第一图书网, tushu007.com

<<Flash CS3基础与实例教程>>

图书基本信息

书名：<<Flash CS3基础与实例教程>>

13位ISBN编号：9787121058196

10位ISBN编号：7121058197

出版时间：2008-3

出版时间：电子工业出版社

作者：缪亮,张爱文,薛丽芳

页数：368

字数：608000

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基础与实例教程>>

内容概要

Flash CS3简体中文版是Adobe公司推出的最新软件版本。
本书以基础知识与范例相结合的方式讲解使用Flash CS3制作网站动画的方法和技巧。
全书共分14章，分别讲述了Flash CS3的工作环境和新功能、Flash绘图、应用位图和文字、Flash动画基础、元件和实例、声音和视频、滤镜和混合模式、时间轴特效、行为，以及ActionScript 3.0入门等。除了系统讲解Flash软件知识外，还根据Flash软件职业应用的实际领域，讲述了网络电子贺卡、Flash多媒体课件、Flash网站和：Flash游戏等高级案例的制作技巧和方法。
为了让读者更轻松地掌握Flash，作者制作了配套视频多媒体教学光盘。
教学光盘内容提取图书内容精华，全程语音讲解，真实操作演示，让读者一学即会！
另外，配套光盘资源丰富，实用性强，并提供了本书用到的范例源文件及各种素材。
参加本书编写的作者均为从事Flash教学工作多年的资深教师和Flash动画设计师，有着丰富的教学经验和动画设计经验。
本书既适合想快速入门并提高动画和网站制作技术的初、中级用户使用，也能作为高等院校和培训学校教学的教材使用。

第一图书网, tushu007.com

<<Flash CS3基础与实例教程>>

书籍目录

第1章 初识Flash CS3 1.1 Flash CS3新增功能 1.1.1 界面增强 1.1.2 绘图增强 1.1.3 表现手法 1.1.4 导入功能 1.1.5 脚本增强 1.1.6 视频支持 1.2 Flash CS3工作环境 1.2.1 工作环境简介 1.2.2 面板 1.2.3 使用网格、标尺和辅助线 1.3 影片文档的基本操作——旅游风光 1.3 宣传片特效 1.3.1 范例简介 1.3.2 制作步骤 1.4 本章小结 1.5 本章习题 1.6 上机练习 第2章 Flash绘图 2.1 绘制线条 2.1.1 线条工具 2.1.2 自定义笔触样式 2.1.3 快速套用线条属性 2.1.4 用选择工具改变线条属性 2.1.5 线条的端点设置 2.1.6 线条的接合 2.1.7 实战范例——韵律线条 2.2 绘制基本形状 2.2.1 绘制三角形 2.2.2 绘制四边形 2.2.3 绘制星星 2.2.4 绘制月亮 2.2.5 圆角矩形和十字花图的绘制 2.2.6 圆环和扇形的绘制 2.3 绘制渐变色彩的图形 2.3.1 渐变填充 2.3.2 实战范例——绘制立体按钮 2.3.2 图形 2.4 绘制复杂图形 2.4.1 钢笔工具 2.4.2 部分选取工具 2.4.3 铅笔工具 2.4.4 刷子工具 2.4.5 橡皮擦工具 2.4.6 实战范例——海上升明月 2.5 形状与变形 2.5.1 旋转和缩放 2.5.2 扭曲和封套 2.6 对象绘制模式 2.6.1 形状和组 2.6.2 对象绘制模式 2.7 多图层绘图 2.7.1 图层的基本操作 2.7.2 实战范例——绘制卡通人物 2.8 本章小结 2.9 本章习题 2.10 上机练习 第3章 位图和文字 3.1 应用位图 3.1.1 导入位图 3.1.2 为位图去掉背景色 3.1.3 位图填充 3.2 应用Photoshop和Illustrator文档 3.2.1 应用Photoshop文档 3.2.2 应用Illustrator文档 3.3 应用文字 3.3.1 文本工具 3.3.2 导入文本 3.4 编辑文字 3.4.1 文字属性设置 3.4.2 文本分离 3.4.3 消除文字锯齿 3.4.4 文字滤镜 3.4.5 实战范例——网站logo 3.5 本章小结 3.6 本章习题 3.7 上机练习 第4章 Flash动画 第5章 元件和实例 第6章 多媒体 第7章 滤镜和混合模式 第8章 ActionScript入门 第9章 ActionScript应用 第10章 掌握ActionScript 3.0 第11章 网络电子贺卡 第12章 多媒体课件 第13章 Flash网站 第14章 Flash游戏 附录A 参考答案

第一图书网, tushu007.com

章节摘录

第3章　位图和文字　　3.3　应用文字　　制作Flash动画时，常需要创建各种文本。
用工具箱中的“ 文本工具 ”可以直接输入文字，并且可以改变文字的字体、大小、颜色等属性，其使用简单，设置方便。
另外，还可以将已有的外部文本资料（如word文本）导入到Flash中。
3.3.1　文本工具　　文本工具是工具箱中重要的工具，它可以用来创建3种类型的文本字段：静态文本字段、动态文本字段和输入文本字段。
所有的文本字段都支持Unicode。
本节主要介绍文本工具的使用方法。
文字是Flash动画中的重要对象，Flash CS3在文字处理功能上是比较强的。
下面学习运用文本工具输入一段文字。
（1）新建一个Flash文档，在工具箱中选择“ 文本工具 ”T，如图3-44所示。
（2）将鼠标移至场景，此时会发现鼠标呈七状，这表明此时正处于文本输入状态。
Flash CS3将要输入的文本块的一角会显示一个手柄，用以标识该文本块的类型。
对于扩展的静态文本，会在该文本块的右上角出现一个圆形手柄。
对于具有定义宽度的静态水平文本，会在该文本块的右上角出现一个方形手柄。
在场景中适当的位置，拖动“ 十 ”字形光标就会出现文本框。
该框的高度与设定的文字大小一致，长度由制作者决定，它的右上角出现了一个“ 方 ”形手柄，说明此时输入的是具有固定宽度的静态文本，如图3-45所示。
（3）这时光标开始闪烁，表示可以输入文字了。
这里输入“ 挥一挥衣袖 ”，刚好输满文本框，如图3-46所示。
（4）接着在文本后输入文字“ 不带走半片云彩 ”，此时固定宽度的文本自动换行，如图3—47所示。

第一图书网, tushu007.com

<<Flash CS3基础与实例教程>>

编辑推荐

以国内流行的IT职位需求为切入点，一切为就业应用服务，即学即用，手把手传递职场第一手技能，目标式案例教学，紧扣培训学校教学需求，提供实例素材。

全书共分14章。

第1章讲解Flash的工作环境、新增功能和影片文档的基本操作方法；第2章通过一些绘图范例，讲解工具箱、面板等在绘图中的应用；第3章讲解位图和文字在Flash中的应用；第4章详细讲解Flash制作动画的原理、方法和技巧；第5章讲解Flash中元件和实例的基本概念，元件的类型和创建方法；第6章讲解声音和视频在Flash中的应用；第7章通过一些实际范例讲解滤镜和混合模式的应用方法和技巧；第8章讲解ActionScript的开发环境、语法规则、事件处理、程序结构等基础知识；第9章通过一些典型范例，更加深入地研究ActionScript的应用；第10章讲解ActionScript 3.0的入门知识；第11、12、13、14章分别讲解4个实际应用范例，使读者能将所学的Flash知识融会贯通，应用到实际的制作中去。

第一图书网, tushu007.com

<<Flash CS3基础与实例教程>>

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