第一图书网, tushu007.com

<<Flash CS4 入门与提高实例 >

图书基本信息

书名：<<Flash CS4 入门与提高实例教程>>

13位ISBN编号：9787111264712

10位ISBN编号：7111264711

出版时间：2009-4

出版时间：宗思生、胡仁喜、熊慧、 等 机械工业出版社 (2009-04出版)

作者：宗思生 等 著

页数：278

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

Flashcs4是著名影像处理软件公司Adobe收购Macromedia公司后最新推出的网页动态制作工具。
由于Flash所创作的网页矢量动画具有图像质量好、下载速度快和兼容性好等优点，因此它现在已被业界普遍接受，其文件格式已成为网页矢量动画文件的格式标准。
和过去的版本相比，FlashCS4更加确定了Flash的多功能网络媒体开发工具的地位。
本书是一本全面介绍使用FlashCS4制作Flash动画的书籍，从快速入门、技巧提高和实战演练3个方面介绍了动画制作的完整过程。
全书共分19章。
前7章是FlashCS4的入门训练，分别介绍了FlashCS4的有关概念，基本的操作方法。
内容包括向ashCS4的特点与功能、基本操作环境等基础知识与基本图形绘制、使用颜色与填充、使用图层与帧、使用元件实例和库等动画制作中常用到的基本操作技巧。
第8～13章是FlashCS4的技巧提高部分，第8章介绍了FlashCS4的滤镜和混合模式：第9章详细介绍了Flash基础动画的创作过程，内容包括运动动画、形变动画、色彩动画、遮罩动画以及关键帧动画等基础动画的创作；第10、11两章主要介绍交互动画的制作以及Flash自带的脚本语言的相关知识：第12章介绍了如何创建多媒体的动画，如何通过向Flash动画中添加声音、视频以及组件美化和修饰创作的作品，使得创作的作品更生动、更活泼：第13章介绍了如何将制作好的作品导出与发布；第14～19章提供了6个当今最流行也是最经典的综合实例，带领读者一起去创作Flash作品。
本书力求内容丰富、结构清晰、实例典型、讲解详尽、富于启发性：在风格上力求文字精炼、脉络清晰。
另外，在文章内容中包括了大量的“注意”与“技巧”，它们能够提醒读者注意可能出现的问题、容易犯下的错误以及如何避免，还提供操作上的一些捷径，使读者在学习时能够事半功倍，技高一筹。

第一图书网, tushu007.com

内容概要

《FlashCS4入门与提高实例教程》介绍网页动画创作软件——Flash CS4的基本使用方法与技巧。全书用丰富的实例、大量的图示详细地介绍了Flash CS4的基本功能与技巧。
《FlashCS4入门与提高实例教程》从快速入门、技能提高和实战演练3个方面介绍了动画制作的完整过程。
作者从概念入手，引导读者快速入门，达到灵活应用的目的。
《FlashCS4入门与提高实例教程》内容包括Flash CS4的特点与功能，操作环境的基础知识，基本图形与文本的操作，图层、帧、元件、实例和库的使用方法，基础动画、交互动画的制作与创建多媒体动画的方法以及如何将制作好的作品导出与发布，最后提供了6个当今最流行、也是最经典的综合实例的制作方法。
《FlashCS4入门与提高实例教程》内容翔实，提供了读者多年的网页制作经验，既适合于初级用户入门学习，也适合于中、高级用户作为参考。

