于网络、多媒体、影视、游戏等众多领域。

FlashCS3是其最新版本，功能不断完善，使用起来更加方便快捷。

本章通过对Flash软件的基本介绍，使读者了解Flash软件的由来、动画基础、软件特色以及Flash CS3的新增功能。

结合实机操作，熟悉Flash CS3的工作环境，掌握动画制作的基本流程，并初步了解Flash的元件、【时间轴】面板等基础知识及操作，为设计和制作动画打下良好的基础。

【本章要点】 了解软件由来了解软件特色认识帧认识层认识元件和实例认识场景比较矢量与位图了解FlashCS3新功能安装Flash启动Flash关闭Flash熟悉Flash CS3工作界面掌握动画制作流程了解任意变形工具设置Alpha透明度创建运动动画1.1 Flash软件的由来随着网络技术的发展以及宽带网络的出现，人们对网页效果的要求越来越高，静态网页已经不能满足人们的需求，所以动态网页的制作，也就是网页动画成了网页制作的重要组成部分。

但是由于网络带宽的限制，在主页上放置过大的动画文件是不现实的，以前网上的动态效果大多数都使用Java编程来实现，但是真正精通Java实在不是一件容易的事情，而且Java的运行速度和浏览器的兼容性也不是很好，而目前广泛使用的gif动画又不支持交互操作和音效，而且色彩深度较低，Flash的出现便解决了这些问题。

Flash是矢量图形编辑和交互式动画制作的专业软件。

它具有体积小、流式播放、强大的交互功能和丰富的多媒体效果等特点，并且易学易用，赋予动画设计与制作以更多的创意空间。

编辑推荐

《新编Flash CS3动画设计培训教程》由化学工业出版社出版。

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>