

<<新编中文Flash CS3实用教程>>

图书基本信息

书名：<<新编中文Flash CS3实用教程>>

13位ISBN编号：9787561225608

10位ISBN编号：7561225601

出版时间：2009-6

出版时间：西北工业大学出版社

作者：王环 等编

页数：278

字数：478000

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>

前言

在“科教兴国”方针的指引下，高等教育进入了一个新的历史发展时期，招生规模和毕业生人数有了大幅度的增长。

与此同时，高等院校计算机基础教育的研究工作不断深化，并已取得许多重要成果。

多年来，全国高校从事计算机基础教育的老师们，始终不渝地在为高等院校计算机教育工作辛勤劳作，深入探索，努力开拓，积累了丰富的教学经验，初步形成了一套行之有效的课程体系和教学理念。

其发展经历了3个阶段：20世纪80年代的初级阶段、20世纪90年代的规范阶段以及21世纪以来的深化与提高阶段。

当然，在进入计算机基础教育新阶段的同时，我们也充分认识到所面临的挑战：高等院校计算机基础教育必须跟上信息技术发展的潮流，大力更新教学内容，用信息技术的新成就武装当代大学生，为我国国民经济与社会信息化的进程，培养一大批能熟练使用计算机，并能将信息技术应用于本领域的新型专业人才。

因此，大力提高我国高等学校计算机基础教育的水平，培养造就出符合21世纪信息时代要求的专业人才，已成为广大计算机教育工作者的神圣使命和光荣职责。

在“九五”和“十五”期间，两届计算机基础课程教学指导委员会都把计算机教材建设列入重点工作。

为此，各院校在计算机教学改革过程中，把如何实现自己的培养目标以及如何选择适用的教材作为首要任务。

掌握先进的计算机知识，无疑是培养新型人才的一个重要环节。

计算机知识不仅是现代科学技术的结晶，还将成为大众化的智能工具。

学习计算机知识不仅能掌握一种技能，实现其应用价值，更重要的是能启发人们对先进科技的向往，激发创新意识，培养动手能力，锻炼实践本领。

在西北工业大学出版社的大力支持和配合下，汇集众多高校名师于2003年成立的高等院校计算机基础教育规划教材研究与编审委员会，多年来一直致力于研究在新形势下，如何编写出版适应教学需要的教材；集中讨论了教育部计算机基础课程的许多重大的教学改革举措、新的课程体系框架、教学内容组织和课程设置等；经过与各高校老师、专家反复研讨，取得许多共识。

在此基础之上，整体规划，设计开发出了编委会组织推荐的新的“21世纪高等院校计算机基础教育规划教材”。

<<新编中文Flash CS3实用教程>>

内容概要

王环、李安宗编著的《新编中文Flash CS3实用教程(第2版)》为高等学校“十二五”计算机规划教材,主要内容包括Flash CS3入门,Flash CS3工具的使用,对象的编辑,文本的创建与编辑,帧、层与时间轴,元件、实例和库,简单动画的制作,交互式动画的制作,音频和视频的使用,模板和组件,动画的测试、发布与导出,综合应用实例以及上机实验,各章后附有本章小结及操作练习,使读者在学习时更加得心应手,做到学以致用。

《新编中文Flash CS3实用教程(第2版)》结构合理,内容系统全面,讲解由浅入深,实例丰富实用,既可作为各高等学校Flash基础课程的首选教材,也可作为各成人高校、民办高校及社会培训班的教材,同时还可供专业人员参考。

书籍目录

第1章 Flash CS3入门

- 1.1 Flash的简介
- 1.2 Flash CS3的新增功能
- 1.3 Flash CS3的安装与卸载
 - 1.3.1 Flash CS3的安装
 - 1.3.2 Flash CS3的卸载
- 1.4 Flash CS3的工作界面
 - 1.4.1 工作界面的简介
 - 1.4.2 自定义工作界面
- 1.5 Flash CS3的基本操作
 - 1.5.1 文件的操作
 - 1.5.2 舞台属性的设置
 - 1.5.3 辅助设置的启动

本章小结

操作练习

第2章 Flash CS3工具的使用

第3章 对象的编辑

第4章 文本的创建与编辑

第5章 帧、图层和时间轴

第6章 元件、实例和库

第7章 简单动画的制作

第8章 交互式动画的制作

第9章 音频和视频的使用

第10章 模版和组件

第11章 动画的测试、发布与导出

第12章 行业实例

第13章 上机实验

章节摘录

Flash CS3是由美国Macromedia公司在

Flash8的基础上推出的一款用于制作矢量图形和创建动画的专业软件，目前不论是商业网页还是个人网页，都采用了Rash动画制作技术，使用Rash可以创建演示文稿、应用程序和其他允许用户交互的内容。

随着互联网的发展，Flash已广泛应用于制作网页、教学课件、MTV和Rash游戏等领域。

因此，熟练掌握该软件非常重要：本章主要内容：Flash的简介Flash CS3的新增功能Flash CS3的安装与卸载Flash CS3的工作界面Flash CS3的基本操作。

第一节 Flash的简介 Rash的前身是Futuresplash，即早期流行的矢量动画插件，后来被Macromedia公司收购并改名为Flash2，发展至今，其最新版本为FlashCS3。

Flash与Macromedia公司的另外两个产品——Dreamweaver和Fireworks——合称为“网页三剑客”，随着功能的增加和性能完善，Rash已经成为网页动画制作的标准，一种新兴的技术发展方向。

1. Flash的特点作为一款动画制作软件，它与传统动画软件相比，有着很多独特的地方。

(1) 动画体积小。

众所周知，由于网络带宽的限制，在网页上不能放置太大的动画文件，而Rash是基于矢量的图形系统，所绘制的矢量图形占用的存储空间比较小，并且任意缩放不影响其质量，有利于在网络上进行传播。

(2) 独特的过渡动画效果。

过渡动画效果指由用户编辑两个关键帧的内容，中间的过渡过程由系统自动生成，这样可以大大减少工作量，缩减文件的大小。

(3) 使用流式播放技术。

流式播放技术使得动画可以边下载边播放，从而减少网页浏览者的等待时间。

(4) 支持交互。

使用传统动画软件制作出的动画只能按顺序播放，不能实现交互，而使用Flash制作的动画可以通过ActionScript实现交互。

(5) 支持遮罩。

在Rash中恰当地使用遮罩，可以创建独特的动画透视效果。

(6) 允许声音和视频的导入。

Flash允许导入多种格式的声音和视频，可以使动画作品更加生动、丰富多彩。除此之外，Flash还支持从外部调用声音和视频文件，可以大大缩短输出时间。

(7) 可以直接嵌入到网页的任意位置。

Flash与当今最流行的网页设计工具Dreamweaver配合默契，所制作的动画可以直接嵌入到网页的任意位置，非常方便。

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>