

<<Flash CS4高手之路>>

图书基本信息

书名：<<Flash CS4高手之路>>

13位ISBN编号：9787302212225

10位ISBN编号：7302212228

出版时间：2010-5

出版时间：清华大学出版社

作者：刘娅怩 缺嘀

页数：402

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>

<<Flash CS4高手之路>>

前言

自从Macromedia公司被Adobe公司收购之后，相继推出了Flash CS3以及Flash CS4两个版本，本书使用的是Adobe Flash Cs4 Professional（内核采用的10.0版本）。

Flash CS4的工作界面和前一版相比，发生了很大的变化。

无论工作界面的视觉效果，还是新增功能的设计，都比以前的各种Flash版本更加趋向于视觉的直观性、界面的合理化以及操作的便捷、人性化。

作者之前一直使用Adobe Flash CS3，在CS4版本推出之前，网上关于它新功能的介绍让人充满期待，于是在公布试用版之后，第一时间下载猎奇，虽然当时试用版功能尚不稳定，不过其在动画制作方面进行的更新也让人澎湃了好一段日子。

新增的骨骼、3D旋转平移功能，以及更加便捷的动画调制方式，使各位设计师如虎添翼，为创作提供了更多的可能。

等到正式发布，各种功能更加完美，各面板的位置也进行了进一步调整，虽然同过去的版本相比差距不小，但是适应之后发现，确实能够极大地提高工作效率。

在本书的撰写过程中，一方面需要事无巨细地翔实介绍各个相关功能模块，同时还寻找了大量的图片素材，制作相关实例，力求让读者阅读起来不会觉得教条乏味。

Flash的ActionScript部分，进入3.0版本之后，在程序结构，以及语言易用性上更加科学，对于一些艺术家出身的动画师，可能学习起来不是十分容易。

本书在这部分除了必要的基础介绍之外，特别详细地介绍了几种在项目中常见的模块的开发，这些模块具有简单实用的功能，读者在学习之后能够直接将代码移植到项目开发中完成需求。

由于时间紧迫以及作者的水平有限，书中存在诸多不足之处，敬请各位读者多多指正，并真诚地欢迎与作者交流，相关问题可以将电子邮件发送到mayagain@126.com。

本书在编辑过程中得到了编辑陈绿春老师的大力支持，在此表示感谢。

本书由刘娅琦、昌超、刘津主笔，参与编写的还包括田雨、徐彤、雷磊、王晓洲、张帆、王上楠、郭会峰、于李青、张卓林、陈凯晴、李建平、李峰、刘瑞凯、赵磊、梁威、王斌、王文静、柯春民、王建民、李悦、王熙靖、郭瑞、王北辰、姬柳婷、王银磊、戴利亚、赵佳峰、刘荣安、杨畅、杜建霞、汪颖、陆冰、刘跃伟、司爱荣、赵朝学、程娇、杨子杨、陈柯、后轩、刘星晨、朱乐睿、赵小丽、周季、丘文标、刘雯方、陆洋、王菁、钱雨萍、赵学五、田晨和司尚民。

<<Flash CS4高手之路>>

内容概要

本书包括12章，采用“基础操作介绍+商业案例运用+视频讲解教学”的形式对Flash CS4的基础。图形与文本，元件、时间轴与动画、外部素材的导入，影片的发布与输出、ActionScript 3.0互动开发、控制显示对象、TextField类和Flash Text Engine应用，事件与事件处理、声音与视频处理等相关知识进行了深入的分析，并通过4个完整的项目实例将实际创作和软件操作的学习结合起来。

本书从各个方面展现了Flash CS4的强大功能，书中的实例突出实践性，适合于广大初级和中级的Flash用户，同时也可以作为高等院校相关专业的教材使用。

作者简介

刘娅琦，毕业于北京大学，获得数字艺术创作硕士学位，目前在腾讯广告销售部担任互动广告设计

师。先后在新浪，央视国际等网站担任UI / UE设计师，并参与制作了30分钟大型舞台幕墙3D动画《长恨歌》。

昌超，毕业于北京大学，获得数字艺术技术专业硕士学位，目前就职于中国农业银行总行软件所，主要研究方向为计算机动画技术和人机交互应用。

从制作Flash动画到利用ActionScript编程，长期致力于Flash动画和多媒体艺术的创作与实践，制作完成了多个颇具实践断口启发性的交互式Flash动画和应用程序。

