

## <<Flash CS3 中文版实用教程>>

### 图书基本信息

书名：<<Flash CS3 中文版实用教程>>

13位ISBN编号：9787542718112

10位ISBN编号：7542718118

出版时间：2009-3

出版时间：上海科普

作者：刘劲鸥

页数：208

字数：360000

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 中文版实用教程>>

### 内容概要

Flash CS3是Adobe公司开发的、主要用于网页中的多媒体设计和制作的软件，是网络多媒体的主要工作软件之一。

本书详细讲解Flash CS3软件的使用方法。

全书共16章。

可以分为绘制形状、动画制作、编程应用和扩展功能等几部分。

第1、2章讲解界面知识和基础操作；第3、4、5和6章讲解绘制形状，包括绘制线条、填充色彩、添加文本和导入图像，主要是对一些静态元素的处理；第7、8、9、10和11章讲解制作Flash动画的相关内容，偏重动态元素的制作；第12和13章重点讲解编程的基础知识；第14章讲解测试和发布已完成的Flash作品的方法；第15章介绍一扩展功能，如幻灯片的制作；第16章以一个综合实例，帮助读者理解使用Flash CS3的完整过程。

## &lt;&lt;Flash CS3 中文版实用教程&gt;&gt;

## 书籍目录

第1章 Flash CS3快速入门 1.1 Flash CS3的基本功能和应用 1.1.1 Flash CS3的基本功能 1.1.2 Flash CS3的实际应用 1.2 Flash CS3的工作界面 1.2.1 认识Flash CS3的工作界面 1.2.2 调整Flash CS3的工作界面 1.3 工具箱 1.4 控制面板 1.4.1 工具栏 1.4.2 时间轴 1.4.3 属性 1.4.4 库面板 1.4.5 公用库面板 1.4.6 动作面板 1.4.7 行为面板 1.4.8 编译器错误 1.4.9 调试面板 1.4.10 影片浏览器面板 1.4.11 输出面板 1.4.12 项目面板 1.4.13 对齐面板 1.4.14 颜色面板 1.4.15 信息面板 1.4.16 样本面板 1.4.17 变形面板 1.4.18 组件面板 1.4.19 组件检查器面板 1.4.20 其他面板 1.5 Flash CS3的帮助面板 1.6 小结 1.7 练习第2章 Flash CS3的基础操作 2.1 文件操作 2.1.1 新建Flash文件 2.1.2 设置文件属性 2.1.3 保存Flash文件 2.1.4 打开和关闭Flash文件 2.2 Flash的对象操作 2.2.1 选择对象 2.2.2 移动对象 2.2.3 复制对象 2.2.4 删除对象 2.2.5 变形对象 2.2.6 排列对象 2.2.7 分离组件或对象 2.2.8 组合对象 2.3 绘图中的基本概念 2.3.1 位图 2.3.2 矢量图 2.3.3 位图和矢量图的区别 2.3.4 图像的分辨率 2.3.5 图像的颜色模式 2.3.6 颜色深度和Alpha通道 2.3.7 图像文件格式 2.4 小结 2.5 练习第3章 绘制图形 3.1 绘制线条 3.1.1 使用线条工具 3.1.2 使用铅笔工具 3.1.3 使用钢笔工具 3.2 绘制几何形状 3.2.1 使用矩形工具 3.2.2 使用椭圆工具 3.2.3 使用基本矩形工具 3.2.4 使用基本椭圆工具 3.2.5 使用多角星形工具 3.3 编辑线条 3.3.1 使用选择工具编辑线条 3.3.2 使用钢笔工具编辑线条 3.3.3 使用部分选取工具编辑曲线 3.3.4 使用属性面板设置线条样式 3.3.5 使用网格和辅助线 3.3.6 删除和截取线条 3.4 编辑形状 3.4.1 使用变形面板 3.4.2 使用信息面板 3.4.3 使用对齐面板 3.4.4 使用时间轴面板 3.4.5 使用任意变形工具 3.5 对象绘制 3.6 小结 3.7 练习第4章 设置颜色 4.1 样本面板 4.1.1 使用样本面板设置笔触颜色和填充颜色 4.1.2 