第一图书网, tushu007.com

<<中文版Flash CS3动画制作一点通>>

图书基本信息

书名：<<中文版Flash CS3动画制作一点通>>

13位ISBN编号：9787030233714

10位ISBN编号：7030233719

出版时间：2009-1

出版时间：科学出版社

作者：吴志华，邱军虎 编著

页数：310

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

第一图书网, tushu007.com

前言

Flash是一款多平台、多媒体的动画制作软件，其功能强大、便于操作，加上它强悍的交互性和流媒体特点，现已成为网络电视动画、Web应用服务、数学图形模拟、手机软件开发、游戏娱乐开发、软件系统界面等领域不可超越的霸主。
针对Flash的应用领域不断扩大，从事Flash相关职业的人员也越来越多，因此对于从业人员专业能力的要求也越来越高。
熟练掌握Flash后，可以利用Flash创作出从简单到复杂的种类繁多的作品。
创作者可以尽情发挥自己的创意，可以说能想象到的都能创作出来。
从全球阵容日益壮大的使用者和创作者队伍就能印证出这款动画制作软件的魅力所在。
笔者将多年的制作经验与当前最流行的技术结合，编写成书，希望引导读者在Flash制作方面能够不断探索，达到更高的水平。
本书章节安排合理，注重实用性和可操作性。
全书分为12章，第1章是Flash简介及认识Flash CS3；第2章是创建舞台对象；第3章是编辑舞台对象；第4章是使用文字；第5章是导入外部图片、声音与视频；第6章是图形元件与基本动画；第7章是基本动画创作实例；第8章是卡通动画制作；第9章是ActionScript编程入门；第10章是ActionScript编程练习；第11章是Flash CS3网络编程；第12章是Flash CS3组件。
本书是集体智慧的结晶，由吴志华和邱虎执笔，感谢上海地创动画、巴千、crl、slkimi、张锡友、陈志宏、郭妹妹、肖山山、林冬平、黄颖宣等人的支持。
参与编写的还有邹忠、张涛、江振禹、张友龙、李建平、张华、甘立富、冯志军、陈勇、文飞鹰、郑玉金、徐宁、刘刚、甘艳芳、黄奕华、肖琴、胡亚军、彭铮、王敬、周先龙等。
由于作者水平有限，书中难免出现错误和疏漏之处，请广大读者朋友指正，并再次衷心地感谢各位读者能够提出宝贵的意见。

第一图书网, tushu007.com

<<中文版Flash CS3动画制作一点通>>

内容概要

本书全面介绍了利用Flash CS3制作动画的方法和技巧。
在内容的安排上，尽量做到实用、易懂，让读者能轻松上手。
本书分为12章，第1章为Flash简介及认识Flash CS3；第2章为创建舞台对象；第3章为编辑舞台对象；第4章为使用文字；第5章为导入外部图片、声音与视频；第6章为图形元件与基本动画；第7章为基本动画创作实例；第8章为卡通动画制作；第9章为ActionScript编程入门；第10章为ActionScript编程联系；第11章为Flash CS3网络编程；第12章为Flash CS3组件。
书非常适合电脑新手及电脑爱好者使用，也可作为高等院校相关专业和电脑短训班的教材。

第一图书网, tushu007.com

<<中文版Flash CS3动画制作一点通>>

书籍目录

第1章 FlaSh简介及认识Flash Cs3 1.1 Flash简介 1.1.1 认识Flash 1.1.2 Flash CS3的新增功能 1.2 认识Flash CS3基本工作环境 1.2.1 Flash CS3工作界面认识 1.2.2 菜单栏与工具栏 1.2.3 适用的Flash CS3工具箱 1.2.4 熟悉与使用舞台 1.2.5 神奇的时间轴 1.3 新手试刀，创建第一个Flash影片 1.3.1 创建新文件与舞台属性设置 1.3.2 制作最简单的动画 1.4 练习题 1.5 本章小结第2章 创建舞台对象 2.1 线条与填充物设置 2.1.1 设置线条与填充物颜色 2.1.2 线型设置 2.2 线条工具 2.2.1 使用线条工具绘制直线 2.2.2 学用线条拖曳画图 2.2.3 使用线条拖曳方法画图 2.3 钢笔工具 2.3.1 使用钢笔工具绘制直线与曲线 2.3.2 使用钢笔工具绘制花瓶轮廓 2.4 几何画图工具 2.5 铅笔与刷子画图工具 2.5.1 认识铅笔和刷子工具 2.5.2 桃花竹林绘制 2.6 练习题 2.7 本章小结第3章 编辑舞台对象 3.1 墨水瓶、颜料桶、滴管工具与橡皮擦 3.1.1 用墨水瓶工具给填充物添加轮廓 3.1.2 使用颜料桶工具填充封闭线条 3.1.3 复制线条与填充物的样式填充 3.1.4 使用橡皮擦工具 3.2 选取、复制与删除对象 3.2.1 选取对象 3.2.2 复制、移动与删除对象 3.3 调整对象 3.3.1 使用任意变形工具 3.3.2 使用渐变变形工具 3.3.3 使用“对齐”面板与“信息”面板 3.3.4 使用“变形”面板 3.4 曲线优化与修整填充物 3.4.1 曲线优化 3.4.2 将线条转换成填充物 3.4.3 扩展与柔化填充边缘 3.5 舞台查看工具 3.5.1 手形工具 3.5.2 缩放工具 3.6 使用滤镜与混合模式 3.6.1 滤镜的概念 3.6.2 各种滤镜的介绍 3.6.3 混合模式的概念 3.6.4 各种混合模式简介 3.6.5 利用滤镜与混合模式制作动画 3.7 练习题 3.8 本章小结第4章 使用文字第5章 导入外部图片、声音与视频第6章 图形元件与基本动画第7章 基本动画创作实例第8章 卡通动画制作第9章 ActionScript编程入门第10章 ActionScript编程练习第11章 Flash CS3网络编程第12章 Flash CS3组件附录Ⅰ 快捷键附录Ⅱ 使用实例名的后缀触发代码提示

第一图书网, tushu007.com

章节摘录

插图：

第一图书网, tushu007.com

编辑推荐

《中文版Flash CS3动画制作一点通》章节安排合理，注重实用性和可操作性，是集体智慧的结晶。

第一图书网, tushu007.com

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