

<<Flash CS3动画制作基础与>>

图书基本信息

书名：<<Flash CS3动画制作基础与案例教程>>

13位ISBN编号：9787564016319

10位ISBN编号：7564016310

出版时间：2008-8

出版时间：北京理工大学出版社

作者：温俊芹 编

页数：341

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

Adobe Flash CS3是Adobe公司收购Macromedia公司后，将享誉盛名Macromedia Flash更名为Adobe Flash后的一款动画软件。

Adobe Flash CS3软件是用于为数码、Web和移动平台创建丰富的交互式内容的最高级的创作环境。

使用Adobe Flash cs3可以创建交互式网站、丰富媒体广告、指导性媒体、演示和游戏等。

还可以依靠Flash CS3和Adobe Flash Player来确保动画内容触及尽可能广泛的观众。

借着学校能力本位教学改革东风，本书根据能力本位的课程改革的需要，以“提高学生的实践能力，培养学生的职业技能”为宗旨，按照企业对高职高专学生的实际要求来编写。

本书内容根据知识、技能、素质的能力本位要求，结合高职高专学生认知规律和教学特点进行设计，突出以典型实例导学为主线、知识讲解引导为辅助的编写特点，通过主题构成和操作方法训练，可以提高学生的学习兴趣和学习主动性。

本书作者利用多年积累的教学经验和项目开发经验，着手编写了这本适合高等职业院校应用的特色教材。

<<Flash CS3动画制作基础与>>

内容概要

《Flash

CS3动画制作基础与案例教程》内容根据知识、技能、素质的能力本位要求，结合高职高专学生认知规律和教学特点进行设计，突出以典型实例导学为主线、知识讲解引导为辅助的编写特点，通过主题构成和操作方法训练，可以提高学生的学习兴趣和学习主动性。

