

<<Flash CS4动画自学实战手册>>

图书基本信息

书名：<<Flash CS4动画自学实战手册>>

13位ISBN编号：9787030259783

10位ISBN编号：7030259785

出版时间：2010-1

出版时间：科学出版社

作者：三虎工作室

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Adobe公司开发的矢量绘图和网络动画制作应用类软件，它具有使用方便、易于掌握等优点。

目前最新版本FlashCS4的操作界面更加直观、功能更加强大，使得用户操作更加灵活。

因此，Flash广泛应用于网络动画、网络游戏、多媒体课件以及网站建设等领域。

无论是初学者，还是有一定软件基础的读者，都希望能购买到一本适合自己学习的书。

通过对大量初级读者购书要求的调查，以及对计算机类图书特点的研究，我们精心策划并编写了本书，旨在把一个初级读者在最短时间内培养成一名软件操作高手，从而提高应用实战水平。

本书从实用的角度出发，采用“零起点学习软件基础知识，现场练兵实例提高软件操作技能，综合应用实例设计提高实战水平”教学体系。

考虑初学者的实际学习的需要，首先掌握“软件核心功能技术要点”，其次通过“现场练兵”实例的详细讲解来学习软件的核心功能和技术要点，然后结合“上机实践”这一边学边练的指导思想，充分发挥读者学习的主观能动性，“巩固与提高”模块将进一步加强所学知识，从而达到举一反三的学习效果。

科学的教学体系，边学边用的实用方法，可快速提高初学者的学习效率，从而胜任实际应用工作。

**语言简练、内容实用** 在写作方式上，本书突出语言简练、通俗易懂的特点。

**采用图文互解**，让读者可以轻松掌握相关操作知识。

在内容安排上，突出实用、常用的特点，也就是说只讲“实用的和常用的”知识点，真正做到让读者学得会，用得上。

**结构科学、循序渐进** 针对初学者的学习习惯和计算机软件的学习特点，采用边学边练的教学方式。

把握系统性和完整性，由浅入深出，以便读者做阶段性的学习，使读者通过学习掌握系统完备的知识。

通过大量练习，使学习者能够掌握该软件的基本技能。

**学练结合、快速掌握** 从实际应用的角度出发，结合软件典型功能与核心技术，在讲解相关基础知识后，恰当地安排一些现场练兵实例，通过对这些实例制作过程的详细讲解，读者可以快速掌握软件的典型功能与核心技术。

另外，本书所讲的基础操作与实例的实用性强，使读者学有所用，用有所获，从而突出了学世结合的特点。

**上机实战、巩固提高** 为了提高学习效果，充分发挥读者的学习主观能动性和创造力，我们精心设计了一些上机实例供读者上机实战。

另外，还提供了一些选择题和简答题对所学基础知识进行巩固。

## <<Flash CS4动画自学实战手册>>

### 内容概要

本书从实际应用的角度出发,本着易学易用的特点,采用“零起点学习软件基本操作,现场练兵提高软件操作技能,应用实例提升设计水平”的写作结构,全面、系统地介绍了Flash CS4动画制作的基本操作与应用技巧。

本书对Flash CS4中文版的基本操作和典型功能进行全面而详细的介绍,主要内容包括初学者必须掌握的Flash动画的基本知识、操作方法和使用技巧,引导读者逐步学习Flash CS4的基本知识和设计制作动画的基本方法。

在讲述过程中,结合大量的“现场练兵”实例,一步一步地指导读者学习Flash动画制作基本技能,特别是最后通过Flash广告和Flash电子相册的学习,使读者快速掌握Flash CS4的强大功能。

