第一图书网, tushu007.com

# <<中文版Flash CS3课堂实录>>

## 图书基本信息

书名：<<中文版Flash CS3课堂实录>>

13位ISBN编号：9787302175070

10位ISBN编号：7302175071

出版时间：2008-12

出版时间：清华大学出版社

作者：安小龙

页数：337

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

第一图书网, tushu007.com


## 前言

在这个快节奏的生活中，所有的事物都在不断地快速更新中。
Flash也是一样，在Flash CS2出现一年后，Adobe公司再次推出最新产品Flash CS3。
Flash一直致力于帮助用户清晰、简明地表达自己的想法，提供一系列易于使用的动画工具。
Flash CS3是在Flash CS2的基础上再次更新的版本，是一款用来制作Web内容的专业创作工具，无论是创作动画、广告、游戏，还是整个Flash网站，Flash CS3都是最灵活、最强大、用户数量最多的矢量动画制作软件。
为了让读者能更加轻松地上手Flash CS3，本书不仅讲解了Flash CS3的最新功能，而且从Flash CS3的基础知识讲起，并以实例操作来详细介绍各个功能的用处，内容全面细致。
对于初次接触Flash的读者来说，本书是一本很好的启蒙教材和实用的工具书。
本书最大的特点在于每章以基础知识为起点，详细介绍各个工具的操作，并以实例操作为辅助加强本章中的基础知识的实际应用和操作。
再以实例拓展为依托让读者有更大的想象空间。
而且在每章的最后有课后练习，让读者在学习完每一章后温习此章中所学到的内容，并自我发挥。
本书共分15个章，其内容安排如下。
第1章简单介绍了Flash CS3面板的主要区域和块，并对一些主要面板进行简单的介绍。
第2章介绍了Flash CS3的基本操作方法，并通过实例，拓展等进行强化。
第3章至第5章介绍了Flash CS3的文本使用、图形的绘制、对象的填充与编辑。
通过这3章读者可以了解制作动画的基本元素。
第6章介绍了图层的管理方法以及如何创建遮罩层和引导层，并通过实例讲解图层的应用和操作。
第7章介绍了元件的种类，元件的创建、编辑与使用。
第8章和第9章介绍了时间轴和帧的使用，并利用前面的章节中所学习到的知识制作简单动画。
第10章介绍了将外部图像导入到当前舞台的方法，以及如何矢量化所导入的图形、音频、视频等。
第11章介绍了动画的高级阶段，使用动画语言脚本控制动画的各个属性。
此章介绍了脚本的格式及语句的含义和格式。
第12章介绍了Flash CS3的组件，组件的创建与使用方法和组件的各个选项的含义。
第13章至第15章介绍了利用前面所学的知识制作Flash广告、网站导航和Flash短片与片头动画。
本书在编写过程中得到了很多朋友的支持，他们在技术方面给予了很大的帮助，在此表示衷心的感谢。
由于水平有限，书中错误与不足之处在所难免，敬请广大读者朋友批评与指正。

第一图书网, tushu007.com


## 内容概要

本书是指导初学者学习使用Flash CS3动画制作的入门书籍。
书中详细介绍了初学者必须掌握的基本知识、操作方法和案例应用。
全书共分15章，内容包括该软件的新增功能、工作界面、使用绘图工具、编辑对象、编辑文本、导入图像、使用图层、创建元件、图像、音频及视频的导入导出、时间轴与帧、创建Flash动画、ActionScript编程、Flash组件和综合实例。
所有章节都通过具体的实例讲解并进行拓展训练，讲述的创作技巧具有较高的实用价值。
每章最后的习题帮助读者巩固所学的内容，从而了解并掌握一些制作动画的方法，起到抛砖引玉的作用，为读者的创作提供一些借鉴。
本书适合Flash初、中级用户使用，也可以作为相关院校的教材使用。

