

<<Flash CS3从入门到精通>>

图书基本信息

书名：<<Flash CS3从入门到精通>>

13位ISBN编号：9787113094362

10位ISBN编号：7113094368

出版时间：2009-7

出版时间：中国铁道出版社

作者：新知互动

页数：350

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从入门到精通>>

前言

Adobe公司推出的Flash CS3是一款用来制作Web内容的专业创作工具，可用于创作动画、广告、游戏，甚至整个Flash网站。

Flash CS3在原有版本的基础上大大增强了其功能。

读者只须经过短时间的学习，就可以用Flash CS3制作出美观的网页动画。

另外，在简单的制作过程背后，Flash CS3并没有失去“交互性”这一重要功能。

Flash CS3中的Frame Action和Object Action可以让制作者随心所欲地实现各种创意，并且可以结合Java Script创作出具有强大交互性功能的网页和动画。

本书从实用的角度出发，由浅入深地介绍了Flash CS3的相关知识，兼顾初级和中级用户的需求进行编写，使用户可以快速入门与提高。

全书分为基础知识与综合实例两个部分：基础知识内容包括第1-14章，第1章Flash CS3概述、第2章Flash CS3的操作界面、第3章绘图工具的使用、第4章文字的魅力、第5章编辑对象、第6章管理和编辑图层、第7章资源的导入与使用、第8章时间轴的使用、第9章创建简单动画、第10章元件和实例的使用、第11章动画中声音的使用、第12章Action Script脚本的使用、第13章组件的应用、第14章影片的测试与发布。

综合实例为第15章，该章介绍了当前因特网中常用的动画广告、片头动画、网站动画制作等特效，共7个实例。

其实例中含有大量的交互性和脚本的使用，对于学习了本书前面基础知识的读者来说，制作这些特效动画将不再是难事。

本书条理清晰、范例精美、讲解细致、版式别致，对概念的讲解通俗易懂，并以最简要明了的方式，让读者学到最实用的知识，带领读者进入Flash CS3的精彩世界。

在随书附赠的光盘中包含了书中所涉及的范例源文件以及在操作时要用到的素材文件。

本书中如有疏漏和不足之处，恳请广大读者朋友批评和指正。

<<Flash CS3从入门到精通>>

内容概要

Flash CS3是Adobe公司推出的一款用于矢量图形和交互动画制作的软件，主要应用于网页和多媒体创作。

目前，Flash以其强大和独特的功能已成为矢量交互动画制作的标准。

本书内容实用，涵盖了Flash CS3版本的主要知识点，从Flash CS3的基础知识到基本动画制作，再到网络动画的制作，以及使用ActionScript制作交互式动画，最后通过7个典型的综合实例，帮助读者提高应用能力深入浅出地带领读者进入Flash CS3的精彩世界。

本书是使用Flash CS3制作矢量图形和动态交互动画的必备参考书，适合初级和中级用户参考学习。为了方便读者学习，本书配有光盘，光盘内容包括书中范例的源程序以及素材文件。

书籍目录

Chapter 01 Flash CS3概述 1.1 Flash的出现及其特点 1.2 Flash CS3的新增功能和特性Chapter 02 Flash CS3的操作界面 2.1 Flash CS3菜单栏 2.2 工具栏 2.3 工具箱 2.4 时间轴 2.5 舞台和工作区 2.6 控制面板Chapter 03 绘图工具的使用 3.1 选择工具 3.2 部分选取工具 3.3 任意变形工具 3.4 套索工具 3.5 钢笔工具 3.6 文本工具 3.7 线条工具 3.8 矩形/椭圆工具 3.9 铅笔工具 3.10 刷子工具 3.11 黑水瓶工具 3.12 塑料桶工具 3.13 滴管工具 3.14 橡皮擦工具 3.15 辅助绘图工具 Chapter 04 文字的魅力 4.1 文本工具的基本使用方法 4.2 创建文本 4.3 文本特效实例制作 4.4 文本的滤镜特效Chapter 05 编辑对象 5.1 选取对象 5.2 移动、复制、粘贴和删除对象 5.3 对象的变形 5.4 叠放、组合、分散和对齐对象 5.5 修饰图形Chapter 06 管理和编辑图层 6.1 图层的原理简介 6.2 图层的管理 6.3 图层的不同工作模式 6.4 图层的编辑 6.5 引导层的创建和使用 6.6 遮罩层的使用Chapter 07 资源的导入与使用Chapter 08 时间轴的应用Chapter 09 创建简单动画Chapter 10 元件和实例的使用Chapter 11 动画中声音的使用Chapter 12 ActionScript脚本的使用Chapter 13 组件的应用Chapter 14 影片剪辑的测试与发布Chapter 15 综合动画实例