本书配套光盘内容为书中实例的部分源文件、素材及视频教学文件。

书籍目录

第1章 Flash CS4 软件基础 1.1 Flash动画特点及应用领域 1.2 Flash的启动开始页面 1.3 Flash的工作界面  
1.4 文档的基本操作 1.5 设置绘图环境 1.6 疑难解析 1.7 上机实践 1.8 巩固与提高第2章 常用工具详解  
2.1 认识“工具”面板 2.2 绘画工具 2.3 选取工具 2.4 填色工具 2.5 编辑工具 2.6 查看工具 2.7 疑难解析  
2.8 上机实践 2.9 巩固与提高第3章 编辑图形对象 3.1 图形形状的编辑 3.2 组合与分离 3.3 对象的排列  
3.4 对象的对齐与分布 3.5 对象的合并 3.6 位图的编辑 3.7 疑难与解析 3.8 上机实践 3.9 巩固与提高第4  
章 文本的应用 4.1 文本工具 4.2 输入文字 4.3 设置文字属性 4.4 文本对象的编辑 4.5 文本的高级编辑  
4.6 检查文字内容拼写 4.7 创建文本框 4.8 疑难解析 4.9 上机实践 4.10 巩固与提高第5章 动画基础与元  
件 5.1 Flash动画常用术语 5.2 认识帧 5.3 编辑帧 5.4 图层的操作 5.5 Flash中的元件 5.6 元件的属性与编  
辑 5.7 在元件库中管理元件 5.8 疑难解析 5.9 上机实践 5.10 巩固与提高第6章 创建基础动画 6.1 Flash动  
画的创建 6.2 创建引导层动画 6.3 创建遮罩层动画 6.4 疑难解析 6.5 上机实践 6.6 巩固与提高第7章 声  
音与视频的应用 7.1 声音的导入 7.2 声音的添加 7.3 声音的编辑 7.4 视频的导入 7.5 疑难解析 7.6 上机  
实践 7.7 巩固与提高第8章 滤镜的应用第9章 ActionScript编程基础第10章 行为的应用第11章 组件的应用  
第12章 动画的测试与发布第13章 ActionScript 特效动画第14章 综合案例

章节摘录

Flash软件之所以受到众多动画爱好者的喜欢，除了Flash软件的简单、易学之外，还有就是Flash动画有着自身的独特特点，下面将介绍Flash动画的特点及其应用领域。

1. Flash动画的特点      Flash动画作为一种流行的动画格式，具有受制约性小、交互性强、便于传播、制作成本低和有效维护版权等特点。

图像质量高：由于Flash动画是矢量动画，因此无论把它放大多少倍都不会失真，便于在任意大小的屏幕上观看。

交互性强：通过Action Script语言编程和组件的应用，可以为Flash动画添加交互动作。用户可以通过单击、选择等动作决定动画的运行，还可以通过在动画中填写数据并进行提交。这一点是传统动画所无法比拟的。

文件小，便于传播：Flash动画使用的是矢量图技术，具有文件小、传输速度快、播放采用流式技术的特点，因此可以边下载边播放，如果网络速度够快，则根本感觉不到文件的下载过程。所以Flash动画非常适合网络传播。

制作成本低：与传统动画相比，Flash动画的要求很低，往往一个人或者几个人就可以完成一部Flash动画的制作，成本非常低；使用Flash制作动画不但能够减少人力、物力资源的消耗，同时，在制作时间上也会大大减少。

有效维护版权：Flash动画在制作完成后，可以生成带保护的文件格式，以维护设计者的版权利益。

2. Flash的应用领域      由于Flash动画具有交互性强、成本低以及文件小而便于传播等特点，因此，深受众多应用行业动画爱好者的喜欢，Flash主要应用下面几个领域。

网页广告：由于Flash动画具有短小、精悍、表现力强等特点，特别是Flash动画文件很小这一特色而宜于广泛应用于网络传播，因此，在网页广告的制作中得到广泛的应用，如图1-1所示的汽车广告。

.....

## <<Flash CS4动画自学实战手册>>

### 编辑推荐

多章综合案例，从入门到提高，一步到位！ 从零开始，快速提升。  
疑难解析，体贴周到。  
自学需精细，实战成高手。  
为自学者提供一本快捷、实用、体贴的用书！

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>