第一图书网, tushu007.com

<<Flash CS4 入门与提高实例 >

书籍目录

前言第1篇 FlashCS4快速入门第1章 FlashCS4概述1．1 F1ash的特色1．2 FlashCS4新特性与新功能1．2．1 全新的Adobe界面1．2．2 基于对象的动画1．2．3 动画元件的3D平移和旋转1．2．4 骨骼工具1．2．5 装饰工具和喷涂刷工具1．2．6 动画编辑器1．2．7 动画预设1．2．8 针对AdobeAIR进行创作1．2．9 H—264支持1．2．10 元数据(XMP)支持1．2．11 Kuler面板1．3 FlashCS4的应用1．4 思考题第2章 FLASHCS4基础2．1 FlashCS4的工作环境2．1．1 标题栏2．1．2 菜单栏2．1．3 工具栏2．1．4 绘图工具箱2．1．5 时间轴2．1．6 动画舞台2．1．7 工作区域2．1．8 组件库2．2 FlashCS4环境设置2．2．1 时间轴线的设置2．2．2 工具栏、工具面板的设置2．2．3 工作参数设置2．2．4 快捷键的设置2．2．5 动画属性的设置2．2．6 设置工作区网格2．3 思考题第3章 绘制图形3．1 使用线条绘制工具3．1．1 使用直线工具3．1．2 使用铅笔工具3．1．3 使用钢笔工具3．2 使用填充图形绘制工具3．2．1 使用椭圆工具3．2．2 使用矩形工具3．2．3 使用刷子工具3．2．4 使用喷涂刷工具3．2．5 使用Deco工具3．3 使用填充工具3．3．1 墨水瓶工具3．3．2 颜料桶工具3．3．3 吸管工具3．4 橡皮工具3．4．1 橡皮擦模式3．4．2 水龙头3．4．3 橡皮擦形状3．5 3D转换工具3．5．1 3D平移工具3．5．2 3D旋转工具3．6 反向运动工具3．6．1 骨骼工具3．6．2 绑定工具3．7 辅助工具3．7．1 手形工具3．7．2 放大镜工具3．8 色彩选择3．8．1 颜色选择面板3．8．2 颜色面板的类型3．8．3 创建新的渐变色3．8．4 自定义颜色3．9 思考题3．10 动手练一练第4章 文本处理4．1 文本及其类型4．1．1 静态文本4．1．2 动态文本4．1．3 输入文本4．2 文本的属性设置4．2．1 设置字体与字号4．2．2 设置文本的颜色及样式4．3 设置段落属性4．3．1 设置段落的对齐方式4．3．2 设置间距和边距4．4 文本的输入4．5 编辑文字4．5．1 转换文字类型4．5．2 分散文字4．5．3 填充文字4．6 思考题4．7 动手练一练第5章 对象操作5．1 选择对象5．1．1 黑色箭头工具5．1．2 套索工具5．2 移动、复制和删除对象5．2．1 移动对象5．2．2 复制并粘贴对象5．2．3 删除对象5．3 对象变形5．3．1 翻转对象5．3．2 旋转对象5．3．3 对象斜切5．3．4 缩放对象5．3．5 扭曲对象5．3．6 自由变换对象5．3．7 封套对象5．3．8 使用“变形”面板调整对象5．3．9 使用“信息”面板调整对象5．3．10还原变形的对象5．4 排列对象5．5 对象对齐5．5．1 对象与对象对齐5．5．2 对象与舞台对齐5．6 组合对象5．7 思考题5．8 动手练一练第6章 图层与帧6．1 图层的基本概念6．1．1 图层的概述6．1．2 图层的模式6．2 图层的操作6．2．1 层的创建6．2．2 选取和删除图层6．2．3 重命名层6．2．4 复制层6．2．5 改变图层顺序6．2．6 修改图层的属性6．2．7 标识不同层上的对象6．2．8 对层进行快速编辑6．3 引导图层6．3．1 普通引导图层6．3．2 运动引导图层6．4 遮罩图层6．4．1 遮罩图层介绍6．4．2 创建遮罩图层6．4．3 编辑遮罩图层6．4．4 取消遮罩图层6．5 帧6．5．1 帧的基础知识6．5．2 帧的相关操作6．5．3 帧属性的设置6．6 思考题6．7 动手练一练第7章 元件、实例和库7．1 元件和元件实例7．1．1 元件与实例7．1．2 元件的类型7．2 创建元件7．2．1 创建新元件7．2．2 将选定元素转换为元件7．2．3 特定元件的创建7．2．4 调用其他影片的元件7．3 编辑元件7．3．1 复制元件7．3．2 编辑元件7．4 创建与编辑实例7．4．1 将元件的实例添加至舞台7．4．2 编辑实例7．5 库7．6 库管理7．6．1 创建项目7．6．2 删除项目7．6．3 删除无用项目7．6．4 重命名项7．6．5 在库窗口中使用元件7．6．6 在库窗口中使用声音、位图及视频7．6．7 查看及重新组织项7．6．8 更新已导入的组件7．7 使用公共库7．7．1 定义公共库7．7．2 使用公用库7．8 思考题7．9 动手练一练第2篇 FLAsHCs4技能提高第8章 滤镜和混合模式8．1 滤镜8．1．1 概述8．1．2 滤镜的基本操作8．1．3 创建滤镜设置库8．1．4 使用Flash中的滤镜8．2 混合模式8．3 导入滤镜和混合模式8．4 思考题8．5 动手练一练第9章 基础动画的制作9．1 制作Flash动画前的准备工作9．1．1 Flash动画的原理9．1．2 设置帧率和背景色9．2 逐帧动画9．3 运动渐变动画9．3．1 运动渐变动画的创建9．3．2 运动渐变动画的属性设置9．3．3 运动渐变动画的制作技巧9．3．4 运动渐变动画的制作限制9．4 外形渐变动画9．4．1 外形渐变动画的创建9．4．2 外形渐变动画的属性设置9．4．3 外形渐变动画的制作技巧9．4．4 外形渐变动画的制作限制9．5 色彩动画9．5．1 运动渐变的色彩动画9．5．2 外形渐变的色彩动画9．6 补间动画9．6．1 使用属性面板编辑属性值9．6．2 使用动画编辑器补间属性9．6．3 应用动画预设9．7 遮罩动画9．8 反向运动9．9 洋葱皮工具9．10 场景的管理9．10．1 场景的添加与切换9．10．2 场景的命名9．10．3 场景的删除及复制9．11 思考题9．12 动手练一练第10章 制作交互动画10．1 什么是交互动画10．2“动作”面板10．2．1 使用动作面板10．2．2

