第一图书网, tushu007.com

<<Flash CS3动画设计基础与>>

图书基本信息

书名：<<Flash CS3动画设计基础与项目实训>>

13位ISBN编号：9787030272942

10位ISBN编号：7030272943

出版时间：2010-5

出版时间：科学出版社

作者：文东 编

页数：284

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

Flas P1主要应用于网页、动画、MTv和游戏制作等领域。
本书由Adobe软件教育专家和一线资深Flash动画设计师，结合多年教学和设计经验倾力编著。
创作意图　Flash在二维动画设计领域扮演着重要的角色，其强大的功能和无处不在的应用早就征服了广大用户。
本书的第1版图书市场反响不错，却也存在不少问题。
编者根据用书教师及学生的反馈建议，对第1版书稿进行了修订。
主要修正了第1版书稿中存在的错误，在体例上进行了适当的升级和拓展，提供了更多的教学资源，能更充分地满足教师的教学需求。
本书内容　全书共分为16章，主要内容包括：　第1章主要介绍了Flash CS3的基础知识，学完本章后，读者能熟悉Flash CS3的工作界面、理解基本术语，完成简单的文件操作。
第2～3章介绍了基本图形的绘制和编辑。
学完这部分内容后，读者应掌握绘图的基本技巧与方法，能灵活使用绘制和编辑图形的相关工具。
第4章介绍了色彩工具的应用。
学完本章后，读者应掌握图案配色的基本方法与技巧，能灵活应用各种色彩工具。
第5章讲述了文本的编辑与应用。
学完本章后，读者应掌握文本的基本操作，文本滤镜的应用和创建和使用字体元件。
第6章介绍了元件，库和实例。
通过本章的学习，掌握Flash中元件、库和实例的概念与应用。
第7章讲述了如何导入素材文件。
通过本章的学习，读者应掌握各种素材文件的导入方法与技巧。
第8～10章介绍了动画的制作和ActionScript基础知识。
通过这部分的学习，读者不仅要掌握简单动画的制作和ActionScript的基本语法，还要学会如何制作多场景复杂动画。
第1 1章介绍了组件的应用。
通过本章的学习，掌握常用组件的应用方法与技巧。
第1 2章介绍了动画作品的发布方法与技巧。
至此，读者应该对动画设计的流程有一个清晰的认知，另外还应掌握从最初设计到最后发布动画的基础知识。
第1 3～1 5章为综合项目实训部分，分别介绍了3个完整的综合项目实训——片头动画、广告动画和网站动画。
在介绍这些实训项目的制作流程和实现方法的同时，还融入了动画设计中所涉及的专业知识和设计理念，帮助学生形成良好的动画设计思想。

内容概要

《Flash CS3动画设计基础与项目实训(修订版)》由Adobe软件教育专家和资深动画设计师，结合多年教学和设计经验倾力编著。
全书共分为16章，前12章为基础知识部分，分别介绍了F1ash CS3的基础知识，基本图形的绘制，图形的编辑，色彩工具的应用，文本的编辑与应用，元件、库和实例，素材文件的导入，简单动画的制作，补间动画与多场景动画的制作，ActionScript基础知识，组件的应用，动画作品的输出和发布；第13～15章为项目实训部分，分别介绍了3个完整的综合项目实训案例——片头动画、广告动画和网站动画，便于学生进一步掌握Flash动画制作的方法和技巧；第16章提供了3个课程设计，方便教师安排课程设计作业。

《Flash CS3动画设计基础与项目实训(修订版)》注重实践，突出应用与实训，既可作为高等职业院校、大中专院校、成人教育院校、计算机培训学校相关课程的教材，也可作为网页动画制作与设计人员、动画制作爱好者的参考用书。

