

<<中文Flash CS3基础与案例>>

图书基本信息

书名：<<中文Flash CS3基础与案例教程>>

13位ISBN编号：9787561224892

10位ISBN编号：7561224893

出版时间：2008-12

出版时间：西北工业大学出版社

作者：刘鹰，李琳 编

页数：310

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>

## <<中文Flash CS3基础与案例>>

### 内容概要

本书为计算机基础与案例系列教材之一，主要内容包括Flash CS3基础知识，Flash CS3工具的使用，图像的导入与编辑，对象的编辑操作，元件、实例和库，动画制作基础，交互式动画基础，组件，声音与视频，屏幕与模板，影片的测试与发布，Flash 广告设计，教学及光盘动画，网站设计以及Flash其他典型实例。

书中配有生动典型的实例，每章后还附有练习题，使读者在学习和使用Flash CS3创作时更加得心应手，做到学以致用。

本书图文并茂，内容翔实，练习丰富，既可作为各大中专院校及社会培训班的教材使用，同时也非常适合电脑爱好者自学参考。

## <<中文Flash CS3基础与案例>>

### 书籍目录

第1章 Flash CS3基础知识 1.1 Flash CS3功能介绍 1.1.1 Flash CS3的基本功能 1.1.2 Flash CS3的新增功能  
1.2 Flash CS3的安装与卸载 1.2.1 Flash CS3的安装 1.2.2 Flash CS3的卸载 1.3 Flash CS3的特点及应用  
1.3.1 Flash CS3的特点 1.3.2 Flash CS3的应用 1.4 Flash CS3的工作界面 1.4.1 标题栏 1.4.2 菜单栏 1.4.3  
工具箱 1.4.4 舞台与工作区 1.4.5 时间轴面板 1.4.6 属性面板 1.5 Flash CS3的基本操作 1.5.1 文件管理  
1.5.2 扩展工具的使用 1.6 操作实例——翻转文字 本章小结 操作练习第2章 Flash CS3工具的使用 2.1 选  
取工具 2.1.1 选择工具 2.1.2 部分选取工具 2.1.3 套索工具 2.2 绘图工具 2.2.1 直线工具 2.2.2 铅笔工  
具 2.2.3 铅笔工具 2.2.4 矩形工具和基本矩形工具 2.2.5 椭圆工具和基本椭圆工具 2.2.6 多角星形工  
具 2.2.7 刷子工具 2.2.8 橡皮擦工具 2.3 变形工具 2.3.1 任意变形工具 2.3.2 渐变变形工具 2.4 填充工  
具 2.4.1 颜色 2.4.2 颜料桶工具 2.4.3 墨水瓶工具 2.4.4 滴管工具 2.5 文本工具 2.5.1 创建文件 2.5.2  
设置文件属性 2.6 操作实例——绘制蝴蝶结 本章小结 操作练习第3章 图像的导入与编辑第4章 对象的  
编辑操作第5章 元件、实例和库第6章 动画制作基础第7章 交互式动画基础第8章 组件第9章 声音与视频  
第10章 屏幕与模板第11章 影片的测试与发布第12章 Flash广告设计第13章 教学及光盘动画第14章 网站  
设计第15章 Flash其他典型实例

章节摘录

第1章 Flash CS3基础知识 1.1 Hash CS3功能介绍 1.1.1 Flash CS3的基本功能 Flash CS3的基本功能主要有3个，它撑起了整个Flash动画制作软件的强大功能。

1. 绘图和编辑图形 绘图和编辑图形是创作Flash动画的基础，也是进行多媒体创作的基础。使用Flash绘图和编辑图形并且在绘图的过程中学习怎样使用元件来组织图形元素，也是Flash动画的一个特点。

2. 遮罩 遮罩是Flash动画创作中不可缺少的，使用遮罩配合补间动画，用户可以创建丰富多采的动画效果：图像切换、火焰背景文字、管中窥豹等都是实用性很强的动画。并且，从这些动画实例中，用户可以举一反三，创建更多、实用性更强的动画效果。

遮罩的原理非常简单，但实现的方式多种多样，特别是和补间动画以及影片剪辑元件结合起来，可以创建千变万化的形式和效果。

3. 补间动画 补间动画是整个Flash动画设计的核心，也是Flash动画的最大优点，它有“动画补间”和“形状补间”两种形式。

在应用影片剪辑元件和图形元件创作动画时，有一些细微的差别，用户应该完整把握这些细微的差别。

.....

## <<中文Flash CS3基础与案例>>

### 编辑推荐

Flash CS3是Adobe公司出品的交互式动画制作软件，利用它制作的矢量动画，文件数据量非常小，可以任意缩放，并可以以“流”的形式在网上传输，这对于多媒体作品的网络应用是十分有利的，但是，Flash的应用并不仅仅局限于网络领域，由于其能够制作出高质量的矢量动画，因此在多媒体、影视、教育等领域也发挥着重要的作用。

全书共分15章。

其中前11章主要介绍Flash CS3基础知识和基本操作，使读者初步掌握Flash CS3应用的相关知识。

第12~15章列举了几个有代表性的行业实例，通过理论联系实际，希望读者能够举一反三、学以致用，进一步巩固前面所学的知识。

一流专家及资深培训教师精心策划编写；全力打造国内精品教材畅销品牌；内容全面，范例精美，结构合理，图文并茂，讲练结合，可操作性强，具有教科书的特点；面向实际操作应用，步骤详细，图示清晰，帮助读者快速掌握实践技巧。

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>