

# 《Flash CS5中文版从入门到精通》

## 图书基本信息

书名：《Flash CS5中文版从入门到精通》

13位ISBN编号：9787500696353

10位ISBN编号：7500696353

出版时间：1970-1

出版社：中国青年出版社

页数：498

版权说明：本站所提供下载的PDF图书仅提供预览和简介以及在线试读，请支持正版图书。

更多资源请访问：[www.tushu000.com](http://www.tushu000.com)

## 前言

Adobe公司新推出的FlashCS5是一款交互式多媒体创作软件，同时也是现今最成熟的动画制作软件，适合于各种各样的动画制作。对于网页设计师而言，FlashCS5是一个完美的工具，常用于设计交互式媒体页面，或开发主题相关的多媒体内容。从表面上看，它是介于面向Web的位图处理软件和矢量图绘制软件之间的简单组合体。但它的功能却比简单的组合强大很多，FlashCS5不仅支持完整的ActionScript语言，使得Flash能够与XML、HTML以及其他内容以多种方式联合使用，而且它还是一种能和Web其他部分通信的脚本语言，可作为前台和图形的引擎，从数据库和其他后台资源中获得信息，生成动态的Web内容。

**内容导读** 本书弥补了以往Flash图书的不足，邀请业内众多一线设计师以及韩国资深闪客，共同铸造了这本真正意义上从入门到精通的专家级Flash参考书。全书囊括基础入门、基本功能与应用、ActionScript3.0的应用和开发以及综合实例4个方面，分成18个章节，运用大量典型案例由浅入深、循序渐进地讲解晦涩难懂的专业知识。

- 基础入门篇：主要介绍FlashCS5操作界面、新增功能以及绘图、文本等各种基本工具的应用。
- 基本功能与应用篇：主要介绍了Flash动画制作部分的基本概念、外部音视频文件的应用以及影片的测试与发布。其中重点讲解了基础动画与高级动画的制作方法和流程。

# 《Flash CS5中文版从入门到精通》

## 内容概要

《Flash CS5从入门精通(中文版)》内容简介：快速入门：认识Flash CS5新增功能与操作环境；绘制线条和简单图形；使用笔触与填充工具；选择、变形与修饰图形；输入并设置文本；掌握对象的基本操作。基础应用：了解元件、实例与库的基本功能；掌握时间轴、帧、图层与动画预设的常见操作；学会制作基本与高级动画并在动画中使用音视频；发布与测试影片。

高级技能：学会构建ActionScript 3.0程序；掌握ActionScript 3.0的基本语法、函数与编程；剖析ActionScript 3.0常见处理方法以及图片和音视频的处理方法等。

