第一图书网, tushu007.com

<<Flash CS3中文版基础教程>>

图书基本信息

书名：<<Flash CS3中文版基础教程>>

13位ISBN编号：9787115183330

10位ISBN编号：7115183333

出版时间：2008-10

出版时间：人民邮电出版社

作者：陈振源，刘斯　主编

页数：212

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

Flash软件作为网页矢量交互动画软件的代表，提供了图形绘制、动画制作和交互三大功能。
用Flash软件制作动画的优点是动画品质高、体积小、互动功能强大。
随着计算机技术的普及和发展，Flash动画制作技术在网页制作等电子多媒体产业中有着广泛的应用。
目前，中等职业教育越来越强调对学生实际应用技术能力的培养，Flash动画制作技术作为一门实用且应用广泛的技术越来越受到中等职业学校的重视，已经成为计算机应用专业的主干课程。
本书以：Flash的最新版本——Flash CS3为基础软件，遵循初学者的认知规律，由浅人深、循序渐进地介绍了中文版Flash CS3的操作方法和动画制作技巧。
本书内容丰富，实践性强。
全书共分7章，内容包括认识Flash CS3、绘图基础、制作简单动画、元件与实例、制作交互动画、动画的输出和综合实训等内容。
本书注重对学生的实践能力和创新能力的培养，贯彻“ 项目教学和案例教学 ”的思想，通过不同层次案例和综合项目的制作，学生不仅能掌握具体的知识点，还能够融会贯通地掌握初步的综合应用技能。
本书根据初学者的学习和认知特点，在内容结构上做了针对性的规划。
在每章的开始，给出该章的学习目标。
对每个知识点的讲解均有练习实例贯穿其中，“ 提示 ”栏目列出了一些学生应注意的内容和知识点，以供学生参考。
对于较复杂的实例均设有“ 思路分析 ”栏目，使学生能轻松掌握Flash的基本使用方法和操作技巧。
每章中，完成知识讲解后均有一个应用该章所学内容来完成的综合实例，所选案例均紧贴生活实际，有较强的实用性。
在每章最后给出“ 实践探索 ”练习，包括选择题、问答题和上机题等，使学生能加深对重点知识的理解，培养学生独立解决问题的能力。

第一图书网, tushu007.com

<<Flash CS3中文版基础教程>>

内容概要

本书采用“任务驱动”的教学方式，通过生动活泼、富有启发性的实例，由浅入深地进行讲解。
本书内容丰富、通俗易懂、实例得当、图文并茂，可以帮助学生轻松地学会利用Flash CS3制作二维动画的方法。
全书共分为7章，主要内容包括认识Flash CS3、绘图基础、制作简单动画、元件与实例、制作交互动画、动画的输出和综合实训等内容。
本书详细介绍了Flash CS3的各项功能与基本技巧，并通过综合实例培养学生制作二维动画的能力。
本书可作为中等职业学校计算机应用及相关专业的教材，也可作为培训教材和从业人员的参考用书。

