

<<边做边学>>

图书基本信息

书名：<<边做边学>>

13位ISBN编号：9787115237828

10位ISBN编号：7115237824

出版时间：2010-11

出版时间：人民邮电出版社

作者：贾楠 编

页数：247

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>

<<边做边学>>

前言

Flash是由Adobe公司开发的网页动画制作软件。

它功能强大、易学易用，深受网页制作者和动画设计人员的喜爱，已经成为这一领域最流行的软件之一。

目前，我国很多中等职业学校的数字艺术类专业都将Flash列为一门重要的专业课程。

为了帮助中等职业学校的教师全面、系统地讲授这门课程，使学生能够熟练地使用：Flash来进行动画设计，我们几位长期在中等职业学校从事Flash教学的教师与专业网页动画设计公司经验丰富的设计师合作，共同编写了本书。

根据中等职业学校的教学方向和教学特色，我们对本书的编写体系做了精心的设计。

全书根据Flash在设计领域的应用方向来布置分章，每章按照“课堂实训案例—软件相关功能—课堂实战演练—课后综合演练”这一思路进行编排，力求通过课堂实训案例演练，使学生快速熟悉艺术设计理念和软件功能，通过软件相关功能解析使学生深入学习软件功能，通过课堂实战演练和课后综合演练提高学生的实际应用能力。

在内容编写方面，我们力求细致全面、重点突出；在文字叙述方面，我们注意言简意赅、通俗易懂；在案例选取方面，我们强调案例的针对性和实用性。

<<边做边学>>

内容概要

本书全面系统地介绍了Flash CS3的基本操作方法和网页动画的制作技巧，并对其在网络设计领域的应用做了深入的介绍，内容包括初识Flash CS3、卡片设计、标志制作、广告设计、电子相册、节目片头与MTV、网页应用、教学课件、游戏及交互等内容。

本书内容的介绍均以课堂实训案例为主线，通过案例的操作，学生可以快速熟悉案例的设计理念。书中的软件相关功能解析部分可以使学生深入学习软件功能，课堂实战演练和课后综合演练可以提高学生的实际应用能力。

本书配套光盘中包含了书中所有案例的素材及效果文件，以利于教师授课，学生练习。

本书可作为中等职业学校数字艺术类专业Flash CS3课程的教材，也可供相关人员学习参考。

书籍目录

第1章 初识Flash CS3第2章 卡片设计第3章 标志制作第4章 广告设计第5章 电子相册第6章 节目片头与MTV第7章 网页应用第8章 教学课件第9章 游戏及交互

<<边做边学>>

章节摘录

插图：变量是包含信息的容器，容器本身不会改变，但内容可以更改。

当第一次定义变量时，最好为变量定义一个已知值，这就是初始化变量，通常在SWF文件的第1帧中完成。

每一个影片剪辑对象都有自己的变量，而且不同的影片剪辑对象中的变量相互独立且互不影响。

变量中可以存储的常见信息类型包括URL、用户名、数字运算的结果和事件发生的次数等。

为变量命名必须遵循以下规则。

(1) 变量名在其作用范围内必须是唯一的。

(2) 变量名不能是关键字或布尔值（true或false）。

(3) 变量名必须以字母或下划线开始，由字母、数字和下划线组成，其间不能包含空格，且变量名没有大小写的区别。

变量的范围是指变量在其中已知并且可以引用的区域，它包含3种类型，具体如下。

(1) 本地变量：在声明它们的函数体（由大括号决定）内可用。

本地变量的使用范围只限于它的代码块，会在该代码块结束时到期，其余的本地变量会在脚本结束时到期。

若要声明本地变量，可以在函数体内部使用var语句。

(2) 时间轴变量：可用于时间轴上的任意脚本。

要声明时间轴变量，应在时间轴的所有帧上都初始化这些变量。

应先初始化变量，然后尝试在脚本中访问它。

(3) 全局变量：对于文档中的每个时间轴和范围均可见。

如果要创建全局变量，可以在变量名称前使用global标识符，不使用var语法。

编辑推荐

《边做边学:Flash CS3动漫制作案例教程》：中等职业教育数字艺术类规划教材

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>