

<<ADOBE FLASH CS3必修课堂>>

图书基本信息

书名：<<ADOBE FLASH CS3必修课堂>>

13位ISBN编号：9787115194794

10位ISBN编号：7115194793

出版时间：2009-6

出版时间：人民邮电出版社

作者：ACAA专家委员会DDC传媒 主编，N欣 编著

页数：264

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>

前言

在过去的几年中，人们的信息交流方式发生了翻天覆地的变化。全球已经有超过7亿互联网用户，平均每小时就有13亿封电子邮件发出，有15亿用户在使用移动设备与他人沟通……我们已经进入了一个不折不扣的网络信息时代。

Adobe公司作为全球最大的软件公司之一，创建28年来，从参与发起桌面出版革命，到提供主流创意软件工具，以其革命性的产品和技术，不断变革和改善着人们思想和交流的方式。在扑面而来的海量信息中，我们无论是在报刊、杂志、广告中看到的，抑或是从电影、电视及其他数字设备中体验到的，几乎所有的图像背后都打着Adobe软件的烙印。

近两年，我惊讶地发现“Ps（Adobe Photoshop软件的简称）”已经成为国内互联网上一个非常流行的专有名词。

像这样一个软件产品如此深刻地介入到亿万民众的生活，说明更具视觉冲击力的影像信息已经更多地取代传统文字和声音，渗透到我们生活和工作的方方面面。

不仅如此，Adobe主张的富媒体互联网应用（Rich Internet Applications，RIA）——以Flash、Flex等产品技术为代表，强调信息丰富的展现方式和用户多维的体验经历——已经成为这个网络信息时代的主旋律。

随着Photoshop、Flash等技术不断从专业应用领域“飞入寻常百姓家”，我们的世界将会更加精彩。

“Adobe中国教育认证计划”是Adobe中国公司面向国内教育市场实施的全方位的数字教育认证项目，旨在满足各个层面的专业教育机构和广大用户对Adobe创意及信息处理工具的教育和培训需求。

启动8年来，已经成功地成为连接Adobe公司与国内教育合作伙伴和用户的一座桥梁。

在这样一个互联网创新时代，人们对数字媒体处理技术的学习和培训需求将日益高涨，我们希望通过Adobe公司和Adobe中国教育计划的努力，不断提供更多更好的技术产品和教育产品，与大家一路同行，共同汇入创意中国腾飞的时代强音之中。

内容概要

本书是“ Adobe中国教育认证计划及ACAA教育发展计划必修课堂 ”中的一本。

为了让读者系统、快速地掌握Flash CS3软件，本书全面细致地介绍了Flash CS3的各项功能，包括Flash CS3操作基础，图形的绘制和编辑，颜色、文本对象和滤镜的使用，如何规划时间轴，以及视频处理、幻灯片模式、使用脚本、行为等众多方面的知识。

本书由行业资深人士、Adobe专家委员会的专业人员编写，使用通俗易懂的语言，由浅入深、循序渐进，并配以大量的图示，特别适合初学者学习，而且对有一定基础的读者也大有裨益。

本书对Adobe认证产品专家（ACPE）和Adobe中国认证设计师（ACCD）考试具有指导意义，同时也可以作为高等学校美术专业计算机辅助设计课程的教材。

另外，本书也非常适合其他各类相关培训班及广大自学人员参考阅读。

书籍目录

第1课 Flash基础知识 1.1 Flash动画的基础知识 1.2 Flash的技术优势 1.3 Flash的历史 1.4 nash动画的查看 1.5 Flash的应用范围 1.5.1 绘制矢量图 1.5.2 创作矢量动画 1.5.3 多媒体创作 1.5.4 制作课件和幻灯片 1.5.5 网络应用程序的开发 1.5.6 手机内容的开发 1.6 Flash的特色功能 1.6.1 滤镜功能 1.6.2 混合模式 1.6.3 强大的文本控制 1.6.4 位图缓存 1.6.5 自定义缓入, 缓出 1.6.6 笔触属性的增强 1.6.7 高级渐变控制 1.6.8 视频的融合 1.6.9 脚本助手 1.7 Flash CS3的工作界面 1.7.1 开始界面 1.7.2 Flash CS3界面布局 1.8 Flash CS3中的文件类型 1.9 自我探索第2课 Flash的操作基础和创作流程 2.1 工具箱和选项区 2.2 舞台和工作区 2.2.1 舞台和工作区的概念 2.2.2 工作区的粘贴板特性 2.2.3 视图控制 2.3 使用窗口和面板 2.3.1 面板的构成 2.3.2 组合面板 2.3.3 属性检查器 2.4 时间轴 2.5 使用图层 2.5.1 图层的概念 2.5.2 图层的控制 2.5.3 图层的属性 2.6 帧和关键帧 2.7 快捷菜单和快捷键 2.7.1 快捷菜单 2.7.2 快捷键 2.8 场景面板 2.9 撤销命令的使用 2.9.1 撤销和重做 2.9.2 层级撤销 2.10 导入素材 2.11 使用Flash模板 2.11.1 照片幻灯片放映模板 2.11.2 测验模板 2.11.3 广告模板 2.11.4 手机模板 2.12 Flash制作流程 2.13 自我探索第3课 绘制和编辑图形 3.1 绘制楼房第4课 使用颜色和渐变第5课 使用文本对象第6课 制作导航按钮、第7课 规划时间轴第8课 动画综合制作第9课 引导线动画第10课 遮罩动画第11课 滤镜与混合模式第12课 音频处理第13课 视频处理第14课 幻灯片模式第15课 使用脚本第16课 使用行为

章节摘录

第1课 Flash基础知识 1.1 Flash动画的基础知识 传统视频是以每秒24张胶片（画面）的速度播放出来的，摄像机在1秒内连续拍摄24张物体的静态图像，并通过放映机连续回放，即可出现物体变化的整个运动过程。

传统动画片与摄像机获取影像的区别在于，产生连续动画的这些静态图像并非拍摄所得。

而是需要创作人员具备深厚的美术功底，在一张张纸上绘制出各种场景和造型。

通常几分钟的动画就需要绘制出数千张静态画面，这种创作方式效率极低，并且在修改上也不方便，导致成本居高不下，不便于推广和普及。

图1-1-1所示为传统的视频胶片。

自从Flash软件的出现，这种尴尬完全被打破了。

该软件大大降低了制作动画的门槛，使之前看似高深的技术，也为普通人揭开了神秘的面纱。

图1-1-2所示为使用Flash制作的动画。

Flash动画的原理与传统动画类似，图像是通过计算机导入素材或自己绘制、编辑所产生的。

在Flash中，每幅画面被称为帧，播放的速度则称为帧频，以每秒播放的帧数（fps：frame per second）为单位。

若帧频太慢会使画面不够流畅，频太快则容易使精彩画面出现闪烁、跳跃，转瞬即逝的情况。

1.2 Flash的技术优势 因为平台的限制，计算机的处理速度、网络的传输速度，以及动画本身的复杂程度，都会影响Flash动画播放的流畅程度。

由于Flash是在网络上播放，它默认的帧频为12f/s，而通常12ffs就已经达到较好的播放效果和视觉体验，所以这一点是和传统影片完全不同的。

编辑推荐

《ADOBE FLASH CS3必修课堂》也非常适合其他各类相关培训班及广大自学人员参考阅读。

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>