

<<Flash CS3中文版入门与提高>>

图书基本信息

书名：<<Flash CS3中文版入门与提高>>

13位ISBN编号：9787302187660

10位ISBN编号：7302187665

出版时间：2008-11

出版时间：清华大学出版社

作者：刘天华，王晓薇 编著

页数：380

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>

内容概要

FlashCS3是一款非常优秀的网页交互式矢量动画制作软件，它提供了跨平台、高品质、文件体积小、可嵌入音频与视频，以及优异的交互功能等特性。

本书侧重于实用性，以Flash软件的功能为主线，以典型、实用的例子为辅线，使用户在学习制作Flash动画的过程中掌握操作和使用软件的技巧。

全书共分为14章，分别讲述了Flash CS3的基础知识、绘制矢量图形、创建文本对象、元件和实例的应用、补间和遮罩等动画的制作、使用动作脚本和组件制作交互动画、使用音频和视频、导出与发布动画等，另外还附加了很多经典的动画制作实例。

本书通俗易懂，逻辑严密，从读者学习与使用的实际出发安排章节顺序及内容，并配有丰富的实例，非常适合网页动画制作与二维矢量动画制作的初学者使用；同时，本书也对该软件的一些高级功能进行了适当的探索，可供中高级用户参考。

书籍目录

- 第1章 Flash CS3基础 1.1 Flash与网页动画 1.2 Flash CS3新增功能 1.3 熟悉Flash的工作界面
1.3.1 Flash工作流程和工作界面 1.3.2 舞台与工具面板 1.3.3 时间轴面板 1.3.4 其他常用面板
1.4 上机实战——查看网站上的Flash动画第2章 动画文档的创建与管理 2.1 Flash动画文档
2.1.1 认识Flash文件格式 2.1.2 创建并设置文档属性 2.1.3 保存Flash文档 2.2 创建与管理项目
2.3 在库中添加媒体素材 2.3.1 使用【库】面板 2.3.2 库项目操作 2.4 使用时间轴 2.4.1
帧与关键帧 2.4.2 在时间轴面板中对帧和关键帧的操作 2.4.3 时间轴和影片的嵌套 2.5 使用多
场景 2.6 上机实战——利用模板制作电子相册第3章 导入图像素材 3.1 导入图像文件 3.1.1
在Flash中放置插图 3.1.2 导入图像的文件类型 3.2 使用Illustrator的AI矢量图形 3.2.1 导入AI图形
文件 3.2.2 在Illustrator与Flash之间复制图形文件 3.3 使用Photoshop的PSD图像 3.4 导入位图
3.4.1 导入位图并设置属性 3.4.2 位图填充 3.4.3 分离位图 3.4.4 将位图转换为矢量图 3.5 上
机实战——制作商业网站动画第4章 绘制图形 4.1 基本绘图方法 4.1.1 矢量图与位图 4.1.2
Flash绘图模式 4.1.3 选择与合并对象 4.2 使用Flash绘图工具 4.2.1 使用【铅笔】工具绘制写
意背景 4.2.2 使用【直线】工具绘制网站页面分割线 4.2.3 使用【矩形】和【椭圆】工具绘制动画
元素 4.2.4 使用【多边形】和【星形】工具 4.2.5 使用【刷子】工具 4.3 使用钢笔工具绘图
4.3.1 绘制直线 4.3.2 绘制曲线 4.3.3 编辑锚点 4.4 修改图形 4.4.1 使用【选择】工具修改图
形 4.4.2 使用【选择】工具擦除图形 4.5 使用贴紧功能 4.5.1 对象贴紧 4.5.2 像素贴紧 4.5.3
贴紧对齐 4.6 设置颜色 4.7 笔触、纯色与渐变填充设置 4.7.1 设置笔触 4.7.2 设置纯色填充
4.7.3 设置渐变填充 4.7.4 修改笔触和填充 4.8 上机实战——在Flash中绘制卡通形象第5章 输入
文本 5.1 了解Flash中的文本与字体 5.2 创建文本 5.2.1 向舞台中添加文本 5.2.2 设置文本属性
5.2.3 创建动态文本和输入文本 5.3 文本对象操作 5.3.1 消除锯齿 5.3.2 分离文本 5.3.3 嵌入
并共享字体 5.4 上机实战——房地产文字广告动画第6章 图形对象操作 6.1 图形对象的移动、复制
和删除 6.1.1 移动和复制对象 6.1.2 复制变形对象 6.1.3 删除对象 6.2 对象排列 6.2.1 对象叠
加 6.2.2 对齐对象 6.2.3 组合对象 6.3 变形对象 6.3.1 使用任意变形工具 6.3.2 使用变形命令
6.3.3 使用封套功能进行任意扭曲变形 6.3.4 恢复原始效果 6.4 上机实战——制作矢量风格片头
动画第7章 元件与实例 7.1 使用元件 7.1.1 元件类型 7.1.2 创建元件 7.1.3 将舞台上的动画转
换为影片剪辑 7.2 使用实例 7.2.1 创建实例 7.2.2 利用实例属性制作卡通动画 7.2.3 实例交换
7.3 利用库资源 7.4 使用按钮元件 7.4.1 创建按钮 7.4.2 按钮的编辑与测试 7.5 使用行为
控制实例 7.6 上机实战——快速制作交互式按钮第8章 创建动画 8.1 动画制作基础 8.1.1 动
画的帧与关键帧 8.1.2 创建关键帧动画——数码产品广告 8.1.3 创建逐帧动画 8.1.4 编辑动画帧
8.1.5 使用绘图纸外观 8.1.6 动画编辑 8.1.7 创建遮罩动画——时装广告 8.2 使用时间轴特效
8.2.1 添加时间轴特效 8.2.2 设置时间轴特效 8.3 补间动画 8.3.1 制作补间动画——品牌服装
广告 8.3.2 沿着指定路径制作补间动画——汽车广告 8.3.3 对补间动画应用自定义缓入/缓出
8.3.4 补间形状 8.4 上机实战——浪漫片头动画第9章 特效 9.1 滤镜 9.1.1 应用滤镜 9.1.2 投
影滤镜 9.1.3 模糊滤镜 9.1.4 发光滤镜 9.1.5 斜角滤镜 9.1.6 渐变发光滤镜 9.1.7 渐变斜角
滤镜 9.1.8 调整颜色滤镜 9.2 混合模式 9.2.1 应用混合模式 9.2.2 Flash支持的Fireworks滤镜及
混合模式 9.3 上机实战——利用滤镜与混合模式创建服饰网站动画第10章 声音与视频控制 10.1
在动画中使用声音 10.1.1 在Flash中使用声音 10.1.2 在时间轴面板中添加声音 10.1.3 声音与
动画的同步 10.1.4 为按钮添加音效 10.1.5 编辑声音 10.2 导出声音 10.3 Flash视频 10.3.1
使用Flash视频 10.3.2 编码视频 10.3.3 使用ActionScript播放视频第11章 ActionScript脚本编程基础
11.1 使用ActionScript基础 11.1.1 什么是ActionScript 11.1.2 认识【动作】面板 11.2 使用脚
本助手模式 11.3 脚本代码管理 11.3.1 使用代码提示 11.3.2 使用注释 11.3.3 代码折叠 11.3.4
导入和导出脚本 11.3.5 插入目标路径 11.4 调试ActionScript 2.0代码 11.4.1 使用ActionScript 2.0
调试器 11.4.2 设置和删除断点 11.4.3 【输出】面板与trace()语句第12章 编写ActionScript脚本
程序 12.1 关于ActionScript版本的选择 12.2 数据类型与变量 12.2.1 数据类型 12.2.2 变量
12.2.3 变量的范围 12.3 ActionScript基本语法 12.3.1 点语法 12.3.2 语言标点符号 12.3.3 常数