章节摘录

Flash CS3是Macromedia公司被Adobe公司收购后，推出的一款实现与Adobe公司的矢量图形软件Illustrator和位图图像处理软件Photoshop两者完美结合的优秀的网页动画设计软件，它成为了Adobe Creative Studio CS3中的一个成员，带来了Flash的巨大变革。Adobe公司开发的Flash软件以其容量小、交互性强、速度快等特点在网页矢量动画设计领域中占据了重要的地位。

Flash软件跟其它软件相比，有很大的优势：能以最简单的方法制作出复杂多变的动画，以最小的容量制作出最优秀的效果，因此它也受到了业内人士的青睐。

1.1 Flash的出现及其特点 在Flash出现以前，网页动画大多以动态GIF格式（缺点是颜色只有256色）或者Java程序为主（动画效果完全取决于设计者编写程序的能力，因此对于大多数网页设计者来说，很难创建出理想的动画效果）。

后来虽然有不少软件厂商为改变这种现状而做出种种努力，不过多因不够普及而告终。

直到Flash出现，才给网页动画的创新带来了生机。

Flash是一个工具软件组以及一些相关插件的组合，主要用于制作和播放在互联网或其他多媒体程序中使用的矢量图形和动画素材，如图1-1所示。

然而，Flash绝不是一个简单的工具软件，它的作品具有集成性和交互性（见图1-2）的特点，一个Flash动画往往就是一个完整的多媒体作品。

Flash的作品既可以在线播放也可以离线播放。

由于用Flash生成的在线作品质量非常出色，以至于人们忽略了Flash同样可以生成高质量的离线交互作品这一事实。

其实，用户不需要用网页浏览器即可浏览Flash生成的内容。

Flash软件安装包中附带了一个免费的播放器。

它可以为浏览器插件安装程序。

这个离线播放器的文件体积非常小，可以将它和Flash作品一起生成一个不需要单独安装而可以独立播放的动画。

除了在网页的功能外，用户还可以将Flash作品制作成项目文件，运用在多媒体光盘上或用于展示。

总之，Flash已经成为一种网页动画的标准，成为一种新兴的技术发展方向。

对于Flash的成功，可以归结于Flash的以下几个特点。

（1）使用矢量图形和流式播放技术。

与位图图形不同的是，矢量图形可以任意缩放尺寸而不影响图形的质量；流式播放技术使得动画可以边下载边播放，从而缓解了网页浏览者焦急等待的情绪。

<<Flash CS3从入门到精通>>

编辑推荐

《Flash CS3从入门到精通》详细讲解了Flash CS3的基础知识，全面介绍了制作基本动画、网络动画以及使ActionScript制作交互动画的方法和技巧，并通过7个综合动画实例帮助读者提高应用能力。

《Flash CS3从入门到精通》采用“基础知识”+“应用实例”+“网络动画综合案例”的形式，通过丰富的实例诠释Flash软件的强大功能，突出实用性和商业价值，可供读者作为动画设计参考。

<<Flash CS3从入门到精通>>

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>