

<<Flash CS3中文版从入门到精通>>

图书基本信息

书名：<<Flash CS3中文版从入门到精通>>

13位ISBN编号：9787121062988

10位ISBN编号：7121062984

出版时间：2008-5

出版时间：电子工业出版社

作者：毕靖，张琨，成晓静 编著

页数：539

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中文版从入门到精通>>

### 内容概要

Flash CS3 Professional是Adobe公司合并Macromedia公司后推出的动画制作软件。本书通过深入浅出的讲解，介绍了Flash CS3 Professional的基础知识和操作、各种动画创建的方法和技巧，以及Action Script 3.0的各种编程技巧。本书在全面介绍Flash动画制作技巧的同时，还提供大量精彩实例让读者边学边练。本书适合于学习Flash的各层次读者。

## 书籍目录

第1章 Flash入门 1.1 什么是Flash 1.2 Flash的新功能 1.3 Flash工作区 1.3.1 Flash工作流程 1.3.2 工作区 1.3.3 舞台 1.3.4 工具箱 1.3.5 时间轴 1.3.6 属性检查器 1.3.7 面板 1.4 构建第一个Flash应用程序 1.4.1 设定舞台尺寸和安排场景 1.4.2 插入图层 1.4.3 使用工具箱 1.4.4 设置动画效果 1.4.5 预览和测试动画

第2章 创建图形 2.1 Flash绘图基础 2.1.1 矢量图和位图 2.1.2 绘图模型 2.2 使用绘图工具绘图 2.2.1 绘制线条和形状 实例2.1 使用椭圆工具绘制月亮 2.2.2 使用铅笔工具 2.2.3 使用钢笔工具 2.2.4 使用刷子工具 2.3 改变线条和形状轮廓的形状 2.3.1 使用选择工具改变形状 2.3.2 伸直和平滑线条 2.3.3 优化曲线 2.3.4 修改形状 2.4 贴紧 2.4.1 贴紧至对象 2.4.2 贴紧至像素 2.4.3 贴紧对齐 2.5 指定绘图位置 实例2.2 手绘卡通人物 实例2.3 绘制动画场景

第3章 修改图像 3.1 选择操作 3.1.1 选择对象 3.1.2 修改选择 3.1.3 使用套索工具选择对象 实例3.1 使用套索工具的[魔术棒]功能 3.2 移动、复制和删除对象 3.2.1 移动对象 3.2.2 复制对象 3.2.3 删除对象 3.2.4 层叠对象 3.3 变形对象 3.3.1 使用变形点 3.3.2 缩放对象 3.3.3 旋转对象 3.3.4 翻转对象 3.3.5 倾斜对象 3.3.6 扭曲对象 3.3.7 封套功能 实例3.2 利用封套功能制作沙地效果 3.3.8 还原变形过的对象 实例3.3 改变对象变形点调整旋转方式 3.4 排列对象 3.4.1 对齐对象 3.4.2 分布对象 3.4.3 匹配对象大小 3.4.4 间隔对象 3.5 组合对象 3.6 分离组和对象

第4章 处理颜色 4.1 样本面板 4.2 颜色面板 4.3 混合纯色 4.3.1 创建渐变色 实例4.1 花朵 4.3.2 创建位图填充 4.4 创建笔触和填充 4.4.1 工具箱中的[笔触颜色]和[填充颜色]控件 4.4.2 属性检查器中的[笔触颜色]和[填充颜色]控件 4.5 修改笔触和填充 4.5.1 使用墨水瓶工具修改笔触 实例4.2 好消息 4.5.2 使用颜料桶工具更改填充 4.5.3 使用渐变变形工具 实例4.3 水晶按钮的制作 4.5.4 使用滴管工具采样 实例4.4 位图填充 4.5.5 使用橡皮擦工具 4.6 锁定填充

第5章 使用导入的图片和视频文件 5.1 使用导入的图片 5.1.1 导入图片 5.1.2 处理导入的位图 实例5.1 跳动的图片 5.2 使用视频 5.2.1 导入视频 实例5.2 导入视频文件 5.2.2 编码视频