第一图书网, tushu007.com

<<Flash CS3中文版基础教程>>

书籍目录

第1章　认识Flash CS3　1.1　Flash CS3基础知识　1.1.1　Flash CS3的应用领域　1.1.2　Flash CS3的新增功能　1.1.3　Flash CS3的使用界面　1.1.4　Flash CS3文件的基本操作　1.1.5　Flash的基本概念　1.2　动画制作即时体验　1.2.1　即时体验1：制作变形动画　1.2.2　即时体验2：制作运动动画　第2章　绘图基础　2.1　绘图与着色　2.1.1　绘图工具　2.1.2　绘制扇子　2.1.3　着色与填充　2.1.4　绘制甜筒冰淇淋　2.2　选择与编辑对象　2.2.1　选择工具　2.2.2　使用套索工具　2.2.3　移动、复制和删除对象　2.2.4　绘制小帆船　2.2.5　变换对象　2.2.6　绘制花朵　2.2.7　群组与分离对象　2.2.8　对齐对象　2.2.9　绘制万圣节南瓜灯　2.2.10　修饰图形　2.2.11　绘制草原夜色场景　2.3　魅力文字　2.3.1　创建文本　2.3.2　设置文本样式　2.3.3　制作裂纹与阴影文字特效　2.3.4　使用滤镜　2.3.5　给草原夜色添加特效字　2.4　图形导入　2.4.1　导入图像　2.4.2　导入Photoshop文件实例　2.4.3　将位图转换为矢量图　2.4.4　给图片去背景　2.4.5　设计邮票版式　2.5　项目实例：制作圣诞贺卡　第3章　制作简单动画　3.1　Flash CS3图层　3.1.1　图层的基本操作　3.1.2　图层的状态　3.2　逐帧动画　3.2.1　帧的基本操作　3.2.2　打字动画实例　3.2.3　酒精灯实例　3.3　形状补间动画　3.3.1　创建并使用图形元件　3.3.2　百花绽放实例　3.3.3　字母形变实例　3.4　运动补间动画　3.4.1　运动补间动画类型　3.4.2　镜面文字实例　3.4.3　齿轮转动实例　3.5　遮罩层动画　3.5.1　遮罩层的基本操作　3.5.2　文字遮罩实例　3.5.3　卷轴画实例　3.6　引导层动画　3.6.1　引导层的基本操作　3.6.2　特技表演的飞机实例　3.6.3　地球绕太阳转动实例　3.7　项目实例：尼莫上学路上　第4章　元件与实例　4.1　了解元件与实例　4.1.1　元件的作用和特点　4.1.2　元件的类型　4.1.3　了解“库”面板　4.2　创建元件　4.2.1　创建图形元件　4.2.2　制作“阳光沙滩海岸”效果　4.2.3　创建按钮元件　4.2.4　制作“枫叶按钮”效果　4.2.5　创建影片剪辑元件　4.2.6　制作“白云”效果　4.3　编辑元件和实例　4.3.1　编辑元件　4.3.2　编辑实例　4.3.3　元件类型的转换与实例类型的转换　4.3.4　文字旋转实例　4.3.5　环绕的行星实例　4.4　项目实例：百叶窗效果　第5章　制作交互动画　5.1　动作脚本基础　5.1.1　动作脚本概述　5.1.2　旋转图标的控制　5.1.3　电子时钟　5.1.4　浏览相册　5.1.5　制作鼠标跟随效果　5.1.6　制作随机雪花纷飞效果　5.2　音频视频控制　5.2.1　音频概述　5.2.2　为按钮添加声音　5.2.3　制作背景音乐　5.2.4　视频概述　5.2.5　制作视频播放器　5.3　组件　5.3.1　组件概述　5.3.2　制作留言板　5.3.3　制作滚动文本　5.4　项目实例：成果展示　第6章　动画的输出　6.1　动画测试　6.1.1　优化动画　6.1.2　测试作品　6.2　动画的发布　6.2.1　动画的导出　6.2.2　动画的发布设置　6.2.3　动画的发布预览　6.2.4　输出可执行文件　第7章　综合实训　7.1　手机广告制作　7.1.1　广告导入场景制作　7.1.2　手机功能展示场景　7.1.3　添加背景音乐与按钮　7.2　网站制作　7.2.1　Flash网站的常用技术　7.2.2　Flash网站规划　7.2.3　引导页的制作　7.2.4　主页场景的制作　7.2.5　主页内容（招生简报）的制作　7.2.6　次级页内容（学校简介）的制作　7.2.7　次级页内容（专业介绍）的制作　7.2.8　次级页内容（招生简介）的制作　7.2.9　页面的装载

第一图书网, tushu007.com

章节摘录

第1章　认识Flash CS3Flash CS3是Adobe公司最近推出的Flash新版本，它增加了许多新的功能，与其他设计软件相比在使用上有了更大程度上的兼容。
Flash CS3是目前非常流行的二维动画制作软件之一，它是矢量图编辑和动画创作的专业软件，能够将矢量图、位图、音频、动画等有机地、灵活地结合在一起，以创建美观、新奇、交互性强的动态效果。
Flash由于具有文件数据量小，适于网络传输的特点，并且拥有无限放大的高品质矢量图形、完美的声音效果及较强的交互性，受到了广大动画爱好者的一致欢迎。
对于大多数Flash爱好者来说，动画制作可能是其学习Flash的原始动力。
使用Flash创建的动画其表现形式可以是多种多样的，设计者可以尽情地在动画中表现自己丰富的、夸张的想象力。
学习目标了解Flash CS3的应用领域。
了解Flash CS3的工作界面组成。
了解FlashCS3的基本概念。
掌握Flash CS3文件的基本操作方法。
1.1.1　Flash CS3基础知识1.1.1 Flash CS3的应用领域1.网站片头使用创意丰富的Flash动画作为网站的片头，可以给访问者带来耳目一新的感觉，从而增加访问者对网站的好感。
图1.1和图1.2所示分别为两个网站的片头动画。
2.广告成功的广告可以让产品深人人心，为企业开辟市场。
广告在蕴涵智慧与创意的同时，也希望有尽可能多的人看到它，于是网页广告就应运而生了。
现在大型的门户网站，如搜狐、新浪、网易等都推出了专业的计费广告服务，而其他无数大大小小的网站也不约而同地闪烁着炫目的广告条。
图1.3和图1.4所示为两个典型的广告条，分别为新浪网和人民邮电出版社网站上的广告。

第一图书网, tushu007.com

编辑推荐

《中等职业学校计算机系列教材·Flash CS3中文版基础教程》案例教学,在每章的最后均有一个综合实例。
所选案例均涉及在实际生活的综合应用或制作技巧。

第一图书网, tushu007.com

<<Flash CS3中文版基础教程>>

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