第一图书网, tushu007.com

<<Flash CS3网页动画设计开 >

图书基本信息

书名：<<Flash CS3网页动画设计开发全方位学习>>

13位ISBN编号：9787302184652

10位ISBN编号：7302184658

出版时间：2008-11

出版时间：清华大学

作者：许凌云//李防

页数：349

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

<<Flash CS3网页动画设计开 >

内容概要

本书分为两部分，基础篇和实战篇。
基础篇讲解了常用网页动画设计软件Flash CS3应用的多个方面，如Flash CS3图像处理基础、图层与帧的操作及应用、元件和实例的操作应用、库和声音的操作应用、动画角色的设置与运动、合成Flash动画、Flash中的ActionScript基础、实现网页的动态交互、优化和发布Flash动画等；实战篇讲述了几个综合应用实例，如个人全Flash网站的构建、企业广告宣传类网站设计和旅行社类网站动画设计等。
“基础知识＋典型案例”的讲解形式，配套超值多媒体DVD学习光盘（购买一书，体验两书），真正实现读者全方位的学习。
本书内容丰富、图文并茂、深入浅出，适用于广大网页设计人员，同时可作为一本速查工具书，适合网络爱好者和计算机类各专业教师和学生、社会学习者及网页设计培训人员等选用。

第一图书网, tushu007.com

<<Flash CS3网页动画设计开 >

书籍目录

第1部分 基础篇 第1章 Flash CS3概述 1.1 Flash CS3新功能 1.2 安装与卸载Flash CS3 1.2.1 安装Flash CS3的流程 1.2.2 卸载Flash CS3 1.3 熟悉Flash CS3的工作环境 1.3.1 界面布局 1.3.2 菜单栏 1.3.3 工具栏 1.3.4 舞台和工作区 1.3.5 常用面板 1.3.6 其他面板 1.4 文档窗口 1.4.1 新建、保存、打开和关闭文档 1.4.2 文档选项卡 1.4.3 标尺、网格和辅助线 1.5 Flash CS3操作基础 1.5.1 自定义工作区 1.5.2 Flash CS3参数设置 1.5.3 自定义快捷键 1.5.4 获得帮助 1.6 总结与经验积累 知识问答 第2章 Flash CS3图像处理基础 2.1 Flash CS3中的工具箱 2.1.1 选择工具与部分选取工具 2.1.2 线条工具、套索工具、钢笔工具和文本工具 2.1.3 椭圆工具、矩形工具和多角星形工具 2.1.4 铅笔工具、刷子工具和任意变形工具 2.1.5 墨水瓶工具、颜料桶工具和滴管工具 2.1.6 橡皮擦工具 2.1.7 手形工具和缩放工具 2.2 位图与矢量图 2.2.1 位图 2.2.2 矢量图 2.3 总结与经验积累 知识问答 第3章 图层与帧的操作及应用 3.1 制作Flash CS3动画基础 3.1.1 Flash CS3动画简述 3.1.2 动作补间动画的制作 3.1.3 形状补间动画的制作 3.2 图层操作基础 3.2.1 创建图层和图层文件夹 3.2.2 编辑图层 3.2.3 设置图层的状态与属性 3.2.4 使用遮罩层 3.2.5 使用运动引导层 3.3 时间轴与帧 3.3.1 帧的分类 3.3.2 帧的显示状态 3.3.3 插入帧 3.3.4 帧标签、注释和锚记 3.4 对帧进行操作 3.4.1 设置帧频 3.4.2 帧的删除和清除 3.4.3 帧的选取、复制、粘贴和移动 3.4.4 翻转帧与洋葱皮工具 3.5 总结与经验积累 知识问答 第4章 元件和实例的操作应用 4.1 创建Flash元件 4.1.1 元件概述与分类 4.1.2 创建元件 4.1.3 调用其他文档中的元件 4.2 使用实例 4.2.1 为实例另外指定一个元件 4.2.2 改变实例 4.3 对实例应用滤镜 4.3.1 投影滤镜 4.3.2 模糊滤镜 4.3.3 发光滤镜 4.3.4 斜角滤镜 4.3.5 渐变发光滤镜 4.3.6 渐变斜角滤镜 4.3.7 调整颜色滤镜 4.4 总结与经验积累 知识问答 第5章 库和声音的操作应用 5.1 在Flash CS3中使用库 5.1.1 使用库 5.1.2 编辑库 5.2 公用库 5.2.1 使用公用库 5.2.2 使用共享库资源 5.2.3 导入资源 5.3 加入与编辑声音 5.3.1 声音的类型与导入 5.3.2 添加声音 5.3.3 编辑声音 5.3.4 压缩、输出声音 5.4 总结与经验积累 知识问答 第6章 动画角色的设置与运动 6.1 创建Flash CS3动画角色 6.1.1 动画角色概述 6.1.2 创建动画角色 6.2 人的运动规律 6.2.1 人的走动 6.2.2 人的跑步 6.2.3 人的转身 6.3 不同动物的运动规律 6.3.1 四足类动物的运动 6.3.2 飞行类动物的运动 6.3.3 水生类动物的运动 6.4 不同自然景物的运动规律 6.4.1 风和水类景物的运动 6.4.2 火和云类景物的运动 6.4.3 雨和雪类景物的运动 6.4.4 雷电和爆炸的运动 6.5 总结与经验积累 知识问答 第7章 合成Flash动画 7.1 传统动画与Flash动画制作流程 7.1.1 传统动画制作流程 7.1.2 Flash动画的原理 7.1.3 制作Flash动画的操作流程 7.1.4 对Flash动画创作进行规划 7.2 实现Flash CS3动画合成 7.2.1 帧帧动画 7.2.2 补间动画 7.2.3 遮罩动画 7.3 总结与经验积累 知识问答 第8章 Flash中的ActionScript基础 8.1 ActionScript概述 8.1.1 ActionScript基本术语 8.1.2 使用“动作”面板 8.1.3 使用Flash的帮助系统 8.2 ActionScript的语法基础 8.2.1 界定符与点操作符 8.2.2 关键字、运算符、字母的大小写 8.2.3 注释 8.3 常用ActionScript函数 8.3.1 播放/流程控制类函数 8.3.2 按钮交互类语句 8.3.3 制作一个控制Flash播放的按钮 8.3.4 影片加载与释放类函数 8.3.5 实现影片加载 8.4 ActionScript中的基本语句 8.4.1 if条件判断语句 8.4.2 特殊条件判断语句 8.4.3 for循环 8.4.4 while和do while循环 8.4.5 switch语句 8.4.6 综合实例：鼠标跟随 8.5 总结与经验积累 知识问答 第9章 实现网页的动态交互 9.1 影片剪辑控制函数 9.1.1 duplicateMovieClip函数应用 9.1.2 onClipEvent函数应用 9.1.3 removeMovieClip函数应用 9.1.4 getProperty函数和setProperty函数应用 9.1.5 startDrag函数和stopDrag函数应用 9.1.6 updateAfterEvent函数应用 9.2 Flash动态数据处理 9.2.1 LoadVars对象 9.2.2 Flash中数据的读取 9.3 组件的使用 9.3.1 组件的添

