

<<Flash CS4中文版入门与提高>>

图书基本信息

书名：<<Flash CS4中文版入门与提高>>

13位ISBN编号：9787302208853

10位ISBN编号：7302208859

出版时间：2009-9

出版时间：清华大学出版社

作者：牟艳霞，王强，李绍勇 编著

页数：381

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

普通用户使用计算机最关键也最头疼的问题恐怕就是学用软件了。

软件范围之广，版本更新之快，功能选项之多，体系膨胀之大，往往令人目不暇接，无从下手；而每每看到专业人士在计算机前如鱼得水，把软件玩得活灵活现，您一定又会惊羨不已。

“临渊羡鱼，不如退而结网”。

道路只有一条：动手去用！

选择您想用的软件和一本配套的好书，然后坐在计算机前面，开机、安装，按照书中的指示去用、去试，很快您就会发现您的计算机也有灵气了，您也能成为一名出色的舵手，自如地在软件海洋中航行。

《入门与提高丛书》就是您畅游软件之海的导航器。

它是一套包含了现今主要流行软件的使用指导书，能使您快速便捷地掌握软件的操作方法和编程技术，得心应手地解决实际问题。

让我们来看一下本丛书的特色吧！

软件领域本丛书精选的软件皆为国内外著名软件公司的知名产品，也是时下国内应用面最广的软件，同时也是各领域的佼佼者。

目前本丛书所涉及的软件领域主要有操作平台、办公软件、编程工具、数据库软件、网络和Internet软件、多媒体和图形图像软件等。

版本选择本丛书对于软件版本的选择原则是：紧跟软件更新步伐，推出最新版本，充分保证图书的技术先进性；兼顾经典主流软件，给广受青睐、深入人心的传统产品以一席之地；对于兼有中西文版本的软件，采取中文版，以尽力满足中国用户的需要。

读者定位本丛书明确定位于初、中级用户。

不管您以前是否使用过本丛书所述的软件，这套书对您都将非常合适。

本丛书名中的“入门”是指，对于每个软件的讲解都从必备的基础知识和基本操作开始，新用户无须参照其他书即可轻松入门；老用户亦可从中快速了解新版本的新特色和新功能，自如地踏上新的台阶。

至于书名中的“提高”，则蕴涵了图书内容的重点所在。

当前软件的功能日趋复杂，不学到一定的深度和广度是难以在实际工作中应用自如的。

因此，本丛书在让读者快速入门之后，就以大量明晰的操作步骤和典型的应用实例，教会读者更丰富全面的软件技术和应用技巧，使读者能真正对所学软件做到融会贯通并熟练掌握。

<<Flash CS4中文版入门与提高>>

内容概要

Flash是目前最为流行的矢量动画制作软件，在网页制作、多媒体开发和影视动画制作等领域都有广泛的应用。

本书以Flash动画制作流程为主线，详细介绍Flash CS4软件的基础知识和使用方法，实例是从典型工作任务中提炼的，简明易懂。

全书共分为14章，主要内容包括：初识Flash CS4，绘制基本图形，调整绘图环境，素材文件的导入，图形的编辑，色彩工具的使用，文本的编辑与应用，元件、库和实例，制作简单的动画，补间与多场景动画的制作，ActionScript基础与基本语句，组件的应用，动画作品的输出和发布，精彩实例。

在第1章到第13章中，每章最后都制作了涵盖本章内容的具体实例项目；最后一章的综合练习包含了3个实例制作，涵盖贯穿全书内容，是从行业典型工作任务中提炼、并分析得到符合学生认知过程和学习领域要求的项目，使用户通过基础理论学习以及实际制作，达到制作Flash动画的中级水平。

