

<<中文版Flash CS4标准教程>>

图书基本信息

书名：<<中文版Flash CS4标准教程>>

13位ISBN编号：9787508386720

10位ISBN编号：7508386728

出版时间：2009-7

出版时间：中国电力出版社

作者：王智强，张桂敏 编著

页数：346

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

Flash是一款交互式矢量图形编辑与动画制作软件，能够将矢量图、位图、音频、动画、视频和交互动作有机地、灵活地结合在一起，从而制作出美观、新奇、交互性很强的动画效果。由于Flash生成的动画文件具有短小精悍的特点，并采用了跨媒体技术，同时具有很强的交互功能，所以使用Flash制作的动画文件在各种媒体环境中被广泛应用。

Adobe公司于2008年9月推出了最新版本Flash CS4，版本的升级和改进给用户带来的惊喜不断，相比Flash CS3有了革命性的变化，不仅仅是界面的修改和绘画工具以及ActionScript3.0的完善，而且对动画的形式进行了彻底改变，Flash CS4新增加的动画补间不仅仅是作用于属性关键帧，而是可以作用于动画元件本身，并加入了骨骼工具与3D功能等，这些改变使得Flash成为一款非常强大的专业动画制作软件。

**本书内容与结构** 《中文版Flash CS4标准教程》是一本零基础自学标准教程，以“知识要点”+“实例指导”+“综合应用实例”的写作模式深入浅出地对Flash CS4进行详细讲解，全书共分12章，始终贯穿“学以致用”的宗旨，不仅可以带领读者学习：Flash CS4软件，而且还对软件在不同领域的具体应用进行了介绍。

本书具体内容及结构编排如下：**热身篇：**讲述Flash CS4的一些最基础的软件知识，读者通过学习可以掌握Flash CS4的基本常识、工作界面、基本操作等知识，本部分有一章的内容。

**第1章：初识Flash CS4。**

本章主要讲解了Flash CS4的发展历史、技术与特点、应用范围、新增功能、工作界面与基本操作等，并通过实例讲解了如何创建Flash动画文件、如何设计自己的工作布局，整体地对Flash软件进行初步认识。

**起跑篇：**讲述Flash CS4进行动画制作的相关知识，读者通过学习不仅可以掌握Flash CS4对象的绘制与编辑、图层与帧、元件、实例与库等动画制作的基础知识，还可以掌握Flash CS4各种动画的创建方法与技巧，本部分有六章的内容。

## <<中文版Flash CS4标准教程>>

### 内容概要

本书是一本以实例带动理论知识讲解的基础教程，从实用的角度出发，对Flash CS4进行详细讲解，并结合大量不同层次的精彩实例，对Flash CS4应用技巧进行介绍。

在理论知识讲解方面，注重Flash CS4基本知识与使用技巧的传授，在实例制作方面，则注重实战，贴近实际。

全书共分12章，内容由浅到深，包括Flash CS4软件的基本知识与基本操作、图形的绘制与编辑、Flash动画的创建、Flash多媒体的应用、Flash Action Script和组件的应用等。

所用实例涉及范围比较广，涵盖了广告动画、Flash Banner、教学课件、Flash游戏、Flash贺卡、Flash网站、Flash手机应用等诸多领域。

本书赠送1张多媒体教学光盘，除了收录了本书所用的素材文件、制作源文件和最终效果文件外，还配有多媒体动态演示，方便读者学习使用。

本书结构清晰、讲解细致、实例丰富，具有很强的实用性，特别适合初级读者使用，也可以作为广大Flash爱好者、网站和课件设计人员的工作参考书，还可以作为高等学校和相关培训班教材。

