第一图书网, tushu007.com

<<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

第一图书网, tushu007.com

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Flastl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Flasth软件以来，Flasth已经发展和升级了几代产品。
如今的Flasth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Flasth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ActiorlScript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。

第一图书网, tushu007.com

<<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。

第一图书网, tushu007.com

<<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 使用核心类和片类 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）

第一图书网, tushu007.com

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。

第一图书网, tushu007.com

<<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。

第一图书网, tushu007.com

<<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