管理样本面板中的色样 4.2 颜色面板 4.2.1 使用颜色面板 4.2.2 颜色面板中的色彩选择 4.2.3 使用颜色面板编辑渐变色 4.2.4 使用颜色面板设置位图填充 4.3 颜色的应用和调整 4.3.1 笔触颜色 4.3.2 填充颜色 4.4 小结 4.5 练习第5章 制作文本 5.1 文本工具 5.1.1 输入文字 5.1.2 编辑文字 5.1.3 输入状态 5.1.4 文本属性设置 5.2 创建文本对象 5.2.1 创建静态文本 5.2.2 创建动态文本 5.2.3 创建输入文本 5.2.4 文本类型之间的转换 5.3 编辑文本 5.3.1 选择并移动文本块 5.3.2 剪切/拷贝/粘贴文本块 5.3.3 任意变形/缩放/旋转与倾斜文本块 5.4 小结 5.5 练习第6章 图像的导入导出 6.1 导入图像 6.1.1 导入图像的一般过程 6.1.2 导入图像的格式 6.1.3 补充命令 6.2 编辑导入的位图和矢量图 6.2.1 编辑导入的位图 6.2.2 编辑导入的矢量图 6.3 导出图像 6.4 小结 6.5 练习第7章 Flash动画基础 7.1 帧与时间轴 7.1.1 帧的概念 7.1.2 时间轴和时间轴面板 7.1.3 帧的分类 7.1.4 帧的显示状态 7.2 Flash动画的种类 7.2.1 逐帧动画 7.2.2 补间动画 7.3 帧的相关操作 7.3.1 创建空白关键帧 7.3.2 创建关键帧 7.3.3 创建帧 7.3.4 移动帧 7.3.5 翻转帧 7.3.6 删除帧 7.3.7 绘图纸工具 7.3.8 绘图纸工具详解 7.3.9 使用绘图纸外观移动多幅画面 7.3.10 命名帧标签 7.4 创建逐帧动画 7.5 创建补间 7.5.1 创建动画补间 7.5.2 创建形状补间 7.6 小结 7.7 练习第8章 图层 8.1 图层简介 8.1.1 图层的种类 8.1.2 图层的作用和特点 8.2 图层的基本操作 8.2.1 创建新图层 8.2.2 选择图层 8.2.3 删除图层 8.2.4 命名图层 8.2.5 改变图层顺序 8.2.6 图层的显示状态 8.2.7 设置图层属性 8.3 引导层 8.3.1 普通引导层 8.3.2 运动引导层 8.4 遮罩层 8.4.1 创建遮罩层 8.4.2 取消遮罩层 8.5 小结 8.6 练习第9章 元件 9.1 元件简介 9.1.1 元件的作用 9.1.2 元件的类型 9.2 创建元件 9.2.1 创建图形元件 9.2.2 创建按钮元件 9.2.3 创建影片剪辑元件 9.2.4 从其他影片中导入元件 9.3 编辑元件 9.3.1 库面板 9.3.2 新建文件夹 9.3.3 设置元件属性 9.3.4 删除元件 9.3.5 复制元件 9.3.6 编辑元件 9.3.7 在库面板中查看元件 9.4 元件实例 9.4.1 创建元件实例 9.4.2 设置元件实例 9.5 小结 9.6 练习第10章 声音 10.1 声音简介 10.1.1 事件 10.1.2 数据流 10.2 导入声音 10.2.1 导入声音到库中 10.2.2 将声音添加到工作区中 10.3 设置 10.4 编辑声音 10.4.1 选择声音 10.4.2 选择声音效果 10.4.3 同步方式 10.4.4 设置循环播放的次数 10.4.5 编辑声音 10.5 小结 10.6 练习第11章 创建Flash动画 11.1 创建Flash作品的一般过程 11.2 创建Flash作品的注意事项 11.3 影片浏览器 11.3.1 影片浏览器简介 11.3.2 在影片浏览器中编辑对象 11.4 时间轴特效 11.4.1 添加时间轴特效 11.4.2 设置时间轴特效 11.5 滤镜 11.5.1 添加滤镜 11.5.2 删除滤镜 11.5.3 关闭和打开滤镜效果 11.5.4 预设滤镜 11.6 小结 11.7 练习第12章 Flash编程基础 12.1 选择学习语言的版本 12.2 Flash编程的方法和过程 12.2.1 Flash编程的方法 12.2.2 Flash编程的过程 12.3 术语 12.4 为对象添加和删除动作 12.4.1 使用行为面板为对

