第一图书网, tushu007.com

# <<Flash CS3中文版实例教程>>

## 图书基本信息

书名：<<Flash CS3中文版实例教程>>

13位ISBN编号：9787542739407

10位ISBN编号：7542739409

出版时间：2009-1

出版时间：上海科学普及出版社

作者：方晨

页数：306

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

# <<Flash CS3中文版实例教程>>

## 内容概要

《Flash CS3中文版实例教程》采用循序渐进的手把手教学方式，结合实际操作，详细讲解了Flash CS3软件的命令、各种工具的操作方法、绘图的基本技巧与方法等基础知识。
每章在讲解后都有针对性的实例，并配合课后练习，巩固各章所学内容。
全书的最后部分讲解了综合性作品的制作过程。
读者在阅读的同时，应当启动Flash CS3软件，根据《Flash CS3中文版实例教程》讲解进行操作，只要跟从操作，就能掌握该软件。
有基础的读者，可以直接阅读《Flash CS3中文版实例教程》实例，对其创作会有一定启发。
同时，也可将《Flash CS3中文版实例教程》作为工作中的参考手册。

第一图书网, tushu007.com

# <<Flash CS3中文版实例教程>>

## 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1.2.2.1　展开和折叠面板或面板组1.2.2.2　打开和关闭面板1.2.2.3　调整视图1.3　工具箱1.4　控制面板1.4.1　工具栏1.4.1.1　主工具栏1.4.1.2　控制器1.4.1.3　编辑栏1.4.2　时间轴面板1.4.3　属性栏1.4.3.1　属性面板1.4.3.2　滤镜面板1.4.3.3　参数面板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1.4.20.1　辅助功能面板1.4.20.2　历史记录面板1.4.20.3　场景面板1.4.20.4　屏幕面板1.4.20.5　字符串面板1.4.20.6　Web服务面板1.5　Flash CS3的帮助面板1.6　实例1.7　小结1.8　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2.1.3.1　“保存”命令2.1.3.2　“另存为”命令2.1.3.3　“另存为模板”命令2.1.4　打开和关闭Flash文件2.1.4.1　打开文件2.1.4.2　关闭文件2.2　Flash的对象操作2.2.1　选择对象2.2.1.1　使用时间轴面板选择对象2.2.1.2　使用选择工具选择对象2.2.1.3　使用套索工具选择对象2.2.2　移动对象2.2.2.1　使用选择工具移动对象2.2.2.2　使用属性面板移动对象2.2.2.3　使用信息面板移动对象2.2.3　复制对象2.2.3.1　使用“复制”或“剪切”命令复制对象2.2.3.2　使用选择工具复制对象2.2.4　删除对象2.2.5　变形对象2.2.5.1　缩放对象2.2.5.2　旋转和倾斜对象2.2.6　排列对象2.2.6.1　使用对齐面板排列对象2.2.6.2　叠放对象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2.3.5.1　RGB颜色模式2.3.5.2　Lab颜色模式2.3.5.3　HSB颜色模式2.3.5.4　CMYK模式2.3.6　颜色深度和Alpha通道2.3.6.1　颜色深度2.3.6.2　Alpha通道2.3.7　图像文件格式2.3.7.1　JPEG格式2.3.7.2　GIF格式2.3.7.3　PNG格式2.3.7.4　BMP格式2.3.7.5　TFIF格式2.3.7.6　TGA格式2.3.7.7　WMF格式2.3.7.8　EMF格式2.3.7.9　EPS格式2.3.7.10　DXF格式2.4　实例2.5　小结2.6　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　扭曲线条3.3.1.1　使用选择工具调整线条3.3.1.2　拆分直线3.3.2　使用钢笔工具调整线条3.3.3　使用部分选取工具调整曲线3.3.4　使用属性面板调整线条3.3.5　使用网格和辅助线3.3.5.1　使用网格3.3.5.2　使用辅助线3.3.6　删除和截取线条3.3.6.1　删除线条3.3.6.2　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　实例3.6.1　绘制路灯3.6.2　绘制树3.6.3　绘制卡通头像3.7　小结3.8　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4.1.2.1　添加和替换颜色4.1.2.2　在样本面板中复制颜色4.1.2.3　从样本面板中删除颜色4.1.2.4　加载默认颜色样本4.1.2.5　保存颜色样本4.1.2.6　设置默认颜色样本4.1.2.7　排序样本面板中的颜色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4.2.2.1　使用颜色样本选择颜色4.2.2.2　使用颜色对话框选择颜色4.2.2.3　在颜色面板中直接选择颜色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4.3.1.1　设定绘制线条所采用的颜色4.3.1.2　调整线条的颜色4.3.1.3　使用墨水瓶工具改变线条颜色和样式4.3.2　填充色4.3.2.1　填充色的应用4.3.2.2　刷子工具4.3.2.3　颜料桶工具4.3.2.4　修改填充区域的填充色4.3.2.5　填充变形工具4.4　实例4.4.1　使用单色给树木填色4.4.2　使用渐变色给鱼缸填色4.4.3　使用笔触色和填充色绘制水草4.4.4　将水草放入鱼缸4.4.5　绘制一个小场景4.5　小结4.6　练习一第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5.1.3.1　了解输入状态5.1.3.2　改变输入状态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　实例5.4.1　分离文本5.4.2　文本特效实例5.4.2.1　立体文字5.4.2.2　水波纹字体5.4.2.3　五彩字5.4.3　文字的镂空效果5.5　小结5.6　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6.1.3.1　“导入到库”命