第6章 使用元件、实例和库资源 6.1 了解元件 6.1.1 内部Flash元件 6.1.2 导入的Flash元件 6.2 创建本地Flash元件 6.2.1 创建新元件 实例6.1 飞鸟 实例6.2 制作按钮 6.2.2 将现有对象转换为元件 6.2.3 将主场景中的动画转换为影片剪辑元件 实例6.3 奔跑的汽车 6.2.4 命名影片剪辑实例 6.2.5 交换影片剪辑实例 6.3 使用库管理元件资源 6.3.1 库的概念 6.3.2 使用元件库 6.3.3 对库进行组织 6.3.4 使用共享库资源 6.3.5 解决库资源之间的冲突 6.4 使用元件实例 6.4.1 创建元件的新实例 6.4.2 命名实例 6.4.3 获取实例信息 6.4.4 设置实例属性 实例6.4 蓝花 6.4.5 替换实例 6.4.6 更改实例类型 6.4.7 设置图形实例的循环

第7章 动画基础 7.1 时间轴 7.1.1 时间轴表示动画 7.1.2 更改时间轴的外观 7.1.3 移动播放头 7.1.4 更改时间轴上的帧显示 7.2 帧 7.2.1 帧的类型 7.2.2 编辑帧 7.3 使用绘图纸功能 7.4 使用图层 7.4.1 创建新图层 7.4.2 选择图层 7.4.3 将对象分散到图层 7.4.4 图层属性 7.4.5 组织图层 7.4.6 编辑图层 实例7.1 绘图纸动画 7.5 使用场景组织Flash影片 7.5.1 创建和处理场景 7.5.2 在场景间切换 7.5.3 测试场景

第8章 创建动画 8.1 帧频和时间轴表示 8.2 使用时间轴特效 8.2.1 认识时间轴特效 8.2.2 添加时间轴特效 实例8.1 投影文字的制作 实例8.2 爆炸效果的制作 8.2.3 编辑时间轴特效 8.2.4 删除时间轴特效 8.3 逐帧动画 8.3.1 利用外部导入素材生成逐帧动画 实例8.3 眨眼睛 8.3.2 逐帧动画制作 实例8.4 制作文字的动态输入效果 8.4 运动补间动画 8.4.1 关于运动补间动画 8.4.2 改变对象的位置和大小 8.4.3 制作旋转动画 实例8.5 旋转动画 8.4.4 制作变速动画 8.5 形状补间动画 8.5.1 创建形状补间动画 实例8.6 恐龙变形 8.5.2 添加形状提示制作动画 实例8.7 字母形状变形 8.6 遮罩动画 8.6.1 遮罩动画的概念 8.6.2 创建遮罩的方法 实例8.8 橙子的遮罩动画 实例8.9 百叶窗动画 实例8.10 旋转遮罩动画 8.7 引导层动画

第9章 使用屏幕 9.1 了解屏幕 9.2 使用屏幕 9.2.1 创建基于屏幕的文档 9.2.2 向文档中添加屏幕 9.2.3 设置屏幕属性 9.2.4 更改屏幕参数 9.3 组织基于屏幕的文档 9.3.1 删除屏幕 9.3.2 选择和移动屏幕 9.3.3 重命名屏幕 9.4 使用行为为屏幕创建控件和转变 9.4.1 使用行为将控件添加到屏幕 9.4.2 使用行为创建屏幕的转变效果 实例9.1 创建基于屏幕的演示文稿

第10章 认识Action Script 3.0 10.1 Action Script编程环境 10.1.1 认识动作面板 10.1.2 认识脚本窗口 10.1.3 使用动作面板和脚本窗口 10.1.4 使用脚本助手 实例10.1 使用脚本助手 10.1.5 使用外部脚本编辑器 10.1.6 行为 实例10.2 使用行为浏览图片 10.2 Action Script的相关术语 10.3 添加动作脚本 实例10.3 摇滚歌手

