

## <<中文Flash CS3案例教程>>

### 图书基本信息

书名：<<中文Flash CS3案例教程>>

13位ISBN编号：9787113095284

10位ISBN编号：7113095283

出版时间：2009-1

出版时间：中国铁道

作者：沈大林

页数：338

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>

## &lt;&lt;中文Flash CS3案例教程&gt;&gt;

## 前言

本套教材依据教育部办公厅和信息产业部办公厅联合颁发的《中等职业院校计算机应用与软件技术专业领域技能型紧缺人才培养指导方案》进行规划。

根据我们多年的教学经验和对国外教学的先进方法的分析,针对目前的职业技术学校学生的特点,采用案例引领,将知识进行细化,案例与知识相结合的教学方式,充分体现了我国教育学家陶行知先生“教学做合一”的教育思想。

通过完成案例的实际操作,学习相关知识、基本技能和技巧,让学生在学学习当中始终保持学习兴趣、充满成就感和探索精神,不仅可以让学生迅速上手,还培养了学生的创作能力。

从教学效果来看,这种教学方式可以使学生快速掌握知识和应用技巧,有利于学生适应社会的需要。每本书按知识体系划分为多个章节,每一个案例是一个教学单元,按照每一个教学单元将知识细化,每一个案例的知识有相对的体系结构。

在每一个教学单元中,将知识与技能的学习融于完成一个案例的教学中,将知识与案例很好地结合成一体,案例与知识不是分割的。

每个教学单元由“案例效果”、“操作步骤”、“相关知识”和“思考与练习”四部分组成。

在“案例效果”栏目中,介绍案例完成的效果,在“操作步骤”栏目中介绍完成案例的操作方法和操作技巧,在“相关知识”栏目中介绍与本案例单元有关的知识,有总结和提高的作用,在“思考与练习”栏目中,提供了一些与本案例有关的思考与练习题。

对于程序设计类的教程,考虑程序设计技巧内容较多,不易于用一个案例带动多项知识点的学习,因此采用先介绍相关知识,再结合知识介绍1个或多个案例。

丛书作者努力遵循教学规律、面向实际应用、理论联系实际、便于自学等原则,注重训练和培养学生分析问题和解决问题的能力,注重提高学生的学习兴趣和对创造能力的培养,注重将重要的制作技巧融于案例完成的介绍当中。

本书还特别注意由浅入深、循序渐进,使读者在阅读学习时能够快速入门,知识和技能达到较高的水平。

读者可以边进行案例制作,边学习相关知识和技巧。

采用这种方法,特别有利于教师进行教学和学生自学。

本书为了便于老师教学,提供了实时演示的多媒体电子教案,将大部分案例的操作步骤实时录制下来,让老师可以摆脱重复操作的繁琐,轻松教学。

参与本套教材编写的作者不仅有在教学一线的老师,还有在企业负责项目开发的技术人员,他们将教学与工作需求更紧密地结合起来,通过完全的案例教学,提高学生的就业竞争力,为我国职业技术教育探索更添一臂之力。

## <<中文Flash CS3案例教程>>

### 内容概要

《中文Flash CS3案例教程》介绍Adobe公司制作的Flash中文版AdobeFlashCS3Professional，其内容也基本适用于中文版Flash8。

全书共9章：第1章介绍了中文版FlashCS3工作区、Flash文档基本操作；第2章通过6个案例介绍了对象和帧的一些基本操作以及场景等；第3章通过6个案例介绍了FlashCS3的绘制图形和编辑图形等；第4章通过5个案例介绍了导入外部对象的方法以及文本输入和文本编辑等；第5章通过5个案例介绍了元件、实例以及遮罩层的使用方法和技巧等；第6章通过8个案例介绍了基本动画的制作方法以及时间轴特效动画等；第7章通过11个案例介绍了“动作”面板的使用方法、Actionscript程序设计基本方法以及全局函数、3种类型的文本和数学对象等；第8章通过6个案例进一步介绍了面向对象编程的基本概念，如字符串、数组、键盘、鼠标、颜色、时间和声音等对象；第9章通过13个案例介绍了组件、模板等，还介绍了综合实用案例。

《技能型紧缺人才培养系列规划教材：中文Flash CS3案例教程》适合作为中等职业学校计算机专业和高等职业学校非计算机专业的教材，还可以作为广大计算机爱好者、多媒体程序设计人员的自学读物。

