

## <<Flash CS3中文版完全自学手册>>

### 图书基本信息

书名：<<Flash CS3中文版完全自学手册>>

13位ISBN编号：9787900450319

10位ISBN编号：7900450319

出版时间：2009-10

出版时间：四川电子音像出版中心

作者：力诚教育

页数：354

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中文版完全自学手册>>

### 内容概要

FlashCS4是Adobe公司最新推出的功能强大的网页动画制作软件，是网页动画设计界应用最广泛的一款软件，它将网页动画的设计与处理推向了一个更高、更灵活的艺术水准。

本手册分为14章，针对FlashCS4中文版的操作及功能做了全面详细的介绍，包括FlashCS4的基础知识、菜单栏和面板的使用方法、文本工具和绘图工具的使用方法、图形的编辑、图层的运用和编辑、素材的导入、元件和库的使用方法、简单动画的创建、ActionScript的运用、影片的测试与发布等内容。在讲述过程中，结合大量精美的图示，一步一步指导读者学习，最后通过7个实例的制作，使读者尽快掌握FlashCS4的强大功能。

对于初学者来说本手册是一本图文并茂、通俗易懂、细致全面的学习操作手册，而对于从事网页动画制作的专业人士来说，本手册则是一本最佳的速查手册。

本手册同时也可作为高等院校，中、高职院校及社会各类电脑培训班的教材。

## 书籍目录

第1章 FlashCS4基本概述1.1 Flash动画概述1.1.1 初步认识Flash网络动画1.1.2 Flash应用领域1.2 FlashCS4新功能介绍1.3 FlashCS4的工作界面1.3.1 菜单栏1.3.2 工具面板1.3.3 时间轴1.3.4 浮动面板1.3.5 绘图工作区1.3.6 属性面板1.4 FlashCS4首选参数的设置1.4.1 常规1.4.2 ActionScript1.4.3 自动套用格式1.4.4 剪贴板1.4.5 绘画1.4.6 文本1.4.7 警告1.4.8 PSD文件导入器1.4.9 AI文件导入器第2章 Flash的基本操作2.1 Flash文档的创建2.1.1 新建Flash文档2.1.2 Flash为移动设备开发应用程序2.2 新建Flash演示文稿和Flash表单应用程序2.2.1 复杂文档结构2.2.2 窗口过渡2.2.3 多窗口的互动2.3 创建ActionScript文件2.4 创建ActionScript通信文件2.5 创建FlashJavaScript文件2.6 新建Flash项目第3章 Flash菜单栏及面板3.1 认识FlashCS4的菜单栏3.1.1 文件3.1.2 编辑3.1.3 视图3.1.4 插入3.1.5 修改3.1.6 文本3.1.7 命令3.1.8 控制3.1.9 调试3.1.10窗口3.2 部分功能面板介绍3.2.1 对齐面板3.2.2 颜色面板3.2.3 颜色样本面板3.2.4 信息面板3.2.5 场景面板3.2.6 变形面板3.2.7 动作面板3.2.8 行为面板3.2.9 历史记录面板3.2.10影片浏览器3.2.11库面板第4章 文本工具的使用4.1 文本工具的基本使用4.1.1 选择文本工具4.1.2 输入文本4.1.3 修改字形4.1.4 文本的基本属性设置4.2 文本属性的高级设置4.2.1 字符间距4.2.2 字符位置4.2.3 实例名称4.2.4 在文本周围显示边框4.2.5 厂选4.2.6 URL链接4.3 文本对象的编辑4.3.1 打散文本4.3.2 文字描边4.4 创建文本框4.4.1 创建静态文本4.4.2 创建动态文本4.4.3 创建输入文本第5章 工具箱的使用5.1 选取工具5.1.1 选取工具5.1.2 部分选取工具5.1.3 套索工具5.2 绘图工具5.2.1 线条工具5.2.2 钢笔工具5.2.3 椭圆工具5.2.4 矩形工具5.2.5 铅笔工具5.2.6 刷子工具5.2.7 任意变形工具5.3 填充工具5.3.1 颜料桶工具5.3.2 墨水瓶工具5.3.3 填充变形工具5.3.4 滴管工具5.3.5 橡皮擦工具5.4 查看工具5.4.1 手形工具5.4.2 缩放工具5.5 颜色工具5.5.1 笔触颜色5.5.2 填充色第6章 图形编辑操作6.1 矢量图与位图6.1.1 位图6.1.2 矢量图6.2 图形的获取6.2.1 导入图片6.2.2 复制图形6.2.3 绘制图形6.3 图形的编辑6.3.1 