第一图书网, tushu007.com

<<中文Flash CS3从入门到精通>>

图书基本信息

书名：<<中文Flash CS3从入门到精通>>

13位ISBN编号：9787561225066

10位ISBN编号：7561225067

出版时间：2009-2

出版时间：西北工业大学出版社

作者：袁晶，王璞　编

页数：304

字数：523000

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

《中文Flash CS3从入门到精通》主要内容包括：FlashCS3入门知识，FlashCS3工作界面，FlashCS3工具的使用，文本的创建与编辑，时间轴、帧和图层的使用，元件的使用，简单动画的制作，组件，交互动画基础，音频与视频，以及动画的测试、发布与导出。
书中配有生动典型的实例，第1～11章后还附有自我检测和知识问答，使读者在学习时更加得心应手，做到学以致用。
《中文Flash CS3从入门到精通》图文并茂，内容翔实，练习丰富，既可作为各大中专院校及社会培训班的教材使用，同时也适合电脑爱好者自学参考。

书籍目录

入门第
第1章 FlashCS3入门知识
1.1 FlashCS3简介
1.2 PFlashCS3的安装与卸载
1.2.1 FlashCS3的安装
1.2.2 FlashCS3的却栽
1.3 FlashCS3的新增功能
1.4 FlashCS3的应用
1.5 自我检测
1.6 知识问答
第2章 FlashCS3的工作界面和基本操作
2.1 FlashCS3的工作界面
2.1.1 工作界面简介
2.1.2 自定义工作界面
2.2 FlashCS3的基本操作
2.2.1 文件操作
2.2.2 设置舞台属性
2.2.1 启动辅助设置
2.1 自我检测
2.4 知识问答
第3章 FlashCS3工具的使用
3.1 绘图工具
3.1.1 直线工具
3.1.2 矩形工具和基本矩形工具
3.1.3 椭圆工具和基本椭圆工具
3.1.4 多角星形工具
3.1.5 铅笔工具
3.1.6 钢笔工具
3.1.7 刷子工具
3.2 修改图形工具
3.2.1 选择工具
3.2.2 部分选取工具
3.2.3 套索工具
3.2.4 任意变形工具
3.2.5 橡皮擦工具
3.3 填充图形工具
3.3.1 颜色
3.3.2 滴管工具
3.3.3 颜料桶工具
3.3.4 墨水瓶工具
3.3.5 填充变形工具
3.4 应用实例——边框效果
3.5 自我检测
3.6 知识问答
第4章 文本的创建与编辑

4.1 字体轮廓
4.2 设备字体
4.3 文本的输入状态
4.4 文本的创建
4.4.1 创建静态文本
4.4.2 创建动态文本
4.4.3 创建输入文本
4.5 文本的编辑
4.5.1 更改字体、字号、颜色和样式
4.5.2 更改字母间距和字符位置
4.5.3 更改对齐方式
4.5.4 更改文本方向
4.5.5 更改字体呈现方法
4.5.6 更改段落的缩进、行距和边距
4.5.7 设置文本超链接
4.5.8 编辑文本
4.6 文本的拼写检查
4.7 应用实例——文字倒影
4.8 自我检测
4.9 知识问答
第5章 时间轴、帧和图层的使用
5.1 “ 时间轴 ”面板
5.1.1 时间轴概述
5.1.2 “ 时间轴 ”面板的组成
5.2 操作时间轴
5.2.1 移动时间轴
5.2.2 调整时间轴的尺寸
5.2.3 改变时间轴中层列表的宽度
5.3 时间轴特效
5.3.1 添加时间抽特效
5.1.2 设置时间轴特效
5.3.3 编辑和删除时间轴特效
5.4 帧
5.4.1 帧的分类
5.4.2 创建帧标签
5.4.3 编辑帧
5.5 层
5.5.1 层的分类
5.5.2 创建层
5.5.3 鳊辑层
5.5.4 更改屡的属性
5.6 应用实例——特效动画
5.7.自我检测
5.8 知识问答
第6章 元件的使用
6.1 元件
6.1.1 元件的分类

6.1.2 创建元件
6.1.3 编辑元件
6.1.4 删除无用元件
6.2 实例
6.2.1 创建实例
6.2.2 设置实例的属性
6.2.3 替换实例
6.3 库
6.3.1 库的荚型
6.3.2 库的管理
6.4 应用实例——五彩气球
6.5 自我检测
6.6 知识问答
第7章 简单动画的制作
7.1 动画的相关知识
7.1.1 动画的实现原理
7.1.2 制作动画的一般
7.1.3 动画的类型
7.1.4 FLA文件、SWF文件与EXE文件的关系
7.2 制作常见动画
7.2.1 制作遭帧动画
7.2.2 制作补间动画
7.2.3 制作轨迹动画
7.2.4 制作遽罩动画
7.3 场景的管理
7.3.1 场景的添加
7.3.2 场景的切换
7.3.3 场景的重命名
7.3.4 场景的复制
7.3.5 场景的删除
7.4 为动画添加声音
7.4.1 导入声音文件
7.4.2 将声音合并到时间轴中
7.4.3 为按钮添加声音
7.4.4 编辑声音
7.5 应用实例——童话世界
7.6 自我检测
7.7 知识问答
提高篇
第8章 组件
8.1组件简介
8.2 添加组件
8.3 常用组件
8.4 处理编译剪辑元件
8.5 应用实例——制作“ 下拉列表 ”
8.6 自我检测
8.7 知识问答