## 书籍目录

第1章 中文FlashCS3初步1.1 中文FlashCS3工作区和工作区布局1.1.1 中文FlashCS3工作区简介1.1.2 舞台工作区1.1-3工作区布局1.1.4 获取帮助思考与练习1.2 时间轴1.2.1 时间轴的组成和特点1.2.2 编辑图层思考与练习1.3 Flash文档基本操作1.3.1 新建Flash文档和设置文档属性1.3.2 保存、打开和关闭Flash文档思考与练习1.4 Flash动画的播放和导出1.4.1 “彩球水平移动”动画——制作第一个Flash动画1.4.2 Flash动画的播放1.4.3 Flash动画的导出思考与练习第2章 对象和帧的基本操作及场景2.1 【案例1】图像水平移动切换相关知识网格、标尺和辅助线·舞台工作区的网格·舞台工作区的标尺和辅助线·对齐对象思考与练习2.2 【案例2】中国山水美如画相关知识对象基本操作和帧基本操作·对象基本操作·帧基本操作思考与练习2.3 【案例3】渐隐渐现图像切换和滚动文字相关知识精确调整对象大小与位置·利用“信息”面板精确定位对象·利用“属性”面板精确定位对象思考与练习2.4 【案例4】滚动图像相关知识编辑多个对象·组合和取消对象组合·多个对象对齐·多个对象分散到图层·多个对象的层次排列思考与练习2.5 【案例5】徽标相关知识对象形状调整·使用“选择工具”改变图形形状·切割图形·橡皮擦工具·对象一般变形调整·对象精确变形调整思考与练习2.6 【案例6】多场景图像切换相关知识场景·增加场景与切换场景·“场景”面板的使用思考与练习第3章 绘制和编辑图形3.1 【案例7】水晶球相关知识设置填充和相关工具“颜色”面板部分选项的作用·设置填充渐变色·设置填充图像·颜料桶工具·填充变形工具思考与练习3.2 【案例8】重建家园相关知识设置笔触和相关工具·笔触的设置·“笔触样式”对话框·“样本”面板·绘制线条·墨水瓶工具和滴管工具思考与练习33【案例9】模拟指针钟相关知识修改线和填充·平滑和伸直·优化曲线·将线转换为填充·扩展填充大小和柔化填充边缘思考与练习3.4 【案例10】摄影展厅中彩球跳跃相关知识绘制图形·绘制矩形图形·绘制椭圆图形·绘制多边形和星形图形·刷子工具思考与练习3.5 【案例11】卡通人脸相关知识绘制模式和合并对象·绘制模·绘制图元图形·合并对象思考与练习3.6 【案例12】翠竹和熊猫相关知识钢笔工具和部分选择工具·关于路径·部分选择工具和锚点切线·钢笔工具指针·用钢笔工具绘制直线路径·用钢笔工具绘制曲线·锚点工具思考与练习第4章 文本编辑和导入对象4.1 【案例13】转圈文字相关知识输入文本·文本属性的设置·输入文本思考与练习4.2 【案例14】电影文字相关知识编辑文本·文字分离·文字编辑·使用套索工具选取对象·套索工具的选取模式思考与练习4.3 【案例15】山青水秀新汶川相关知识导入位图和编辑位图·导入位图·位图属性的设置分离位图思考与练习4.4 【案例16】FlashCS3基本操作演示相关知识视频属性的设置和生成FLV文件·给导入的视频添加播放器·视频属性的设置·利用FlashVideoEncoder生成FLV文件思考与练习4.5 【案例17】简单的MP3播放器相关知识导入与编辑音频·导入音频@声音属性的设置·声音的“属性”面板·编辑声音·声音同步方式思考与练习第5章 元件和遮罩层5.1 【案例18】四季变化相关知识元件和实例·元件的分类·创建元件和实例·复制元件思考与练习5.2 【案例19】动感宝宝照相馆相关知识实例“属性”面板·影片剪辑实例的“属性”面板·图形实例的“属性”面板·编辑元件·编辑实例思考与练习5.3 【案例20】图像展示相关知识按钮元件·按钮元件的4个状态·创建按钮·测试按钮·按钮实例的“属性”面板思考与练习5.4 【案例21】照亮小河流水相关知识遮罩层的作用和遮罩层的创建·遮罩层的作用·遮罩层的创建思考与练习5.5 【案例22】图像错位移动切换相关知识普通图层与遮罩层的关联·建立普通图层与遮罩层的关联·取消被遮盖的图层与遮罩层之间的关联思考与练习第6章 基本动画和时间轴特效动画6.1 【案例23】摆动的模拟指针钟相关知识动画简介·Flash动画的种类·动作动画的特点思考与练习6.2 【案例24】动画翻页画册相关知识动作动画关键帧的“属性面板思考与练习6.3 【案例25】我也要救灾相关知识引导动画·引导层·引导动画的制作方法思考与练习6.4 【案例26】玩具小火车相关知识引导层与普通图层·引导层与普通图层的关联及图层属性·设置图层的属性思考与练习6.5 【案例27】弹跳彩球相关知识形状动画·形状动画的基本制作方法·形状动画关键帧的“属性”面板思考与练习6.6 【案例28】开门式动画切换相关知识形状动画的形状提示·添加形状提示的方法·添加形状提示的原则思考与练习6.7 【案例2g】图像特效切换相关知识时间轴特效动画·时间轴特效动画简介·编辑时间轴特效思考与练习6.8 【案例30】文字围绕自转地球相关知识库和图层文件夹·库·图层文件夹思考与练习第7章 “动作”面板和ActionScript程序设计7.1 【案例31】按钮控制的动画翻页画册相关知识“动作”面板和事件·“动作”面板特点·帧的事件与动作·按钮和按键的事件与动作·影片剪辑元件的事件