## &lt;&lt;中文版Flash CS4标准教程&gt;&gt;

## 书籍目录

前言	第1篇 热身篇	第1章 初识FlashCS4	1.1 初识FlashCS4	1.1.1 Flash的发展历史	1.1.2
Flash技术与特点		1.1.3 Flash的应用范围	1.1.4 FlashCS4新增功能	1.2 FlashCS4工作界面	
	1.2.1 菜单栏	1.2.2 标题栏	1.2.3 编辑栏	1.2.4 工作区域和舞台	1.2.5 【时间轴】面板
	1.2.6 【工具】面板	1.2.7 【属性】面板	1.2.8 其他面板	1.3 FlashCS4基本操作	
	1.3.1 FlashCS4文档管理	1.3.2 Flash面板操作	1.3.3 定义工作布局	1.3.4 设置影片属性	
	1.4 实例指导：创建一个Flash动画文件	1.5 实例指导：设计自己的工作布局	第2篇 起跑篇		
第2章 绘制图形	2.1 Flash图形基础知识	2.1.1 矢量图与位图	2.1.2 导入外部图像		
	2.1.3 导入psd文件	2.1.4 导入Illustrator文件	2.2 认识【工具】面板	2.3 绘制图形工具	
	2.3.1 线条工具	2.3.2 铅笔工具	2.3.3 矩形工具与椭圆工具	2.3.4 基本矩形工具与基本椭圆工具	
	2.3.5 多角星形工具	2.3.6 刷子工具	2.3.7 喷涂刷工具	2.4 实例指导：绘制房子图案	
	2.5 路径工具	2.5.1 关于路径	2.5.2 使用钢笔工具绘制图形	2.5.3 锚点工具	
	2.5.4 调整路径	2.6 实例指导：绘制苹果图形	2.7 颜色填充	2.7.1 墨水瓶工具与颜料桶工具	
	2.7.2 滴管工具	2.7.3 橡皮擦工具	2.7.4 颜色面板	2.7.5 渐变变形工具	
	2.8 实例指导：绘制气球	2.9 Deco工具	2.9.1 使用Deco工具填充图形	2.9.2 Deco工具的属性设置	
	2.10 辅助绘图工具	2.10.1 手形工具	2.10.2 缩放工具	2.11 文本工具	
	2.11.1 创建文本	2.11.2 文本的类型	2.11.3 文本的字符属性	2.11.4 文本的段落属性	
	2.12 实例指导：制作情人节贺卡	2.13 综合应用实例：绘制“明月”图形	第3章 编辑图形		
	3.1 选择对象	3.1.1 选择工具	..... 第4章 图层与帧的应用		
	第5章 元件、实例与库		第6章 基本动画制作		
	第7章 高级动画制作		第3篇 加速篇		
	第8章 多媒体应用		第9章 ActionScript应用		
	第10章 组件的应用		第11章 文件优化、导出与发布		
	第4篇 冲刺篇		第12章 Flash动画综合应用实例		

## 章节摘录

第1篇 热身篇 第1章 初识FlashCS4 1.1 初识FlashCS4 Flash是一款交互式矢量图形编辑与动画制作软件，是目前使用最为广泛的网页动画制作与网站建设编辑软件之一。

由于Flash生成的动画文件体积小，并采用了跨媒体技术，同时具有很强的交互功能，所以使用Flash制作的动画文件在各种媒体环境中被广泛应用，例如使用Flash制作的网页动画、故事短片、Flash站点以及在手机中应用的Flash短片、屏保、游戏等。

Flash软件以其简单易学、功能强大、适应范围广泛等特点，逐步奠定了在多媒体互动软件中的霸主地位。

1.1.1 Flash的发展历史 Flash是一款交互式矢量多媒体制作软件，它的产生到发展距今已有12年的历史，经过这些年软件功能与版本的不断更新，逐渐发展到如今的Flash CS4版本。

在Flash软件发展历程中经历两次软件收购事件、多次重大功能的更新，经过多年的锤炼使Flash发展为网络动画制作方面的龙头软件。

对于学习与使用Flash动画制作软件的用户来说，应该对Flash的发展历程有所了解。

1996年一家名为Future Wave的软件公司发布了一个FutureSplash动态变化小程序，它的主要目的是为Netscape开发的全新网页动画浏览插件，这个软件就是Flash的前身。

1996年11月，Macromedia正式收购了Future Wave公司，将FutureSplashAnimator重新命名为Macromedia Flash 1.0。

Macromedia收购FutureSplash原本是为了完善其看家产品Director，但在互联网上推出Flash后，获得了空前的成功，于是将Flash和Director进行重新定位，Flash被应用于互联网中，并在其中逐渐加入了Director的一些先进功能。

自Flash进入4.0版本以后，原本的Shockwave播放器就变成了仅供Director使用，而Flash4.0开始有了自己专用的播放器，称为“FlashPlayer”，不过为了保持向下兼容性，Flash制作出的动画则仍旧沿用原有的“.SWF”文件名。

2000年8月Macromedia推出了Flash 5.0，支持的播放器为Flash Player 5，Flash 5.0中的ActionScript已有了长足的进步，并且开始了对XML和Smart Clip（智能影片剪辑）的支持。

ActionScript的语法已经开始定位为发展成一种完整的面向对象的语言，并且遵循ECMAScript的标准。

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>