

## <<Flash CS4商业动画、片头与>>

### 图书基本信息

书名：<<Flash CS4商业动画、片头与网站设计案例精解>>

13位ISBN编号：9787302205111

10位ISBN编号：7302205116

出版时间：2010-1

出版时间：清华大学出版社

作者：关秀英 等著

页数：372

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是一款简单易学、功能强大的动画制作软件。

最初的Flash仅仅支持通过补间或遮罩、引导等方式制作简单的动画，或通过矢量工具绘制逐帧动画。随着Flash技术的发展，Flash5.0第一次引入了ActionScript脚本语言，通过ActionScript对动画进行控制，使Flash动画的表现形式更加强大，使用户可以投入到更富有创造性的工作中去。

随着Flash版本的逐渐提升，其软件的功能越来越强大。

相较于CS3，FlashCS4新增加了动画编辑器、动画预设等面板，方便用户制作各种特效的动画。本书面向AdobeFlashCS4，详细介绍了Flash动画的开发，包括网页动画、Flash影片以及各种Flash程序，通过大量典型而易于理解的实例帮助读者掌握Flash动画制作的原理、方法，以及面向对象编程的ActionScript脚本语言。

1.全书内容介绍全书共分为18章，内容概括如下。

第1章概述Flash软件的历史、Flash成员以及Flash动画和应用程序在各领域的应用。

第2章介绍Flash动画制作的基础知识。

第3章介绍FlashCS4的ActionScript3.0动作脚本语言，包括编程基础、变量、常量、数据类型、运算符、表达式、函数、语句等知识，帮助读者了解面向对象编程语言的工作原理，以及对象和类的概念等。

## <<Flash CS4商业动画、片头与>>

### 内容概要

《Flash CS4商业动画、片头与网站设计案例精解》通过大量典型商业动画案例，全面揭示了Flash CS4的动画制作流程和ActionScript 3.0脚本特效的编程技术。

全书共分18章，内容涉及Flash动画的基本概念和分类、ActionScript 3.0的基础知识、手绘技巧、各种滤镜使用方法、广告动画、网络动画、三维动画、互动动画、多媒体教学动画、Flash游戏、Flash应用程序和Flash传媒等应用的开发，以及ActionScript组件、事件和常用对象，最后介绍了4个综合项目实例。

《Flash CS4商业动画、片头与网站设计案例精解》部分全彩印刷，版式紧凑精美，配书光盘提供了大容量多媒体语音视频教程，以及全套素材图、效果图和动画模板等文件。

《Flash CS4商业动画、片头与网站设计案例精解》适合作为Flash动画制作培训教材，也可供从事Flash广告设计、课件制作、游戏开发、网页设计和网站开发的人员自学和参考。

