第一图书网, tushu007.com

# <<从零开始>>

## 图书基本信息

书名：<<从零开始>>

13位ISBN编号：9787115193810

10位ISBN编号：7115193819

出版时间：2009-2

出版时间：人民邮电出版社

作者：宋一兵，李仲，马震 著

页数：182

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



## 内容概要

《从零开始Flash CS3中文版基础培训教程》系统地介绍了Flash CS3的功能和使用方法，以实例为引导，循序渐进地讲解了如何在Flash CS3中创建基本动画元素、引入素材、建立和使用元件；介绍了如何制作基本动画、多层动画、合并声音；分析了面向对象设计的编程思想、ActionScript 3.0的基本概念和语法规则，并利用几个典型实例说明了动作脚本在设计复杂效果的动画和交互式动画中的应用方法；每讲后面都配有针对性的习题，以加深读者对学习内容的理解和掌握。
同时，为方便读者学习，《从零开始Flash CS3中文版基础培训教程》将习题的制作过程录制成视频收录在《从零开始Flash CS3中文版基础培训教程》所附光盘中，并且每讲实例和习题的源文件、动画文件以及其他用到的素材也收录在《从零开始Flash CS3中文版基础培训教程》所附光盘中。

Flash是目前最受欢迎的矢量动画制作软件之一，其思想先进、功能强大，在网页制作、多媒体、影视等领域都有着广泛应用。

《从零开始Flash CS3中文版基础培训教程》按照职业培训的教学特点来组织内容，图文并茂、活泼生动，并且配备了多媒体教学光盘，既适合用作Flash CS3动画制作的培训教程，也可以作为个人用户、大中专院校相关专业学生的自学教材和参考书。

第一图书网, tushu007.com



## 书籍目录

第1讲 Flash CS3概述1.1 Flash CS3简介1.2 功能讲解1.2.1 Flash CS3的界面1.2.2 文档基本操作1.2.3 动画的测试1.2.4 作品的导出1.2.5 作品的发布1.3 范例解析1.3.1 滚动的彩球1.3.2 发布动画作品1.4 课堂实训1.4.1 变形的彩球1.4.2 发布动画为GIF文件1.5 小结1.6 课后作业第2讲 绘画工具2.1 功能讲解2.1.1 【铅笔】工具2.1.2 【线条】工具2.1.3 【椭圆】工具2.1.4 【矩形】工具2.1.5 多角星形工具2.1.6 【刷子】工具2.2 范例解析2.2.1 彩色联通管2.2.2 金属螺丝2.3 课堂实训2.3.1 搭积木2.3.2 红绿灯与广告牌2.4 综合案例——圣诞小屋2.5 课后作业第3讲 编辑修改工具3.1 功能讲解3.1.1 【墨水瓶】和【颜料桶】工具3.1.2 【滴管】工具3.1.3 【橡皮擦】工具3.1.4 【选择】工具3.1.5 【套索】工具3.1.6 创建自由形态图形3.2 范例解析3.2.1 红苹果3.2.2 八千里路云和月3.3 课堂实训3.3.1 动感星形图标3.3.2 “ 新东方 ”标识字3.3.3 综合案例——破碎的蛋壳3.4 课后作业第4讲 文本、辅助工具和色彩4.1 功能讲解4.1.1 文本的输入与编辑4.1.2 辅助工具4.1.3 辅助面板4.1.4 色彩的选择与编辑4.2 范例解析4.2.1 诗词排版4.2.2 编辑数学公式4.2.3 排列矩形4.3 课堂实训4.3.1 九角星4.3.2 有趣的圆环4.4 综合案例——圣诞树4.5 课后作业第5讲 导入资源和元件应用5.1 功能讲解5.1.1 插图与视频5.1.2 元件与实例5.1.3 滤镜及应用5.1.4 混合方式5.2 范例解析5.2.1 减小位图输出容量5.2.2 兔子和鹰5.3 课堂实训5.3.1 旋转星5.3.2 媒体按钮5.4 综合案例——白云遮月5.5 课后作业第6讲 补间动画6.1 功能讲解6.1.1 Flash动画原理6.1.2 补间动画制作6.1.3 对补间动画的特殊控制6.1.4 补间形状动画制作6.2 范例解析6.2.1 图片叠化6.2.2 飞机变形6.3 课堂实训6.3.1 福到6.3.2 燃烧的红烛6.4 综合案例——人才市场广告6.5 课后作业第7讲 特殊动画7.1 功能讲解7.1.1 帧的编辑修改7.1.2 【影片浏览器】面板7.1.3 应用滤镜7.2 范例解析7.2.1 打折广告7.2.2 欢迎您7.2.3 动感地带7.3 课堂实训7.3.1 可爱女孩7.3.2 五方不夜城7.4 综合案例——圣诞贺卡7.5 课后作业第8讲 图层动画8.1 功能讲解8.1.1 运动引导层动画8.1.2 遮罩层动画8.1.3 场景8.2 范例解析8.2.1 飞行的导弹8.2.2 扫光文字8.3 课堂实训8.3.1 漆彩生活8.3.2 礼花绽放8.4 综合案例——房地产广告8.5 课后作业第9讲 应用音频资源9.1 功能讲解9.1.1 音频常识9.1.2 编辑引入音频9.1.3 压缩声音9.2 范例解析9.2.1 引入声音9.2.2 体会声音压缩方式9.3 课堂实训9.4 综合案例——卡通场景配乐9.5 课后作业第10讲 动作脚本应用基础10.1 功能讲解10.1.1 ActionScript基本概念10.1.2 变量10.1.3 语法10.1.4 运算符10.1.5 条件语句10.1.6 循环语句10.1.7 函数10.1.8 【动作】面板10.2 范例解析10.2.1 影片剪辑的属性赋值10.2.2 获取随机数10.3 课堂实训10.3.1 画面跳转10.3.2 事件的响应和处理10.4 综合案例——显示动态数据10.5 小结10.6 课后作业第11讲 交互式动画11.1 功能讲解11.1.1 交互的概念11.1.2 鼠标的事件11.1.3 按钮的结构11.2 范例解析11.2.1 控制主时间轴动画11.2.2 控制影片剪辑11.2.3 对象的拖放11.3 课堂实训11.3.1 鼠标控制影片剪辑11.3.2 雾里看景11.4 综合案例——五彩飞花11.5 小结11.6 课后作业第12讲 面向对象编程12.1 功能讲解12.1.1 OOP的基本概念12.1.2 类的定义与访问12.2 范例解析12.2.1 闪烁的标志12.2.2 定时呈现12.3 综合案例（一）——绘制图形12.3.1 图形绘制的基本概念12.3.2 案例-图形淡化12.4 综合案例（二）——脚本文件12.4.1 导入外部ActionScript文件12.4.2 案例-将动画脚本保存在外部文件中12.5 小结12.6 课后作业第13讲 组件与幻灯片演示文稿13.1 功能讲解13.1.1 组件13.1.2 幻灯片演示文稿13.2 范例解析13.2.1 可控的汽车13.2.2 桥之韵13.3 课堂实训13.3.1 综合素质测试13.3.2 桥之韵修改13.4 综合案例——“ 爱莲说 ”课件13.5 课后作业

