

图书基本信息

书名：<<Flash CS3动画设计教程与上机指导>>

13位ISBN编号：9787302177845

10位ISBN编号：7302177848

出版时间：2008-6

出版时间：清华大学出版社

作者：施博资讯 主编；黎文锋，刘嘉 编著

页数：360

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

关于本书Adobe Flash CS3是Adobe公司最新发布的动画创作应用程序，在设计动画图形和创建以交互为基础的应用程序方面，Flash均能提供强大的功能，并能制作出绝佳的效果。

使用Flash的设计人员和开发人员可以创建演示文稿、应用程序和其他允许用户交互的内容，还可以通过添加图片、声音、视频和特殊效果，构建包含丰富媒体的Flash应用程序。

本书以“基础+实例”的方式，系统、全面、深入地介绍了Flash CS3的最新功能与操作方法，由浅入深地介绍了FlashCS3的应用，在功能讲解过程中配合大量实例，让读者可以边学边做，快速领会知识点。

另外，本书在每一章都配置了相应的课后作业和练习，使读者在学习知识的过程中，能够亲自动手练习，培养实际制作的能力。

同时，随书附送“双模式教学”，光盘，读者可以使用光盘提供的实例源文件和光盘视频，跟着演示学习，或者自己亲手操作练习，真正做到学以致用。

本书结构本书共分为12章，每章具体的内容安排如下。

第1章：主要介绍Flash CS3的特色与新增功能，以及Flash CS3的适用人群和安装方法。

第2章：介绍Flash CS3的应用基础，包括认识Flash CS3的界面、工作区布局的调整、新建Flash文件、保存与另存Flash文件、设置文件属性、发布Flash动画等内容。

第3章：首先介绍动画的构成和利用Flash制作动画的原理，然后介绍制作Flash动画的各种元素及其基本操作。

第4章：介绍Flash CS3的一些绘图概念、各种绘图工具的使用方法，以及样式填充和修改的方法、图形和线条形状及效果的修改方法等内容。

第5章：介绍文本的输入、文本属性设置，以及各种类型的文本应用。

第6章：介绍“库”面板的使用和管理库资源，以及各种编辑对象的方法，其中包括变形、排列、对齐、群组对象等编辑方法。

第7章：介绍补间动画的创建和应用，其中包括制作飞行动画、旋转动画、变色动画、渐变动画等内容。

第8章：介绍在制作Flash动画过程中，利用形状提示来控制图形变形、利用引导层来控制对象移动路径、利用遮罩层来遮罩对象等方法。

第9章：介绍时间轴特效和Flash声音处理的应用。

第10章：介绍ActionScript的基础以及ActionScript 2.0和行为的使用。

第11章：重点介绍滤镜和ActionScript 3.0编程的应用，其中包括使用Flash的【滤镜】功能应用滤镜，以及使用ActionScript 3.0编写滤镜。

内容概要

本书以Adobe Flash CS3作为教学软件，通过由浅入深、由基础到应用的方式，先介绍Flash CS3的特色、动画原理、时间轴操作和对象编辑基础，然后延伸到Flash CS3在图形绘制、库资源的管理、补间动画制作、遮罩层和引导层、声音处理、动作与行为、ActionScript语言等方面的应用，并通过大量有针对性的实例，让读者掌握各功能的操作方法，藉由先训练后实作的学习过程，达到即学即用的目的，从而引导读者进入Flash动画制作的世界，体验使用Flash的乐趣，领略其在工作、生活中的实用价值。

本书面向初、中、高级Flash用户，既可作为大、中专院校相关专业师生和Flash应用培训的参考用书，也可以作为动画设计师的自学指导用书。

作者简介

彭群生，教授。

1947年出生，湖南新化人。

1970年毕业于北京机械学院自动控制系。

1978年考取北京航空航天大学制造工程系研究生。

1980年10月赴英国东安格利亚大学留学，从师于著名计算几何专家A．R．Forrest教授。

1983年9月获博士学位，10月回国。

同年到浙江大学应用数学系任教。

1988年晋升为教授。

现任浙江大学计算机辅助设计与图形学国家重点实验室主任，兼任计算机学报、计算机科学与技术学报（英文版）等学术期刊编委。

主要研究计算机图形学的基础理论与算法、真实感图形、计算机动画、科学计算可视化、虚拟现实技术等。

在计算机图表学领域所开展的研究工作实现了中国学者在国际该领域一系列军的突破，两篇论文分别获国际Computers & Graphics学术期刊1988-1989最佳论文奖和欧洲计算机图形学年会Eurographics ' 89最佳论文奖。

