

<<Flash CS4中文版标准教程>>

图书基本信息

书名：<<Flash CS4中文版标准教程>>

13位ISBN编号：9787500691556

10位ISBN编号：7500691556

出版时间：2010-2

出版时间：中国青年

作者：胡崧 编

页数：304

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

网络与Flash软件 在这个飞速发展的网络时代，Flash软件无疑是一个引领网络中最新、最炫的时尚事物。

如果您是一位热爱生活、追逐时尚的人，就一定会错过网络中那千千万万的或感人至深、或疯狂搞笑的Flash动画，还有调皮可爱的流氓兔、夸张幽默的三国、动感十足的在线小游戏，以及各种由Flash精彩演绎的MV等。

除此之外，随着互联网的普及和网络经济时代的到来，越来越多的专家、学者及有志之士都开始投身到网络学习的行列当中。

很多人已经不满足于仅仅在互联网上浏览信息、制作简单的个人主页，而是想创建一个富有创意以及集互动性、趣味性与实用性于一身的经典动画作品或优秀网站。

Flash无疑是协助大家实现这一愿望的最佳工具。

最新FlashCS4 初次接触最新版本的FlashCS4时，很多读者以为就像之前的版本一样，只不过添加了界面和新技术而已，基本功能并没有发生什么大的变化。

可在实际使用过程中，每个人都会大吃一惊：版本变化之大完全出乎意料！

其中ActionScript3.0的基本使用方法发生了很大变化，甚至会令用户产生一种“恐惧感”。

当然，还会有很多用户对动画补间的变化感到“不知所措”。

而新增的骨骼工具、反向运动制作以及3D绘图功能使得软件的飞跃幅度变得相当大，已把矢量图的精确性、灵活性与位图、声音、动画和高级交互性融合在一起。

通过以上革命性的改变，用户可以轻松通过FlashCS4创建同其他Web应用程序交互的非线性影片，也可以建立菜单导航控制、动画Logo、广告Banner、MV，甚至是极具吸引力的完整Flash交互网站。

<<Flash CS4中文版标准教程>>

内容概要

漫无目的地学习理论知识，最后仅能简单操作软件，但无法保证创作出优秀的作品。

本书以立体化的编排方式，为广大读者在“教”与“学”之间铺垫出一条更加平坦的道路。

理论基础知识：囊括基础操作、新增功能、绘图和文本工具、时间轴、库、元件、动画补间及Action Script等软件必备知识。

案例实战演练：每章中间穿插多个“课堂练习”回顾之前知识点，章末以“行业作品”综合运用全章重点难点。

行业应用板块：每章一个“行业应用知识”主题，收录与本章内容相关行业领域的标准、规则、流程和注意事项。

配套学习资源：3300幅网页Banner及Logo图片、2450种矢量素材、2000段卡通动画、300组声音素材、范例文件、教学大纲、习题答案及电子教案。

<<Flash CS4中文版标准教程>>

书籍目录

01 Flash动画相关知识 1.1 动画的基础知识 1.1.1 动画的定义 1.1.2 动画的分类 1.2 动画的制作流程 1.2.1 传统动画制作流程 1.2.2 Flash动画制作流程 1.2 -3D动画制作流程 1.3 Flash动画的发展历程 1.4 Flash动画的基本特点 1.5 Flash动画的应用领域 1.6 优秀Flash动画作品鉴赏 1.7 本章小结 1.8 思考与练习

02 了解FlashCS4 2.1 熟悉FlashCS4的界面 2.1.1 时间轴面板 2.1.2 工具箱 2.1.3 浮动面板 2.1.4 编辑区 2.1.5 菜单栏 2.2 了解FlashCS4的新特性 2.3 从创建Flash动画文件开始 2.3.1 新建文件 2.3.2 设置文件属性 2.4 Flash软件基本设置 2.5 本章小结 2.6 思考与练习