第11章 理解Action Script 3.0 11.1 Action Script 3.0的

主要功能 11.2 P1ash和面向对象编程 11.2.1 属性 11.2.2 方法 11.2.3 事件 11.2.4 创建对象实例  
11.2.5 常用编程元素 11.3 Action Script开发过程 11.3.1 创建自己的类 11.3.2 创建基本的应用程序叫  
11.4 Action Script语言和语法 11.4.1 对象和类 11.4.2 包和命名空间 11.5 Action Script语言元素 11.5.1  
数据类型 11.5.2 变量 11.5.3 控制语句 11.6 数组 11.6.1 索引数组 11.6.2 关联数组 11.7 函数 11.7.1  
函数的基本概念 11.7.2 函数参数 11.7.3 函数作为对象 11.7.4 函数作用域第12章 显示编程 12.1 显  
示编程基础知识 12.2 处理显示列表和显示列表容器 12.2.1 向显示列表添加显示对象 实例12.1 向显  
示列表添加对象 12.2.2 删除显示列表中的对象 实例12.2 删除显示列表中的子对象 12.2.3 改变显示  
列表中的子对象顺序 实例12.3 改变显示列表中的子对象顺序 12.3 导入外部图像和影片 12.3.1 导入  
外部图像 实例12.4 电子相册 12.3.2 导入外部影片 实例12.5 落英缤纷 12.4 改变对象大小和位置  
12.4.1 改变相对于舞台的位置 12.4.2 创建拖放交换组件 12.4.3 平移和滚动显示对象 实例12.6 天  
气预报 12.4.4 缩放显示对象 实例12.7 哈哈镜 12.4.5 调整对象颜色 12.4.6 设置颜色值 实例12.8  
变色汽车 12.4.7 更改对象颜色和亮度 12.5 遮罩显示对象第13章 处理影片剪辑 13.1 影片剪辑基础知  
识 实例13.1 蝴蝶 13.2 创建MovieCup对象 实例13.2 美人鱼的聚会 实例13.3 龙骨文字 13.3 控制影  
片剪辑 13.3.1 播放影片剪辑和停止回放 实例13.4 投影效果 13.3.2 旋转影片剪辑 实例13.5 旋转风  
车 实例13.6 水波纹效果 13.3.3 跳到不同帧和使用帧标签 13.3.4 处理场景 实例13.7 跑跳的小人  
第14章 用Action Script 3.0创建交互操作 14.1 捕获鼠标输入 14.1.1 捕获鼠标单击事件 实例14.1 捕获  
鼠标单击事件 实例14.2 捕获鼠标单击事件 14.1.2 获取指针位置 实例14.3 眼睛会动的小丑 14.1.3  
自定义鼠标指针 实例14.4 自定义鼠标指针 14.1.4 创建拖放功能 实例14.5 拼图游戏 14.1.5 自定义  
上下文菜单 实例14.6 变色T恤 14.2 捕获键盘输入 实例14.7 按键控制瓢虫移动 14.3 绘图 实例14.8  
沙地涂鸦 14.4 其他交互行为 实例14.9 接吻鱼 实例14.10 交互地图第15章 特殊效果 15.1 创建和应  
用滤镜 15.1.1 应用投影滤镜 15.1.2 设置倾斜投影 15.1.3 应用模糊滤镜 15.1.4 应用发光滤镜  
15.1.5 应用斜角滤镜 15.1.6 应用渐变发光滤镜 15.1.7 应用渐变斜角滤镜 15.1.8 应用调整颜色滤  
镜 15.2 通过Action Script使用滤镜 15.2.1 使用模糊滤镜 实例15.1 创建随鼠标指针位置变化的模糊效  
果 15.2.2 使用投影滤镜 实例15.2 创建随鼠标指针位置变化的投影效果 15.2.3 使用发光滤镜 实  
例15.3 月光光 15.2.4 使用渐变发光滤镜 实例15.4 使用渐变发光滤镜 15.2.5 使用斜角滤镜 实  
例15.5 使用斜角滤镜 15.2.6 应用渐变斜角滤镜 15.2.7 使用颜色矩阵滤镜 15.2.8 使用卷积滤镜 实  
例15.6 使用卷积滤镜 15.2.9 置换图滤镜 实例15.7 使用置换图滤镜 实例15.8 发光的蝴蝶 15.3 使用  
混合模式第16章 文本处理 16.1 创建文本 16.2 设置文本属性 16.2.1 选择字体、磅值、样式和颜色  
16.2.2 设置字母间距、字距微调和字符位置 16.2.3 设置对齐、边距、缩进和行距 16.2.4 设置文本的  
消除锯齿选项 实例16.1 遮罩文字 实例16.2 3D效果文字 16.3 用Action Script控制文本 16.3.1 设置动  
态和输入文本选项 16.3.2 动态创建文本字段 16.3.3 动态设置文本字段属性 实例16.3 在文本字段中  
包含图像 16.3.4 选择和操作文本 16.4 设置文本格式 16.4.1 指定文本格式 16.4.2 应用层叠样式表  
实例16.4 打字机效果 16.4.3 加载外部CSS文件 16.4.4 设置文本字段内文本范围的格式第17章 添加声  
音 17.1 关于Flash 中的声音 17.2 向按钮添加声音 实例17.1 声音按钮 17.3 向影片添加声音 17.4 声音  
的编辑 17.4.1 声音效果的编辑 17.4.2 在关键帧开始或停止声音的播放 17.5 通过sound对象控制声  
音 17.5.1 创建声音对象和加载声音 17.5.2 开始和停止声音 17.5.3 暂停和恢复播放声音 17.5.4 监视  
回放 17.5.5 控制音量和声相 实例17.2 声音控制 实例17.3 制作声音控制控件 实例17.4 跳舞的机器  
人 17.6 声音的压缩 17.6.1 使用[默认]压缩选项 17.6.2 使用[ADPCM]压缩选项 17.6.3 使用[MP3]压  
缩选项 17.6.4 [原始]压缩和[语音]压缩 17.6.5 导出Flash文档声音的准则第18章 组件 18.1 关于组件  
18.2 使用组件 18.2.1 向Flash文档添加组件 18.2.2 设置组件参数 18.2.3 调整组件大小 18.2.4 删除组  
件 18.3 处理组件事件 18.3.1 使用侦听器处理事件 18.3.2 事件对象 18.4 使用显示列表 18.4.1 向显  
示列表添加组件 18.4.2 移动显示列表中的组件 18.4.3 从显示列表中删除组件 实例18.1 创  
建Greetings应用程序 实例18.2 使用外部类文件创建Greetings应用程序 18.5 Action Script 3.0组件详解  
18.5.1 Button组件 18.5.2 CheckBox组件 18.5.3 ComboBox组件 18.5.4 Label组件 18.5.5 ust组件  
18.5.6 UILoader组件 实例18.3 使用Action Script创建UILoader组件实例 18.5.7 ProgressBar组件 实  
例18.4 进度条 18.5.8 RadoButton组件 18.5.9 TextArea组件 实例18.5 选择 18.5.10 TextInput组件 实  
例18.6 登录界面 18.6 使用FLVPlayback组件 实例18.7 使用Action Script动态创建实例第19章 测试和发

