第一图书网, tushu007.com

<<Flash动画设计CS3版案例教 >

图书基本信息

书名：<<Flash动画设计CS3版案例教程>>

13位ISBN编号：9787802433656

10位ISBN编号：7802433657

出版时间：2009-9

出版时间：航空工业出版社

作者：臧丽娜，孙志义，姜鹏　主编

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

第一图书网, tushu007.com

前言

FlashCS3是由Adobe公司推出的动画制作软件，它以制作简单、易于传播、交互性强和制作成本低等特点在网页广告、动画短片、网站制作等领域中得到极为广泛的应用。
正因为如此，越来越多的人员加入到学习Flash动画制作的行列。
他们一方面希望能够提高自己的动画制作水平和工作效率，另一方面希望在激烈的竞争环境中加重自己的就业砝码。
本套丛书特色·以就业为目标：从传统偏重知识的传授转为培养学生的实际操作技能，满足社会实际就业需要；·以任务为驱动.以练带学：让学生在实施项目任务的过程中有兴趣学习，轻松掌握相关技能。
·以软件的典型应用（案例）为主线：让学生在最短时间内获得一种成就感，从而调动学生的学习兴趣。
而且，学生在学完某个案例后，便能将所学知识轻松应用到实际工作中。
例如，在学完“项目五乒乓男孩——绘图技巧”后，便能利用Flash设计出各种动画造型和背景。
·以软件的功能为副线：将软件的功能巧妙地融入到各个案例和后续的延伸阅读中。
学生在学完全部案例后，便掌握了软件的全部重要功能，从而让学生具备举一反三的能力。
例如，在“项目五乒乓男孩——绘图技巧”中，便融入了大量人物造型绘制技巧。
·合理安排案例和知识点：精心挑选案例，以及合理安排案例下的知识点，使两条线都清楚明了，从而既方便教师教学，又让学生能循序渐进地学习。
·语言简炼，讲解简洁，图示牢童：避开枯燥的讲解，同时，在介绍概念时尽量做到语言简洁、易懂，并善用比喻和图示。
·精心设计成果检验：每个案例后都精心设计了相关的成果检验，检验学生学习的效果。
·提供完整的素材与适应教学要求的课件和视频：完整的素材可以帮助学生根据书中内容进行上机练习。
适应教学要求的课件可以减轻教师教学的负担。
此外，提供的视频真实演绎了书中每个案例实现的过程。
·适应教学要求：在安排各个案例时都严格控制篇幅和难易程度，从而照顾教师教学的需要。
·配套网站，配套售后服务：如果读者在学习中有什么疑问，可登录我们的网站WWW.biiqe.com去寻求帮助，我们将会及时解答。

第一图书网, tushu007.com

内容概要

Flash CS3是目前最优秀的动画制作软件之一，本书采用最新的项目教学法与传统教学法相结合的方式，循序渐进地介绍了Flash动画制作原理、绘图工具、填充工具、编辑工具、动画造型设计、图层和帧、逐帧动画、元件与库、补间动画、特效动画、声音、图片和视频、动作脚本、行为和组件、导出与上传动画等内容。

本书具有如下特点：（1）以就业为目标，从传统偏重知识的传授转为培养学生的实际操作技能，满足社会实际就业需要；（2）以任务为驱动，以练带学，让学生在实施项目任务的过程中有兴趣学习，轻松掌握相关技能；（3）以软件的典型应用为主线、以软件的功能为副线，让学生在实现相关案例的过程中，能系统地学习软件的功能；（4）包含大量实用技巧和练习，附赠教学课件、视频演示和素材。