综合实战：提供最实用、最流行的动画设计作品，涵盖特效动画、广告动画、网站动画、交互动画、游戏动

## 书籍目录

知识预热01FlashCS5全新界面02FlashCS5工具预览03FlashCS5常用面板04FlashCS5菜单命令05FlashCS5起始页面Part01FlashCS5基础入门Chapter01FlashCS5快速入门Unit01认识Flash01Flash的发展02Flash的应用Unit02FlashCS5的新功能01新增功能02增强功能Unit03新建并保存文档01新建文档02设置文档属性03保存文件的类型Unit04设置FlashCS5的操作环境01设置首选参数02使用标尺、网格与辅助线主题讨论：Flash软件的基本术语Chapter02使用绘图及相关工具Unit05绘制线条、形状与路径01绘制线条练习：制小狗线条图形02绘制形状练习：制青蛙形状图形03绘制路径练习：制Logo路径图形知识拓展：深入了解路径闪客训练营：绘制卡通动物知识拓展：了解矢量图形与位图图像Unit06设置笔触与填充01使用笔触和填充工具02使用橡皮擦工具03设置颜色闪客训练营绘制卡通图画知识拓展：Flash的预览模式Unit07选择、变形与修饰图形01选择图形02变形图形03修饰图形闪客训练营绘制网站启动画面主题讨论：怎样才能绘制好Flash动画角色？Chapter03文本与对象的操作Unit08输入并设置文本01使用传统文本02使用TLF文本闪客训练营使用TLF文本制作宣传文稿知识拓展：动画中缺失字体的替换Unit09对象的操作01对象的排列与对齐02对象的合并03对象的组合与分离04对象的滤镜05对象的3D旋转与平移闪客训练营绘制指示符号图形Part02FlashCS5的基本功能与应用Chapter04元件、实例与库Unit10导入外部图像素材01导入位图并矢量化02导入FireworksPNG文件03导入IllustratorAI文件04导入PhotoshopPSD文件知识拓展导入AutoCADDXF文件05导入FlashSWF文件闪客训练营创建图像导入效果Unit11在库中创建元件01关于元件、实例和库02创建并编辑元件闪客训练营创建按钮元件练习：创建祝福卡片影片剪辑元件知识拓展：共享库资源Unit12制作实例01设置实例属性02使用喷涂刷工具练习：制作浮动气泡效果03使用Deco工具主题讨论：在Flash中怎样使用元件和素材表现动画？Chapter05动画基础Unit13时间轴与帧的基本操作01使用时间轴02使用帧Unit14使用图层01操作图层02操作图层文件夹03使用图层混合模式04使用引导图层05使用遮罩图层Unit15逐帧动画与动画预设01制作逐帧动画闪客训练营制作国王的喜怒哀乐动画02使用动画预设闪客训练营创建模拟闪电动画知识拓展：逐帧动画的制作技巧主题讨论：使用逐帧技术制作动画，有什么简便的方法吗？Chapter06制作丰富的动画效果Unit16制作基本动画01制作传统补间动画闪客训练营创建回转寿司动画02制作补间动画闪客训练营创建田间行走动画03制作补间形状动画闪客训练营创建河马的故事动画Unit17制作高级动画01制作引导线动画闪客训练营创建花瓣飘落动画02制作遮罩动画闪客训练营创建照片画廊动画03制作反向运动动画练习：制作简单的骨骼动画闪客训练营创建行走的猴子动画主题讨论：分享Flash资深设计师的动画制作体会Chapter07音视频在动画中的应用Unit18在动画中使用声音01导入声音练习：导入声音效果02设置声音属性闪客训练营：创建简易电子琴效果知识拓展：Flash音频的录制方法Unit19在动画中使用视频01导入视频的方式02导入视频03设置视频控制参数闪客训练营创建：“猫咪的对话”视频效果主题讨论：Flash技术真的不可替代吗？Chapter08影片的测试和发布Unit20测试与优化影片01测试影片下载02优化影片Unit21发布影片01发布动画02发布网页03发布图像04发布EXE主题讨论需要在网页中嵌入Flash动画，有什么建议吗？Part03ActionScript3.0应用和开发Chapter09ActionScript3.0快速入门Unit22ActionScript简介01关于ActionScript02ActionScript3.0的新增功能Unit23ActionScript3.0应用程序01ActionScript3.0程序的开发步骤02组织ActionScript3.0代码03编写ActionScript3.0代码闪客训练营创建HelloWorld应用程序主题学习ActionScript3.0有哪些好处？Chapter10ActionScript3.0基础应用Unit24ActionScript3.0基本语法01变量02数据类型03语法04运算符05条件语句06循环Unit25函数01函数基础02函数参数03函数对象04函数作用域Unit26包和命名空间01包02命名空间Unit27面向对象的编程01对象02类03接口04继承Unit28组件01组件基础02用户界面组件03视频组件闪客训练营创建飞行器升空动画主题讨论在ActionScript3.0开发中经常会遇到哪些问题？（一）Chapter11ActionScript3.0处理方法Unit29处理字符串01创建字符串02使用字符串闪客训练营创建ASCII图画效果Unit30处理数组01创建数组02使用数组元素闪客训练营创建播放列表效果Unit31处理日期和时间01使用Date类02使用Timer类闪客训练营创建Flash秒表效果知识拓展flash.units包中的计时函数Unit32处理事件01事件基础02事件流Chapter12ActionScript3.0编程Chapter13图片、声音与视频的处理Part04Flash综合实例Chapter14特效动画设计Chapter15广告动画设计Chapter16网站动画设计Chapter17交互动画设计Chapter18游戏动画设计附录FlashCS5ActionScript3.0语法参考

# 《Flash CS5中文版从入门到精通》

## 编辑推荐

《FlashCS5中文版从入门精通（中文版）》《FlashCS5从入门精通（中文版）》技巧的学习宝典，剖析ActionScript3.0重难点的技术指南，55个实战案例集动画专家教学经验于一体，每章主题讨论带您探讨动画行业的最新动向。

Chapter01FlashCS5快速入门 Chapter02使用绘图及相关工具  
Chapter03文本与对象的操作 Chapter04元件、实例与库 Chapter05动画基础 Chapter06制作丰富的动画效果  
Chapter07音视频在动画中的应用 Chapter08影片的测试和发布  
Chapter09ActionScript3.0快速入门 Chapter10ActionScript3.0基础应用 Chapter11ActionScript3.0处理方法  
Chapter12ActionScript3.0编程 Chapter13图片、声音与视频的处理 Chapter14特效动画设计  
Chapter15广告动画设计 Chapter16网站动画设计 Chapter17交互动画设计  
Chapter18游戏动画设计 文字特效 全景交互动画 图像特效 3D图像动画 模拟特效  
图文交互动画 公益广告动画 迷宫游戏 商业广告动画 射击游戏 贺卡动画  
贪吃蛇游戏 8小时本书实例多媒体语音教学视频 4900个图形素材、960个Flash模板 5000个  
网页广告Banner和Logo欣赏 4400个按钮图标、500个Flash动画 45套Flash库文件与3600个GIF动画  
融入大量实战经验、知识讲解与设计理念，帮您突破FlashCS5的技术瓶颈，快速成为闪客高手！  
在这一刻起飞，FL号带你开启非凡之旅，让梦想触手可及！ 从入门到精通系列第127本图书  
总销量突破200万。 中国青年出版社精品计算机图书系列最新版。 动画制作达人必备，解放你的设计灵魂。

# 《Flash CS5中文版从入门到精通》

## 精彩短评

- 1、这本书之前在图书馆借过，但是觉得如果是工具书的话应该还是要自己有一本，圈圈画画的学起来比较方便。还有附赠光盘，学起来更方便，挺好
- 2、垃圾，讲的不明不白还分不清as3,as2,as1的区别！简直无法看。

## 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:[www.tushu000.com](http://www.tushu000.com)