第一图书网, tushu007.com

<<Flash CS4动画技术教程>>

图书基本信息

书名：<<Flash CS4动画技术教程>>

13位ISBN编号：9787802483996

10位ISBN编号：7802483999

出版时间：2009-9

出版时间：北京希望电子出版社

作者：田翠云 编

页数：432

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

FlashCS4是动画制作的首选软件，它采用独特的矢量图形绘制方式与流式技术，因此，所生成的动画文件具有体积小、便于传输和下载、支持交互等特点。
FlashCS4支持多种图形文件，视频文件和音频文件，还具有强大的互动程序编辑功能，可以为各种多媒体项目制作提供完善的解决方案。
本书以全面掌握软件功能为出发点，详细地介绍了FlashCS4在图形绘制、动画制作和互动编程等方面的主要功能和应用技巧，共分为15章，主要内容包括：Flash的基础知识：主要介绍了FlashCS4的一些入门知识，包括Flash动画的应用领域、特点和实现原理，以及FlashCS4的安装、卸载与新增功能等。
FlashCS4的工作区与文档操作：主要介绍了FlashCS4l中工作区的使用，以及常见的文档操作。
图形的绘制与颜色填充：主要介绍了如何使用各种工具绘制和填充图形。
文本的输入与编辑：主要介绍了文本的类型、输入与编辑操作等。
对象的编辑：主要介绍了如何查看，选取、移动，变形、复制、粘贴和排列对象等。
图层的使用：主要介绍了图层的用途、分类，基本操作、管理以及设置等。
帧的使用：主要介绍了帧的类型、基本操作以及多帧编辑技术等。
元件，实例与库：主要介绍了元件的创建与编辑、实例的创建与编辑、库的调用与管理等。

内容概要

本书涵盖了Flash CS4的常用概念与操作技巧，详细地讲解了图形的绘制与颜色填充、文本的输入与编辑、对象的编辑、图层和帧的使用，并在此基础上介绍了如何制作简单的动画，还对元件、实例、库、声音与视频、ActionScript脚本语言、组件、Flash网站建设技术、动画的后期处理等重点与难点进行了深入剖析。
另外，全书安排了大量有针对性的实例，并将实例融入到各相关知识点中，以帮助用户在了解理论知识的同时，提高动手能力。
本书配套光盘内容为书中部分实例源文件及素材文件。
本书结构合理、实例丰富，是初、中级读者学习Flash CS4的首选图书，也是大中专院校相关专业和社会各级培训班理想的培训教材。

书籍目录

第1章 Flash的基础知识 1.1 认识Flash动画 1.1.1 Flash动画的应用领域 1.1.2 Flash动画的特点 1.1.3 动画的实现原理 1.1.4 优秀Flash网站推荐 1.2 Flash CS4的安装与卸载 1.2.1 Flash CS4的安装 1.2.2 Flash CS4的卸载 1.3 Flash CS4的新增功能 1.4 课堂实例 1.4.1 软件的安装 1.4.2 新增功能的查看第2章 Flash CS4的工作区与文档操作 2.1 Flash CS4的工作区 2.1.1 工作区简介 2.1.2 自定义工作区 2.2 Flash CS4的文档操作 2.2.1 新建文档 2.2.2 保存文档 2.2.3 打开文档 2.2.4 辅助工具 2.3 课堂实例 2.3.1 更改文档属性 2.3.2 另存文档第3章 图形的绘制与颜色嗔充 3.1 位图与矢量图 3.1.1 位图 3.1.2 矢量图 3.1.3 将位图转换为矢量图 3.2 图形的绘制 3.2.1 线条工具 3.2.2 铅笔工具 3.2.3 刷子工具 3.2.4 钢笔工具 3.2.5 矩形工具 3.2.6 椭圆工具 3.2.7 多角星形工具 3.3 针对线条和轮廓的编鞋 3.3.1 选择工具 3.3.2 部分选取工具 3.3.3 平滑和伸直 3.3.4 优化曲线 3.3.5 扩展和柔化 3.4 图形的颜色填充 3.4.1 关于颜色 3.4.2 墨水瓶工具 3.4.3 颜料桶工具 3.4.4 滴管工具 3.4.5 渐变变形工具 3.4.6 橡皮擦工具 3.5 课堂实例 3.5.1 简易信封 3.5.2 黑白立体球 3.5.3 树叶第4章 文本的输入与编辑 4.1 文本的类型 4.2 文本的输入 4.2.1 通过文本标签输入文本 4.2.2 通过文本框输入文本 4.2.3 两种输入方式的切换 4.3 文本属性的设置 4.3.1 文本基本属性的设置 4.3.2 文本段落属性的设置 4.3.3 文本其他属性的设置 4.4 编辑文本 4.4.1 分离文本 4.4.2 填充文本 4.4.3 分散文本到图层 4.4.4 为文本描边 4.4.5 变形文本 4.5 将滤镜应用于文本……第5章 对象的编辑第6章 图层的使用第7章 帧的使用第8章 元件、实例与库第9章 动画的制作第10章 声音与视频第11章 使用ActionScript 3.0编程第12章 组件第13章 Flash网站建设技术第14章 Flash动画的后期处理第15章 提高范例

章节摘录

插图：

编辑推荐

《Flash CS4动画技术教程》：优秀技术实训教程

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