

<<Flash CS3中文版经典实例教程>>

图书基本信息

书名：<<Flash CS3中文版经典实例教程>>

13位ISBN编号：9787121057908

10位ISBN编号：7121057905

出版时间：2008-3

出版时间：电子工业

作者：周峰

页数：466

字数：750000

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中文版经典实例教程>>

### 内容概要

本书讲解了Flash CS3强大动画设计制作功能，即帧帧动画、多图层动画、遮罩层动画、引导层动画、3大元件动画、场景动画、XML数据处理动画、音频动画、视频动画、滤镜和混合模式动画、ActionScript 3.0脚本和组件动画、行为动画、演示文稿动画、Flash+ASP动态网站特效。

本书循序渐进、内容全面完整、通过具体的实例讲解每个实用知识点。本书实例丰富、图文并茂、语言流畅、内容繁简得当，由浅入深，使读者能十分容易入门并逐步精通。

本书不仅适用于各种层次的网页设计人员、动画设计人员以及网络动画或多媒体动画的个人爱好者，尤其适合中等职业学校、大专院校及各种Flash培训班作为教材使用。

## <<Flash CS3中文版经典实例教程>>

### 书籍目录

第1章 Flash CS3基础知识与操作 1.1 Flash CS3简述 1.2 Flash CS3 12作界面 1.3 Flash CS3常用面板 1.4 Flash CS3文件的基本操作 1.5 创建Flash动画工作流程 本章小结第2章 Flash绘图、上色。  
选择修改工具的应用 2.1 矢量图形和位图图像 2.2 基本几何图形工具的应用 2.3 线条、铅笔、刷子工具的应用 2.4 路径和钢笔工具的应用 2.5 文本：工具的应用 2.6 选择变形工具的应用 2.7 墨水瓶、颜料桶、滴管、橡皮擦工具的应用 2.8 辅助—工具的应用 本章小结第3章 元件、实例、库资源及简单动画的生成 3.1 元件的应用 3.2 库面板 3.3 实例的应用 3.4 公用库的应州 3.5 帧的分类和操作 3.6 时间轴中的动画表示方法 本章小结第4章 动画的分类及常见动画 4.1 动画的分类 4.2 帧帧动画 4.3 补间动画 4.4 时间轴特效动画 本章小结第5章 图层与场景动画特效 5.1 图层的概述 5.2 图层和图层文件夹的基本操作 5.3 运动引导层动画 5.4 遮罩层动画 5.5 多场景动画 本章小结第6章 ActionScript脚本基础知识与应用 6.1 ActionScript脚本概述 6.2 动作面板 6.3 ActionScript脚本语言编程基础 本章小结第7章 滤镜和混合模式的应用第8章 音频与视频的应用第9章 组件的应用第10章 XML数据的处理第11章 ActionScript 2.0行为、组件和演示文稿的应用第12章 Flash动画的测试与发布第13章 Flash+ASP创建动态网站

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>