

<<Flash CS3中文版标准培训教程>>

图书基本信息

书名：<<Flash CS3中文版标准培训教程>>

13位ISBN编号：9787111240396

10位ISBN编号：7111240391

出版时间：2008-5

出版时间：机械工业出版社

作者：向宁 等编著

页数：328

字数：519000

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>

<<Flash CS3中文版标准培训教程>>

内容概要

本书从Flash CS3的基本操作、基本知识开始讲解，按照动画制作流程，从素材绘制、导入、动画制作到动作脚本编写，循序渐进地讲解了FlashCS3这一软件。

同时，书中还分析了许多Flash cs3应用的典型案例，具有很强的针对性，有助于读者学以致用，快速制作出精美的Flash作品。

本书主要面向Flash CS3的自学者以及各种相关培训班学员。

为了方便读者学习，本书配套了多媒体教学光盘，收录了所有实例用到的素材以及最终的源文件，对于复杂的综合实例还配有视频操作演示。

另外，为了方便培训班的讲授，本书还配有电子教案。

<<Flash CS3中文版标准培训教程>>

作者简介

向宁，资深Flash 动画讲师，长期从事计算机领域的和科研工作，主研重点项目2项，发表论文十余篇，出版图书5部，先后多次获得各级优秀学术成果奖励。

<<Flash CS3中文版标准培训教程>>

书籍目录

前言第1章 Flash CS3概述 1.1 Flash CS3简介 1.2 Flash CS3的界面 1.2.1 系统菜单与工具栏 1.2.2 场景和舞台 1.2.3 时间轴 1.2.4 工具面板与功能面板 1.3 文档基本操作 1.4 Flash的基本操作流程 1.5 习题第2章 绘制工具 2.1 绘图基础知识 2.1.1 矢量图形和位图图像 2.1.2 线条和填充图形 2.1.3 绘制模式 2.2 认识〔工具〕面板 2.3 铅笔工具 2.4 线条工具 2.5 椭圆工具和基本椭圆工具 2.6 矩形工具和基本矩形工具 2.7 多角星形工具 2.8 〔对象绘制〕模式 2.9 刷子工具 2.10 综合演练——卡通小屋 2.11 习题第3章 编辑修改工具 3.1 编辑修改图形 3.1.1 墨水瓶工具 3.1.2 颜料桶工具 3.1.3 渐变变形工具 3.1.4 滴管工具 3.1.5 橡皮擦工具 3.1.6 选择工具 3.1.7 套索工具 3.2 创建自由形态图形 3.2.1 任意变形工具 3.2.2 钢笔工具 3.2.3 部分选取工具 3.3 综合演练——一杯绿茶 3.4 习题第4章 文本、辅助工具和色彩调节 4.1 文本 4.1.1 文本工具 4.1.2 检查拼写 4.2 辅助工具 4.3 辅助面板 4.4 色彩的选择与编辑 4.4.1 颜色编辑面板 4.4.2 纯色编辑面板 4.4.3 颜色面板 4.5 综合演练——可爱小企鹅 4.6 习题第5章 媒体引用与元件应用 5.1 引用媒体 5.2 编辑插图 5.2.1 位图转换为图形 5.2.2 转换位图为矢量图形 5.2.3 位图属性 5.3 元件 5.3.1 图形元件 5.3.2 按钮元件 5.3.3 影片剪辑元件 5.4 实例 5.5 滤镜 5.5.1 投影 5.5.2 模糊 5.5.3 发光 5.5.4 斜角 5.5.5 渐变发光 5.5.6 渐变斜角 5.5.7 〔调整颜色〕滤镜 5.6 元件库 5.7 综合演练——喜庆素材 5.8 习题第6章 基本动画制作 6.1 动画原理 6.2 〔时间轴〕面板及其设置 6.3 帧的类型及编辑修改 6.4 频闪动画制作 6.5 补间动画制作 6.5.1 实现补间动画的方法 6.5.2 对补间动画的特殊控制 6.5.3 补间动画使用技巧 6.6 补间形状的制作 6.6.1 一般补间形状 6.6.2 形状提示的应用 6.7 逐帧循环动画 6.8 滤镜动画制作 6.9 〔影片浏览器〕面板 6.10 综合演练——圣诞贺卡 6.11 习题第7章 多图层动画制作 7.1 图层及设置 7.2 多层叠加动画 7.3 运动引导层动画 7.3.1 运动引导层动画的制作 7.3.2 运动引导层动画应用技巧 7.4 遮罩层动画 7.4.1 制作遮罩层动画 7.4.2 遮罩层动画注意问题 7.4.3 遮罩层动画应用技巧 7.5 时间轴特效 7.6 场景应用 7.7 综合演练——通盛地产广告 7.8 习题第8章 声音媒体 8.1 音频常识 8.2 编辑引入音频 8.2.1 音频〔属性〕检查器 8.2.2 压缩声音 8.3 引用音频资源 8.4 综合演练——回归自然 8.5 习题第9章 ActionScript入门 9.1 ActionScript语法基础 9.1.1 数据类型 9.1.2 变量 9.1.3 语法 9.1.4 运算符 9.1.5 条件语句 9.1.6 循环语句 9.1.7 函数 9.2 〔动作〕面板 9.3 ActionScript基础实例 9.3.1 影片剪辑的属性赋值 9.3.2 获取随机数 9.3.3 画面跳转 9.4 事件处理 9.4.1 基本事件处理 9.4.2 “进入帧”事件处理 9.5 综合演练——显示动态数据 9.6 习题第10章 交互式动画 10.1 交互的概念 10.2 鼠标的事件 10.3 按钮的结构 10.4 动画的播放控制 10.4.1 控制主时间轴动画 10.4.2 控制影片剪辑 10.5 对象的拖放 10.6 综合演练——五彩飞花 10.7 习题第11章 组件与幻灯片演示文稿 11.1 常用组件 11.2 修改组件外观 11.3 组件的事件响应 11.4 幻灯片演示文稿 11.5 幻灯片间的转换 11.6 综合演练——特色菜品 11.7 综合演练二——酒店介绍 11.8 习题第12章 动画测试与发布 12.1 动画的测试 12.1.1 认识动画测试环境 12.1.2 动画的下载性能 12.2 作品的优化 12.3 作品的导出 12.3.1 如何导出动画 12.3.2 作品导出格式 12.4 作品的发布 12.4.1 如何发布当前作品 12.4.2 作品的发布格式和参数 12.4.3 发布配置文件 12.4.4 发布作品的播放效果预览 12.5 习题

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>