

图书基本信息

书名：<<Flash CS3中文版网页动画设计基础与实践教程>>

13位ISBN编号：9787121060212

10位ISBN编号：7121060213

出版时间：2008-5

出版时间：电子工业出版社

作者：周梁，刘利军，王国平 编著

页数：333

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>

内容概要

Adobe公司已经正式发布了旗下设计套装的最新版本——Creative Suite 3，Flash CS3就是其中之一。这个名声显赫的软件自其诞生以来，就一直在网页动画制作领域中发挥着十分重要的作用，并随着互联网技术的发展而不断完善。

本书以新近推出Flash CS3为蓝本，以作者多年的实践经验为基础，以经典动画制作为范例，用14章的篇幅图文并茂地构建了Flash CS3理论体系，详尽地阐述了Flash CS3在矢量、文本、帧、符号、实例、库、声音、图形对象、视频、动画、ActionScript等方面的基础知识和应用技巧。

本书提供了近百个源文件和素材，精讲了几十个上机操作实践，示范了多个综合应用实例的制作。这些源文件或素材都可以到华信教育资源网上免费下载。

本书适合作为各类网页动画设计制作培训学校的参考教材，也适合广大普通网页动画制作爱好者学习使用，并可供从事网站建设和网页动画设计制作的专业人士分析借鉴，是一本难得的网页动画制作学习教程。

书籍目录

第1章 中文版Flash CS3基础 基础知识精讲 1.1 Flash CS3的安装与卸载 1.2 Flash CS3的基本界面 1.3 菜单和工具箱 1.4 Flash CS3文件的操作 1.5 典型案例指导@运动的小车 基础知识检测第2章 Flash CS3的对象操作 基础知识精讲 2.1 对象的选择 2.2 移动、复制与删除对象 2.3 对象的对齐 2.4 对象的变形 2.5 对象的堆叠与组合 2.6 典型案例指导@鱼儿在水草间游过 基础知识检测第3章 使用时间轴、图层和帧 基础知识精讲 3.1 认识时间轴 3.2 图层的创建与操作 3.3 帧的创建与操作 3.4 典型案例指导@蜜蜂采蜜 基础知识检测第4章 使用Flash CS3元件、实例和库 基础知识精讲 4.1 使用元件 4.2 元件的编辑 4.3 使用库创建实例 4.4 库 4.5 典型案例指导@小球碰撞运动 基础知识检测第5章 在Flash CS3中绘制图像 基础知识精讲 5.1 认识Flash的绘制模型 5.2 Flash的矢量绘图工具 5.3 在Flash中使用外部图像 5.4 修改矢量图形对象 5.5 典型案例指导@生日快乐 基础知识检测第6章Flash CS3文本制作 基础知识精讲 6.1 使用颜色、笔触和填充 6.2 制作静态文本效果 6.3 制作文本动画 6.4 制作脚本控制下的滚动文本 6.5 使用滤镜和混合 6.6 检查文本中的拼写错误 6.7 典型案例指导@滚动画轴 基础知识检测第7章 Flash CS3中的声音和视频 基础知识精讲 7.1 导入声音 7.2 导入视频 7.3 典型案例指导@古诗朗诵 基础知识检测第8章 逐帧动画的制作 基础知识精讲 8.1 Flash动画的概念和制作原理 8.2 逐帧动画的概念和制作 8.3 经典案例指导@骏马飞奔 基础知识检测。

第9章 形状、动作补间动画的制作 基础知识精讲 9.1 形状补间动画 9.2 动作补间动画 9.3 典型案例指导@美女变老虎 基础知识检测第10章 遮罩动画的制作 基础知识精讲 10.1 什么是遮罩 10.2 遮罩的作用 10.3 创建遮罩动画的方法 10.4 典型案例指导@旋转地球 基础知识检测第11章 运动引导层动画的制作 基础知识精讲 11.1 什么是引导层 11.2 创建运动引导层动画的方法 11.3 典型案例指导@旋转文本 基础知识检测第12章 动画特效案例展示 基础知识精讲 12.1 文本特效 12.2 图像特效 12.3 鼠标特效 12.4 表单特效 基础知识检测第13章 编写脚本ActionScript.Flash 基础知识精讲 13.1 使用动作面板 13.2 设置动作面板属性 13.3 使用帮助面板 13.4 数据类型 13.5 变量 13.6 操作符 13.7 Flash常用的函数 13.8 控制语句 13.9 ActionScript交互属性的设置 13.10 典型案例指导@机械振动正弦波 基础知识检测第14章 Flash特效字制作软件SWiSHmax 基础知识精讲 14.1 界面及绘图工具 14.2 文字及特效 14.3 按钮及脚本 14.4 精灵及声音 14.5 SWiSHmax与Flash CS3的整合 14.6 典型案例指导@奥运倒计时牌 基础知识检测附录A Flash CS3标准快捷键附录B 键盘键、键控代码值和ASCII键控代码值对照表附录C 参考答案

编辑推荐

《Flash CS3 中文版网页动画设计基础与实践教程》以新近推出FlashCS3为蓝本，以作者多年的实践经验为基础，以经典动画制作为范例，用14章的篇幅图文并茂地构建了FlashCS3理论体系，详尽地阐述了FlashCS3在矢量、文本、帧、符号、实例、库、声音、图形对象、视频、动画、Action Script等方面的基础知识和应用技巧。

本书提供了近百个源文件和素材，精讲了几十个上机操作实践，示范了多个综合应用实例的制作。这些源文件或素材都可以到华信教育资源网上免费下载。

《Flash CS3 中文版网页动画设计基础与实践教程》以作者多年从事网页动画设计的经验为基础，以14章的篇幅系统地介绍了网页动画设计相关的知识与技巧。

内容全面，范例丰富，讲解精练，结构清晰，是一本不可多得的快速熟悉网页动画制作的好教程。

《Flash CS3 中文版网页动画设计基础与实践教程》的特点包括：
新功能介绍完备、内容信息量大：本书详细完整地介绍FlashCS3新增功能，精练剖析了FlashCS5基础应用中的典型案例，内容覆盖了FlashCS3绝大部分常用技巧、方法，并在讲解的同时融入了作者多年从事动画制作和教学的经验，讲解细致、图文并茂、内容信息量大。

操作步骤详尽，讲解通俗易：制作流程与设计要点的讲解步骤十分详细、准确，使读者只需要按照操作流程进行演练，就可以达到熟悉掌握网页动画设计的相关技术。

范例新颖、技术创新：几十个上机操作实践都是很好的实践范例，使读者在操作实践中获得成功的乐趣。

十多个综合案例都具有较高的技术含量，使读者能够学以致用，并能够很快投入到实战之中。

注重巩固、及时提高：与各章知识点紧密关联的一系列上机操作，既有基础知识的回顾，又有读者自我的拓展；既达到了巩固提高的目的，又提高了读者的学习兴趣。

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>