另外，为方便教学，特为任课教师提供了丰富的教学资源（详见《Flash CS3动画设计基础与项目实训(修订版)》前言）。

书籍目录

第1章 初识FIash CS3　1.1 Flash的发展　1.1.1 Flash的历史　1.1.2 Flash的现状　1.1.3 Flash的未来　1.2 Flash动画的特点　1.3 Flash动画的应用领域　1.4 Flash中的基本术语　1.4.1 矢量图形和位图图像　1.4.2 场景和帧　1.5 Flash CS3的工作界面　1.5.1 菜单栏　1.5.2 时间轴　1.5.3 工具箱　1.5.4 舞台和工作区　1.5.5 浮动面板　1.5.6 “ 属性 ”面板　1.6 文件的基本操作　1.6.1 新建文件　1.6.2 设定文件大小　1.6.3 设定文件背景颜色　1.6.4 设定动画播放速率　1.6.5 保存文件　1.6.6 关闭文件　1.6.7 打开文件　1.6.8 测试文件　1.7 设置动画场景　1.7.1 设置文档属性　1.7.2 使用标尺、网格和辅助线　1.8 设置参数　1.8.1 设置首选参数　1.8.2 设置快捷键　1.9 上机实训——创建Flash文件　1.10 小结　1.11 课后练习第2章 基本图形的绘制　2.1 绘制线条工具　2.1.1 线条工具　2.1.2 铅笔工具　2.1.3 钢笔工具　2.1.4 刷子工具　2.2 绘制几何图形工具　2.2.1 椭圆工具和基本椭圆工具　2.2.2 矩形工具和基本矩形工具　2.2.3 多角星形工具　2.3 上机实训——绘制卡通小女孩　2.3.1 绘制小女孩的脸型　2.3.2 绘制小女孩的耳朵　2.3.3 绘制小女孩的帽子　2.3.4 绘制小女孩的其他部分　2.4 小结　2.5 课后练习第3章 图形的编辑　3.1 选择对象工具　3.1.1 选择工具的使用　3.1.2 部分选取工具的使用　3.2 任意变形工具　3.2.1 旋转和倾斜对象　3.2.2 缩放对象　3.2.3 扭曲对象　3.2.4 封套变形对象　3.3 图形的其他操作　3.3.1 组合对象与分解对象　3.3.2 对齐对象　3.3.3 修饰图形　3.4 查看图形的辅助工具　3.4.1 缩放工具　3.4.2 手形工具　3.5 上机实训——绘制花朵　3.6 小结　3.7 课后练习第4章 色彩工具的应用　4.1 笔触和填充工具　4.1.1 墨水瓶工具　4.1.2 颜料桶工具　4.1.3 滴管工具　4.1.4 渐变变形工具　4.2 擦除工具　4.3 “ 颜色 ”面板和 “ 样本 ”面板　4.3.1 “ 颜色 ”面板　4.3.2 “ 样本 ”面板　4.4 上机实训——为图形填色　4.5 小结　4.6 课后练习第5章 文本的编辑与应用　5.1 文本工具简介　5.1.1 文本工具的属性　5.1.2 文本的类型　5.2 文本的基本操作　5.2.1 编辑文本　5.2.2 分离文本　5.3 文本滤镜的应用　5.3.1 为文本添加滤镜效果　5.3.2 “ 投影 ”滤镜　5.3.3 “ 模糊 ”滤镜　5.3.4 “ 发光 ”滤镜　5.3.5 “ 斜角 ”滤镜　5.3.6 “ 渐变发光 ”滤镜　5.3.7 “ 渐变斜角 ”滤镜　5.3.8 “ 调整颜色 ”滤镜　5.4 文本的其他应用　5.4.1 创建和使用字体元件　5.4.2 替换缺少字体　5.5 上机实训——制作立体文字　5.6 小结　5.7 课后练习第6章 元件、库和实例　6.1 元件　6.1.1 元件的概念　6.1.2 创建元件　6.1.3 编辑元件　6.1.4 元件的相互转换　6.2 库　6.2.1 元件库的基本操作　6.2.2 专用库和公用库　6.3 实例　6.3.1 实例的编辑　6.3.2 实例的属性　6.4 上机实训——制作按钮动画　6.4.1 制作动画元件　6.4.2 制作按钮　6.5 小结　6.6 课后练习第7章 素材文件的导入　7.1 导入位图文件　7.1.1 导入位图　7.1.2 压缩位图　7.1.3 转换位图　7.2 导入更多格式的图形文件　7.2.1 导入AI文件　7.2.2 导入PSD文件　7.2.3 导入PNG文件　7.2.4 导入FreeHand文件　7.3 导入视频文件　7.4 导入声音文件　7.4.1 导入声音　7.4.2 编辑声音　7.4.3 压缩声音　7.5 上机实训——为MTV添加背景音乐　7.6 小结　7.7 课后练习第8章 简单动画的制作　8.1 认识时间轴　8.2 编辑帧　8.2.1 插入帧和关键帧　8.2.2 删除、移动、复制、转换与清除帧　8.2.3 设置帧频　8.2.4 创建帧标签、帧注释和命名锚记　8.2.5 使用绘图纸　8.3 图层的基本操作　8.3.1 管理图层　8.3.2 设置图层状态　8.3.3 图层混合模式　8.4 时间轴特效　8.4.1 添加与编辑时间轴特效　8.4.2 设置时间轴特效　8.5 逐帧动画　8.6 上机实训——制作打字效果　8.6.1 输入文本　8.6.2 制作动画　8.7 小结　8.8 课后练习第9章 补间动画与多场景动画的制作　9.1 动作补间动画　9.1.1 动作补间动画基础　9.1.2 动作补间动画制作实训　9.2 形状补间动画　9.2.1 形状补间动画基础　9.2.2 形状补间动画制作实训　9.3 引导层动画　9.3.1 引导层动画基础　9.3.2 引导层动画制作实训　9.4 遮罩动画　9.4.1 遮罩动画基础　9.4.2 遮罩动画制作实训　9.5 场景　9.6 上机实训——制作新年贺卡　9.7 小结　9.8 课后练习第10章 ActionScript基础知识　10.1 ActionScript的概念　10.2 FlashCS3的编程环境　10.2.1 “ 动作 ”面板　10.2.2 动作脚本　10.3 常用命令　10.3.1 媒体控制命令　10.3.2 外部文件交互命令　10.3.3 影片剪辑相关命令　10.3.4 控制影片播放器命令　10.4 数据类型　10.4.1 字符串数据类型　10.4.2 数字数据类型　10.4.3 布尔值数据类型　10.4.4 对象数据类型　10.4.5 电影剪辑数据类型　10.4.6 空值数据类型　10.5 变量　10.5.1 变量的命名　10.5.2 变量的声明　10.5.3 变量的赋值　10.5.4 变量的作用域　10.5.5 变量的使用　10.6 运算符　10.6.1 数值运算符　10.6.2 比较运算符　10.6.3 逻辑运算符　10.6.4 赋值运算符　10.6.5 运算符的优先级和结合性　10.7 ActionScript的语法　10.7.1 点语法　10.7.2 斜杠语法　10.7.3 界定符　10.7.4 关键字　10.7.5 注释　10.8 基本语句　10.8.1 条件语句　10.8.2 循环语句　10.9 上机实训——制作交互式动画