第9章 交互动画基础
9.1 交互动画简介
9.2 ActionScript简介
9.2.1 ActionScript的常用术语
9.2.2 ActionScript的语法规则
9.3 数据与运算
9.3.1 常量
9.3.2 变量
9.3.3 数据类型
9.3.4 运算符
9.3.5 表达式
9.4 动作与“ 动作 ”面板
9.4.1 动作
9.4.2 “ 动作 ”面板
9.4.3 使用“ 动作 ”面板添加动作
9.5 应用实例——制作交互动画
9.6 自我检测
9.7 知识问答
第10章 音频与视频
10.1 声音简介
10.2 导入声音
10.3 添加与编辑声音
10.3.1 添加声音
10.3.2 编辑声音
10.4 视频简介
10.5 导入视频
10.6 应用实例——制作声音按钮
10.7 自我检测
10.8 知识问答
第11章 动画的测试、发布与导出
11.1 动画的测试
11.1.1 简单的测试方法
11.1.2 动画测试窗口
11.1.3 文件大小报告
11.2 画的发布
11.2.1 Flash格式设置
11.2.2 HTML格式设置
11.2.3 GIF格式设置
11.2.4 JPEG格式设置
11.2.5 PNG格式设置
11.2.6 QuickTime格式设置
11.3 动画的导出
11.3.1 导出Flash文档
11.3.2 导出sWF文件
11.3.3 导出Avi文件
11.3.4 导出GIF文件
11.3.5 导出JPEG文件

11.4 应用实例——制作声音按钮
11.5 自我检测
11.6 知识问答
精通篇
第12章 鼠标绘制效果
实例1 绘制一副帅气的眼镜
实例2 绘制童话世界
实例3 绘制花朵
第13章 文字特效动画制作
实例1 制作“ 动态文字 ”效果
实例2 制作“ 浮雕字 ”效果
实例3 制作“ 激光写字 ”效果
第14章 视觉特效动画制作
实例1 制作“ 烟花 ”效果
实例2 制作“ 光晕 ’ 效果
实例3 制作“ 放大镜 ”效果
第15章 按钮的制作
实例1 制作 ” 动态按钮 ” 效果
实例2 制作“ 晃动的按钮 ”效果
实例3 制作“ 鼠标看图 ”效果
第16章 行业应用实例
实例1 网站导航动画
实例2 制作教学课件
实例3 制作宣传动画
实例4 制作电子书

章节摘录

Flash CS3是Adobe公司收购Macromedia公司后将享誉盛名的Macromedia Flash更名为AdobeFlash后推出的一款动画软件。
Flash软件可以实现多种动画特效，动画都是由一帧帧的静态图片在短时间内连续播放而造成的视觉效果，是表现动态过程、阐明抽象原理的一种重要媒体.尤其在医学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，使学者加深对所学知识的理解，提高学习兴趣和教学效率，同时也能为课件增加生动的艺术效果。
在FlashCS3中，工具栏变成CS3通用的单双列，面板可以缩成图标，也可以变为半透明的图层，应该是和PS CS3相同，沿用以前Adobe的风格。
下面对该软件进行简单介绍。
（1）Flash CS3的工具箱会变成像Photoshop CS3那样可伸缩成单双列的，面板调板可以缩为精美的图标，半透明标题栏，并可随意伸缩。
（FireworksCS3和Die，smweavefCS3的beta版中并没有看到这一点，因此这两个软件的正式版应该有很大不同。
）（2）FlashCS3的界面很便于在“设计布局”和“编程布局”间切换.（3）改良的钢笔工具。
类Illuslrator的相应工具。
以前Flash的钢笔功能此时显得有点逊色了，在画卡通时，现在可以基于各种形状去改，而不是直接去画。
（4）“属性”面板可以监测出您画的原始形状是圆、椭圆还是方形，而不像以前统一显示为形状.（5）可以直接绘制出四环.圆角矩形的四个拐角都可以单独调整，有点像Fireworks的自动形状属性。
（6）可直接导入分层的Photoshop PSD文件，并且可以决定哪些层需要被导入。
还可以保留图层上的样式、蒙版和智能滤镜、路径的可编辑性。
导入选项包括是否保留原图层内容的位置和尺寸、是否保持PSD的分层状态、是否把图层转换为影片剪辑、是否为其输入实例名，以及选择参考点的位置、单独对每层进行JPG优化等。
对于是否能够保持文字图层的可编辑状态，现在还不能完全确定。
（7）可更完美地导入mustrator AI矢量文件，保留其所有特性，包括精确的颜色、形状、路径和样式。

编辑推荐

《中文Flash CS3从入门到精通》由一流专家及賣深培训教师精心策划编写以岗位雷求为目标，以学生就业为导向。
强化实际操作的训练注重基础知识的学习与讲解。
配有丰富的案例与上杭实训以案例带动知识点，诠释实际項目的设计理念，使读者举一反三。
学以致用案例典型。
切合实际操作，使读者身临其境，快速进入学习状态。

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