

<<Flash CS4实用教程>>

图书基本信息

书名：<<Flash CS4实用教程>>

13位ISBN编号：9787121100925

10位ISBN编号：7121100924

出版时间：2010-1

出版时间：电子工业出版社

作者：史春艳

页数：554

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实用教程>>

前言

Flash是面向Web的交互式开发工具，网络上随处可见用Flash制作的小动画，无论是Flash作品，还是Flash用户，其发展都极为迅速。

自从Macromedia公司于1997年推出第一代Flash软件以来，Flash已经发展和升级了几代产品。

如今的Flash具有强大的矢量化图形和动画处理能力，并在功能界面集成化、数据传输、网络功能以及无缝连接等方面取得了很大的提高，得到了越来越多的用户认可，成为网络动画制作的最佳工具之一。

不要把Flash仅看做是一个简单的动画制作工具，它还可以完成多种任务，例如演示图像、编辑图像和声音、制作动画以及编辑脚本等。

本书全面系统地介绍了Flash的各种使用方法和用途，包括基本工具的使用、动画的制作以及Flash影片的发布等。

本书重点对ActionScript编程进行了较为详尽的介绍，力求使读者不再停留在初学者的水平，通过对一系列经典实用的编程实例的讲解，帮助读者快速掌握ActionScript编程技巧，成为Flash高手。

本书的作者是多年从事Flash动画制作的专家和学者，具有丰富的教学经历和实践经验，本书是他们多年工作经验的总结和归纳。

参加本书编写工作的有史春艳、胡宝成、祁大鹏、杨卫军、沈典敏、葛晓燕、李响、朱丽荣、袁桂容、沈典华、邱瑞学、沈园武、聂庆华、张洪义、周永华等。

尽管我们力求完美，但书中难免有一些疏漏和不足，衷心希望得到广大读者的批评和指正。

<<Flash CS4实用教程>>

内容概要

Flash是目前功能最强大的矢量动画制作软件之一，广泛应用于网页设计和多媒体创作等领域。利用其最新版本Flash CS4，可以轻松创作网页上动态或交互的多媒体内容。

本书全面系统地介绍了Flash的各种使用方法和用途，包括基本工具的使用、动画的制作以及Flash影片的优化和发布等。

书中还对ActionScript编程进行了较为详尽的介绍，使读者不仅仅停留在初学者的水平，通过对经典实例的学习，可以逐渐成为一个精通ActionScript编程的高手。

本书内容丰富、结构清晰、语言简练，具有很强的实用性和可操作性，既适合初学者自学，也可作为培训学校的教学用书。

<<Flash CS4实用教程>>

书籍目录

第1章 Flash基础知识 第2章 Flash基本操作和基本设置 第3章 绘制Flash基本图形 第4章 Flash色彩的编辑
第5章 Flash文本编辑 第6章 Flash的对象编辑 第7章 帧操作及动画制作 第8章 使用图层 第9章 使用元件
库 第10章 Flash特效的应用 第11章 使用声音和视频 第12章 ActionScript脚本编程 第13章 使用核心类和
影片剪辑 第14章 在ActionScript中绘制图形以及应用效果和滤镜 403第15章 使用Flash组件 第16章 3D变形工
具和骨骼工具 第17章 优化与发布动画 第18章 综合实例（一） 第19章 综合实例（二）

章节摘录

插图：1.1.3 Flash动画制作的基本步骤我们在网络上看到的Flash动画都是按照一定流程经过多个环节制作出来的。

要想制作出优秀的Flash动画，任何一个环节都不可忽视，其中的每个环节都会直接影响作品的质量。Flash动画的制作流程大致可分为以下几个环节。

步骤01.整体策划。

在动画制作之前，首先应明确制作动画的目的，之后才可以为整个动画进行策划，包括动画的剧情、分镜头的表现手法、动画片段的衔接，以及对动画中出现的人物、背景、音乐等进行构思。

动画策划在Flash动画制作中非常重要，对整个动画的品质起着决定性的作用。

步骤02.收集素材。

完成动画策划后，需要对制作素材进行搜集。

在搜集时应根据策划时拟好的素材类型进行操作，做到有针对性。

步骤03.制作动画。

制作动画是Flash动画作品制作中最为关键的一步，它是利用所搜集的素材表现动画策划中各个项目的具体实现手段。

在制作的每一个环节中都应该保持严谨的态度，认真处理细节，使整个动画的质量得到统一。

步骤04.调试动画。

调试动画主要是对动画的各个细节、动画片段的衔接、声音与动画之间的协调等进行局部的调整，使整个动画看起来更加流畅，在一定程度上保证动画作品的最终品质。

步骤05.测试动画。

在动画完成之前，要对动画效果、品质等进行最后的检测。

由于播放Flash动画是通过计算机对动画中的各个矢量图形、元件的实时运算来实现的，因此动画播放的效果在很大程度上取决于计算机的具体配置。

在测试时，应尽可能多地在不同档次、不同配置的计算机上测试动画，然后根据测试后的结果对动画进行调整和修改，使动画在较低配置的计算机上也可以取得良好的播放效果。

步骤06.发布动画。

发布动画是Flash动画制作过程的最后一步，用户可以对动画的生成格式、画面品质和声音效果等进行设置。

在进行动画发布时，用户应根据动画的用途和使用环境等进行参数设置，这些设置将最终影响到动画文件的格式、文件大小以及动画在网络中的传输速率。

1.1.4Flash的学习方法要学好Flash，首先要有正确的学习方法，这样既可以节约时间，又可以提高学习效率。

打好基础。

用户首先应从Flash CS4最基本的功能和操作学起，在熟练掌握这些功能后，再学习其他较为深入的内容，练习更具难度的操作。

注重实际操作。

在了解了Flash CS4的基本操作之后，可以试着利用所学知识制作一些简单的动画作品，也模仿制作一些简单且具代表性的作品，在不断尝试和演练的过程中，逐步提高自身水平。

善于吸取经验。

优秀的Flash作品除了使用的技术手段高超外，其蕴含的创意和构思也相当独特。

用户可通过下载一些Flash作品的源文件或反复观摩网络上的经典作品，从中分析别人使用的手段和技巧，发现作品的亮点，然后将学到的知识应用于自己的作品中。

<<Flash CS4实用教程>>

编辑推荐

《Flash CS4实用教程》：由浅入深的功能展示，让你一步步领略Flash软件的魅力。
轻松掌握ActionScript编程。
完成从新手到行家的转变。
细致介绍重点和难点，让学习过程更加轻松愉悦。
详细透彻的实例讲解，让你逐步掌握实用动画制作过程。

<<Flash CS4实用教程>>

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>