<<中文Flash CS3案例教程>>

与动作思考与练习7.2 【案例32】图像浏览器相关知识 “时间轴控制”全局函数、层次结构和路径 · “时间轴控制”全局函数.....第八章 面向对象的程序设计第九章 组件和综合程序

## 章节摘录

插图：4.使用“插入目标路径”对话框加载路径在程序中，直接书写目标路径容易出错，Flash CS3提供了一个“插入目标路径”对话框，利用“插入目标路径”对话框可以方便、快速地建立对象的目标路径。

单击“动作”面板中的 按钮，可弹出“插入目标路径”对话框，如图7-1-9所示。

目标路径的层次结构将显示在目标路径显示区中。

选择“相对”单选按钮，可以设置目标路径结构为相对路径结构；选择“绝对”单选按钮，可以设置目标路径结构为绝对路径结构。

单击目标路径显示区中某个需要加载的影片剪辑或按钮实例名称，对应这个影片剪辑或按钮实例的路径将显示在“目标”文本框中，单击“确定”按钮，这个影片剪辑实例的完整路径将自动加在“动作”面板的程序编辑区中。

5.“影片浏览器”面板“影片浏览器”面板用来管理Flash动画的所有元素，这些元素包括各种元件、图像、程序、层、帧等。

该面板通过层状结构将这些元素显示出来，便于资源的管理。

事实上，在制作一般的动画时，并不用这个面板，只有在动画或者程序非常大的时候，才使用这个面板。

单击“窗口”—“影片浏览器”菜单命令，可打开“影片浏览器”面板，如图7-2-5所示。

单击“影片浏览器”面板上的按钮，弹出“影片浏览器设置”对话框，如图7-2-6所示。

面板中的复选框，可决定在“影片浏览器”面板中显示哪些元素。

## <<中文Flash CS3案例教程>>

### 编辑推荐

《中文Flash CS3案例教程(第2版)》介绍Adobe公司制作的Flash中文版Adobe Flash CS3 Professional，其内容也基本适用于中文版Flash 8。

全书共9章：第1章介绍了中文版Flash CS3工作区、Flash文档基本操作；第2章通过6个案例介绍了对象和帧的一些基本操作以及场景等；第3章通过6个案例介绍了Flash CS3的绘制图形和编辑图形等；第4章通过5个案例介绍了导入外部对象的方法以及文本输入和文本编辑等；第5章通过5个案例介绍了元件、实例以及遮罩层的使用方法和技巧等；第6章通过8个案例介绍了基本动画的制作方法以及时间轴特效动画等；第7章通过11个案例介绍了“动作”面板的使用方法、Actionscript程序设计基本方法以及全局函数、3种类型的文本和数学对象等；第8章通过6个案例进一步介绍了面向对象编程的基本概念，如字符串、数组、键盘、鼠标、颜色、时间和声音等对象；第9章通过13个案例介绍了组件、模板等，还介绍了综合实用案例。

《中文Flash CS3案例教程(第2版)》适合作为中等职业学校计算机专业和高等职业学校非计算机专业的教材，还可以作为广大计算机爱好者、多媒体程序设计人员的自学读物。

<<中文Flash CS3案例教程>>

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>