刘津，毕业于北京大学，获得数字艺术创作硕士学位，目前就职于中国移动研究院，担任界面互动设计师。

曾经在三星，依恋等公司担任美术设计师，有丰富的互动设计经验。

书籍目录

第1章 FlaSh CS4基石出 1.1 Flash简介 1.2 Flash CS4系统需求 1.3 启动Flash CS4 1.4 Flash CS4新功台巨初探 1.5 菜单栏 1.6 舞台 1.7 功能面板 第2章 图形与文本 2.1 概述 2.2 图形绘制 2.3 图形选择 2.4 图形编辑 2.5 图形编辑命令 2.6 文本类型 2.7 创建和修改文本 2.8 文本属性设置 2.9 拼写检查 2.10 字体替换 第3章 元件 3.1 概述 3.2 元件的交换与复制 3.3 元件的排列 3.4 元件的混合模式 3.5 元件的滤镜效果 3.6 使用库面板管理元件 第4章 时间轴与动画 4.1 图层和帧 4.2 动画的基本类型和应用 4.3 骨骼动画 4.4 3D转换动画 第5章 外部素材的导入和影片的发布与输出 5.1 图像素材的导入 5.2 声音素材的导入 5.3 视频素材的导入 5.4 素材的导出 5.5 影片的发布及输出 第6章 初识ActionScript 6.1 初识ActionScript 6.2 ActionScript 3.0中的面向对象编程 6.3 ActionScript 3.0的基础语法 6.4 ActionScript 3.0中的数据类型 6.5 ActionScript 3.0中的运算符 6.6 ActionScript 3.0中的控制结构 第7章 ActionScript 3.0的操作 7.1 熟悉ActionScriDt3.0的开发环境 7.2 设置“动作”面板参数 7.3 ActionScript3.0高级设置 7.4 使用ActionScript 3.0 7.5 调试 7.6 编程风格 7.7 文本输出实例 第8章 控制显示对象 8.1 显示编程 8.2 Bitmap类和BitmapData类 8.3 Shape类 8.4 Graphics类 8.5 绘图API 8.6 PixelBender着色器 8.7 SimpleButton类 8.8 Sprite类和MovieClip类 8.9 Flash 3D简介 8.10 ActionScript中的3D应用 第9章 TextField类和Flash Text Engine 9.1 创建静态文本 9.2 创建动态文本 9.3 创建输入文本 9.4 文本格式化 9.5 加载外部文本 9.6 使用自定义字体 9.7 添加ScrollingBar 9.8 Flash Text Engine 第10章 事件与事件处理 10.3 事件调度 10.4 目标对象 10.5 事件对象 10.6 事件响应 10.7 自定义事件 10.8 用户交互 10.9 InteractiveObject 10.10 鼠标输入事件 10.11 键盘输入事件 第11章 声音与视频控制 11.1 声音类简介 11.2 创建声音对象 11.3 分配声音通道 11.4 控制声音对象 11.5 音乐播放器 11.6 视频控制 11.7 Video类 11.8 控制视频文件 11.9 视频播放器 11.10 视频组件 第12章 综合实例 12.1 Flash图形场景绘制 12.2 遮罩动画——荷塘墨韵 12.3 Flash游戏——记忆翻转棋 12.4 Mini网站

章节摘录

“嘿兄弟，把你昨天看的那个搞笑的Flash跟我分享下。

” “好，你上线我给你传。

” “这留言板用什么软件做的？”

” “Flash。

” 从上面的两组对话引入Flash的两个定义：一种是指被大量应用于生活中，尤其是互联网上的矢量动画格式，另一种是指制作这种矢量动画格式的动画软件。

也许你还没有意识到，每天你会接触到很多的Flash。

它有时候化身成精美的个人网站，有时候藏在新闻网站的广告条里，有时候是公交车和地铁上播放的动画节目，有时候是会议上演示的动态文档。

如果更进一步细心观察，会发现这些复杂生动的Flash作品有一个共同的特点：它们往往只有几十KB到几MB。

相对于其他图形格式文件动辄几秒就几十MB，这样的MINI身材为它赢得了越来越多的设计师的青睐。

。

那什么是矢量动画？

相信大部分人在高中的数学课上，都曾经接触过使用方程式表达基本曲线。

矢量动画即是在计算机中，采用相对简单的数学方程来描述屏幕上复杂的曲线，利用图形的抽象运动特征来记录变化的画面信息的动画。

显而易见，当需要储存同样的动画画面时，相比位图动画采用复杂数据集合挨个记录点阵中每个点的位置、颜色信息来描述每一帧复杂的画面的方式，矢量动画需要的储存空间更小，同时缩放或者旋转矢量动画时，画面不会产生细节的失真或者马赛克效应。

本书中将要系统学习的Flash cs4，就是目前为止最为强大和最具革命性的矢量动画创作软件。

有位前辈曾经打过一个有趣的比方：狮子再强大，也不能飞。

因此在学习怎么使用功能强大的Flash CS4之前，有必要首先了解它能做什么。

Flash能出色地完成以下工作。

1.流式动画 流式动画指的是“像电影”一样的动画，它按照既定的顺序播放每一帧，用户不能在播放过程中对它的内容进行影响。

例如，不能通过单击动画播放过程中的某个角色，或者触碰舞台上的某件物品来使接下来的动画内容产生变化。

常见的各类Flash故事短片、Flash MTV、部分Flash广告等，都是属于流式动画，如图1.1.1所示。

<<Flash CS4高手之路>>

编辑推荐

光盘赠送：14个视频教学文件，19个超大型PSD素材，近300个笔刷效果，800多个声音效果文件，1000多个相关矢量素材。

基础、图形、文本、元件、时间轴、动画、素材导放、影片发布、影片输出、ActionScript3.0互动开发、控制显示对象、Text Field类、Flash Text Engine应用、事件处理、声音处理、视频处理16大功能详细解释，带你从新手进入高手之列。

<<Flash CS4高手之路>>

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>