

<<Flash CS4中文版从入门到精通>>

图书基本信息

书名：<<Flash CS4中文版从入门到精通>>

13位ISBN编号：9787121095214

10位ISBN编号：7121095211

出版时间：2009-10

出版时间：电子工业出版社

作者：张琨，毕靖，成晓静 编著

页数：293

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中文版从入门到精通>>

内容概要

Flash CS4属于Adobe公司发布的Adobe Creative Suite 4系列中的产品，主要用于动画制作。本书通过深入浅出的讲解，介绍了Flash CS4的丛基础知识的操作、各种动画创建的方法和技巧，以及ActionScript高级编程技巧，同时提供大量素材和源程序供读者学习。

本书适合网站动画制作人员、网页制作开人员、多媒体开发人员、高等院校电脑美术专业师生和动画培训班学员使用。

书籍目录

第1章 Flash入门 1.1 什么是Flash 1.2 Flash CS4的新功能 1.3 Flash工作区 1.3.1 舞台 1.3.2 时间轴 1.3.3 元件库 1.3.4 属性检查器 1.3.5 工具箱 1.3.6 Flash中的撤销操作 1.4 构建第一个Flash应用程序 1.4.1 设定舞台尺寸和安排场景 1.4.2 插入图层 1.4.3 使用工具箱 1.4.4 设置动画效果 1.4.5 预览和测试动画 1.4.6 发布动画

第2章 创建和编辑插图 2.1 Flash绘图 2.1.1 Flash绘图基础 2.1.2 使用绘图工具绘图 2.1.3 使用装饰性绘画工具绘制图案 2.2 改变对象形状 2.2.1 移动对象 2.2.2 复制对象 2.2.3 删除对象 2.2.4 层叠对象 2.2.5 变形对象 2.3 3D效果 2.3.1 在3D空间中移动对象 2.3.2 在3D空间中旋转对象 2.3.3 使用变形面板旋转选中对象 2.3.4 调整透视角度 2.3.5 调整消失点

第3章 处理颜色 3.1 样本面板 3.2 颜色面板 3.3 混合纯色 3.3.1 创建渐变色 3.3.2 创建位图填充 3.4 创建笔触和填充 3.4.1 工具面板中的【笔触颜色】和【填充颜色】控件 3.4.2 属性检查器中的【笔触颜色】和【填充颜色】控件 3.5 修改笔触和填充 3.5.1 使用墨水瓶工具修改笔触 3.5.2 使用颜料桶工具更改填充 3.5.3 使用渐变变形工具 3.5.4 使用滴管工具采样 3.5.5 使用橡皮擦工具 3.6 锁定填充

第4章 元件、实例和库资源 4.1 了解元件 4.1.1 创建元件 4.1.2 编辑元件 4.1.3 复制元件 4.2 使用元件实例 4.2.1 创建实例 4.2.2 编辑实例属性 4.2.3 交换实例 4.2.4 获取实例信息 4.3 使用库管理元件资源 4.3.1 库的概念 4.3.2 使用元件库

第6章 创建动画第7章 认识Action Script 3.0第8章 处理影片剪辑第9章 显示编程第10章 用Action Script 3.0创建交互操作第11章 处理多媒体文件第12章 文本处理第13章 滤镜和混合第14章 组件第15章 测试和发布影片

章节摘录

第1章 Flash入门 自2005年Adobe耗资34亿美元并购Macromedia以来,于2007年先后发布了设计套装——Creative Suite 3的英文版和中文版,该套装分为6种不同版本,总计包含17个新版设计软件,其中首次加入了来自原Macromedia的网页三剑客等产品。

2008年10月,Adobe在CS3基础上又发布了新一代图形设计套装—Creative Suite 4。

Creative Suite 4也分为6个版本:其中,Creative Suite 4 Design Premium主要用于印刷设计、Web设计和移动设计方面;Creative Suite 4 Design Standard是印刷设计与制作的基本工具包;Creative Suite 4 Web Premium主要用于Web制作方面,包括交互式网站、应用程序、用户界面、演示文稿和移动设备内容;Creative Suite 4 Web Standard软件提供各种基本工具,用于设计、开发和维护网站、交互式体验及移动内容;Creative Suite 4 Production Premium主要用于影音制作方面;Creative Suite 4 Master Collection属于最高版本,集成了所有功能。

作为其成员的Flash CS4 Professional软件是为数码、Web和移动平台创建丰富的交互式内容的最高级创作环境,受到广大动画制作爱好者的欢迎和喜爱。

Flash界面是用户和Flash进行交互制作应用程序的途径,熟悉Flash界面的各种元素,有助于我们更好地进行创作。

本章将对Flash的基本概念、基本术语以及工作界面进行详细介绍。

.....

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>