

<<Flash CS3动画制作>>

图书基本信息

书名：<<Flash CS3动画制作>>

13位ISBN编号：9787121077838

10位ISBN编号：7121077833

出版时间：2009-3

出版时间：电子工业出版社

作者：《Flash CS3动画制作》编委会 著

页数：236

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

电脑是现在人们工作和生活的重要工具，掌握电脑的使用知识和操作技能已经成为人们工作和生活的重要能力之一。

在当今高效率、快节奏的社会中，电脑初学者都希望能有一本为自己“量身打造”的电脑参考书，帮助自己轻松掌握电脑知识。

我们经过多年潜心研究，不断突破自我，为电脑初学者提供了这套学练结合的精品图书。可以让电脑初学者在短时间内轻松掌握电脑的各种操作。

此次推出的这套丛书采用“实用的电脑图书+交互式多媒体光盘+电话和网上疑难解答”的模式，通过配套的多媒体光盘完成书中主要内容的讲解，通过电话答疑和网上答疑解决读者在学习过程中遇到的疑难问题，这是目前读者自学电脑知识的最佳模式。

本套丛书的最大特色是学练同步，学习与练习相结合，使读者看过图书后就能够学以致用。

突出知识点的学与练：本套丛书在内容上每讲解完一小节或一个知识点，都紧跟一个“动手练”环节让读者自己动手进行练习。

在结构上明确划分出“学”和“练”的部分，有利于读者更好地掌握应知应会的知识。

图解为主的讲解模式：以图解的方式讲解操作步骤，将重点的操作步骤标注在图上，使读者一看就懂，学起来十分轻松。

合理的教学体例：章前提出“本章要点”，一目了然；章内包括“知识点讲解”与“动手练”板块，将所学的知识应用于实践，注重体现动手技能的培养；章后设置“疑难解答”。

解决学习中的疑难问题，及时巩固所学的知识。

通俗流畅的语言：专业术语少，注重实用性，充分体现动手操作的重要性，讲解文字通俗易懂。

生动直观的多媒体自学光盘：借助多媒体光盘，直观演示操作过程，使读者可以方便地进行自学，达到无师自通的效果。

<<Flash CS3动画制作>>

内容概要

《无师通：Flash CS3动画制作（附光盘1张）》是指导初学者学习如何进行Flash CS3动画制作的入门书籍。

书中详细介绍了Flash CS3的相关知识。

《无师通：Flash CS3动画制作（附光盘1张）》共分为13章，分别介绍了Flash CS3基础知识、Flash基本图形绘制、色彩的编辑、Flash文本编辑、编辑Flash的对象、帧操作及动画制作、使用图层、使用元件和库、特效的应用、声音和视频的应用、ActionScript基础应用、Flash组件应用以及优化和发布动画等内容。

