

## <<Flash CS3多米诺自由学>>

### 图书基本信息

书名：<<Flash CS3多米诺自由学>>

13位ISBN编号：9787122036582

10位ISBN编号：7122036588

出版时间：2009-1

出版时间：化学工业出版社

作者：陈伟杰，张予 编

页数：244

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>

## 前言

**丛书介绍** 《多米诺自由学丛书》将引导读者进入艺术美学领域的数码世界，领略主流软件的强大功能，在这里会学到如何掌握软件操作要领，如何使用技巧便捷完成效果命令，如何将软件的功能与实例相结合，同时还能学到不同软件所对应行业的相关知识、美术基础知识等。书中采用“多米诺”教学理念将知识点按功能分类，供读者有选择地学习，以提高效率。本书编排了大量精美实用的例子，以帮助读者更快、更好地学习。

**丛书定位** 1. 软件版本的定位《多米诺自由学丛书》全部采用最新版本的软件。

最新版本的软件不仅对老版本的BuG（问题）加以修正，拥有更先进的功能，还有更广泛的兼容性，这些对读者的学习和日后的使用都有很大的帮助。

2. 教学理念的定位 《多米诺自由学丛书》采用了“多米诺”教学理念。

多米诺骨牌是一种高自由度的棋牌形式，其自由灵活的搭配方式受到世界各地人的喜爱，本套丛书就是引入了多米诺这种“自由灵活”的特点作为教学理念。

作者将知识点按功能分类，让读者对每一类知识点自由地、有选择地学习，学习对自己有用的知识点，舍弃不需要的，以节省时间，提高学习效率。

## <<Flash CS3多米诺自由学>>

### 内容概要

本书主要讲解使用Flash CS3软件进行动画制作的基础知识和基本操作方法，并在实例讲解的过程中向读者传授动画制作的思路 and 技巧。

具体内容包括：Flash动画的基础知识、面板和菜单以及工具的功能介绍与使用技巧、Flash动画的分类以及相关的制作方法、Flash对视频和音频的支持、控制动画的ActionScript脚本以及Flash动画输出和发布的相关知识等。

本书内容循序渐进、深入浅出，使读者在对Flash软件全面了解的同时，能快速并轻松地制作Flash动画。

本书适合于Flash初学者和Flash动画爱好者，同时也适合想要从事Flash动画制作的读者学习和参考。本书所附光盘中包含了书中所有实例的素材图片以及最终效果文件，读者可以在学习过程中随时调用。

## 书籍目录

第1章 进入Flash的炫彩世界 1.1 认识Flash 1.1.1 什么是Flash 1.1.2 Flash是做什么的 1.1.3 上堂Flash历史课 1.1.4 Adobe Flash CS3的新特性 1.1.5 学好Flash要具备的技能 1.2 Flash CS3的系统要求和安装过程 1.2.1 Flash CS3的系统要求 1.2.2 Flash CS3的安装 1.3 启动Flash CS3 1.3.1 开始界面和新建文件 1.3.2 工作界面的组成和基本设定 1.4 Flash CS3的面板 1.4.1 【属性】面板 1.4.2 【混色器】面板 1.4.3 【库】面板 1.4.4 【动作】面板 1.4.5 【行为】面板 1.4.6 【组件】面板 1.4.7 【组件检查器】面板 1.4.8 【项目】面板 1.5 Flash CS3的菜单栏第2章 工作环境的设定 2.1 设置Flash文档属性 2.1.1 打开【文档属性】对话框 2.1.2 设置标题和描述 2.1.3 设置文档尺寸 2.1.4 设置背景颜色 2.1.5 设置帧频 2.1.6 设置标尺单位 2.1.7 保存文档属性 2.2 查看与调整舞台 2.2.1 认识舞台 2.2.2 舞台的调整 2.3 调整面板 2.3.1 移动面板 2.3.2 停放面板 2.3.3 添加和删除面板 2.3.4 移动面板 2.3.5 缩放面板 2.3.6 图标面板 2.4 编辑工作区 2.4.1 存储自定义工作区 2.4.2 切换工作区 2.4.3 删除自定义工作区 2.5 标尺和辅助线 2.5.1 使用标尺 2.5.2 使用辅助线 2.5.3 设置辅助线首选参数 2.6 使用网格 2.7 贴紧对齐 2.7.1 贴紧对齐的方式 2.7.2 设置贴紧对齐参数第3章 Flash动画基础知识 3.1 创建第一个Flash动画 3.1.1 新建Flash文档 3.1.2 保存Flash文档 3.1.3 关闭Flash文档 3.1.4 测试Flash动画 3.1.5 Flash文档文件 (FLA) 和影片文件 (SWF) 3.2 矢量图和点阵图 3.2.1 矢量图 3.2.2 点阵图 3.3 认识时间轴 3.4 Flash中的图层 3.5 Flash的基本单位——帧……第4章 绘图工具第5章 颜色和填充工具第6章 Flash图形对象的编辑和修改第7章 文本工具第8章 Flash中的特殊效果第9章 制作Flash动画第10章 用ActionScript控制Flash动画第11章 加载音频和视频第12章 Flash文档的优化、输出和发布附录 Flash CS3常用快捷键

## 章节摘录

第1章 进入Flash的炫彩世界 学习导航： 所有关于软件学习的书籍的第1章都是很相似的，都是在介绍软件的整体功能和背景，本书也不例外。

也许有时候阅读这种大段的文字让人觉得很枯燥，但是这些内容确实相当重要。

因为如果想深入研究一种软件就需要对这个软件有一个足够的认知，这样才能理解这个软件。

学习软件的使用方法，要从逻辑和科学的角度去理解它，这样它才会在你的手中展现出无穷的变化。

会操作并不是学会了软件，要理解为什么这样操作和选用最简单合理的方式去操作，这才是学好软件的真正开始。

那么，你准备好开始学好Flash CS3这款软件了么？

1.1 认识Flash 1.1.1 什么是Flash 在学习FlashCS3之前，先要明白一个问题，什么是Flash

？

在Flash软件的帮助文档里可以找到如下的解释： Flash是一种创作工具，设计人员和开发人员可使用它来创建演示文稿、应用程序和其他允许用户交互的内容。

Flash可以包含简单的动画、视频内容、复杂演示文稿和应用程序以及介于它们之间的任何内容。

通常，使用Flash创作的各个内容单元称为应用程序，即使它们可能只是很简单的动画。

您可以通过添加图片、声音、视频和特殊效果，构建包含丰富媒体的Flash应用程序。

这是个复杂的定义，我都是硬着头皮才能看完，相信你也一样。

让我们抛开这个官方的复杂解释，简单来说，Flash就是一个可以制作矢量动画的软件。

同时我们也习惯地将它所创建的动画文件称为Flash。

其实“什么是Flash”这个问题如果放在几年前或许还是一个新奇的话题，但是随着网络和多媒体的发展，相信很少有人不知道这个问题的答案。

即使你没有真正地去想过什么是Flash，或者应该怎么去制作Flash，但Flash在你的生活中已经随处可见了。

如图1-1所示为Flash动画示例。

## <<Flash CS3多米诺自由学>>

### 编辑推荐

《Flash CS3多米诺自由学》适合于Flash初学者和Flash动画爱好者，同时也适合想要从事Flash动画制作的读者学习和参考。

《Flash CS3多米诺自由学》所附光盘中包含了书中所有实例的素材图片以及最终效果文件，读者可以在学习过程中随时调用。

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>