<<Flash CS3中文版从入门到精通>>

布影片 19.1 调试影片 19.1.1 进入调试模式 19.1.2 设置和删除断点 19.1.3 跟踪代码行 19.1.4 显示和修改变量值 19.2 Action Script发布设置 19.3 设置Action Script发布版本 19.3.1 修改类路径 19.3.2 声明一个文档类 19.4 发布影片 19.4.1 发布SWF格式的影片 19.4.2 发布HTML页面 19.4.3 发布EXE可执行文件 19.5 导出影片

## 章节摘录

**第1章 Flash入门** 2005年Adobe耗资34亿美元并购Macromedia，于2007年先后发布了旗下设计套装的最新版——creatiVe Suite 3的英文版和中文版。

这是Adobe公司史上最大规模的一次新品发布，CS3分为6种不同版本，总计包含17个新版设计软件，其中首次加入了原Macromedia公司的网页制作三剑客等产品。

Adobe Flash CS3 Professional软件是为数码、Web和移动平台创建丰富的交互式内容的最高级创作环境。

它是网页制作三剑客8.0系列中第一个采用全新Creative Suite 3界面的成员，保持了与其他Adobe Creative Suite 3应用程序的一致性，即全新、简洁的工作界面，并可以进行自定义以改进工作流和最大化工作区空间，受到广大动画制作爱好者的欢迎和喜爱。

Flash界面是用户和Flash进行交互制作应用程序的途径，熟悉Flash界面的各种元素，有助于我们更好地进行创作。

本章将对Flash的基本概念、基本术语以及工作界面进行详细介绍。

**1.1 什么是Flash** Flash的前身是Future Splash，是早期网上流行的矢量动画插件，它主要包含的是矢量图形，但是也可以包含导入的位图图像和声音。

Flash影片允许访问者输入内容以产生交互，也可以创建非线性影片和其他网络应用程序产生交互。

站点设计者使用Flash可以创建导航控件、动画徽标、具有音响效果的MTV影片，甚至创建具有完美视觉效果的网络站点。

Flash影片使用的是文件量小的矢量图形，所以它可以在网络上快速下载并任意缩放至访问者的屏幕大小。

Flash文档的文件扩展名为 .fla (FLA)。

Flash文档由4个主要部分组成：舞台、时间轴、库面板和ActionScript代码。

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>