书籍目录

第1章 Flash CS3基础知识1.1 简述Flash CS31.1.1 Flash CS3动画的特点1.1.2 Flash的应用1.1.3 Flash动画制作的基本流程1.2 Flash CS3的安装与启动1.2.1 Flash CS3的安装1.2.2 Flash CS3的启动1.3 Flash CS3的工作界面1.3.1 开始页的基本操作1.3.2 工作界面1.3.3 退出Flash CS31.4 Flash CS3文档的基本操作1.5 Flash CS3的基本设置1.5.1 Flash CS3的场景1.5.2 设置标尺、辅助线和网格1.6 设置Flash CS3的首选参数和快捷键1.6.1 设置Flash中的首选参数1.6.2 设置快捷键第2章 Flash基本图形绘制2.1 绘制简单的图形2.1.1 位图与矢量图2.1.2 Flash CS3的工具箱2.2 绘制简单图形2.3 绘制路径2.3.1 线条工具2.3.2 铅笔工具2.3.3 钢笔工具2.4 对象的选取2.4.1 选择工具2.4.2 部分选取工具2.4.3 [对象绘制]模式第3章 色彩的编辑3.1 颜色的选择3.2 颜色的填充3.2.1 使用刷子工具3.2.2 使用橡皮擦工具3.2.3 使用墨水瓶工具3.2.4 使用颜料桶工具3.3 渐变颜色的设置和调整3.3.1 设置渐变颜色3.3.2 使用渐变变形工具3.4 色彩编辑技巧3.4.1 查找和替换颜色3.4.2 调整位图填充3.4.3 使用[样本]面板管理颜色第4章 Flash文本编辑4.1 文本类型4.2 添加静态文本4.2.1 文本的输入4.2.2 文本的选取4.2.3 设置文本样式4.2.4 设置字体呈现方法4.3 添加可编辑文本4.3.1 添加动态文本4.3.2 添加输入文本4.4 文本转换第5章 编辑Flash的对象5.1 编辑外部对象5.1.1 图形对象的导入5.1.2 设置位图属性5.1.3 套索工具5.1.4 将位图转换为矢量图5.2 对象的基本编辑5.2.1 选取对象5.2.2 对象的移动、复制和删除5.2.3 粘贴对象5.2.4 对齐对象5.2.5 使用辅助工具5.3 对象变形5.3.1 使用[变形]命令变形对象5.3.2 使用[变形面板]变形对象5.4 对象的优化5.4.1 优化路径5.4.2 将线条转换为填充5.4.3 扩展填充5.4.4 柔化填充边缘第6章 帧操作及动画制作6.1 帧的操作6.1.1 使用[时间轴]面板6.1.2 帧的类型6.1.3 添加和删除帧6.1.4 选择帧6.1.5 编辑帧6.1.6 洋葱皮工具6.2 逐帧动画6.3 补间动画6.3.1 运动补间动画6.3.2 形状补间动画6.4 场景操作第7章 使用图层7.1 图层的基本操作7.1.1 图层的概念及相关菜单7.1.2 图层的基本操作7.1.3 分散到图层7.2 引导层7.2.1 普通引导层7.2.2 运动引导层7.3 遮罩层7.3.1 创建遮罩层7.3.2 移动遮罩7.3.3 变形遮罩第8章 使用元件和库8.1 元件8.1.1 元件的类型8.1.2 创建图形元件8.1.3 创建按钮元件8.1.4 创建影片剪辑元件8.2 元件实例8.2.1 创建元件的实例8.2.2 修改元件实例8.2.3 编辑元件实例8.3 元件库8.3.1 元件库的基本操作8.3.2 调用库第9章 特效的应用9.1 使用滤镜效果9.1.1 添加和删除滤镜效果9.1.2 设置滤镜参数9.2 使用混合模式9.2.1 添加混合模式9.2.2 混合模式的效果9.3 使用时间轴特效9.3.1 添加时间轴特效9.3.2 设置时间轴特效第10章 声音和视频的应用10.1 在FlashCS3中添加声音10.1.1 Flash中的声音文件10.1.2 为关键帧添加声音10.2 编辑声音10.2.1 在【属性】面板中编辑声音10.2.2 在【编辑封套】对话框中编辑声音10.3 压缩声音10.3.1 使用【声音属性】对话框10.3.2 使用压缩选项10.4 编辑视频素材10.4.1 在Flash中导入视频素材10.4.2 编辑视频素材第11章 ActionScript基础应用11.1 【动作】面板简介11.2 ActionScript脚本的基本语法11.3 ActionScript3.0介绍11.4 ActionScript3.0的新特性11.5 类11.6 变量11.7 ActionScript3.0的其他特点第12章 Flash组件应用12.1 认识FlashCS3的组件12.2 组件的应用12.2.1 Button组件12.2.2 CheckBox组件12.2.3 ComboBox组件12.2.4 ScrollPane组件12.2.5 RadioButton组件12.3 组件检查器第13章 优化和发布动画13.1 测试Flash动画13.2 优化Flash动画13.3 导出Flash动画13.4 发布Flash动画13.4.1 发布设置13.4.2 发布Flash影片13.4.3 发布HTML网页13.4.4 发布可选图像文件13.5 发布预览

<<Flash CS3动画制作>>

编辑推荐

《无师通：Flash CS3动画制作（附光盘1张）》内容新颖，语言浅显易懂，创新地将知识点讲解和动手实战结合在一起，只要跟随“动手练”一边学习一边实践，就能够轻松掌握操作要点。

<<Flash CS3动画制作>>

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>