## 书籍目录

01 初识Flash CS4  
1.1 步入Flash殿堂  
1.1.1 Flash家族  
1.1.2 Flash多领域应用  
1.1.3 展望Flash未来发展  
1.1.4 用户的贴心助手  
1.2 动画的形成  
1.2.1 动画基础  
1.2.2 设计Flash动画  
1.3 快速了解Flash  
1.3.1 一切从工作区开始  
1.3.2 百宝箱——[工具]面板  
1.4 使用Flash资源  
1.4.1 导入素材  
1.4.2 库和公用库  
1.4.3 发布影片及导出图像  
1.5 实战项目：制作手饰广告  
1.6 实战项目：制作古诗  
1.7 实战项目：制作简易幻灯片  
02 Flash动画基础  
2.1 舞台和场景  
2.1.1 设置舞台  
2.1.2 场景  
2.2 Flash时间轴  
2.2.1 时间轴概述  
2.2.2 帧和关键帧  
2.2.3 图层及图层文件夹  
2.3 Flash元件  
2.3.1 元件概述  
2.3.2 创建元件  
2.3.3 编辑元件  
2.4 实战项目：制作圣诞贺卡  
2.5 实战项目：制作草原之马  
2.6 实战项目：制作Windows开始菜单  
03 ActionScript入门  
3.1 ActionScript编程基础  
3.1.1 ActionScript概述  
3.1.2 使用[动作]面板  
3.1.3 调试ActionScript 3.0程序  
3.1.4 面向对象编程概述  
3.2 ActionScript语法基础  
3.2.1 常用编程元素  
3.2.2 变量和常量  
3.2.3 数据类型  
3.2.4 运算符与表达式  
3.2.5 应用函数  
3.3 语句体结构  
3.3.1 条件语句  
3.3.2 循环语句  
3.4 面向对象编程基础  
3.4.1 处理对象  
3.4.2 类  
3.4.3 包和命名空间  
3.5 实战项目：填数字游戏  
3.6 实战项目：数字排序游戏  
04 动画角色设计  
4.1 精彩设计欣赏  
4.2 设计动物角色  
4.2.1 笔触的绘制  
4.2.2 填充颜色  
4.2.3 制作动物角色  
4.3 设计人物角色  
4.3.1 几何图形的绘制  
4.3.2 制作人物角色  
4.4 设计机械角色  
4.4.1 路径和钢笔工具  
4.4.2 制作机械角色  
05 动画场景设计  
5.1 精彩设计欣赏  
5.2 设计室内场景  
5.2.1 组合对象  
5.2.2 制作室内场景  
5.3 设计都市室外场景  
5.3.1 排列和对齐对象  
5.3.2 制作都市室外场景  
5.4 设计自然场景  
5.4.1 任意变形工具  
5.4.2 变形面板  
5.4.3 制作自然场景  
06 动画特效应用  
6.1 精彩设计欣赏  
6.2 设计日出特效  
6.1.1 Flash滤镜  
6.2.2 制作日出特效  
6.3 设计汽车色彩效果  
6.3.1 色彩效果  
6.3.2 制作汽车色彩效果  
6.4 设计镜像特效  
6.4.1 混合模式  
6.4.2 制作镜像特效  
07 广告动画设计  
7.1 精彩设计欣赏  
7.2 设计圣林科技公司广告  
7.2.1 补间动画  
7.2.2 设计圣林科技公司广告  
7.3 设计音乐手机广告  
7.3.1 补间形状  
7.3.2 设计音乐手机广告  
7.4 设计节约用水广告  
7.4.1 逐帧动画  
7.4.2 设计节约用水广告  
08 网站动画设计  
8.1 精彩设计欣赏  
8.2 设计化妆品网幅  
8.2.1 引导动画  
8.2.2 制作化妆品网幅  
8.3 设计网页导航条  
8.3.1 预设动画  
8.3.2 制作网页导航条  
8.4 设计图像查看器  
8.4.1 遮罩动画  
8.4.2 制作图像查看器  
09 三维动画设计  
9.1 精彩设计欣赏  
9.2 设计光盘引导动画  
9.2.1 3D对象操作  
9.2.2 设计光盘引导动画  
9.3 设计圣林工作室片头  
9.3.1 应用项目  
9.3.2 Deco绘画工具  
9.3.3 设计圣林工作室片头  
9.4 设计MTV片头  
9.4.1 骨骼工具和绑定工具  
9.4.2 设计MTV片头  
10 Flash程序设计  
10.1 设计注册验证程序  
10.1.1 Flash组件  
10.1.2 文本类组件  
10.1.3 制作注册验证程序  
10.2 设计单位换算程序  
10.2.1 下拉列表组件  
10.2.2 制作Flash单位换算器  
10.3 设计Flash时钟  
10.3.1 Date类  
10.3.2 制作Flash时钟  
11 多媒体互动动画设计  
11.1 精彩设计欣赏  
11.2 设计Flash相册  
11.2.1 ActionScript滤镜  
11.2.2 设计Flash相册  
11.3 设计产品展示动画  
11.3.1 对象过渡效果  
11.3.2 设计产品展示动画  
11.4 设计Flash贺卡  
11.4.1 加载外部音乐  
11.4.2 设计Flash贺卡  
12 多媒体教学动画设计  
12.1 精彩设计欣赏  
12.2 设计语文课件  
12.2.1 应用音频  
12.2.2 设计语文课件  
12.3 设计数学课件  
12.3.1 Graphics类绘制图形  
12.3.2 设计数学课件  
12.4 设计物理课件  
12.4.1 基于帧的运动  
12.4.2 设计物理课件  
13 Flash游戏设计  
13.1 精彩设计欣赏  
13.2 打字游戏设计  
13.2.1 事件处理  
13.2.2 设计打字游戏  
13.3 飞行游戏设计  
13.3.1 键盘事件  
13.3.2 设计飞行游戏  
13.4 拼图游戏设计  
13.4.1 鼠标事件  
13.4.2 设计拼图游戏  
14 Flash传媒设计  
14.1 设计Flash电子杂志  
14.1.1 XML数据  
14.1.2 读取外部XML数据  
14.1.3 制作Flash电子杂志  
14.2 设计Flash电子书  
14.2.1 读取外部文本数据  
14.2.2 制作Flash电子书  
14.3 设计音频播放器  
14.3.1 控制音频播放  
14.3.2 制作音频播放器  
15 Flash视频播放器  
15.1 设计播放器界面  
15.1.1 导入素材并制作元件  
15.1.2 整理视频并编辑列表  
15.2 编写界面函数  
15.2.1 编写类文件并声明变量  
15.2.2 编写界面函数  
15.3 加载和控制视频播放  
15.3.1 加载并显示列表  
15.3.2 加载视频  
15.3.3 添加按钮事件  
16 设计MTV动漫  
16.1 制作片头与前奏  
16.1.1 设计文字片头  
16.1.2 设计前奏动画  
16.2 制作主歌与副歌部分  
16.2.1 设计主歌动画  
16.2.2 设计副歌动画  
16.3 制作间奏与第二段主歌  
16.3.1 设计间奏动画  
16.3.2 设计第二段主歌动画  
17 设计企业网站动画  
17.1 企业网站首页  
17.1.1 网站首页动画  
17.1.2 首页内容动画  
17.2 产品中心和专业服务子页  
17.2.1 产品中心子页动画  
17.2.2 专业服务子页动画  
17.3 客户留言和关于我们子页  
17.3.1 客户留言子页动画  
17.3.2 关于我们子页动画  
18 设计天气预报程序  
18.1 创建数据库及ASP页面  
18.1.1 创建数据库  
18.1.2 创建ASP页面  
18.2 服务器端的功能设计和实现  
18.2.1 获取天气预报信息界面  
18.2.2 获取天气预报信息程序  
18.3 客户端的功能设计和实现  
18.3.1 显示大气预报信息界面  
18.3.2 显示天气预报信息程序



