第一图书网, tushu007.com

<<Flash CS4基础与案例教 >

图书基本信息

书名：<<Flash CS4基础与案例教程>>

13位ISBN编号：9787111283348

10位ISBN编号：7111283341

出版时间：2010-1

出版时间：机械工业出版社

作者：朱印宏 等编著

页数：290

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

在浏览网页的时候，浏览者的视线总会不由自主地被那些美丽动画所吸引，同时，会忍不住好奇地想知道这些动画是用什么软件制作出来的，这就是本书所要介绍的软件——Flash，使用它制作出来的动画被称为Flash动画。
Flash软件是目前应用最广泛的动画制作软件之一，主要用于制作网页、宣传广告、MTV和小动画等。

本书面向Flash动画的初、中级用户，其最大的特点是讲解浅显易懂，没有深奥的理论；注重实用的操作和丰富的图示说明，使初学者在学习时可以快速上手；结合动画制作时可能遇到的问题，以案例的方式加深初学者对Flash CS4的了解。

本书不仅可以让初学者了解Flash CS4软件，掌握Flash动画的制作过程，还可以提高初学者制作各种动画的水平，如制作简单动画、特殊动画、网站宣传动画、广告动画和特效动画等，从而达到学以致用的目的。

内容概要

本书由浅入深、循序渐进地介绍了Adobe公司最新推出的动画制作软件——中文版Flash CS4。
书中详细地介绍了初学者必须掌握的Flash CS4的基础知识和操作方法，并对初学者在使用Flash CS4制作动画时经常遇到的问题进行了专家级的指导，避免初学者在学习过程中走弯路。
全书共13章，分别介绍了Flash CS4基础知识，图形的绘制，使用颜色工具，使用Flash文本，编辑图形对象，使用元件、实例和库，特效的应用，使用帧和图层编辑动画，基础动画制作与编辑，制作有声动画，使用ActionScript编辑动画，使用Flash组件以及优化与发布动画等内容。
本书内容丰富，结构清晰，语言简练，图文并茂，具有很强的实用性和可操作性，是一本适合于大中专院校、职业学校及各类社会培训学校的优秀教材，也是广大初、中级Flash动画爱好者的自学参考书。

书籍目录

出版说明前言第1章 Flash CS4概述 1.1 Flash CS4的新功能 1.1.1 AdobeFlashCS4界面 1.1.2 基于对象的动画 1.1.3 动画编辑器和动画预设面板 1.1.4 骨骼动画 1.1.5 3D变形 1.1.6 喷涂刷工具和Deco工具 1.2新的扩展组件 1.2.1 AdobeMediaEncoderCS4 1.2.2 Adobe Device Central CS4 1.2.3 Adobe Pixel BenderToolkit 1.2.4 Adobe Bridge CS4 1.2.5 Adobe Drive CS4 1.2.6 Adobe ExtensionManagerCS4 1.2.7 Adobe ExtendScript Toolkit CS4 1.2.8 Adobe Media Player 1.3 网页动画大师Flash CS4 1.4 网络应用程序大师Flash CS4 1.5 Flash CS4工作界面 1.5.1 编辑区 1.5.2 菜单栏 1.5.3 工具箱 1.5.4 时间轴 1.5.5 浮动面板 1.5.6 属性面板 1.6 Flash CS4文档操作 1.6.1 打开Flash CS4文档 1.6.2 新建Flash CS4文档 1.6.3 保存FlashCS4文档 1.6.4 关闭FlashCS4文档 1.6.5 退出FlashCS4 1.6.6 案例上机操作：Flash文档操作 1.7 Flash CS4工具箱与动画场景设置 1.7.1 认识Flash CS4的工具箱 1.7.2 设置舞台 1.7.3 标尺、辅助线和网格 1.7.4 场景操作 1.8 案例上机操作：设置“ 我的第一个动画 ”Flash文档 1.8.1 设置舞台属性 1.8.2 创建动画效果 1.8.3 测试动画 1.8.4 动画的保存、导出和发布 1.9 习题第2章 Flash CS4绘图基础 2.1 对象的选取 2.1.1 选择工具 2.1.2 部分选取工具 2.2 Flash CS4中的对象绘制模式 2.3 绘制路径 2.3.1 线条工具 2.3.2 铅笔工具 2.3.3 钢笔工具 2.4 绘制简单图形 2.4.1 椭圆工具和基小椭圆工具 2.4.2 矩形工具和基本矩形工具 2.4.3 多角星形工具 2.4.4 刷子工具 2.4.5 橡皮擦工具 2.5 案例上机操作 2.5.1 美人头像的绘制 2.5.2 中国工商银行的标志 2.6 习题第3章 Flash CS4颜色工具操作 3.1 颜色工具的使用 3.1.1 墨水瓶工具 3.1.2 案例上机操作：给图形添加边框路径 3.1.3 颜料桶工具 3.1.4 滴管工具 3.1.5 案例上机操作：给对象添加颜色 ……第4章 Flash CS4文字特效及其应用第5章 Flash CS4对象编辑和操作第6章 Flash CS4元件和库第7章 Flash CS4特效应用第8章 Flash CS4帧和图层第9章 Flash CS4动画制作 第10章 Flash CS4声音编辑第11章 Flash CS4动画脚本设计第12章 Flash CS4组件应用第13章 Flash动画优化和发布

章节摘录

传统网络程序的开发，是基于页面的服务器端数据传递的模式，即把网络程序的表示层建立于HTML页面之上。
这种基于页面的系统，已经渐渐不能满足网络浏览者更高的、全方位的体验要求了，这就是被Adobe公司所称的“体验问题”（Experience：Matters），而丰富互联网应用程序（Rich Intemet. Applications，RIA）的出现正是为了解决这个问题。
丰富互联网应用程序，是将桌面应用程序的交互性与传统Web应用的部署灵活性和成本分析结合起来的网络应用程序。
丰富互联网应用程序中的客户技术，通过提供可承载已编译客户端应用程序（以文件形式，用HTTP传递）的运行环境，将客户端应用程序使用异步客户／服务器架构，连接现有的后端应用服务器，这是一种安全、可升级、具有良好适应性的面向服务模型，这种模型由采用的Web服务所驱动。
丰富互联网应用程序，结合了声音、视频和实时对话的综合通信技术，使丰富互联网应用程序（RIA）具有前所未有的网上用户体验。
Flash作为RIA的一种技术解决方案，逐渐占据了互联网的主导地位，现在很多大型网站完全使用Flash技术进行开发，Flash应用程序开发集中在以下两个方面。

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