

<<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
——创建轮廓 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
绘制矢量风景 实例25 绘制元素——车行万里路第2篇 动画篇 实例26 落叶动画 实例27 翻页动画
实例28 制作按钮动画 实例29 夜幕一——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
达扫描动画 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 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>