行业应用知识——自定义Flash与保存网页动画

03 绘制图形 3.1 使用绘图工具 3.1.1 线条工具 3.1.2 钢笔工具组 3.1.3 矩形工具组 3.1.4 铅笔工具 3.1.5 刷子工具组 3.1.6 橡皮擦工具 3.1.7 Deco工具 3.1.8 课堂练习——利用绘图工具绘制卡通小猪 3.2 使用选取工具 3.2.1 选择工具 3.2.2 部分选取工具 3.2.3 套索工具 3.3 使用颜色工具 3.3.1 设置颜色 3.3.2 颜料桶工具组 3.3.3 滴管工具 3.3.4 课堂练习——绘制水晶按钮 3.4 使用查看工具 3.4.1 缩放工具 3.4.2 手形工具 3.5 行业作品——设计月光下的魔术师 3.6 本章小结 3.7 思考与练习

行业应用知识——了解矢量图形的绘制特点

04 添加文本 4.1 使用文本工具 4.1.1 输入文本 4.1.2 建立文本框 4.2 操作文本 4.2.1 设置文本属性 4.2.2 操作文本 4.2.3 分离文本 4.2.4 课堂练习——设计位图文字特效 4.3 创建和使用字体元件 4.4 设置多彩的滤镜效果 4.5 行业作品——文本Logo创意设计 4.6 本章小结 4.7 思考与练习

行业应用知识——Flash缺失字体的替换

05 编辑对象

06 导入素材

07 库、元件和实例

08 帧和时间轴

09 创建动画

10 Action Script基础

11 Action Script高级交互

12 使用组件

13 动画的发布

14 Flash广告设计

15 Flash网站构建

16 FlashMV创作

17 Flash游戏开发附录

章节摘录

11.4.1 使用内置对象 用户可以使用内置Flash对象访问和处理特定种类的信息。

大多数内置对象都具有方法（分配给对象的函数），用户可以调用这些方法，以返回值或执行动作。

例如，Date对象会从系统时钟返回信息，而Sound对象使用户可以控制影片中的声音元素。

某些内置对象还具有属性，用户可以读取这些属性的值。

例如，Key对象具有恒定的值，它们代表键盘上的键。

每个对象都具有自己的特性和能力，从而使它们在影片中均有作用。

内置Flash对象分为4个类别，分别是：核心、影片、客户端/服务器和创作。

核心对象也是动作脚本所基于的ECMA规范中的核心对象。

动作脚本的核心对象包括Arguments, Array, Boolean, Date, Function, Math, Number, Object和String。

影片对象是动作脚本专用的。

这些对象是Accessibility, Button, Capabilities, Color, Key, Mouse, Movie Clip, Selection, Sound, Stage, System, Text Field和Text Format。

客户端/服务器对象是可以用来在客户机和服务器之间进行通信的动作脚本对象。

这些对象是Load Vats, XML和XML Socket。

创作对象用于自定义Flash创作应用程序。

这些对象是Custom Actions和Live Preview。

影片剪辑实例在动作脚本中以对象表示，它们的默认对象类是Movie Clip。

要更改影片剪辑的类，请参阅创建继承部分。

用户可以调用内置影片剪辑方法，就像调用任何其他动作脚本对象方法一样。

一般在最简单的情况下。

可以使用关键字new来创建一个对象，Flash中的内置对象都可以直接使用new关键字来创建实例（不是每一个都有必要）。

另外用{}符号也可以创建一个对象。

下面将分别介绍这两种方法的使用。

使用new关键字来创建对象。

首先需要有一个构造函数（构造函数是一种特殊的简单函数，它的目的是定义对象的方法和属性，在前面看到的众多预定义对象中，它们的定义过程就是已经事先定义了构造函数），而Flash中内置的对象就是一些设置好的构造函数，使用时可以直接使用如下语句来对象化对象。

<<Flash CS4中文版标准教程>>

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>