第一图书网, tushu007.com


## 章节摘录

第1讲　Flash CS3概述　　Flash作为当今最为流行的动画制作工具，以其绚丽的效果、丰富的功能和强大的交互能力，赢得了人们的普遍喜爱。
目前，世界上几乎所有的网站都使用Flash动画来装扮自己的站点，几乎所有的浏览器都安装了能够播放Flash动画的插件，可以说，互联网世界的动态风景就是由Flash所描绘的。
现在，Flash在网络、影视、教育、培训、宣传等各个领域，都发挥着不可估量的作用。
相信你也一定曾为它的神奇而心动。
那么，就让我们一起走进Flash的宏伟殿堂，来共同领略它的美妙吧。
本讲课时为2小时。
【学习目标】　　认识Flash CS3的操作界面。
了解Flash的基本操作方法。
掌握Flash作品的测试方法。
掌握Flash作品发布的基本设置。
1.1　Flash CS3简介　　Flash动画是一种可交互的矢量动画，能够在低速率下实现高质量的动画效果，具有体积小、兼容性好、直观动感、交互性强等诸多优点。
Flash最早是由Maeromedia公司开发并在各领域得到了广泛应用。
Adobe公司于2005年收购Macromedia公司后，在2007年推出最新版本的Flash CS3 Professional。
它是Adobe Creative Suite 3系列产品之一，在Adobe的技术框架下，能够与Photoshop、Illustrator等软件很好地结合。
相对于早期的Flash MX 2004、Flash 8等版本，Flash CS3的改进主要集中在以下几个方面。
（1）CS3界面。
对Flash用户界面进行了更新，使之与其他Adobe Creative Suite CS3组件共享公共的界面。
这样，所有的Adobe软件都具有一致的外观，可以帮助用户更容易地使用多个应用程序。
（2）Adobe Photoshop和Illustrator导入。
现在可以将Photoshop的PSD文件和lllusWaior的AI文件直接导入到Flash文档中，Flash CS3不仅支持Photoshop的大多数数据类型，还提供了一些导入选项，使在Flash中可以获得图像保真度和可编辑性的最佳平衡。

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