

<<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>