与关键字 12.3.4 语句 12.3.5 数组 12.4 使用函数 12.4.1 函数的类型 12.4.2 定义全局函数和时间轴函数 12.4.3 调用函数 12.4.4 在函数中使用变量 12.4.5 传递参数 12.5 处理事件 12.5.1 使用事件处理函数方法 12.5.2 使用按钮和影片剪辑事件处理函数 12.5.3 创建具有按钮形状影片剪辑 12.6 控制影片剪辑 12.6.1 通过代码控制影片剪辑 12.6.2 在单个影片剪辑上调用多个方法 12.6.3 加载和卸载SWF文件 12.6.4 更改影片剪辑的位置和外观 12.7 创建交互操作 12.7.1 控制SWF动画文件播放 12.7.2 创建交互功能和特殊的视觉效果第13章 动画制作综合应用实例 13.1 地产广告动画 13.2 商业集团宣传动画第14章 导出和发布动画 14.1 发布SWF动画文件 14.2 创建带有嵌入Flash动画的HTML文档 14.3 发布其他格式文件 14.3.1 GIF文件的发布设置 14.3.2 JPEG文件的发布设置 14.3.3 QuickTime文件的发布设置 14.4 导出文件 14.4.1 导出Flash内容 14.4.2 导出的文件格式

章节摘录

第1章 Flash CS3基础 1.1 Flash与网页动画 经常上网的用户即使从来没注意过，甚至没听说过Flash动画，但一定见过Flash动画。

因为Flash动画实在是太流行了，几乎可以说是无所不在。

一般的网站网页中几乎都有Flash动画元素的存在，如广告条、按钮、动态消息栏、视频浏览，甚至还有完全使用Flash制作的网站页面。

简单来说，使用Flash可以创建基于网络流媒体技术的带有交互功能的矢量动画。

由于Flash动画效果好、文件小，又带有交互功能，因此几乎成为网络动画的标准。

Flash的应用领域非常广泛，不仅可以用来制作网络动画，而且还可以用来制作MTV、交互式教学课件、广告，甚至完整的动态网站页面。

随着Adobe公司最新推出了Adobe CS3版本软件套装，Flash也升级到了最新的CS3版本。

Flash的最主要应用就是制作网页动画，不过由于其功能很强大，在许多相关领域中应用也非常广泛。

动画：包括Flash动画页面、网站中的横幅广告、电子贺卡、卡通动画、音乐动画、商业广告动画等，如图1.1所示。

另外，许多其他类型的Flash应用程序中也包含有动画元素。

游戏：Flash不仅仅是普通的动画制作软件，它还有功能强大的ActionScript交互程序接口，因此用户可以在动画中添加必要的脚本程序以实现交互功能。

也正因为如此，由简单的Flash动画可以衍生出大量基于Flash的游戏程序。

Flash游戏不仅可以表现出丰富的动画效果，还结合了ActionScript的交互功能，如图1.2所示。

用户界面：许多Web站点设计人员都使用Flash设计用户界面，例如导航栏、复杂的界面，将网络动画与网站浏览功能结合起来，从而大大丰富了网站页面的效果和交互形式。

编辑推荐

十年经典，独步江湖：秉承清华优良品位，锻造经典读本。
秘笈荟萃，引领潮流：精选主流软件，引领时代风尚，占据前沿高端。
易学易精，一剑封喉：图文并茂，明晰精炼，简单易学，学而能精。

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>