本书可作为各大中专院校以及各类计算机教育培训机构的动画制作教材，也可供广大初、中级动画爱好者自学使用。

第一图书网, tushu007.com

<<Flash动画设计CS3版案例教 >

书籍目录

项目一 小球跳动——Flash动画制作入门 任务一 熟悉Flash CS3工作界面 一、启动Flash CS3 二、熟悉FlashCS3工作界面 三、自定Flash CS3工作界面 延伸阅读 一、Flash动画制作原理 二、Flash动画的特点 三、Flash动画创作流程 任务二 制作小球跳动动画 一、新建和设置文档属性 二、绘制图形——了解绘图工具和元件 三、制作动画——了解帧和图层 四、保存、预览、关闭和打开动画 延伸阅读 一、缩放和移动舞台 二、使用网格、标尺和辅助线 三、操作的撤销、重做与重复 检测与评价 成果检验项目二 风车小犀——绘制图形 任务一 风车底座——绘制和调整线条 一、使用“线条工具”绘制风车底座轮廓 二、使用“选择工具”调整风车底座 延伸阅读 一、矢量图与位图的区别 二、对象绘制模式 三、“铅笔工具”的使用 任务二 小屋、风车、月亮和星星 ——绘制几何图形 一、使用“矩形工具”绘制屋 二、使用“椭圆工具”绘制风车和月亮 三、使用“多角星形工具”绘制星星 延伸阅读 一、“基本矩形工具”的使用 二、“基本椭圆工具”的使用……项目三 偷汽水的小老鼠——填充图形项目四 拜年娃娃——编辑图形项目五 乒乓男孩——绘图技巧 项目六 小熊跳舞——动画基础与逐帧动画 项目七 奥运五环——元件与补间动画项目八 天体运动——特殊动画项目九 制作音乐MTV——声音应用项目十 外星人看足球——应用位图和视频 项目十一 脑筋急转弯——应用动作脚本 项目十二 太空影院——应用行为项目十三 家具认单——应作组件项目十四 将动画上传到网络

章节摘录

插图：延伸阅读一、动作脚本的基本概念在Flash中，动作脚本最简单的应用是控制动画播放进程，例如单击添加了动作脚本的按钮可使动画暂停或播放，又或者转到动画的某个场景。
利用动作脚本还可以制作Flash课件、Flash游戏等具有很强交互功能的动画；此外，在制作下雨、下雪等动画时，利用动作脚本不仅能简化操作，还能使动画效果更好。
下面是Flash动作脚本的一些基本概念。
动作：动作是在播放SWF文件时指示SWF文件执行某些任务的语句。
例如，gotoAndStop（）命令语句是将播放头跳转到特定的帧或标签，并停止播放动画。
对象：是面向对象程序设计的核心和基本元素，对象把一系列的数据和操作该数据的代码封装在一起，从而使得程序设者在编程时不必关心对象内部的设计。
例如，在Flash中，所有影片剪辑和按钮元件实例都属于对象。
所有对象都有属于自己的属性和方法，有自己的名称（在每个程序中都是唯一的），某些对象还有一组与之相关的事件。
属性：用于定义对象的特性，如是否可见、颜色和尺寸等。
例如，一visible用于定义影片剪辑是否可见，所有影片剪辑都有此属性。
方法：是与对象相关的函数，通过这些函数可操纵对象或了解与对象相关的一些信息。
例如，getBytesIoaded（）是影片剪辑对象的方法，用来指示加载的字节数。
事件：是播放SWF文件时发生的动作。
例如，加载影片剪辑，播放头进入某个帧，操作者单击按钮或影片剪辑，以及操作者按下按键，都会产生不同的事件。
内置对象：内置对象是在动作脚本语言中预先定义的。
例如，内置的.Date对象可以提供系统时钟的信息。
动作脚本语法规则要使动作脚本能够正常运行，必须按照正确的语法规则进行编写。
下面为大家介绍动作脚本的语法规则。
1.区分大小写在HashCS3中，所有关键字、类名、变量、方法名等均区分大小写。
例如play和PL,AY在动作脚本中被视为互不相同。
2.点语法在动作脚本中，点“ . ”用于指示与对象或影片剪辑相关的属性或方法，它还用于标识影片剪辑、变量、函数或对象的目标路径。
点语法表达式以对象或影片剪辑的名称开头，后面跟着一个点，最后以要指定的元素结尾，

第一图书网, tushu007.com

编辑推荐

《Flash动画设计案例教程(CS3版)》：精彩的教学课件及视频演示附赠书中全部实例与素材文件★项目教学法与传统教学法的完美结合★任务驱动的讲解方式，学得愉快，教得轻松★以就业为目标，学以致用，轻松找工作★精讲动画原理、图形绘制和编辑、元件、帧和图层★补间动画、遮罩动画、路径引导动甄、多场景动画★免费赠送PPT电子教案及视频，专业的网上技术支持

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