

<<Flash CS3即学即用>>

图书基本信息

书名：<<Flash CS3即学即用>>

13位ISBN编号：9787811147278

10位ISBN编号：7811147270

出版时间：2008-1

出版时间：7-81114

作者：李林

页数：218

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即学即用>>

### 内容概要

《电脑即学即用系列：Flash CS3即学即用》主要介绍Flash CS3的基础知识和动画制作方法。全书共10章，分别介绍了Flash CS3的安装与界面、Flash CS3的基本操作、Flash CS3的基本绘图工具、Flash CS3基础动画的制作、Flash CS3进阶动画的制作、动画特效应用实例、Flash CS3声音的编辑、Flash CS3 ActionScript的相关概念、综合应用范例等内容。

《电脑即学即用系列：Flash CS3即学即用》内容丰富、图文并茂、练习丰富、通俗易懂，有利于读者快速掌握并使用Flash CS3。

《电脑即学即用系列：Flash CS3即学即用》既可以作为各培训班基础课程的教材，也可以作为中职、中专以及相关院校的教材或教学参考书，更适合广大的计算机初学者阅读。

书籍目录

第1章 Flash CS3的安装与界面简介1.1 Flash CS3的概述1.2 Flash CS3的安装1.2.1 安装1.2.2 启动、退出1.3 Flash CS3的工作环境1.3.1 开始页1.3.2 工作面板简介1.3.3 菜单栏1.4 Flash CS3的新增功能1.4.1 表现手法1.4.2 文本支持1.4.3 脚本增强1.4.4 视频支持第2章 Flash CS3的基本操作2.1 新建Hash影片文档2.1.1 新建影片文档2.1.2 创建图形2.1.3 创建动画效果2.1.4 保存和测试影片2.1.5 导出影片2.1.6 发布文件2.2 元件的使用2.2.1 元件的导入与创建2.2.2 元件的类型及区别2.2.3 编辑元件2.3 帧操作2.3.1 帧的基本概念及类型2.3.2 帧的状态及表示方法2.3.3 帧的创建与编辑2.3.4 创建帧标签2.4 层操作2.4.1 层的概念及创建新层2.4.2 层的相关操作2.4.3 编辑层2.4.4 设置层的属性2.4.5 层操作实例剖析2.5 对象的基本操作2.5.1 对象的概念2.5.2 对象的基本操作2.5.3 外部素材对象导入第3章 基础绘图工具3.1 矢量图和位图3.2 绘制直线、椭圆、矩形3.2.1 绘制直线3.2.2 绘制椭圆3.2.3 绘制矩形3.3 铅笔与钢笔工具3.3.1 铅笔工具的使用, 3.3.2 钢笔工具的使用3.4 刷子工具3.5 橡皮擦工具3.6 线条的优化3.6.1 使用箭头工具调整线条3.6.2 伸直和平滑线条.....第4章 基础动画制作第5章 进阶动画制作第6章 动画特效应用实例第7章 声音的制作编辑第8章 ActionScript入门第9章 Flash发布与输出第10章 综合应用范例

### 编辑推荐

紧密结合自学与课堂教学的特点，针对广大初、中级读者，突出基础知识和实践指导方面的内容。  
版式设计简洁、大方、突出重点；语言精练实用，不讲深奥的原理，只讲解学习电脑应用最需要的内容。  
以详细、直观的步骤讲解相关操作、方便读者读者阅读。

#### 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>