第一图书网, tushu007.com

加与删除 9.3.2 设置组件参数 9.3.3 Button按钮组件与CheckBox复选框组件 9.3.4 ComboBox下拉列表框组件、List平铺滚动组件与Label标签组件 9.3.5 RadioButton单选按钮组件、ProgressBar加载进度组件 9.3.6 ScrollPane滚动条窗口组件 9.4 ActionScript函数综合应用 9.4.1 浏览器/网络类函数 9.4.2 在交互式网页中精确预加载动画 9.5 总结与经验积累 知识问答第2部分 实战篇 第10章 个人全Flash网站的构建 10.1 实例分析 10.1.1 背景概述 10.1.2 实例简介 10.2 主要知识点 10.3 具体的设计步骤 10.3.1 网站结构规划 10.3.2 主场景的设计 10.3.3 次场景的设计 10.4 总结与经验积累 知识问答 实例拓展 第11章 企业广告宣传类网站设计 11.1 实例分析 11.1.1 背景概述 11.1.2 实例简介 11.2 主要知识点 11.3 设计流程 11.4 具体的设计步骤 11.4.1 布局的基本页面分割 11.4.2 设计主图片区域 11.4.3 主导航的设计 11.4.4 设计页面上部 11.4.5 设计页面的内容区域 11.4.6 设计页面左侧区域 11.4.7 变化与其他区域设计 11.5 遮罩折射对象 11.5.1 载入影片的相关说明 11.5.2 Flash动画逐步性表达方式 11.6 其他特效的设计表现 11.6.1 隐藏菜单的切片展现 11.6.2 实现文本效果 11.6.3 随抛物线运动的动画效果 11.7 总结与经验积累 知识问答 实例拓展 第12章 旅行社类网站动画设计 12.1 实例分析 12.1.1 背景概述 12.1.2 实例简介 12.2 主要知识点 12.3 设计流程 12.4 具体的设计步骤 12.4.1 布局的基本页面分割 12.4.2 具体的页面分割 12.4.3 设计主图片区域 12.4.4 设计Logo与网站导航 12.4.5 设计主内容区域 12.4.6 设计子内容区域 12.4.7 设计页脚区域及其他 12.5 其他特效的设计表现 12.5.1 霓虹灯字体的闪烁效果 12.5.2 用飞机模型展示选择菜单导航 12.5.3 用引导线实现文本飞翔动画 12.5.4 隐藏后再显现的文本 12.5.5 衬托氛围的动画设计 12.6 总结与经验积累 知识问答 实例拓展 第13章 优化和发布Flash动画 13.1 Flash动画的优化 13.1.1 动画文件的优化 13.1.2 动画的测试 13.2 输出前的格式设置 13.2.1 Flash输出的设置 13.2.2 HTML输出的设置 13.2.3 GIF输出的设置 13.2.4 JPEG输出的设置 13.2.5 PNG输出的设置 13.2.6 QuickTime输出的设置 13.3 Flash动画的发布 13.3.1 导出动画 13.3.2 预览发布动画 13.4 总结与经验积累 知识问答