10.10 小结　10.11 课后练习第11章 组件的应用　11.1 组件的概述　11.2 UI组件　11.2.1 CheckBox　11.2.2 ComboBox　11.2.3 RadiLioButton　11.2.4 Button　11.2.5 List　11.2.6 其他组件　11.3 媒体组件　11.3.1 MediaControIler　11.3.2 MediaDisplay　11.3.3 ModiaPlay'back　11.4 video组件　11.5 上机实训——制作情人卡　11.6 小结　11.7 课后练习第12章 动画作品的输出和发布　12.1 测试并优化Rash作品　12.1.1 测试Flash作品　12.1.2 优化Flash作品　12.2 导出Flash作品　12.2.1 导出动画文件　12.2.2 导出动画图像　12.3 Flash发布格式　12.3.1 发布格式设置　12.3.2 发布预览　12.4 上机实训——发布Flash作品　12.5 小结　12.6 课后练习第13章 项目实训——片头动画　13.1 文档和背景的设置　13.2 动画元件的制作　13.3 动画的制作　13.4 背景音效第14章 项目实训——广告动画　14.1 文档和元件的制作　14.2 组合动画　14.3 发布动画第15章 项目实训——网站动画　15.1 设置文档　15.2 编辑闪光动画　15.3 显示界面第16章 课程设计　16.1 手写书法文字　16.2 视频播放器　16.3 鼠标跟随效果

章节摘录

使用Flash制作动画影片的一般流程是先制作动画中所需的各种元件，然后在场景中引用元件实例，并对实例化的元件进行适当的组织和编排，最终完成影片的制作。
合理地使用元件和库可以提高影片的制作和工作效率。
元件是Flash中一个比较重要且使用非常频繁的对象，狭义的元件是指用户在Flash中所创建的图形、按钮和影片剪辑这3种元件。
元件可以包含从其他应用程序中导入的插图。
元件一旦被创建，就会被自动添加到当前影片的库中，然后可以自始至终地在当前影片或其他影片中重复使用。
用户创建的所有元件都会自动变为当前文件库的一部分。
元件在Flash影片中是一种比较特殊的对象，在Flash中只需创建一次，就可以在整部电影中反复使用而不会显著增加文件的大小。
元件可以是任何静态的图形，也可以是连续动画，甚至还能将动作脚本添加到元件中，以便对元件进行更复杂的控制。
当用户创建了元件后，元件都会自动成为影片库中的一部分。
通常将元件当作主控对象保存于库中，将元件放入影片中时使用的是主控对象的实例，而不是主控对象本身，所以修改元件的实例并不会影响到元件本身。

编辑推荐

《Flash CS3动画设计基础与项目实训（修订版）》是由由Adobe软件教育专家和资深动画设计师联袂策划和编写。
依托“基础知识+上机实训+项目实训+课程设计”项目教学模式，全方位提升学生的动画设计技能。
通过上机实训+3个综合项目实训+3个课程设计，将各个知识点融会贯通。
提供多媒体教学资源包（1DVD），充分支持教学工作。
适合对象：高等职业院校，大中专院校，成人教育院校，计算机培训学校，动画设计与制作人员。

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