第一图书网, tushu007.com

# <<中文版Flash CS3课堂实录>>

## 书籍目录

第01课 初识Flash CS3 1.1 基础知识讲解 1.1.1 Flash CS3的概述及新特性 1.1.2 Flash CS3工作界面 1.1.3 Flash CS3功能面板介绍 1.2 实例应用：设置Flash的工作界面布局 1.3 拓展训练：自定义常用功能面板按钮组 1.4 课后练习第02课 Flash CS3基本操作 2.1 基础知识讲解 2.1.1 Flash文档的基本操作 2.1.2 标尺、网格和辅助线的设置 2.1.3 设置绘画首选参数 2.1.4 舞台和工作区的设置 2.2 实例应用：使用模板制作个性幻灯片放映 2.3 拓展训练：制作照片动态显示的幻灯片放映 2.4 课后练习第03课 基本工具的使用 3.1 基础知识讲解 3.1.1 绘图工具的使用 3.1.2 图形编辑工具的使用 3.1.3 查看调整工具使用 3.2 实例应用：圣诞节雪景动画制作 3.3 拓展训练：星光闪烁动画场景制作 3.4 课后练习第04课 文本的使用 4.1 基础知识讲解 4.1.1 Flash文档的基本操作 4.1.2 文本的基本属性设置 4.1.3 创建静态文本 4.1.4 创建输入文本 4.1.5 文本编辑 4.2 实例应用：花边特效文字制作 4.3 拓展训练：珍珠特效文字制作 4.4 课后练习第05课 对象的修改与编辑 5.1 基础知识讲解 5.1.1 选取对象 5.1.2 移动、复制、粘贴和删除对象 5.1.3 缩放、旋转、倾斜和镜像对象 5.1.4 组合、排列、分散和对齐对象 5.1.5 修饰图形 5.2 实例应用：圣诞狂欢夜图形制作 5.3 拓展训练：圣诞狂欢夜图形制作延展 5.4 课后练习第06课 图层与场景的管理 6.1 基础知识讲解 6.1.1 Flash中的图层类型 6.1.2 图层的基本编辑与管理 6.1.3 设置图层的属性 6.1.4 引导层和遮罩层的基本概念 6.1.5 场景基本概念 6.2 实例应用：影视前沿场景制作 6.3 拓展训练：艺术场景制作 6.4 课后练习第07课 元件、实例与库资源 7.1 基础知识讲解 7.1.1 元件、实例和库资源概述 7.1.2 在Flash中创建元件 7.1.3 设置元件实例属性 7.2 实例应用：新潮流手机广告制作 7.3 拓展训练：手机广告拓展制作 7.4 课后练习第08课 时间轴与帧 8.1 基础知识讲解 8.1.1 时间轴概述 8.1.2 帧概述 8.2 实例应用：MTV动画制作 8.3 拓展训练：MTV动画拓展制作 8.4 课后练习第09课 简单动画创建 9.1 基础知识讲解 9.1.1 逐帧动画 9.1.2 补间动画 9.1.3 形状补间动画 9.1.4 添加时间轴特效 9.1.5 设置时间轴特效 9.2 实例应用：蝴蝶女动画制作 9.3 拓展训练：碟恋花动画制作 9.4 课后练习第10课 资源的导入与使用 10.1 基础知识讲解 10.1.1 导入文件 10.1.2 导出文件 10.2 实例应用：商场一刻动画制作 10.3 拓展训练：商场一刻动画拓展制作 10.4 课后练习第11课 动画脚本语言应用 11.1 基础知识讲解 11.1.1 ActionScript简介 11.1.2 使用动作面板 11.1.3 添加动作 11.1.4 变量与函数 11.1.5 Flash CS3的概述及新特性 11.1.6 ActionScript基本语法 11.1.7 基本语句 11.2 实例应用：制作小鱼跟随鼠标特效 11.3 拓展训练：小鱼在水中游动第12课 组件的使用 12.1 基础知识讲解 12.2 实例应用：特效页面制作 12.3 课后练习第13课 Flash手机广告动画 13.1 制作动画背景 13.2 添加广告产品 13.3 添加手机广告文案 13.4 制作影片剪影元素 13.5 添加项目栏 13.6 创建最终动画效果第14课 短片与片头动画 14.1 制作缓冲启动动画 14.2 添加动画背景 14.3 导入图片素材添加舞台 14.4 创建最终动画第15课 网站导航动画 15.1 实例应用：网站导航1 15.2 实例应用：网站导航2