第一图书网, tushu007.com

章节摘录

第1部分 基础篇 第1章 Flash CS3概述 Flash动画以其交互性强、文件尺寸小、简单易学、独有的流式传输方式等优点，在网络中得到了广泛的应用，几乎在每个网页中都能看到Flash动画作品的身影。

利用包含Flash创作工具、渲染引擎、超过200万设计者和开发者群体的Flash平台系统等，可以制作出各式各样的Flash动画。

Flash CS3把向量图的精确性和灵活性，与位图、声音、动画和高级交互性融合在一起，可以创作出复杂美丽的动画、MTV、精致小工具、刺激小游戏和高效网页等，这些作品的制作过程充满了无限创意。

1.1 Flash CS3新功能 Flash CS3在原有：Flash软件功能的基础上，增加了新功能，提高了制作效率。

下面将简单讲述Flash CS3的新增功能。

（1）Photoshop文件的导入 允许用户在Flash CS3中直接导入：Photoshop的PSD文件，并保留图层、结构等内部信息。

Photoshop中的文本在Flash CS3中仍然可以编辑，甚至可以指定发布时的设置。

更方便地实现使用Flash CS3与其他各种软件进行协同工作。

（2）Illustrator文件的导入 可以和Illustrator完美地协同工作。

通过综合的控制和设置，可以决定导入Illustrator文件中的哪些层、组或对象以及如何导入它们。

可以选择导入的Illustrator图层是分别作为Flash的独立图层，还是合成一层，或成为一个Flash的关键帧。

（3）将动画转换为ActionScript 以可视化的方式制作动画，并将动画转换为可重用和易于编辑的ActionScript代码。

可以将动画从一个对象复制到另一个对象，将时间轴补间动画即时转换为ActionScript 3.0代码，并应用到其他元件中，以节约大量的时间。

此外，还支持如缩放、旋转、倾斜，颜色、滤镜等很多属性。

（4）ActionScript 3.0脚本语言 Flash CS3还为那些不太熟悉ActionScript的用户提供了对ActionScript 3.O脚本语言的支持，使开发的效率得到了大幅度提升。

该语言改进了性能、增强了灵活性，并且具有更加直观和结构化的开发环境。

既可以让新手轻松入门，又可以满足专业程序员的需求（ActionScript 3.0可以灵活地满足用户的期望和要求）。

（5）高级调试器 全新的ActionScript调试器可以在运行时测试脚本语言的正确性和开发内容，此外，还具有极好的灵活性和用户反馈系统，并且Adobe Flex Builder 2.0和Flash都使用ActionScript 3.0，因此，在两者之间切换时均保持了一致性。

第一图书网, tushu007.com

编辑推荐

内容实用，容易上手. 知识要点+典型案例，便于理解 超值赠送多媒体DVD光盘，一书在手，两书拥有 贴心的售后服务（网站答疑 电话答疑），让学习畅通无阻。

超值赠送光盘包含：每个实例所采用的素材和最终完成效果，每章完整的语音视频讲解，多款当时流网站设计创作经典资料和精品赏析，另一《Flash CS3网页动画设计开发全方位学习（附光盘）》的完整视频，购买一《Flash CS3网页动画设计开发全方位学习（附光盘）》，拥有两《Flash CS3网页动画设计开发全方位学习（附光盘）》的全方位学习体检。

用一《Flash CS3网页动画设计开发全方位学习（附光盘）》的价格，获取两《Flash CS3网页动画设计开发全方位学习（附光盘）》的体验，同时学习，知识互补，融会贯通。

第一图书网, tushu007.com

<<Flash CS3网页动画设计开 >

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