## <<Flash CS3 中文版实用教程>>

象添加动作 12.4.2 使用动作面板为对象添加动作 12.4.3 删除行为面板中对象的动作 12.4.4 删除动作面板中对象的动作 12.5 语法 12.5.1 点操作符 12.5.2 界定符 12.5.3 字母的大小写 12.5.4 注释 12.6 编程中的常用命令 12.6.1 与鼠标动作相关的命令 12.6.2 常用媒体控制命令 12.7 Flash中的条件语句 12.7.1 if语句 12.7.2 do while语句 12.8 运算符 12.8.1 运算符基本概念 12.8.2 运算符类型 12.8.3 使用运算符为变量赋值 12.9 自定义函数简述 12.9.1 自定义函数 12.9.2 on命令(鼠标 / 键盘事件) 12.9.3 onClipEvent命令(影片剪辑事件) 12.10 影片剪辑函数 12.10.1 载入和卸载其他影片 12.10.2 控制其他影片和影片剪辑 12.10.3 复制和删除影片剪辑 12.10.4 拖动 / 停止影片剪辑 12.10.5 设置影片剪辑的属性 12.11 小结 12.12 练习第13章 组件 13.1 了解Flash的组件 13.1.1 各组件的用途 13.1.2 组件的分类 13.2 Flash的组件面板 13.3 使用组件 13.4 小结 13.5 练习第14章 测试和发布 14.1 测试Flash作品 14.1.1 创作过程中的测试 14.1.2 使用测试命令测试 14.2 发布Flash作品 14.2.1 发布操作 14.2.2 发布参数设置 14.3 创建自带播放器的影片 14.4 小结 14.5 练习第15章 在Flash中创建其他新项目 15.1 Flash幻灯片演示文稿和表单的建立 15.1.1 了解幻灯片的层次结构和屏幕的时间轴 15.1.2 查看屏幕属性 15.1.3 向演示文稿幻灯片添加内容 15.1.4 添加过渡行为 15.2 Flash动作文件的建立 15.3 创建项目 15.3.1 创建和管理项目 15.3.2 测试和发布项目 15.3.3 关闭项目 15.4 小结 15.5 练习第16章 综合实例 16.1 公司片头 16.1.1 元件制作 16.1.2 编排动画 16.2 小结 16.3 练习附录1 Flash CS3快捷键附录2 售后服务

## <<Flash CS3 中文版实用教程>>

### 章节摘录

#### 第1章 Flash CS3快速入门

#### 1.1 Flash CS3的基本功能和应用

#### 1.1.1 Flash CS3的基本功能

Flash CS3具有以下基本功能： (1) 绘图功能：Flash可以完成图形绘制、特殊字形处理等方面的工作。

(2) 动画功能：Flash提供的动画工具可以制作出漂亮的动画。

(3) 编程功能：制作Flash交互式动画。

Flash提供了几百个关键词，可以完成复杂的行为制作。

这3部分功能是相对独立的，在工作中通常分开进行，例如，由美工人员完成绘图及部分多媒体的制作，由编程人员完成互动行为的编写，再由制作人员进行最后的加工制作。

学习Flash也可以按绘图、动画制作和编程3个部分进行。

1.1.2 Flash CS3的实际应用 Flash CS3可以完成以下工作： (1) 绘图工作：使用Flash可以完成图形绘制方面的工作。

(2) 制作简单动画：使用Flash制作动画是十分简单有趣的工作，即使是一个初学者也可以制作出非常精彩的动画场景。

(3) 网站开发：使用Flash可以设计漂亮的动态网页及建设简单的网站。

(4) 游戏设计：使用Flash提供的编程工具可以方便快捷地进行游戏开发。

## <<Flash CS3 中文版实用教程>>

### 编辑推荐

学会Flash，手把手教学，语言简洁、明白，全面讲解工具及菜单命令，注重操作，步骤完整、清晰，《FlashCS3中文版实用教程》操作步骤经初学者验证，无遗漏和错误。

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>