第一图书网, tushu007.com


## 章节摘录

插图：第01课 初识Flash CS31.1 基础知识讲解1.1.1 Flash CS3的概述及新特性Flash CS3的概述Flash CS3是Adobe公司合并Macromedia公司后，在Flash 9.0基础上进行重新整合推出的一款优秀网页动画设计软件。
Flash作为一款多媒体矢量动画软件，具有交互性强、生成文件所占空间小、简单易学以及独有的流式（Stream）传输方式等优点。
它是一种交互式动画设计工具，让网页中不再只有简单的GlF动画或Java小程序。
用它可以将音乐、声效、动画以及富有新意的界面融合在一起，制作出高品质的网页动态效果。
FlaSh的功能强大，可以用它制作流式动画和交互式运动.可以用它集成多种媒体形式和媒体设备，可以用它开发应用程序，还可以链接数据库。
新特性Flash CS3最大的优点就是创意灵活性.最大化开发生产效率。
轻松使用并与其他Adobe软件扩展，在应用程序之间交换资源。
另一个新特性，拥有新的简化的Adobe界面，该界面强调与其他Adobe Cre-ative Suire 3应用程序的一致性，并可以进行自定义以改进工作流和最大化工作区空间。
在Flash CS3中，用户可以导入Photoshop的PSD文件，并保留图层等内部信息。
Photoshop中的文本在Flash CS3中仍然可以编辑，甚至可以指定发布时的设置。
现在可以更方便地使用Flash CS3与其他各种软件进行协同配合工作。
Flash CS3可以和IIIustrator完美地协同工作。
通过综合的控制和设置，在Flash CS3中可以决定导入IIlustrator文件中的哪些层、组或对象，以及如何导入它们。
可以选择导入的IIIustrator图层分别作为Flash的独立图层还是合成一层，或者成为一个Flash的关键帧。
Flash CS3以可视化的方式制作动画，然后将动画转换为可以重用、易于编辑的Actionscript代码。
在Flash CS3中时间轴不见动画可以即时转换为Actionscript3.0代码，并应用其他的元件。
这个可以节约大量时间的新功能可以支持很多属性，如缩放、旋转、倾斜，颜色、滤镜等。
不但如此，它还为那些对Actionscript不是十分熟悉的用户提供了一个非常好的途径来掌握这种非常流行的语言。
1.1.2　Flash CS3工作界面安装并进入Flash CS3之后，首先进入的是初始界面，在弹出的界面中可以打开最近的项目或新建立一个Flash文件类型，还可以从模板创建Flash文件，如图1-1所示。
单击初始界面中”新建”下的”Flash文件”选项，新建一个Flash文件，进入默认的工作界面，该界面包括“菜单栏”、”主工具栏”、“工具箱”、”时间轴”、”工作区”、“舞台”、“属性”面板、浮动面板组按钮等，如图1-2所示。
“菜单栏”：Flash CS3的菜单栏中有11个菜单。
菜单栏是程序中重要的一部分，除了绘画之外的绝大部分命令都可以通过菜单实现。
“主工具栏”：该工具栏提供了工作中经常用到的基本工具，包括“新建”，“打开”，”保存”，“剪切”，“复制”按钮和一些曲线处理工具等。
“时间轴”：时间轴又称时间线，是Flash软件中最重要的一个部分，用来处理帧和层，而帧和层是项目的内容和动画的组成部分。
在Flash CS3中，动画是由帧按照顺序排列而成的，因此时间轴显示了动画中各帧的排列顺序，同时也包括了各层的前后是顺序，通过这种方式.时间轴可以控制项目内容和动画顺序。
在制作完成一个完整的动画后，时间轴的外观效果如图1-3所示。
“工具箱”：Flash CS3的工具箱在默认状态下位于主工作区的左边，所有工具呈单列竖排放置。
当然也可以将它改变成双列竖排放置的状态，与以前的版本相比其工具箱灵活性增加，单击工具箱顶端的按钮，可以进行双列或单列工具放置竖排之间的切换，如图1-4所示。
绘制图形、移动图形、改变图形的形状等操作都可以用工具箱中的工具完成。

第一图书网, tushu007.com


## 编辑推荐

《中文版Flash CS3课堂实录》适合Flash初、中级用户使用，也可以作为相关院校的教材使用。
包含视频讲解、近100个相关知识点、类似课堂的学习方式、全面学习软件功能的良师益友。

第一图书网, tushu007.com

# <<中文版Flash CS3课堂实录>>

## 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