令6.1.3.2 “打开外部库”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6.2.1.1 对导入的位图应用变形操作6.2.1.2 使用其他图像编辑软件处理图像6.2.1.3 设置位图属性6.2.1.4 将位图转化为矢量图6.2.2 编辑导入的矢量图6.3 导出图像6.4 实例6.4.1 导入位图合成图像6.4.2 使用外部编辑软件编辑当前图像6.4.3 使用多个软件制作插画6.5 小结6.6 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7.5.2.1 创建形状补间的基础7.5.2.2 使用形状提示创建形状补间7.5.2.3获得最佳变形效果的原则7.6 实例7.6.1 虚影制作——动画补间实例7.6.2 奔跑的小人——逐帧动画实例7.6.3 逐帧动画和补间动画的混合应用7.7 小结7.8 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8.3.2.1 创建运动引导层8.3.2.2 建立和取消与其他图层的链接8.4 遮罩层8.4.1 创建遮罩层8.4.2 取消遮罩层8.5 实例8.5.1 舞台开幕效果8.5.2 沿特定路径奔跑的小人8.6 小结8.7 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9.2.1.1 导入图形元件9.2.1.2 转换图形元件9.2.1.3 新建图形元件9.2.2 创建按钮元件9.2.3 创建影片剪辑元件9.2.3.1 影片转换为影片剪辑元件9.2.3.2 新建影片剪辑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9.4.2.1 设置实例的颜色和透明度9.4.2.2 交换元件实例9.4.2.3 改变实例类型9.5 实例9.5.1 创建按钮元件9.5.2 灵活应用元件间的调用9.6 小结9.7 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 实例10.5.1 转换音乐格式10.5.2 向Flash中导入音乐及相关素材10.5.3 对导入音频的处理10.5.4 根据音乐制作相关画面10.6 小结10.7 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11.4.2.1 变形11.4.2.2 转换11.4.2.3 分散式直接复制11.4.2.4 复制到网格11.4.2.5 分离11.4.2.6 展开11.4.2.7 投影11.4.2.8 模糊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 实例11.6.1 猫和鱼11.6.1.1 绘制角色11.6.1.2 编排动画11.6.2 时间轴特效实例11.7 小结11.8 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12.5.2.1 花括号12.5.2.2 分号12.5.2.3 圆括号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12.6.2.1 play和stop命令12.6.2.2 gotoAndPlay和gotoAndStop命令12.6.2.3 stopAllSounds语句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12.8.1.1 整数和浮点数12.8.1.2 字符串12.8.1.3 变量12.8.1.4 运算12.8.1.5 优先级12.8.1.6 函数12.8.2 运算符类型12.8.2.1 数值运算符12.8.2.2 逻辑运算符12.8.2.3 字符串运算符12.8.2.4 位运算符12.8.2.5 赋值运算符12.8.3 使用运算符为变量赋值12.8.3.1 变量的表示方法12.8.3.2 分配值12.8.3.3 使用变量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 实例12.12 小结12.13 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 实例：建立FLV播放器13.5 小结13.6 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

第一图书网, tushu007.com


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14.2.2.1　Flash影片格式参数设置14.2.2.2　HTML格式参数设置14.3　创建自带播放器的影片14.4　实例14.4.1　在元件库中绘制各元件14.4.1.1　创建人物角色的基本形象14.4.1.2　制作街道环境的背景元件14.4.1.3　建立其他辅助元件14.4.1.4　建立复杂元件14.4.2　制作场景114.4.3　使用场景功能完成动画14.4.4　场景3制作14.4.5　闭幕制作14.5　小结14.6　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的快捷键附录2　售后服务

第一图书网, tushu007.com


## 章节摘录

第1章　Flash CS3快速入门　　通过本章，你应当：　　（1）了解Flash cs5的基本功能和实际应用。

（2）认识Flash CS3的工作界面、工具箱和面板，掌握界面的调整。

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，最后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。

1.2 Flash CS3的工作界面　　1.2.1　认识Flash CS3的工作界面　　如图1-2-1所示，Flash默认工作界面包括菜单栏、工具箱、时间轴、舞台、属性面板、面板组等部分。

……

第一图书网, tushu007.com

# <<Flash CS3中文版实例教程>>

## 编辑推荐

目标：掌握Flash　　围绕命令讲解实例，只要按步骤操作即可享受成功喜悦　　实例由浅入深，带您渐入佳境　　享受超值售后服务，确保学有所成　　《Flash CS3中文版实例教程》实例的操作步骤经初学者全面验证，无遗漏和错误

第一图书网, tushu007.com

# <<Flash CS3中文版实例教程>>

## 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