组合与分离6.3.2 将线条转换成填充6.3.3 图形扩展与收缩6.3.4 柔化填充边缘6.3.5 转换位图为矢量图6.4 图形编辑实例第7章 图层的操作及特殊图层的使用7.1 图层的原理7.2 图层的分类7.2.1 标准层7.2.2 引导层7.2.3 遮罩层7.3 图层的编辑7.3.1 插入图层7.3.2 重命名图层7.3.3 调整图层的顺序7.3.4 图层属性设置7.3.5 插入图层文件夹7.3.6 图层文件夹的编辑7.3.7 选取图层7.3.8 删除图层7.3.9 复制图层7.3.10隐藏图层7.3.11图层的锁定和解锁7.4 运用图层原理制作浮雕文字效果7.5 引导层及其应用7.6 遮罩层及其应用第8章 帧和时间轴8.1 时间轴简介8.1.1 时间轴面板8.1.2 时间轴中的帧8.2 编辑帧8.2.1 移动播放指针8.2.2 插入帧8.2.3 插入关键帧8.2.4 插入空白关键帧8.2.5 选取帧8.2.6 删除帧8.2.7 剪切帧8.2.8 复制帧8.2.9 粘贴帧8.2.10移动帧8.2.11指定可打印帧8.2.12翻转帧8.3 洋葱皮工具8.4 使用命名锚记8.5 时间轴特效8.5.1 变形或转换特效8.5.2 分散式重制8.5.3 复制到网格8.5.4 分离特效8.5.5 展开特效8.5.6 投影特效8.5.7 模糊特效第9章 素材的导入及使用9.1 图片的导入9.1.1 有关图片的基础知识9.1.2 可导入图片格式9.2 声音的导入及使用9.2.1 声音的类型9.2.2 导入声音9.2.3 声音的使用9.3 声音的处理9.3.1 声音属性的设置9.3.2 设置事件的同步9.3.3 音效的设置9.3.4 声音编辑封套的使用9.4 视频的导入9.4.1 能导入的视频格式9.4.2 运动视频编解码器9.4.3 导入为内嵌视频第10章 元件、库和实例10.1 元件10.1.1 元件概述10.1.2 创建图形元件10.1.3 创建影片剪辑10.1.4 创建按钮元件10.2 库10.2.1 库的界面10.2.2 公用库10.2.3 库的管理与使用10.2.4 共享库资源10.3 实例10.3.1 创建实例10.3.2 编辑实例第11章 简单动画的创建11.1 创建逐帧动画11.2 创建动作补间动画11.2.1 创建水平动作补间11.2.2 创建旋转动作补间11.3 创建形状补间动画11.3.1 形状补间动画的制作11.3.2 添加形状提示第12章 ActionScript基础12.1 Flash中的ActionScript12.1.1 ActionScript概述12.1.2 ActionScript的类型12.2 FlashCS4的动作面板12.2.1 动作面板的操作12.2.2 良好的编程习惯12.3 了解动画的层次结构12.3.1 绝对路径、相对路径和动态路径12.3.2 加载外部文件12.4 函数与变量12.4.1 函数12.4.2 变量12.5 运算符12.5.1 数学运算符12.5.2 比较运算符12.5.3 逻辑运算符12.5.4 位运算符12.5.5 赋值运算符12.5.6 相等运算符12.5.7 运算符的优先级及结合性12.6 常见Actions命令语句12.6.1 播放控制12.6.2 播放跳转12.6.3 条件语句12.6.4 循环语句12.6.5 fscommand12.7 动作脚本的应用第13章 动画的测试与发布13.1 影片优化和测试13.1.1 影片优化13.1.2 测试影片下载性能13.1.3 从远程调试影片13.1.4 使用输出面板13.2 影片发布格式13.2.1 Flash输出格式13.2.2 HTML输出格式13.3 导出和发布影片13.3.1 导出电影13.3.2 导出图像13.3.3 Flash影片中的Unicode文本编码13.3.4 导出或发布时的注意事项第14章 综合实例14.1 灵动的鱼14.1.1 制作小溪背景14.1.2 制作树叶元件14.1.3 制作水草元件14.1.4 组合“背景”元件14.1.5 制作鱼的组成部件14.1.6 为“鱼”的部件设置“标识符”14.1.7 组

织场景14.2 城市烟花14.3 放大镜效果14.4 移动的磁力菜单14.4.1 制作按钮14.4.2 将按钮元件放入影片剪辑元件中14.4.3 组合场景14.4.4 添加程序指令14.5 广告制作14.6 转动的图片14.7 时钟附录综合上机练习题

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>