章节摘录

Flash具有跨平台的特性，有很强的可移植性。

同时，在Flash软件中融入了RIA（富客户端）技术，具有更大的发展空间。

RIA（Rich Internet Applications，富互联网应用）是下一代的将桌面应用程序的交互式用户体验与传统的Web应用的部署灵活性和成本分析结合起来的网络应用程序。

这是个用户接口，它比用HTML能实现的接口更加健壮、反应更加灵敏、更具备令人感兴趣的可视化特性。

那么，Flash可能的发展方向究竟如何？

1.开发应用程序 由于其独特的跨平台特性、灵活的界面控制以及多媒体特性等，使得用Flash制作的应用程序具有很强的生命力。

当然，某些功能可能还要依赖于其他技术来实现，如XML、JavaScript等技术。

目前，很多用户通过Flash来开发小型的应用程序。

2.开发软件界面 通过Flash可以设计出许多优秀、动态、灵活的界面，如设计界面中动态的菜单、动感的图标等。

另外，在软件系统的界面中，Flash还提供了良好的接口。

3.手机领域的开发 Flash Lite是专为移动电话和消费性电子装置开发的Flash技术。

它大幅加快了提供多样化内容与浏览功能，以及自定义用户接口的速度。

现在设计人员和开发人员在制作手机应用程序和动画时，具备全新层次的表现力、效率和互动功能。

因此，通过Flash不仅可以制作播放普通计算机的动画和程序，还可以制作手机应用动画，手机屏保、手机主题、手机游戏、手机应用工具等，并且在这方面表现得非常优秀。

4.开发游戏 由于Flash技术不断更新，在经过多年小型Flash游戏不断革新后，开发人员已经开始转向Flash网络游戏（Flash客户端/服务端）的研究与开发。

## <<Flash CS4商业动画、片头与>>

### 编辑推荐

16段全程配音教学视频 60个Flash动画开发实例 书中精彩动画实例效果展示 《Flash CS4商业动画、片头与网站设计案例精解》结合行业知识从全新角度介绍Flash CS4，实例均经过精心设计，操作步骤清晰简明，效果精美实用。

配套光盘与书中内容紧密结合，提供了实例语音视频教程，以及实例需要的全套素材图和效果图

。

采用全程图解方式，对图像做了大量加工，图中添加了大量边框和箭头提示，信息丰富。

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>