

<<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>

<<中文版Flash CS3完全自学手册>>

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——像听歌一样学电脑。

<<中文版Flash CS3完全自学手册>>

内容概要

本书是一本Flash CS3的技法宝典，精讲图形、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。

<<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

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。

.....

<<中文版Flash CS3完全自学手册>>

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！

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>