本书适合作为大专院校相关专业的教材和参考用书，以及各类社会培训班的培训教材，同时可以作为网页设计、动画创作爱好者的自学参考书。

书籍目录

第1章 初识Flash CS4 1.1 Flash的特点及应用 1.1.1 Flash的特点 1.1.2 Flash的应用 1.2 Flash CS4的新增功能 1.3 Flash CS4的安装 1.3.1 运行Flash CS4的系统要求 1.3.2 安装Flash CS4 1.4 使用Flash所需插件 1.4.1 插件测试 1.4.2 用插件欣赏Flash动画 1.4.3 打包SWF动画和插件 1.5 Flash中的基本术语 1.5.1 矢量图形和位图图像 1.5.2 场景和帧 1.6 Flash CS4的工作界面 1.6.1 菜单栏 1.6.2 时间轴 1.6.3 工具箱 1.6.4 舞台和工作区 1.6.5 浮动面板 1.6.6 属性面板第2章 绘制基本图形 2.1 文件基本操作 2.1.1 新建文件 2.1.2 设置文件大小 2.1.3 设置文件背景颜色 2.1.4 设置动画播放速率 2.1.5 保存文件 2.1.6 关闭文件 2.1.7 打开文件 2.1.8 测试文件 2.2 绘制生动的线条 2.2.1 线条工具 2.2.2 铅笔工具 2.2.3 钢笔工具 2.2.4 刷子工具 2.3 绘制几何图形 2.3.1 椭圆工具和基本椭圆工具 2.3.2 矩形工具和基本矩形工具 2.3.3 多角星形工具 2.4 上机练习——绘制卡通形象 2.4.1 绘制头部 2.4.2 触角的绘制 2.4.3 身体的绘制 2.4.4 绘制四肢并输出图像第3章 调整绘图环境 3.1 设置文档属性 3.2 参数设置 3.2.1 首选项参数设置 3.2.2 快捷键的设置 3.3 标尺的使用 3.3.1 打开/隐藏标尺 3.3.2 修改标尺单位 3.4 辅助线的使用 3.4.1 添加/删除辅助线 3.4.2 移动/对齐辅助线 3.4.3 锁定/解锁辅助线 3.4.4 显示/隐藏辅助线 3.4.5 设置辅助线参数 3.5 网格工具的使用 3.5.1 显示/隐藏网格 3.5.2 对齐网格 3.5.3 修改网格参数第4章 素材文件的导入 4.1 导入图像文件第5章 图形的编辑第6章 色彩工具的使用第7章 文本的编辑与应用第8章 元件、库和实例第9章 制作简单的动画第10章 补间与多场景动画的制作第11章 ActionScript基础与基本语句第12章 组件的应用第13章 动画作品的输出和发布第14章 精彩案例

章节摘录

插图：第1章 初识Flash CS4
1.1 Flash的特点及应用
Flash CS4是Flash软件的最新版本，从简单的动画到复杂的交互式Web应用程序，它几乎可以帮助用户完成任何作品。

作为多媒体创作工具，Flash和其他同类软件相比，有很多独特的地方。

图1.1所示为流行的Flash网站——闪客帝国。

1.1.1 Flash的特点
作为当前业界最流行的动画制作软件，Flash CS4必定有其独特的技术优势，了解这些知识对于今后选择和制作动画有很大的帮助。

1. 矢量格式用Flash绘制的图形都可以保存为矢量图形（它的特点是不管怎样放大、缩小仍然清晰可见，且文件所占用的存储空间非常小），非常有利于在网络上进行传播。

2. 支持多种图像格式文件导入
如果您是一位平面设计师，自然喜欢用Photoshop、Illustrator、Freehand等软件制作图形和图像，这并不影响您使用Flash。

当您在其他软件中做好这些图像后，可以使用Flash中的导入命令将它们导入Flash中，然后进行动画的制作。

另外，Flash还可以导入Adobe PDF电子文档和Adobe Illustrator 10文件，并保留源文件的精确矢量图。

3. 支持视/音频文件导入
Flash提供了功能强大的视频导入功能，可让用户设计的Flash作品更加丰富多彩。

除此之外，Flash还支持从外部调用视频文件，这样就可以大大缩短工作时间。

Flash支持声音文件的导入，在Flash中可以使用MP3。

MP3是一种压缩性能比很高的音频格式，能很好地还原声音，从而保证在Flash中添加的声音文件既有很好的音质，文件体积也很小。

<<Flash CS4中文版入门与提高>>

编辑推荐

《Flash CS4中文版入门与提高》：影响百万人的经典清华版，全新改版震撼上市。
十年经典，独步江湖：秉承清华优良品质，锻造经典读本秘笈荟萃，引领潮流：精选主流软件，引领时代风尚，占据前沿高端易学易精，一剑封喉：图文并茂，明晰精炼，简单易学，学而能精通过学习本书，读者可以掌握：Flash CS4文件的基本操作工具的使用方法及基本图形的绘制绘图环境的定制与调整素材文件的导入与编辑编辑图形的常用方法色彩工具的使用文本的编辑与应用元件、库和实例的使用补间与多场景动画的制作ActionScript基础与基本语句饵件的应用动画作品的输出和发布本书实例源文件超长时间的演示教学视频

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>