

<<中文Flash CS3动画制作教程>>

图书基本信息

书名：<<中文Flash CS3动画制作教程>>

13位ISBN编号：9787561228470

10位ISBN编号：7561228473

出版时间：2010-7

出版时间：西北工业大学出版社

作者：丁雪芳 编

页数：262

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

首先, 感谢您在茫茫书海中翻阅此书!

对于任何知识的学习, 最终都要达到学以致用目的, 尤其是对计算机相关知识的学习效果, 更能在日常工作中得以体现。

相信大多数读者常常会有这样的感觉, 那就是某个软件的基础命令都会用, 但就是难以解决工作中遇到的实际问题。

有时, 尽管有了很好的想法和创意, 却不能用学过的软件知识得以顺利地实现, 归根结底, 就是理论与实践不能很好地结合。

现在, 我们就立足于软件基础知识和实际应用推出了本书。

全书内容安排系统全面, 结构布局合理紧凑, 真正做到难易结合, 循序渐进, 以便于读者理解和掌握。

在图书的编排上以基础理论为指导, 以职业应用为目标, 将知识点融入每个实例之中, 力争使读者用较短的时间和较少的花费学到最多的知识, 实现放下书本就能上岗。

本书内容Flash CS3是Adobe公司收购Macromedia公司后将享誉盛名的Macromedia Flash更名为Adobe Flash后推出的一款动画软件。

Flash软件可以实现多种动画特效, 动画是由一帧帧的静态图片在短时间内连续播放而形成的视觉效果, 是表现动态过程、阐明抽象原理的一种重要媒体。

尤其在CAI课件中, 使用设计合理的动画, 不仅有助于学科知识的表达和传播, 加深学习者对所学知识的理解, 激发学习兴趣和提高教学效率, 同时也能为课件增加生动的艺术效果。

全书共分为14章。

其中前13章主要介绍Flash CS3的基础知识与基本操作以及Flash创作中的实用技巧, 使读者初步掌握动画制作的相关知识。

第14章列举了几个有代表性的综合实例, 通过理论联系实际, 希望读者能够举一反三、学以致用, 进一步巩固所学的知识。

<<中文Flash CS3动画制作教程>>

内容概要

本书为“职场直通车”计算机培训系列教材之一，主要内容包括中文Flash CS3的快速入门，图形的绘制与颜色处理，对象的编辑，文本的编辑，图像的导入与处理，元件、实例与库，图层与时间轴，Flash动画基础，动画的制作，声音与视频，交互式动画，组件，动画的输出与发布以及综合实例应用。

章后附有本章小结及过关练习，使读者在学习时更加得心应手，做到学以致用。

本书结构合理，内容系统全面，讲解由浅入深，实例丰富实用，既可作为社会培训班实用技术的培训教材，也可作为大中专院校Flash课程教材，同时也可供电脑爱好者自学参考。

