

<<最新Flash CS3入门与提高>>

图书基本信息

书名：<<最新Flash CS3入门与提高>>

13位ISBN编号：9787300095226

10位ISBN编号：7300095224

出版时间：2008-8

出版时间：中国人民大学出版社

作者：张辉 编

页数：346

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>

<<最新Flash CS3入门与提高>>

内容概要

Flash是目前最为流行的矢量动画制作软件，在网页制作、多媒体开发和影视动画制作等领域都有广泛的应用。

本书是指导初学者快速掌握Flash动画创作方法的入门书籍，详细地介绍了Flash的基础知识、使用方法和设计思路，并配以大量实例练习。

全书共分15章，前14章分别介绍了Flash的基础知识，绘图工具、颜色工具、文本工具的使用，图形、对象的自由变化，创作元件和实例的方法，导入声音和视频素材的方法，动画的制作和动作脚本的应用，部分组件的使用方法，以及动画的发布等内容。

最后一章介绍了片头动画、广告动画和网站动画3个综合实例，方便读者进一步了解Flash的应用领域，并提高应用水平。

本书还配有光盘，光盘内容为每章知识点的多媒体录音视频教程，实例的源文件和生成的最终文件，书中正文亦对应光盘路径有文字说明，方便读者练习。

此外，光盘中还为读者提供了异常丰富的素材，供读者自己做练习。

本书适合网页设计、动画创作的爱好者作为自学参考书，也可作为动画创作应用培训班的培训教材。

<<最新Flash CS3入门与提高>>

书籍目录

Chapter 01 初识Flash cs3	1.1 Flash的历史、现状和未来	1.1.1 Flash的历史	1.1.2 Flash的现状
	1.1.3 Flash的未来	1.2 Flash动画的特点	1.3 Flash的应用领域
	1.4 Flash中的基本术语	1.4.1 矢量图形和位图图像	1.4.2 场景和帧
1.5 本章小结	Chapter 02 Flash CS3的基础知识	2.1 Flash CS3的工作界面	2.1.1 菜单栏
		2.1.2 时间轴	2.1.3 工具箱
		2.1.4 舞台和工作区	2.1.5 浮动面板
		2.1.6 “属性”面板	2.2 文档的基本操作
		2.2.1 新建动画文件	2.2.2 新建模板文件
		2.2.3 打开、保存、测试文档	2.3 设置动画场景
		2.3.1 设置文档属性	2.3.2 标尺、网格和辅助线
		2.4 参数设置	2.4.1 首选参数设置
		2.4.2 快捷键设置	2.5 典型实例
		2.5.1 实例目标	2.5.2 制作过程
		2.6 本章小结	Chapter 03 Flash CS3绘图工具的使用
		3.1 认识Flash CS3工具箱	3.2 绘制生动的线条
		3.2.1 线条工具	3.2.2 铅笔工具
		3.2.3 钢笔工具	3.2.4 刷子工具
		3.3 绘制几何图形	3.3.1 椭圆工具和基本椭圆工具
		3.3.2 矩形工具和基本矩形工具	3.3.3 多角星形工具
		3.4 典型实例	3.4.1 实例目标
		3.4.2 制作过程	3.5 本章小结
		Chapter 04 Flash CS3颜色工具的使用	4.1 笔触和填充工具的使用
		4.1.1 墨水瓶工具的使用	4.1.2 颜料桶工具的使用
		4.1.3 滴管工具的使用	4.1.4 渐变变形工具的使用
		4.2 擦除工具的使用	4.3 “颜色”和“样本”面板的使用
		4.3.1 “颜色”面板的使用
		Chapter 05 Flash CS3文本的使用	Chapter 06 图形、对象的自由变换
		Chapter 07 Flash的元件、库和实例	Chapter 08 Flash CS3素材文件的导入
		Chapter 09 开始制作简单的动画	Chapter 10 补间与多场景动画的制作
		Chapter 11 ActionScript基础与基本语句	Chapter 12 ActionScript深入编程
		Chapter 13 组件的应用	Chapter 14 动画作品的输出和发布
		Chapter 15 精彩实例制作	

章节摘录

Chapter 01 初识Flash cs3 1.1 Flash的历史、现状和未来 Flash是目前最优秀的网络动画编辑软件之一，从简单的动画效果到动态的网页设计、短篇音乐剧、广告、电子贺卡、游戏的制作，Flash的应用领域日趋广泛。

毋庸置疑，它引领着整个网络动画时代。

1.1.1 Flash的历史 在Flash出现之前，网页上所播放的动画，基于网络的带宽不足和浏览器支持等原因，通常来讲，只有两个选择：一是借助软件厂商推出的附加的浏览器上的各种插件，观看特定格式的动画，但效果并不理想；二是观看GIF格式图像实现的动画效果，由于该格式只有256色，加之动画效果的单调，已经不能满足网民的视觉需求，网民强烈地希望网上的内容更丰富、更精彩、富有互动性。

Macromedia公司利用自己在多媒体软件开发上的优势，对收至麾下的矢量动画软件Future Splash进行了修改，并赋予其一个闪亮的名字——Flash。

由于网络技术的局限，Flash 1.0和Flash 2.0均未得到业界的重视。

1998年，Macromedia公司推出了Flash 3.0，它与同时推出的Dreamweaver 2.0和Fireworks 2.0被称为Dream Team，即网页三剑客。

1999年，Macromedia公司推出了Flash 4.0，Flash技术在网页动画制作中得到了广泛应用，并逐渐被广大用户认识和接受。

2000年，Flash 5.0掀起了全球的闪客旋风，把矢量图的精确性和灵活性与位图、声音、动画和交互性巧妙融合，功能有了显著的增强，使用它可以独立制作出具有冲击力效果的网页和个性化的站点。

Flash 5.0开始了对XML和Smart Clip（智能影片剪辑）的支持。

.....

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>