第一图书网, tushu007.com

使用“动作”面板选项菜单10．2．3 设置“动作”面板的参数10．2．4 使用代码提示10．3 为对象添加动作10．3．1 为帧添加动作10．3．2 为按钮添加动作10．3．3 为影片剪辑添加动作10．4 创建交互操作10．4．1 跳到某一帧或场景10．4．2 播放和停止影片10．4．3 跳到不同的URL10．5 思考题10．6 动手练一练第11章 ACTIONSCRIP基础11．1 交互的要素11．1．1 事件11．1．2 目标11．1．3 动作11．2 Actionscript概述11．2．1 Actionscript3．0 主要特点11．2．2 如何选择Actionscript版本11．2．3 设置Actionscript版本和Player版本11．3 语法11．3．1 点语法11．3．2 分号11．3．3 圆括号11．3．4 大括号11．3．5 大写和小写11．3．6 注释11．3．7 常量11．4 语句11．4．1 流程控制类11．4．2 对象控制类11．4．3 程序控制类11．4．4 外部效果类11．4．5 其他效果类11．5 数据类型11．5．1 字符串11．5．2 数值11．5．3 布尔值11．5．4 对象11．5．5 影片剪辑11．5．6 空值与未定义类型11．6 变量11．6．1 值11．6．2 分配值11．6．3 设置或更新不同时间线的值11．6．4 更新变量值11．6．5 处理文本字段11．7 函数11．7．1 通用类函数(GeneralFunctions)11．7．2 数值类型函数(NumberFunctions)11．7．3 字符串类型函数(StringFunctions)11．7．4 属性类函数(PropertiesFunctions)11．7．5 全局属性函数(GlobalProperties)11．8 表达式11．9 运算符11．9．1 逻辑运算符11．9．2 字符串运算符11．9．3 数字运算符11．10 类11．11 思考题11．12 动手练一练第12章 多媒体的使用12．1 使用声音12．1．1 导入声音12．1．2 添加声音12．1．3 编辑声音12．1．4 使用声音12．1．5 声音的优化与输出12．2 应用视频12．2．1 导入视频文件12．2．2 对视频对象的操作12．3 使用组件12．3．1 组件概述12．3．2 如何添加组件12．3．3 查看和修改组件的参数12．3．4 设置组件的外观尺寸12．3．5 预览组件12．3．6 自定义组件外观12．4 思考题12．5 动手练一练第13章 发布与输出13．1 Flash动画的优化和测试13．1．1 Flash动画的优化13．1．2 Flash动画的测试13．2 Flash动画的发布13．2．1 Flash文件的发布设置13．2．2 HTML文件的发布设置13．2．3 GIF文件的发布设置13．2．4 JPEG文件的发布设置13．2．5 PNG文件的发布设置13．2．6 预览发布动画13．3 Flash动画的输出13．3．1 输出图形和动画13．3．2 输出文件格式13．4 动画的打包13．5 思考题13．6 动手练一练第3篇 FLASHCS4实战演练第14章 彩图文字14．1 创建彩图背景14．2 文字的输入与柔化14．3 图文合并14．4 思考题第15章 水波涟漪效果15．1 制作水波波纹扩大的动画15．2 制作水滴下落效果15．3 制作溅起水珠的效果15．4 思考题第16章 运动的小球16．1 创建小球元件16．2 绘制阴影16．3 制作下落效果16．4 设置阴影的效果16．5 制作弹起的效果16．6 制作按钮16．7 制作运动动画16．8 思考题第17章 飘舞的雪花17．1 制作雪花元件17．2 制作飘落动画17．3 将元件组合成场景17．4 制作分批下落的效果17．5 思考题第18章 翻动的书页18．1 封面设计18．2 页面设计18．3 翻页动画制作18．4 ActionScript语句18．5 思考题第19章 课件制作19．1 制作静态元件19．2 制作按钮19．3 制作实验的影片剪辑19．4 将元件添加进场景19．5 用ActionScript进行编程19．6 思考题