书籍目录

第1章 FlashCS3快速入门 1.1 Flash简介 1.1.1 矢量图的绘制 1.1.2 网页动画创作 1.1.3 游戏开发
1.1.4 广告设计 1.2 Flash CS3的新特性 1.3 Flash CS3的工作界面 1.3.1 欢迎屏幕 1.3.2 菜单栏
1.3.3 工具箱 1.3.4 时间轴面板 1.3.5 舞台和工作区 1.3.6 属性面板 1.3.7 面板组 1.4 自定义
工作界面 1.4.1 调整面板的位置 1.4.2 展开与折叠面板 1.4.3 堆叠与浮动面板 1.4.4 调整面板
的大小 1.4.5 最小化与最大化面板 1.4.6 打开/关闭、隐藏/显示面板 1.4.7 管理工作区布局 1.5
Flash CS3文件管理基础 1.5.1 新建Flash文件 1.5.2 打开Flash文件 1.5.3 保存与另存为Flash文件
1.5.4 另存为模板 1.5.5 设置文件属性 1.6 绘图中的基本概念 1.6.1 位图 1.6.2 矢量圈 1.6.3
位圈与矢量圈的区别 1.6.4 分辨率 1.6.5 图像的颜色模式 1.6.6 颜色深度与Alpha通道 1.6.7 图像
文件格式 1.7 典型实例——转换位图为矢量图 本章小结 过关练习第2章 图形的绘制与颜色处理 2.1
绘制线条 2.1.1 线条工具 2.1.2 铅笔工具 2.1.3 刷子工具 2.1.4 钢笔工具 2.2 绘制几何形状 2.2.1
矩形工具 2.2.2 基本矩形工具 2.2.3 椭圆工具 2.2.4 基本椭圆工具 2.2.5 多角星形工具 2.3 颜色
填充与修改 2.3.1 颜色面板 2.3.2 墨水瓶工具 2.3.3 颜料桶工具 2.3.4 橡皮擦工具 2.3.5 填充变
形工具 2.4 其他编辑工具 2.4.1 选择工具 2.4.2 部分选择工具 2.4.3 套索工具 2.4.4 滴管工具
2.4.5 任意变形工具 2.4.6 缩放工具和手形工具 2.5 绘图技巧 2.5.1 图形的叠加 2.5.2 图形的相减
.....第3章 对象的编辑第4章 文本的编辑第5章 图像的导入与处理第6章 元件、实例与库第7章
图层与时间轴第8章 Flash动画基础第9章 动画的制作第10章 声音与视频第11章 交互式动画第12
章 组件第13章 动画的输出与发布第14章 综合实例应用

章节摘录

插图：4.Lab模式Lab颜色是由RGB三基色转换而来的，它是由RGB模式转换为HSB模式和CMYK模式的桥梁。

该颜色模式由一个发光率（Luminance）和两个颜色（a，b）轴组成。

它由颜色轴所构成的平面上的环形线来表示颜色的变化，其中径向表示色饱和度的变化，自内向外，饱和度逐渐增高。

圆周方向表示色调的变化，每个圆周形成一个色环。

而不同的发光率表示不同的亮度，并对应不同环形颜色变化线。

它是一种具有“独立于设备”的颜色模式，即不论使用任何一种显示器或者打印机，Lab的颜色不变。

5.位图模式位图模式用两种颜色（黑和白）来表示图像中的像素。

位图模式的图像也叫做黑白图像。

因为其深度为1，也称为1位图像。

由于位图模式只用黑白色来表示图像的像素，在将图像转换为位图模式时会丢失大量细节。

在宽度、高度和分辨率相同的情况下，位图模式的图像尺寸最小，约为灰度模式的1/7和RGB模式的1/22以下。

6.灰度模式灰度模式可以使用多达256级灰度来表现图像，使图像的过渡更平滑细腻。

灰度图像的每个像素有一个0（黑色）~255（白色）之间的亮度值。

灰度值也可以用黑色油墨覆盖的百分比来表示（0相当于白色，100%相当于黑色）。

使用黑色或灰度扫描仪产生的图像常以灰度显示。

7.索引模式索引模式是网上和动画中常用的图像模式，当彩色图像转换为索引颜色的图像后包含近256种颜色。

索引颜色图像包含一个颜色表。

如果原图像中颜色不能用256色表现，则颜色表会从可使用的颜色中选出最相近的颜色来模拟这些颜色，这样可以减小图像文件的尺寸。

颜色表用来存放图像中的颜色并为这些颜色建立颜色索引，颜色表可在转换的过程中定义或在声称索引图像后修改。

<<中文Flash CS3动画制作教程>>

编辑推荐

《职场直通车·中文Flash CS3动画制作教程》：一流专家及资深培训教师精心策划编写全力打造国内精品教材畅销品牌内容全面范例精美结构合理图文并茂讲练结合可操作性强面向实际操作切合职业应用需求帮助读者快速掌握实践技巧

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>