

《Flash CS3中文版动画制作》

图书基本信息

书名：《Flash CS3中文版动画制作》

13位ISBN编号：9787121062650

10位ISBN编号：7121062658

出版时间：2008-5

出版社：电子工业出版社

页数：368

版权说明：本站所提供下载的PDF图书仅提供预览和简介以及在线试读，请支持正版图书。

更多资源请访问：www.tushu000.com

《Flash CS3中文版动画制作》

内容概要

《风云2:Flash CS3中文版动画制作》从简单到复杂地介绍了Flash软件，讲解了Flash的各个知识点，并配以相应的实例，从基础出发，从简单出发，到各种专业动画制作，深入浅出，让读者轻松地在最短的时间里掌握Flash动画的制作流程和方法。

随着网站建设技术的成熟，网站建设逐渐进入多元化时代，网站中的Flash动画越来越成为重点。各种商业广告的运用成为网站上的亮点。

书籍目录

第1章 Flash CS3概述1.1 Flash CS3的新功能1.2 Flash的用途1.3 Flash作品的商业化之路1.3.1 Flash的出现1.3.2 “闪客”的出现1.3.3 Flash的未来1.4 Flash CS3的操作界面1.4.1 工具箱1.4.2 工具栏1.4.3 舞台1.4.4 “时间轴”面板1.4.5 属性检查器1.4.6 其他面板1.5 Flash CS3动作脚本1.5.1 基本语法1.5.2 运算符1.5.3 Action Script 3.0与Action Schpt 2.0的比较1.5.4 Action Sclpt中数据类型概述1.6 如何创造视觉效果1.6.1 色彩的搭配1.6.2 空间感的实现1.6.3 动感效果的实现1.6.4 辅助物品的功能1.7 本章小结1.8 本章练习题第2章 在Flash中绘制图形2.1 Flash中绘图工具的运用2.1.1 基本绘图工具运用2.1.2 颜色工具运用2.1.3 选取图形工具运用2.1.4 任意变形工具运用2.1.5 辅助绘图工具运用2.1.7 使用橡皮擦模式2.1.8 使用水龙头选项2.1.9 选择橡皮擦形状2.2 绘制矢量人物2.3 绘制卡通生肖2.4 绘制夕阳风景2.5 本章小结2.6 本章练习题第3章 文字动画设计3.1 文本的应用3.1.1 文本工具的应用3.1.2 Flash中文本类型介绍3.1.3 编辑文本3.1.4 利用分离功能制作文本特效3.1.5 创建文本3.1.6 设置字符间距、字距微调 and 字符位置3.2 边缘闪光字动画3.3 流光字动画3.4 遮罩字动画3.5 本章小结3.6 本章练习题第4章 Flash广告动画设计4.1 Flash中元件和库的运用4.1.1 元件的概念和类型4.1.2 设置实例属性4.1.3 编辑元件与实例4.1.4 “库”的使用4.2 礼品店广告动画4.3 游戏广告动画4.4 美食广告动画4.5 本章小结4.6 本章练习题第5章 Flash网站导航设计5.1 Flash网站导航设计的原则5.2 Flash网站导航设计的表现形式5.3 在Flash中创建动画5.3.1 时间轴及其显示设置5.3.2 帧的概念5.3.3 逐帧动画5.3.4 逐帧动画的应用5.3.5 形状补间动画5.3.6 运动补间动画5.3.7 复制和粘贴补间动画5.3.8 粘贴补间动画属性5.3.9 将自定义缓入/缓出应用于补间动画5.4 食品类网站导航动画5.5 游戏类网站导航动画5.6 网站快速导航动画5.7 本章小结5.8 本章练习题第6章 Flash按钮设计6.1 Flash按钮设计的原则6.3 Flash中图层的应用6.3.1 图层的类型及运用6.3.2 遮罩层的原理及应用6.3.3 引导层的原理及应用6.3.4 场景的概念6.4 游戏网站按钮动画6.5 个性网站按钮动画6.6 多功能网站按钮动画6.7 本章小结6.8 本章练习题第7章 Flash贺卡设计7.1 Flash中的声音7.1.1 声音的格式及其导入方法7.1.2 使用声音7.1.3 删除声音7.1.4 编辑声音7.1.5 声音的压缩7.2 节日类贺卡设计7.3 祝福类贺卡设计7.4 金秋类祝福贺卡设计7.5 本章小结7.6 本章练习题第8章 Flash演示动画8.1 Flash中视频的应用8.1.1 如何导入视频8.1.2 如何在Flash中编辑视频8.2 电子产品演示动画8.3 视频演示动画8.4 产品演示广告8.5 本章小结8.6 本章练习题第9章 Flash整站设计9.1 Flash整站设计原则9.2 Flash整站设计的分类9.3 Flash整站设计的表现形式9.4 Flash中脚本语言的应用9.4.1 脚本语言基础9.4.2 时间轴控制9.4.3 常用语句的应用9.5 设计Flash整站欢迎页面9.6 设计Flash整站首页面9.7 设计Flash游戏整站页面9.8 本章小结9.9 本章练习题第10章 Flash游戏设计10.1 Flash中影片的测试、优化、发布与导出10.1.1 调试影片10.1.2 测试影片10.1.3 优化影片10.1.4 发布影片10.1.5 导出影片10.2 制作连连看游戏动画10.3 制作玩命游戏动画10.4 制作英雄救美游戏动画10.5 本章小结10.6 本章练习题

章节摘录

第1章 Flash CS3概述 1.1 Flash CS3的新功能 什对初学者，Flash CS3增加了一些新功能，进一步提高了制作Flash的效率，增加了对Photoshop和Illustrator文件的本地支持，以及复制和移动功能。下面将介绍Flash CS3的新增功能。 1. Photoshop和Illustrator导入 在Flash CS3中可以直接导入Photoshop（PSD）和Illustrator（AI）文件，如图1-1所示，并且可以保留层和结构，如图1-2所示。在Flash CS3中编辑它们，并且可以使用高级选择在导入过程中的优化和自定义文件，使导入到Flash CS3中的文件获得最佳效果。

《Flash CS3中文版动画制作》

编辑推荐

国内资源平面教育专家汇集多年教学经验精编著；通过书盘互动多媒体教学方式，帮助读者轻松学会软件设计知识；本书采用实例带动知识点的讲解方式，使读者能够轻松上手Flash CS3动画制作；100分钟的操作实例视频讲解，帮助读者换一种方式轻松学习；900个音效文件，帮助设计者轻松搞定动画配音；900张丰富精彩的矢量素材图形，以及9000张位图素材图形。

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:www.tushu000.com