

## <<中文版Flash CS4完全学习手册>>

### 图书基本信息

书名：<<中文版Flash CS4完全学习手册>>

13位ISBN编号：9787302211358

10位ISBN编号：7302211353

出版时间：2010-4

出版时间：清华大学出版社

作者：刘娅琦 等编著

页数：385

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>

## <<中文版Flash CS4完全学习手册>>

### 前言

自从Macromedia 公司被Adobe 公司收购之后，相继推出了Flash CS3 以及Flash CS4 两个版本，本书使用的是Adobe Flash CS4 Professional（内核采用的 10.0 版本）。

Flash CS4 的工作界面和前一版相比，发生了很大的变化。

无论工作界面的视觉效果，还是新增功能的设计，Flash CS4 都比以前的各种Flash 版本更加趋向于视觉的直观性、界面的合理化以及操作的便捷、人性化。

作者之前一直使用Adobe Flash CS3，在CS4 版本推出之前，网上关于它新功能的介绍让人充满期待，于是在公布试用版之后，第一时间下载猎奇，虽然当时试用版功能尚不稳定，不过其在动画制作方面进行的更新也让人澎湃了好一段日子。

新增的骨骼，3D旋转平移功能，以及更加便捷的动画调制方式，使各位Designer如虎添翼，为创作提供了更多的可能。

等到正式版发布，各种功能更加完善，各面板的位置也进行了进一步调整，虽然同过去的版本相比差距不小，但是适应之后发现，确实能够极大的提高工作效率。

在本书的撰写过程中，一方面需要事无巨细的翔实介绍各个相关功能模块，同时还寻找了大量的图片素材，制作相关实例，力求让读者阅读起来不会觉得教条乏味。

Flash 的ActionScript 部分，进入3.0 版本之后，在程序结构，以及语言易用性上更加科学，对于一些艺术家出身的动画师，可能学习起来不是十分容易。

本书在这部分除了必要的基础介绍之外，特别详细的介绍了几种在项目中常见的模块的开发，这些模块简单实用的功能，读者在学习之后能够直接将代码移植到项目开发中完成需求。

由于时间紧迫以及作者的水平有限，书中存在诸多不足之处，敬请各位读者多多指正，并真诚的欢迎与作者交流，相关问题可以将电子邮件发送到mayagain@126.com。

本书的编辑过程中得到了编辑陈绿春老师的大力支持，在这里表示感谢。

本书由刘娅琦，昌超，刘津主笔，参与编写的还包括田雨、徐彤、雷磊、王晓洲、张帆、王上楠、郭会峰、于李青、张卓林、陈凯晴、李建平、李峰、刘瑞凯、赵磊、梁威、王斌、王文静、柯春民、王建民、李悦、王熙靖、郭瑞、王北辰、姬柳婷、王银磊、戴利亚、赵佳峰、刘荣安、杨旸、杜建霞、汪颖、陆冰、刘跃伟、司爱荣、赵朝学、程娇、杨子杨、陈柯、后轩、刘星晨、朱乐睿、赵小丽、周季、丘文标、刘雯方、陆洋、王菁、钱雨萍、赵学五、田晨和司尚民。

## <<中文版Flash CS4完全学习手册>>

### 内容概要

本书共15章，对Flash CS4的基础、工作环境，矢量图形绘制，文本，元件，动画，外部素材调用以及ActionScript 3.0 互动开发等相关知识进行了深入的分析。

