

<<Flash CS3技术精粹与商业案>>

图书基本信息

书名：<<Flash CS3技术精粹与商业案例>>

13位ISBN编号：9787802482210

10位ISBN编号：7802482216

出版时间：2009-1

出版时间：北京希望电子出版社，兵器工业出版社

作者：刘亚利，刘传梁 著

页数：326

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技术精粹与商业案>>

前言

1997年，Macromedia从一家名为FutureWave公司中得到了一个小的网络图像软件——FutureSplash。
该软件出奇得小，在Macromedia的支持下，Flash蓬勃发展。
今天，Flash无处不在，FlashPlayer插件已经与主要的操作系统和浏览器打包在一起。
网络上到处是Flash图像，Flash的使用者也在以惊人的速度增加。
目前Flash正广泛应用于美术设计、网页制作、多媒体软件及教学光盘等诸多领域。
近年来，随着Internet的日益成行，越来越多的公司、单位及个人开始拥有自己的网站，方便地制作和处理网页图像和动画成为人们的迫切需要。
Flash不仅仅是一个单一的工具，也可以将Flash看做是能完成多种任务的应用软件。
它是一个图像演示程序、一个图像 / 声音 / 视频编辑器、一部动画制造机、一个脚本引擎，它把这些特点综合于一身。
在本书将详细介绍Flash的这些功能，并且将解释这些功能共同作用的机理。

<<Flash CS3技术精粹与商业案>>

内容概要

《Flash CS3技术精粹与商业案例》向读者展现了Flash强大的网页动画制作功能和动画制作方法。从了解Flash的工作界面入手，通过浅显易的语言以及精彩生动的实例，详细全面地介绍了Flash基本工具和关键部件的功能和用法，以及如何正确、高效地使用Flash CS3制作动画。此外，《Flash CS3技术精粹与商业案例》还介绍了 ActionScript编程功能，让读者学习如何在Flash影片中使用代码，以提供更加特殊和功能多样的交互方式。

Flash CS3是最新推出的网页交互式矢量动画软件，它不仅继承了Flash8的优点，而且更进步完善和满足用户在图形设计、动画制作及处理上的要求，让用户可以轻松自如地完成个性化的动画设计。

《Flash CS3技术精粹与商业案例》以一个从入门到精通的过程引导读者的水平逐步提高。书中范例的编写深入浅出、图文并茂。

在操作步骤上，写作详细但小繁琐，读者只要按照书中范例一步步向下操作，同时参考《Flash CS3技术精粹与商业案例》配套光盘中对应实例的部分源文件，就可以取得好的学习效果。

<<Flash CS3技术精粹与商业案>>

书籍目录

第一章 入门介绍1.1 Flash的概述1.2 动画原理介绍1.3 认识操作界面1.3.1 按钮介绍1.3.2 绘图工具箱1.3.3 舞台和场景1.3.4 时间轴窗口1.3.5 属性面板1.3.6 常用面板介绍1.4 时间轴面板1.4.1 图层编辑区1.4.2 帧编辑区1.4.3 播放头1.4.4 帧的类型1.5 使用图层1.5.1 创建图层1.5.2 图层的名称1.5.3 调整层的位置1.5.4 删除图层1.5.5 图层的状态1.5.6 显示图层内元素的轮廓1.5.7 设置图层的属性1.6 绘制工具的基础学习1.6.1 铅笔工具1.6.2 设置线条属性1.6.3 直线工具1.6.4 椭圆工具1.6.5 矩形工具1.6.6 笔刷工具1.7 场景的制作1.7.1 制作前的分析1.7.2 预览与设置1.7.3 实例绘制1.8 章节提示第二章 认识元件2.1 元件的知识2.1.1 影片剪辑元件2.1.2 图形元件2.1.3 按钮元件2.1.4 学习重点2.2 影片剪辑元件的制作2.2.1 预览与设置2.2.2 制作流程2.3 图形元件的制作2.3.1 预览与设置2.3.2 制作流程2.4 按钮元件的制作2.4.1 预览与设置2.4.2 制作流程2.5 章节提示第三章 深入了解动画3.1 相关介绍3.1.1 时间轴动画3.1.2 遮罩层动画3.1.3 引导层的动画3.1.4 多种属性动画3.2 时间轴动画的制作3.2.1 预览与设置3.2.2 制作流程3.3 遮罩层动画的制作3.3.1 预览与设置3.3.2 制作流程3.4 引导层动画的制作3.4.1 预览与设置3.4.2 制作流程3.5 多种属性动画的制作3.5.1 预览与设置3.5.2 制作流程3.6 章节提示第四章 元件与动画结合的应用4.1 乌龟慢步动画的制作4.1.1 预览与设置4.1.2 制作动画4.2 立体光驱动画的制作4.2.1 预览与设置4.2.2 制作流程4.2.3 场景设置4.3 章节提示第五章 使用外部文件5.1 文件类型5.1.1 素材图片5.1.2 音频文件5.1.3 视频文件5.2 木桶行走动画的制作5.2.1 预览与与设置5.2.2 制作流程5.3 MP3播放器的制作5.3.1 预览与设置5.3.2 界面绘制5.3.3 音频输入5.4 视频播放器的制作5.4.1 预览与设置5.4.2 制作流程5.5 章节提示第六章 视觉效果制作第七章 认识脚本代码第八章 鼠标及键盘的交互控制第九章 特殊效果的实现第十章 公益广告的制作第十一章 网站首页的制作第十二章 交互课件的制作第十三章 音乐MTV的制作第十四章 Flash交互游戏的制作

<<Flash CS3技术精粹与商业案>>

章节摘录

第1章 入门介绍 2007年，Macromedia公司发布了Flash的最新版本FlashCS3。与以前的版本相比，FlashCS3可以更好地为设计人员和开发人员服务，帮助他们提高工作效率，允许他们跨越系统平台和设备，能够制作出丰富的网页内容和应用程序，同时提供了新的功能来简化设计时的繁琐步骤。

与前一个版本相比，FlashCS3的界面并没有太大的变化，但是它增加了一个超越性的功能——滤镜。

与图形编辑软件Photoshop一样，有了这个功能就可以使我们的设计工作大大地减少工作步骤，对于Flash老用户来说这是一个福音。

在本节中我们简单地向大家介绍这个新功能。

如图1-1所示，在舞台内绘制一个卡通人物造型。

接着绘制一个椭圆形的黑色填充物并将其转换为影片剪辑元件。

图1-2所示将使用它来作为卡通造型的阴影部分。

<<Flash CS3技术精粹与商业案>>

编辑推荐

《Flash CS3技术精粹与商业案例》特别适合初、中级网页动画制作者和设计人员阅读，也可以作为Flash培训班的辅导教材。

<<Flash CS3技术精粹与商业案>>

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>