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：9787300103150

10位ISBN编号：7300103154

出版时间：2009-5

出版时间：中国人民大学出版社

作者：文东，张薇　主编

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

第一图书网, tushu007.com

前言

市场经济的发展要求高等职业院校能培养具有操作技能的应用型人才。
所谓有操作技能的应用型人才，是指能将专业知识和相关岗位技能应用于所从事的专业和工作实践的专门人才。
有操作技能的应用型人才培养应强调以专业知识为基础，以职业能力为重点，知识能力素质协调发展。
在具体的培养目标上应强调学生综合素质和操作技能的培养，在专业方向、课程设置、教学内容、教学方法等方面都应以知识在实际岗位中的应用为重点。

近年来，已经出版的一些编写得较好的培养操作技能的应用型教材，受到很多高职高专师生的欢迎。
随着IT技术的不断发展，行业应用的不断拓宽，原有的应用型教材很难满足时代发展的需要，特别是已有教材中，与行业背景、岗位需求紧密结合，以项目实训为特色的教材还不是很多，而这种突出项目实训、培养操作技能的应用型教材正是当前高等职业院校迫切需要的。

为此，在教育部关于建设精品课程相关文件和职业教育专家的指导下，以培养动手能力强、符合用人单位需求的熟练掌握操作技能的应用型人才为宗旨，我们组织职业教育专家、企业开发人员以及骨干教师编写了本套计算机操作技能与项目实训示范性教程——国家“十一五”高职高专计算机应用型规划教材。
本套丛书重点放在“基础与项目实训”上（基础指的是相应课程的基础知识和重点知识，以及在实际项目中会应用到的知识，基础为项目服务，项目是基础的综合应用）。

我们力争使本套丛书符合精品课程建设的要求，在内容建设、作者队伍和体例架构上强调“精品”意识，力争打造出一套满足现代高等职业教育应用型人才培养教学需求的精品教材。

第一图书网, tushu007.com

<<Flash CS3动画设计基础与>>

内容概要

本书由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章为基础部分，分别介绍了Flash 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等内容；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；最后一章提供了3个课程设计，方便教师安排课程设计作业。
为方便教学，本书特为任课教师提供了教学资源包（1DVD），包括电子教案、21小节播放时间长达342分钟的多媒体视频教学课程、书中全部实例的素材文件与场景文件。
用书教师请致电（010）82896438或发E-mail：feedback@khp.com.cn免费获取教学资源包（1DVD）。
本书注重实践，突出应用与实训，既可作为高等职业院校、大中专院校、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。

第一图书网, tushu007.com

<<Flash CS3动画设计基础与>>

书籍目录

第1章 初识Flash CS3 1.1 Flash的发展 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 1.5 Flash CS3的工作界面 1.6 文件的基本操作 1.7 设置动画场景 1.8 设置参数 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 2.2 绘制几何图形工具 2.3 上机实训——绘制卡通小女孩 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 3.2 任意变形工具 3.3 图形的其他操作 3.4 查看图形的辅助工具 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 第5章 文本的编辑与应用 第6章 元件、库和实例 第7章 素材文件的导入 第8章 简单动画的制作 第9章 补间动画与多场景动画的制作 第10章 ActionScript基础知识 第11章 组件的应用 第12章 动画作品的输出和发布 第13章 项目实训——片头动画 第14章 项目实训——广告动画 第15章 项目实训——网站动画 第16章 课程设计

第一图书网, tushu007.com

章节摘录

8.2.3 设置帧频　　帧频在Flash动画中用来衡量动画播放的速度，通常以每秒播放的帧数为单位（f／s，帧／秒）。

由于网络传输速率不同，每部Flash的帧频设置也可能不同，但在Internet上12f／s的帧频通常会得到最佳的效果，QuickTime和AVI影片通常的帧频就是12f／s，但是标准的运动图像速率是24f／s，如电视机。

在播放Flash动画时，将按照制作时设置的播放帧频进行播放，如果播放动画的计算机的配置比制作动画的那台计算机的配置低，就不能足够快地按照预设帧频播放动画（通常是以比预设帧频低的速度播放动画），影片看上去就会出现停顿。

如果播放动画的计算机的配置比制作动画的那台计算机的配置高，也不能按照预设帧频播放动画（通常是以比预设帧频高的速度播放动画），这样会使动画的细节变得模糊，这些都会直接影响到影片的播放效果。

由于动画的复杂程度和播放动画的计算机速度将直接影响动画回放的流畅程度，所以一部动画需要在各种配置的计算机上进行测试，以确定最佳的帧频。

第一图书网, tushu007.com

<<Flash CS3动画设计基础与>>

编辑推荐

◆由Adobe软件教育专家和资深动画设计师联袂策划和编写　◆基础知识结合典型实例，方便读者动手实践，快速掌握所学知识　◆精选3个大型项目实训及3个课程设计，便于巩固知识、学以致用　◆为教师提供教学资源包（1DVD），更多教学资源，方便教学

第一图书网, tushu007.com

<<Flash CS3动画设计基础与>>

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