<<Flash CS3典型应用百例>>

图书基本信息

书名: <<Flash CS3典型应用百例>>

13位ISBN编号:9787121073281

10位ISBN编号:7121073285

出版时间:2008-11

出版时间:电子工业出版社

作者:郝春雨,唐有明,朱俊成编著

页数:392

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

<<Flash CS3典型应用百例>>

前言

Flash是目前流行的一款动画制作软件,具有强大的矢量制作功能和灵活的交互功能,拥有众多的用户,并广泛应用于网页、影视、动漫、游戏等各个领域。

本书以实例的形式全面介绍了该软件的最新版本Flash CS3(中文版)的使用方法和技巧。

全书共分为5篇,包括100个实例,系统地介绍了Flash的操作方法,并且向读者提供了新的设计思想。 关于本书的详细内容如下。

第1篇:基础篇。

该篇利用25个实例向读者介绍了Flash CS3的各种功能、基础知识、绘画工具及使用技巧。

通过本篇的学习,可以使读者对Flash软件和技术有一个大体的了解,并为其深入学习Flash CS3做好铺垫,以全面掌握Flash的动画制作技术。

第2篇:动画篇。

本篇由浅入深地向读者介绍了Flash中的动画创作技术,包括动画制作过程中的各种工具,如基本的绘画工具、补间动画的设置方法、帧的复制方法、遮罩层的使用方法、元件创建方法、滤镜使用方法等

本篇不仅向读者介绍了软件的使用方法,重要的是向读者介绍了一些常用动画的实现思路。

第3篇:网络篇。

本篇包含19个实例,向读者详细介绍了网站LOGO、网页广告、新闻公告、导航、Flash游戏的制作方法。

本篇实际上是一个网络应用篇,通过本篇的学习可以使读者掌握网络作品的设计思路,能够运用动画技术和编程技术对网站开发中常见的动画进行制作。

第4篇:交互篇。

本篇利用15个实例,详细向读者介绍了Flash中各种组件的使用方法,以及影片控制、加载方法、鼠标交互、数学计算等Flash中常见的交互技术。

重要的是,读者可以通过本篇的学习掌握ActionScript的编程技术。

第5篇:课件应用篇。

本篇是一个综合实例篇。

我们把侧重点放在了课件制作上,为从事媒体演示的广大读者提供了创作思想和技术支持,尤其是对 于广大教师,我们针对实际的考察提供了多种课件制作方案,为实际制作提供了便利。

<<Flash CS3典型应用百例>>

内容概要

本书共包括100个实例,全面介绍了Flash CS3中各个工具的使用方法以及使用Flash CS3制作各种作品的方法。

本书分为基础篇、动画篇、网络篇、交互篇和课件应用篇,条理清晰、结构合理,便于读者理解和选择,实例视觉效果好,能够提高读者阅读兴趣。

本书知识点讲解深入透彻,涉及范围广,适合网络、广告、平面设计人员及相关专业的在校学生使用。

<<Flash CS3典型应用百例>>

书籍目录

第1篇 基础篇 实例1 打开Flash大门 实例2 Flash52作流程 实例3 设置文档属性 实例4保存与发布 实例5 了解动画原理 实例6 导入分层文件 实例7 认识时间轴 实例8 使用库 实例9 使用辅助工具 实例10 规则图形的绘制 实例11 使用颜色工具 实例12 使用钢笔工具 实例13 将位图转换为矢量图 形 实例14 绘制立体五角星 实例15千里之外 实例16 绘制放大镜 实例17 绘制跳棋动画元素-棋盘 实例18 绘制片头动画元素——海盗船 实例19 绘制片头动画元素——场景 实例20绘制电子表 实例21 绘制电子表——立体化 实例22 渐变文字 实例23 绘制显示器图标 实例24 -创建轮廓 -车行万里路第2篇 动画篇 实例26 落叶动画 绘制矢量风景 实例25 绘制元素— 实例27 翻页动画 实例28 制作按钮动画 实例29 夜幕—— -路灯动画 实例30夜幕二— —昆虫动画 实例31 立体空间 实例32 中国风 实例33 春意盎然 实例34 可乐广告动画一 实例35 可乐广告动画二 实例36 农家 小院 实例37 风车动画 实例38 卷轴动画 实例39 图片过渡动画 实例40 歌词滚动动画 实例41 雷 实例42流星雨动画 实例43 飘雪动画 实例44 跳棋动画 实例45片头动画 达扫描动画 实例46 人 物行走 实例47 补间动画 实例48 影片剪辑 实例49 遮罩动画 实例50 小球跳绳 实例51 由字母A变 形字母8第3篇 网络篇 实例52 制作Banner动画 实例53 按钮特效 实例54 横幅广告动画......第4篇 交 互篇第5篇 课件应用篇

<<Flash CS3典型应用百例>>

章节摘录

第1篇 基础篇 实例1 打开Flash大门 本例的知识点主要面对初学者,通过本例的学习初学者应掌握Adobe Flash CS3启用程序的位置、如何创建新文档、Flash软件界面。

本例的所有知识点就像Flash大门的一把钥匙,如果你能拥有这把钥匙,那么Flash大门将为你打开。

实例点:套用模板,从模板新建,更新模板派生的文件,设置文档大小的方法。

……

<<Flash CS3典型应用百例>>

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