本书内容包括：Flash

CS3概述，绘图、编辑和辅助工具，动画制作基础知识，基础动画制作等。

本书是集体智慧的结晶，由温俊芹担任主编。

<<Flash CS3动画制作基础与>>

书籍目录

第1章 Flash CS3概述

第一部分 学习要求

第二部分 课堂讲解

1.1 Flash CS3简介

1.2 Flash CS3的工作环境

1.3 Flash动画的制作流程

1.4 Flash的应用领域

1.5 Flash CS3的新增功能

第三部分 课堂总结

第四部分 技能训练

第2章 绘图、编辑和辅助工具

第一部分 学习要求

第二部分 课堂讲解

2.1 矢量图与位图

2.2 绘制图形的工具

2.3 文字工具

2.4 图形编辑工具

2.5 辅助工具

2.6 修饰图形

2.7 滤镜

2.8 实例制作

第三部分 课堂总结

第四部分 技能训练

第3章 动画制作基础知识

第一部分 学习要求

第二部分 课堂讲解

3.1 帧

3.2 时间轴与图层

3.3 元件的创建和编辑

第三部分 课堂总结

第四部分 技能训练

第4章 基础动画制作

第一部分 学习要求

第二部分 课堂讲解

4.1 动画的基础知识

4.2 逐帧动画的制作

4.3 动画补间动画的制作

4.4 形状补间动画的制作

4.5 综合练习

第三部分 课堂总结

第四部分 技能训练

第5章 高级动画制作

第一部分 学习要求

第二部分 课堂讲解

5.1 引导层动画

<<Flash CS3动画制作基础与>>

5.2 遮罩动画

5.3 场景概述

5.4 综合练习

第三部分 课堂总结

第四部分 技能训练

第6章 动画中的音频

第一部分 学习要求

第二部分 课堂讲解

6.1 音频简介

6.2 音频的导入

6.3 声音文件的添加

6.4 音频效果的设置与编辑

6.5 使用行为控制声音

6.6 声音文件的压缩

6.7 音频实例

第三部分 课堂总结

第四部分 技能训练

第7章 基础交互式动画制作

第一部分 学习要求

第二部分 课堂讲解

7.1 ActionScript 3.0简介

7.2 ActionScript 3.0编程基础

7.3 动作面板的使用

7.4 给对象添加动作

第三部分 课堂总结

第四部分 技能训练

第8章 高级交互式动画制作

第一部分 学习要求

第二部分 课堂讲解

8.1 ActionScript的类、对象、方法和属性

8.2 路径和阶层

8.3 使用duplicateMovieClip、removeMovieClip动作

8.4 使用loadMovie、unloadMovie动作

8.5 使用loadMovieNum和unloadMovieNum动作

8.6 loadMovie/loadMovieNum的区别和定位

8.7 使用loadVariables动作

8.8 使用tellTarget动作

8.9 控制影片剪辑属性

第三部分 课堂总结

第四部分 技能训练

第9章 组件

第一部分 学习要求

第二部分 课堂讲解

9.1 组件的基本概念

9.2 使用Flash用户界面组件

9.3 使用媒体与视频组件

第三部分 课堂总结

<<Flash CS3动画制作基础与>>

第四部分 技能训练

第10章 Flash与其他软件的集成

第一部分 学习要求

第二部分 课堂讲解

10.1 网页软件Dreamweaver MX与Flash CS3的集成

10.2 图形软件与Flash CS3的集成

10.3 把Fireworks文件导出成Flash动画

第三部分 课堂总结

第四部分 技能训练

第11章 综合案例制作——纯Flash网站

第一部分 学习要求

第二部分 课堂讲解

11.1 Flash网站制作的基础技术知识

11.2 纯Flash网站的一般制作流程

第三部分 课堂总结

第四部分 技能训练

参考文献

章节摘录

版权页：插图：3.3元件的创建和编辑 在Flash中，所产生的一切运动（形状变形除外），都要以元件的形式来实现，所以在设计动画之前要将编辑好的对象转化为元件。

使用元件来设置动画除了方便管理和调试外，最重要的是如果一个对象要重复使用，只需多次从“库”中调用，而不会增加文件的体积。

元件就像是给图形套了一件衣服，然后衣服上有了分身术的魔法，让用户可以无限制地让同一个图形多次出现在舞台上，而且可以随便改变大小，图形的清晰度是不变的。

元件是指在Flash创作环境中或使用Button（AS2.0）、SimpleButton（AS3.0）和MovieClip类创建过一次的图形、按钮或影片剪辑。

然后，可在整个文档或其他文档中重复使用该元件。

元件可以包含从其他应用程序中导入的插图。

用户创建的任何元件都会自动成为当前文档的库的一部分。

在文档中使用元件可以显著减小文件的大小，保存一个元件的几个实例比保存该元件内容的多个副本占用的存储空间小。

例如，通过将诸如背景图像这样的静态图形转换为元件然后重新使用它们，可以减小文档的文件大小。

使用元件还可以加快SWF文件的回放速度，因为元件只需下载到Flash Player中一次。

在创作或运行时，可以将元件作为共享库资源在文档之间共享。

对于运行时共享资源，可以把源文档中的资源链接到任意数量的目标文档中，而无须将这些资源导入到目标文档中。

对于创作时共享的资源，可以用本地网络上可用的其他任何元件更新或替换一个元件。

3.3.1元件与实例 元件是Flash中最重要的也是最基本的元素，它在Flash中对文件的大小和交互能力起着重要的作用。

元件是位于当前动画库中可以反复使用的图形、按钮、动画或声音资源。

制作的元件或从外部导入的文件都会保存在库中。

使用元件的时候可以将元件从库中拖至工作区或其他元件中，这些被拖出来的元件称为实例，如图3—24所示。

元件的应用会使动画制作十分方便轻松。

在制作一个动画的过程中，如果对使用的图像元素重新进行编辑，那么还要对使用了该图像元素的复制品进行编辑。

如果使用了元件，就不会出现这样的重复操作了，只要将在动画中重复出现的元素制作成元件，当使用元件时，将元件从库中拖到工作区就可以了。

当元件被重新编辑后，所有的实例都会随之改变。

<<Flash CS3动画制作基础与>>

编辑推荐

《高等职业教育特色精品课程规划教材:Flash CS3动画制作基础与案例教程》是集体智慧的结晶,由温俊芹担任主编。

《高等职业教育特色精品课程规划教材:Flash CS3动画制作基础与案例教程》除了适合于大专院校和各类电脑培训班作为教材外,也非常适合准备跨AN站建设、动漫设计等行业的准从业人员学习使用。

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>