在对Flash 功能模块进行介绍的同时，作者将自身的实践经验融合于实例中，并通过4个完整的项目实例，将实际创作和软件操作结合起来。

本书适合于初级和中级的Flash 用户，同时也可以作为高等院校相关专业的教材使用。

# <<中文版Flash CS4完全学习手册>>

## 书籍目录

第1章 Flash CS4基础	1.1 Flash基本知识	1.1.1 制作流式动画	1.1.2 制作交互式动画	1.2 Flash CS4 的系统需求	1.3 Flash CS4 新功能初探	1.3.1 基于对象的动画	1.3.2 动画编辑器面板	1.3.3 动画预设面板	1.3.4 骨骼工具及反向运动	1.3.5 D旋转工具和3D平移工具	1.3.6 喷涂工具和Deco工具	1.3.7 示例声音库面板	1.3.8 Kuler 面板	1.3.9 其他	第2章 Flash CS4工作环境	2.1 Flash CS4欢迎界面	2.2 Flash CS4工作区	2.3 菜单栏	2.4 舞台	2.4.1 使用标尺	2.4.2 使用辅助线	2.4.3 使用网格	2.5 工具箱	2.5.1 使用快捷键	2.5.2 自定义工具箱面板	2.6 时间轴面板	2.6.1 时间轴工作区	2.6.2 时间轴设置	2.6.3 图层设置	2.7 属性面板	2.8 库面板	2.8.1 库面板工作区	2.8.2 库的类型	2.8.3 使用其他文件的库	2.9 动画编辑器面板	第3章 Flash CS矢量图形绘制	3.1 首选参数设置	3.2 图形选择	3.2.1 选择工具	3.2.2 部分选取工具	3.2.3 套索工具	3.3 图形绘制	3.3.1 线条工具	3.3.2 矩形工具和基本矩形工具	3.3.3 椭圆工具和基本椭圆工具	3.3.4 多角星形工具	3.3.5 铅笔工具	3.3.6 刷子工具	3.3.7 喷涂刷工具	3.3.8 Deco工具	3.3.9 钢笔工具	3.4 图形编辑	3.4.1 颜料桶工具	3.4.2 墨水瓶工具	3.4.3 滴管工具	3.4.4 橡皮擦工具	3.4.5 任意变形工具	3.4.6 渐变变形工具	3.4.7 手型工具	3.4.8 缩放工具	3.5 图形编辑命令	3.5.1 线条的平滑、伸直和优化	3.5.2 将线条转换为填充	3.5.3 扩展填充和柔化填充边缘	第4章 Flash CS文本使用	第5章 Flash CS元件编辑和管理	第6章 Flash CS动画制作	第7章 Flash CS导入与输出	第8章 ActionScript 3.0入门	第9章 ActionScript 3.0工作环境	第10章 ActionScript 3.0显示对象	第11章 ActionScript 3.0事件与事件处理	第12章 ActionScript 3.0Text Field类和FTE	第13章 ActionScript 3.0声音效果	第14章 ActionScript 3.0视频控制	第15章 实例精选
-----------------	---------------	--------------	---------------	---------------------	---------------------	---------------	---------------	--------------	-----------------	--------------------	-------------------	---------------	----------------	----------	-------------------	-------------------	------------------	---------	--------	------------	-------------	------------	---------	-------------	----------------	-----------	--------------	-------------	------------	----------	---------	--------------	------------	----------------	-------------	--------------------	------------	----------	------------	--------------	------------	----------	------------	-------------------	-------------------	--------------	------------	------------	-------------	--------------	------------	----------	-------------	-------------	------------	-------------	--------------	--------------	------------	------------	------------	-------------------	----------------	-------------------	------------------	---------------------	------------------	-------------------	------------------------	--------------------------	---------------------------	------------------------------	--------------------------------------	---------------------------	---------------------------	-----------

## 章节摘录

在Flash CS4中，支持两种不同类型的补间来创建动画：补间动画和传统补间。

补间是通过为一帧中的对象属性指定一个值，并为另一帧中的同一对象的相同属性指定另一个值创建的动画。

举例来说，我们将为第1帧中包含的一个图形对象“秒表”在舞台上的x、Y轴位置值指定为“1”和“1”，然后为第20帧中的同一个图形对象“秒表”的同一属性——X、Y轴位置值指定为“20”和“20”，就可以得到一个补间动画“秒表”在第1帧到第20帧的时间里，从舞台的左上角移动到右下角。

在中间的每个帧中，Flash将“秒表”在舞台上移动了二十分之一的距离，如图1.3.1所示。

## <<中文版Flash CS4完全学习手册>>

### 编辑推荐

光盘赠送：  
相关矢量素材

近20个超大型PSD素材

近300个笔刷效果

880个声音效果文件

1000多个

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>