第一图书网, tushu007.com

章节摘录

插图：2．2．2工具栏、工具面板的设置通过“窗口”菜单及其子菜单下的各项命令，可以方便地显示工具栏和工具面板。
工具面板有很多种，同时显示出来的话会使工作界面凌乱不堪，可以根据实际工作需要选择其中几种，或修改面板的显示方式。
单击Flashcs4面板右上角的按钮可以将面板缩为标题栏半透明的精美图标，单击按钮即可展开面板。
此外，工具栏、工具面板以及工作区等都可以在屏幕上任意拖动，用户可以将其拖放到最适合自己操作的位置。
例如绘图工具栏，默认情况下出现在屏幕的右侧，读者也可以将其拖动到工作区的中间作为一个独立的浮动面板。
方法是将鼠标移动到绘图工具栏上方的灰色区域，按住鼠标左键就可以将绘图工具栏拖动到合适的地方再释放，如图2-18所示。
默认情况下，工具面板是几个面板组合在一起放置的。
这种组合可能不符合实际操作的需要，可以对其进行重组，也可以让某个面板单独悬浮在屏幕上。
例如，属性面板和工具面板叠放在工作区右侧，在设置工具属性时如果觉得这样不方便，也可以将属性面板释放出来，方法与上述拖动绘图工具栏的方法一样，如图2．19所示。
此外，还可以通过单击各个面板的标题栏来展开或折叠面板。
点击各个面板右上角的X图标，就可以关闭相应的面板。
这样，在暂时不需要用到某个面板的时候将它折叠或关闭，便于进行其他的编辑工作。

第一图书网, tushu007.com

编辑推荐

《FlashCS4入门与提高实例教程》内容丰富、结构清晰、实例典型、讲解详尽、富于启发性；在风格上力求文字精炼、脉络清晰。
文中包括了大量的“注意”与“技巧”，它们能够提醒读者注意可能出现的问题、容易犯下的错误以及如何避免，还提供操作上的一些捷径，使读者在学习时能够事半功倍，技高一筹。
《FlashCS4入门与提高实例教程》面向初中级用户、各类网页设计人员，也可作为大专院校相关专业师生或社会培训班的教材。
为了配合各学校师生利用此书进行教学的需要，随书配赠多媒体光盘，包含全书实例担任过程配音讲解录屏AVI文件、实例结果文件和素材文件。

第一图书网, tushu007.com

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