所取得的部分研究成果为国际学术界广泛引用。

曾获国家自然科学基金三等奖、国家教委科技进步一等奖、二等奖。

合作出版计算机图形学专著二部、译著一部。

先后获全国有突出贡献的回国留学人员、国家级有突出贡献中青年专家等光荣称号，并获全国国家重点实验室先进个人金牛奖、宝钢全国优秀教师特等奖等。

书籍目录

- 第1章与Flash CS3的第一次接触 1.1 认识Flash CS3动画大师 1.1.1 矢量图绘制 1.1.2 动画创作 1.1.3 游戏开发 1.1.4 网页设计 1.2 体现Flash CS3的新特性 1.2.1 改善的Flash CS3界面 1.2.2 增强的绘图功能 1.2.3 9切片缩放功能 1.2.4 增强的Quicktime视频支持 1.2.5 将动画复制为ActionScript 3.0 1.2.6 改进版ActionScript 1.2.7 为移动设备开发应用程序 1.2.8 ActionScript 3.0的脚本助手模式 1.3 安装FlashCS3应用程序 1.3.1 应用程序安装要求 1.3.2 安装Flash CS3 1.4 重点回顾 1.5 本章习题第2章 Flash CS3应用基础 2.1 认识FlashCS3界面 2.1.1 欢迎屏幕 2.1.2 菜单栏 2.1.3 工具箱 2.1.4 时间轴。 2.1.5 舞台和工作区 2.1.6 属性面板一 2.1.7 面板组 2.2 调整与管理工作区布局 2.2.1 调整面板的位置 2.2.2 展开与折叠面板 2.2.3 浮动与堆叠面板 2.2.4 调整面板的大小 2.2.5 最小化/最大化面板 2.2.6 打开/关闭/隐藏/显示面板 2.2.7 管理工作区布局 2.3 Flash CS3文件管理基础 2.3.1 新建Flash文件 2.3.2 打开Flash文件 2.3.3 保存与另存Flash文件 2.3.4 另存为模板 2.3.5 设置文件属性 2.3.6 发布Flash动画一 2.4 重点回顾 2.5 本章习题第3章 Flash动画设计基础 3.1 Flash动画的原理 3.2 Flash动画的构成 3.2.1 场景 3.2.2 时间轴 3.2.3 帧一 3.2.4 图层 3.2.5 对象 3.3 时间轴的操作基础 3.3.1 插入/删除图层一 3.3.2 插入/删除图层文件夹 3.3.3 设置图层属性 3.3.4 隐藏与锁定图层 3.3.5 插入删除一般帧 3.3.6 插入/清除关键帧、空白关键帧 3.3.7 应用时间轴辅助功能 3.4 重点回顾 3.5 本章习题第4章 图形的绘制与颜色处理 4.1 绘图的基本概念 4.1.1 位图和矢量图 4.1.2 Flash的颜色定义 4.1.3 Flash的绘圈模式 4.2 图形的绘制 4.2.1 线条工具的使用 4.2.2 铅笔工具的使用 4.2.3 刷子工具的使用 4.2.4 矩形工具的使用 4.2.5 椭圆工具的使用 4.2.6 多角星形工具的使用 4.2.7 图元对象的绘制 4.2.8 钢笔工具的使用 4.2.9 亲手历练——绘制卡通雪人 4.3 颜色填充与修改 4.3.1 【颜色】面板的使用 4.3.2 【样本】面板的使用 4.3.3 墨水瓶上具的使用 4.3.4 颜料桶工具的使用 4.3.5 滴管工具的使用 4.3.6 橡皮擦丁具的使用 4.3.7 修改渐变颜色 4.3.8 亲手历练——编辑图形的颜色 4.4 图形的编辑 4.4.1 选择与修改图形 4.4.2 改变线条和图形的形状 4.4.3 修改形状的其他方法 4.5 上机指导：绘制卡通小猪 4.6 重点回顾 4.7 本章习题第5章 动画文本的编排 5.1 动画文本的基本概念 5.1.1 关于文本编码 5.1.2 Flash的文本类型 5.1.3 关于文本字段 5.1.4 字体轮廓和设备字体 5.2 创建与设置静态文本 5.2.1 输入水平文本 5.2.2 输入垂直文本 5.2.3 设置文本属性 5.3 动态文本与输入文本 5.3.1 创建动态文本 5.3.2 创建输入文本 5.3.3 引用动态文本内容 5.4 文本的高级编辑技巧 5.4.1 将文本转成图形 5.4.2 改变文本形状 5.4.3 设置文本超链接 5.5 上机指导：制作公司Logo 5.6 重点回顾 5.7 本章习题第6章 库资源的管理与对象编辑方法 6.1 管理库的资源 6.1.1 创建与删除元件 6.1.2 将对象转换为元件 6.1.3 查看元件属性 6.1.4 整理库的资源 6.1.5 寻找未使用的库项目 6.1.6 导入与导出对象 6.1.7 使用库资源 6.2 变形对象处理 6.2.1 任意变形 6.2.2 扭曲 6.2.3 封套 6.2.4 缩放 6.2.5 旋转与倾斜 6.2.6 翻转 6.2.7 亲手历练——制作五星红旗 6.3 排列、对齐、群组对象 6.3.1 排列对象 6.3.2 对齐对象 6.3.3 组合对象 6.4 上机指导：制作影片剪辑元件 6.5 重点回顾 6.6 本章习题第7章 基本Flash动画设计 7.1 Flash动画简介 7.1.1 补间动画 7.1.2 补间形状 7.2 制作“补间动画”动画 7.2.1 制作改变位置的飞行动画 7.2.2 制作改变形状的变形动画 7.2.3 制作改变角度的旋转动画 7.2.4 制作改变颜色的变色动画 7.2.5 亲手历练——制作广告横幅动画 7.3 制作“补间形状”动画 7.3.1 制作改变路径的变形动画 7.3.2 制作改变填充的变色动画 7.3.3 制作改变透明度的渐变动画 7.3.4 亲手历练——制作e时代动画 7.4 上机指导：制作雪夜的动漫场景 7.5 重点回顾 7.6 本章习题第8章 高级Flash动画设计 8.1 制作形状提示动画 8.1.1 关于形状提示 8.1.2 形状提示使用须知 8.1.3 使用形状提示 8.1.4 亲手历练——制作旗帜飘扬动画 8.2 制作引导层动画 8.2.1 关于引导层 8.2.2 引导层使用须知 8.2.3 添加引导层 8.2.4 亲手历练——制作曲线引导线动画 8.2.5 亲手历练——制作循环引导线动画 8.3 制作遮罩层动画 8.3.1 关于遮罩层 8.3.2 遮罩层使用须知 8.3.3 创建遮罩层 文本遮罩动画 8.4 上机指导：制作开幕与打灯动画 8.5 重点回顾 8.6 本章习题 第9章 时间轴特效与声音处理 9.1 时间轴特效——变形/转换 9.1.1 变形

