第一图书网, tushu007.com

<<Flash CS3动画制作培训教程>>

图书基本信息

书名：<<Flash CS3动画制作培训教程>>

13位ISBN编号：9787121082962

10位ISBN编号：7121082969

出版时间：2009-4

出版时间：电子工业出版社

作者：卓越科技

页数：269

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

动画制作是一个新兴的行业。
动画包括二维动画与三维动画，制作三维动画主要使用3ds Max和Maya等软件，而制作二维动画使用最多的是Flash软件。
由Adobe出品的Flash cs3是目前最常用的Flash动画制作软件，通过它可以制作出网站上需要的各种动画，如Flash按钮、Flash Banner、Flash Logo、Flash广告及Flash片头等；通过它还可以制作Flash贺卡、FlashMTV及Flash游戏等；除此之外，目前比较流行的电子杂志中也有许多是使用Flash制作的。
本书定位　　本书定位于Flash的初学者，从Flash动画初学者的角度出发，合理安排知识点，并结合大量实例进行讲解，让读者在最短的时间内掌握最有用的知识，迅速成为动画制作高手。
本书特别适合各类培训学校、大专院校和中职中专作为相关课程的教材使用，也可供动画制作的初中级用户、网页动画制作人员和各行各业需要制作动画的人员作为参考书使用。

内容概要

本书主要讲解Flash软件的使用，全书采用知识讲解、典型案例、上机练习、疑难解答、课后练习的结构由浅入深地介绍了Flash动画制作的方法。

全书共11章，主要讲解了Flash CS3入门知识、绘制与填充矢量图形、文本应用与图形编辑、素材与元件应用、基本动画制作、特殊动画制作、ActionScript脚本应用基础、ActionScript脚本应用进阶、交互组件应用、动画测试与发布等内容。

通过学习本书，可以掌握各类Flash动画的制作方法，从而为网站提供Flash动画，如Banner、按钮、广告、片头等，还可以直接使用Flash制作出精美的贺卡、Flash MTV及Flash游戏等。

本书定位与初、中级Flash动画设计人员，可供培训学校及专业院校作为Flash动画制作课程的教材和参考资料使用。

书籍目录

第1课 Flash CS3入门 1.1 认识Flash CS3 1.1.1 知识讲解 1. 什么是Flash CS3 2. 使用Flash CS3可以做什么 3. 怎样学好Flash CS3 4. Flash CS3的启动与退出 1.1.2 典型案例——启动Flash CS3 1.2 Flash CS3界面设置 1.2.1 知识讲解 1.Flash CS3工作界面 2.Flash CS3工作界面的组件 3. 改变并保存界面布局 1.2.2 典型案例——自定义工作界面 1.3 Flash CS3文档管理 1.3.1 知识讲解 1. 新建文档 2. 打开文档 3. 保存文档 4. 关闭文档 1.3.2 典型案例——新建并保存“My Flash”动画文档 1.4 设置动画制作环境 1.4.1 知识讲解 1. 设置背景颜色 2. 设置场景尺寸 3. 创建新场景 4. 调整场景显示比例 5. 设置标尺、网格与辅助线 1.4.2 典型案例——设置“My Flash”制作环境 1.5 上机练习 1.5.1 定制并保存个性化的工作界面 1.5.2 新建动画文档并设置其动画制作环境 1.6 疑难解答 1.7 课后练习第2课 绘制与填充矢量图 2.1 Flash CS3图形绘制基础 2.1.1 知识讲解 1. FlashCS3中的图形概念 2. 认识【绘图】工具栏 3. FlashCS3中的绘图工具 2.1.2 典型案例——在Flash中体会位图和矢量图的区别 2.2 绘制基础图形 2.2.1 知识讲解 1. 绘制直线 2. 绘制曲线 3. 绘制任意形状的线条 4. 绘制矢量色块 5. 擦除图形 6. 绘制椭圆 7. 绘制矩形 8. 绘制多边形和星形 2.2.2 典型案例——绘制“小白兔”矢量卡通图形 2.3 填充图形颜色 2.3.1 知识讲解 1. 对指定颜色采样 2. 为图形填充纯色 3. 为图形填充渐变色 4. 为图形添加线条轮廓 2.3.2 典型案例——为“小白兔”卡通图形填充颜色 ……第3课 文本应用与图形编辑第4课 素材与元件应用第5课 基本动画制作第6课 特殊动画制作第7课 ActionScript脚本应用基础第8课 ActionScript脚本应用第9课 交互组件应用第10课 动画测试与发布第11课 制作网站片头参考答案

章节摘录

第1课　Flash CS3入门　　1.1　认识Flash CS3　　在正式学习Flash CS3之前，首先需要对Flash CS3的基本概念以及应用领域等知识进行了解。

1.1.1　知识讲解　　为了对FlashCS3有一个更全面的了解，下面分别对FlashCS3的基本概念、应用领域、学习方法以及启动和退出的方法进行简单的介绍。

1.　什么是Flash CS3　　Flash是美国Adobe公司出品的专业矢量图形编辑和动画创作软件，主要用于网页设计和多媒体创作。

利用Flash自带的矢量图绘制功能，并结合图片、声音以及视频等素材的应用，可以制作出精美、流畅的二维动画效果。

通过为动画添加ActionScript脚本，还能使其实现特定的交互功能。

此外，Flash动画还具有以流媒体的形式进行播放以及文件短小等特点，因此用Flash制作的作品非常适合通过网络发布和传播。

近年来，随着软件功能的不断升级与改进，也使得Flash被越来越多地应用到更多的领域中。

Adobe公司在以前Flash版本的基础上推出了功能更为完善的Flash Professional 9，即Flash CS3。

该版本一经推出，即被众多Flash专业制作人员和动画爱好者广泛采用。

2.　使用Flash CS3可以做什么　　利用Flash CS3制作的动画作品风格各异、种类繁多，以作品目的和应用领域来划分，可将其归纳为以下几个方面。

·动画短片：FlashCS3具有强大的矢量绘图功能，并对位图有着良好的支持，利用FlashCS3制作的二维动画短片作品不但表现形式多样、画面华丽，而且非常适合网络环境下的传输，Flash动画短片中最具代表性的作品主要有搞笑短片、MTV和音乐贺卡等，如图l－1所示。

编辑推荐

《Flash CS3动画制作培训教程》实例剖析由浅入深、易于操作；操作步骤思路清晰、详尽完整；文字讲解详略得当、通俗易懂；结构编排新颖合理、阅读轻松；技巧点拨一语中的、切中要害。

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