第一图书网, tushu007.com

<<中文版Flash CS3完全自学手册>>

图书基本信息

书名：<<中文版Flash CS3完全自学手册>>

13位ISBN编号：9787030234636

10位ISBN编号：7030234634

出版时间：2009-2

出版时间：科学出版社

作者：飞龙

页数：538

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

第一图书网, tushu007.com

前言

软件概况　　Flash CS3软件的功能十分强大，在动画制作、网页设计和多媒体制作等领域都得到了广泛的应用，已经成为交互式动画的标准软件。

主要内容　　本书从自学的角度出发，理论与实践相结合，全面、详细地介绍了Flash CS3的各种功能。

全书包括Flash基础入门、Flash快速上路、编辑动画图形、简单操作对象、编辑和操作对象、创建和应用图层、创建与编辑文本、应用时间轴和帧、元件和实例、应用库、简单动画的制作、ActionScript应用基础、ActionScript高级应用、应用Flash组件、矢量图绘制技巧、制作交互式动画、应用音频和视频动画、应用屏幕动画、动画后期制作，以及文字动画效果、鼠标动画效果、图像动画效果、图形动画效果、商业网络广告等内容。

本书特色　　（1）最完整的知识体系：书中内容完全从零起步，由浅入深，对Flash CS3的核心技术进行了全面、细致的讲解，让读者能逐步学习，从入门到精通软件。

（2）最实用的案例操作：全书将Flash CS3的各项内容细分，通过155个知识精学、334个案例的实际操作，让读者在精通软件的基础上通过案例演练，从新手变成高手。

（3）最商业的案例讲解：本书中的五大商业案例：文字动画、鼠标动画、图像动画、图形动画和商业网络广告，不仅效果美观大方，而且涉及商业领域齐全。

（4）超值案例视频赠送：本书将以上商业案例的制作过程，录成了视频文件，读者可以结合本书学习，也可以像看电影一样，单独观看视频，享受轻松学习。

特别亮点与馈赠　　本书开创手机视听学习模式。

作者特意在书中知识精学与案例操作中挑选出最精彩的200个，录制成了MP3格式的音频文件，读者不仅可以将音频文件复制到MP3、MP4中，还可以复制到手机中，通过音频，享受随时随地视听的乐趣一像听歌一样学电脑。

第一图书网, tushu007.com

内容概要

本书是一本Flash CS3的技法宝典，精讲了图形、文本、时间轴、帧、元件、实例、库、ActionScript、组件、交互式动画等核心技术，让读者能完全自学，从新手成为高手。

全书总分五大篇：新手入门、进阶提高、核心攻略、成为高手、案例实战，共25章。

内容包括：Flash基础入门、Flash快速上路、编辑动画图形、简单操作对象、编辑和操作对象、创建和应用图层、创建与编辑文本、应用时间轴和帧、元件和实例、应用库、简单动画的制作、ActionScript应用基础、ActionScript高级应用、应用Flash组件、矢量图绘制技巧、制作交互式动画、应用音频和视频动画、应用屏幕动画、动画后期制作，最后从文字动画效果、鼠标动画效果、图像动画效果、图形动画效果、商业网络广告5个领域精选了25个经典实例，详细介绍了其制作步骤，让读者在学习理论得以入门和提高的同时，通过案例实战演练，逐步精通，成为动画制作的行家里手。

本书结构清晰、内容翔实，采用了由浅入深、图文并茂的方式讲述，Flash学习者、广大网页爱好者、动画制作者的首选读物，同时也是广大多媒体用户不可多得的优质自学手册。

第一图书网, tushu007.com

<<中文版Flash CS3完全自学手册>>

书籍目录

第1章 Flash基础入门第2章 Flash快速上路第3章 编辑动画图形第4章 简单操作对象第5章 编辑和操作对象第6章 创建和应用图层第7章 创建与编辑文本第8章 应用时间轴和帧第9章 元件和实例第10章 应用库第11章 简单动画的制作第12章 ActionScript应用基础第13章 ActionScript高级应用第14章 应用Flash组件第15章 矢量图绘制技巧第16章 制作交互式动画第17章 应用音频和视频动画第18章 应用屏幕动画第19章 动画后期制作第20章 文字动画效果第21章 鼠标动画效果第22章 图像动画效果第23章 图形动画效果第24章 商业网络广告1第25章 商业网络广告2

第一图书网, tushu007.com

章节摘录

1.6 Flash动画制作流程　　要想制作出一个优秀的Flash动画，就应在制作前对该动画的每一个过程进行精心的策划，然后按照策划一步一步将动画完成。

制作Flash动画分为策划剧本、搜集素材、制作动画、优化动画、测试动画和发布动画6个流程，下面进行简单的介绍。

1.策划剧本　　在制作动画之前，首先要明确制作动画的目的、针对的用户群体和动画的风格、色调等。

明确方向后，再根据用户的需求制作一套完整的设计方案，根据动画中出现的人物、背景、音乐、动作及剧情的设计等要素来进行具体安排。

2.搜集素材　　要针对具体的素材来搜索，并按一定的规格进行编辑，以便制作动画。

3.制作动画　　动画的制作是创造Flash作品中最重要的一步，动画部分的制作效果将直接影响Flash作品的成功与否。

在制作动画时要注意动画的每一个环节，以便及时修改。

4.优化动画　　动画完成后，要对动画进行优化，使其效果看起来更加流畅、紧凑，更具动感。主要是优化动画中人物的细节、分镜头，以及动画片段的衔接、音效与动画播放时的稳定，以保证动画作品最终效果的质量。

……

第一图书网, tushu007.com

编辑推荐

《Flash CS3完全自学手册（中文版）》特点： 技术手册：全面系统地讲解Flash二维动画软件的实用技术； 行业典范：针对行业的需求和应用，设计5大领域的典型案例； 操作技巧：300多个操作练习，使学习变得轻松、简单、快捷； DVD 30段商业案例的多媒体教学，200个MP3语音教学，通过MP3、MP4以及手机，随时聆听专家的声音，像听歌一样学电脑！

第一图书网, tushu007.com

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