9.1.2 转换 9.2 时间轴特效——帮助 9.2.1 分散式直接复制 9.2.2 复制到网格 9.3 时间轴特效——效果 9.3.1 分离 9.3.2 展开 9.3.3 投影 9.3.4 模糊 9.4 声音的添加与设置 9.4.1 动画声音使用须知 9.4.2 导入与应用声音 9.4.3 设置声音同步 9.4.4 设置声音效果 9.4.5 亲手历练——制作广告横幅音效 9.5 上机指导：制作公司网站片头动画 9.6 重点回顾 9.7 本章习题 第10章行为及ActionScript2.0应用 10.1 认识ActionScript语言 10.1.1 关于ActionScript 10.1.2 ActionScript的版本一 10.1.3 ActionScript的使用方法 10.2 行为与动作 10.2.1 关于行为 10.2.2 【行为】面板 10.2.3 【动作】面板 10.2.4 脚本助手 10.3 时间轴的控制 10.3.1 控制时间轴的播放和停止 10.3.2 控制场景的跳转 10.4 影片剪辑的控制 10.4.1 加载与卸载影片剪辑 10.4.2 控制影片剪辑的播放与跳转 10.5 声音的控制 10.5.1 从库中加载声音 10.5.2 控制声音的播放和停止 10.6 上机指导：影片载入与声音控制 10.7 重点回顾 10.8 本章习题第11章 滤镜与ActionScript 3.0的应用 11.1 滤镜的基础 11.1.1 关于滤镜 11.1.2 添加与删除滤镜 11.1.3 启用与禁止滤镜 11.2 滤镜的应用 11.2.1 滤镜的设置和效果 11.2.2 创建预设滤镜库 11.2.3 亲手历练——制作浮雕LOGO图形 11.3 ActionScript 3.0编程 11.3.1 认识ActionScript 3.0 11.3.2 ActionScript开发过程 11.3.3 ActionScript编程的基本概念 11.3.4 亲手历练——创建简单的问候程序 11.4 利用ActionScript 3.0创建滤镜 11.4.1 创建滤镜 11.4.2 应用滤镜 11.4.3 亲手历练——为外部图像应用斜角滤镜 11.5 上机指导：制作图像放大镜特效 11.6 重点回顾 11.7 本章习题第12章 综合案例设计 12.1 卡通形象设计 12.2 广告动画制作 12.3 动画贺卡设计 12.4 贪吃蛇游戏制作附录习题答案

章节摘录

插图：

编辑推荐

《新起点电脑教程》特点入门快、实用性强系统性与逻辑性强内容丰富、解释透彻结构清晰、学习目标明确针对性强、定位准确、编排合理、完全适合教学需要《新起点电脑教程》品种丰富，适合不同地域、不同层次的电脑培训班，也完全适合自学者和大中专院校使用内容特点每章均配有教学提示和教学目标正文有详尽的功能说明和使用方法介绍每章均配有上机指导，根据指导可快速完全掌握实用的内容每章最后均配有填空题、选择题、判断题、简答题、操作题，能充分巩固所学知识

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>