

## <<Flash动画制作标准教程>>

### 图书基本信息

书名：<<Flash动画制作标准教程>>

13位ISBN编号：9787115265203

10位ISBN编号：7115265208

出版时间：2011-12

出版时间：人民邮电

作者：马丹 编

页数：308

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>

## <<Flash动画制作标准教程>>

### 内容概要

本书全面系统地介绍了Flash CS4的基本操作方法和网页动画的制作技巧，包括Flash CS4基础入门、图形的绘制与编辑、对象的编辑与操作修饰、文本的编辑、外部素材的应用、元件和库、基本动画的制作、层与高级动画、声音素材的编辑、动作脚本的应用、交互式动画的制作、组件与行为、作品的测试、优化、输出和发布以及综合实训案例等内容。

本书内容的讲解均以案例为主线，通过案例的制作，学生可以快速熟悉软件功能和艺术设计思路。书中的软件功能解析部分使学生能够深入学习软件功能，课堂练习和课后习题可以拓展学生的应用能力，提高学生的软件使用技巧。在本书的最后一章，精心安排了专业设计公司的多个商业案例，力求通过这些案例的制作，使学生提高艺术设计创意能力。

本书适合作为高等院校数字媒体艺术类专业课程的教材，也可作为相关人员的自学参考书。

## <<Flash动画制作标准教程>>

### 书籍目录

#### 第1章 Flash CS4基础入门

##### 1.1 Flash CS4的操作界面

- 1.1.1 菜单栏
- 1.1.2 主工具栏
- 1.1.3 工具箱
- 1.1.4 时间轴
- 1.1.5 场景和舞台
- 1.1.6 属性面板
- 1.1.7 浮动面板

##### 1.2 Flash CS4的文件操作

- 1.2.1 新建文件
- 1.2.2 保存文件
- 1.2.3 打开文件

##### 1.3 Flash CS4的系统配置

- 1.3.1 首选参数面板
- 1.3.2 设置浮动面板
- 1.3.3 历史记录面板

#### 第2章 图形的绘制与编辑

##### 2.1 基本线条与图形的绘制

- 2.1.1 课堂案例——绘制风景画
- 2.1.2 线条工具
- 2.1.3 铅笔工具
- 2.1.4 椭圆工具
- 2.1.5 刷子工具

##### 2.2 图形的绘制与选择

- 2.2.1 课堂案例——绘制美朵坊标志
- 2.2.2 矩形工具
- 2.2.3 多角星形工具
- 2.2.4 钢笔工具
- 2.2.5 选择工具
- 2.2.6 部分选取工具
- 2.2.7 套索工具

##### 2.3 图形的编辑

- 2.3.1 课堂案例——绘制雨中街景
- 2.3.2 墨水瓶工具
- 2.3.3 颜料桶工具
- 2.3.4 滴管工具
- 2.3.5 橡皮擦工具
- 2.3.6 任意变形工具和渐变变形工具
- 2.3.7 手形工具和缩放工具

##### 2.4 图形的色彩

- 2.4.1 课堂案例——绘制透明按钮
- 2.4.2 纯色编辑面板
- 2.4.3 颜色面板
- 2.4.4 样本面板

## <<Flash动画制作标准教程>>

2.5 课堂练习——绘制新年卡片

2.6 课后习题——绘制梳子包装

### 第3章 对象的编辑与修饰

#### 3.1 对象的变形与操作

3.1.1 课堂案例——绘制田园风景

3.1.2 扭曲对象

3.1.3 封套对象

3.1.4 缩放对象

3.1.5 旋转与倾斜对象

3.1.6 翻转对象

3.1.7 组合对象

3.1.8 分离对象

3.1.9 叠放对象

3.1.10 对齐对象

#### 3.2 对象的修饰

3.2.1 课堂案例——绘制沙滩风景画

3.2.2 优化曲线

3.2.3 将线条转换为填充

3.2.4 扩展填充

3.2.5 柔化填充边缘

#### 3.3 对齐面板与变形面板

3.3.1 课堂案例——制作数字按钮

3.3.2 对齐面板

3.3.3 变形面板

#### 3.4 课堂练习——制作鲜花速递网页

#### 3.5 课后习题——绘制手机宣传单

### 第4章 文本的编辑

#### 4.1 文本的类型及使用

4.1.1 课堂案例——制作心情日记

4.1.2 创建文本

4.1.3 文本属性

4.1.4 静态文本

4.1.5 动态文本

4.1.6 输入文本

4.1.7 拼写检查

#### 4.2 文本的转换

4.2.1 课堂案例——制作英语培训标牌

4.2.2 变形文本

4.2.3 填充文本

#### 4.3 课堂练习——制作变形文字

#### 4.4 课后习题——制作卡片文字

### 第5章 外部素材的应用

#### 5.1 图像素材的应用

5.1.1 课堂案例——制作城市宣传动画

5.1.2 图像素材的格式

5.1.3 导入图像素材

5.1.4 设置导入位图属性

## <<Flash动画制作标准教程>>

5.1.5 将位图转换为图形

5.1.6 将位图转换为矢量图

### 5.2 视频素材的应用

5.2.1 课堂案例——制作婚礼视频

5.2.2 视频素材的格式

5.2.3 导入视频素材

5.2.4 视频的属性

### 5.3 课堂练习——制作啤酒广告

### 5.4 课后习题——制作海洋公园广告

## 第6章 元件和库

### 6.1 元件与库面板

6.1.1 课堂案例——制作快乐行动画

6.1.2 元件的类型

6.1.3 创建图形元件

6.1.4 创建按钮元件

6.1.5 创建影片剪辑元件

6.1.6 转换元件

6.1.7 库面板的组成

6.1.8 库面板弹出式菜单

6.1.9 内置公用库及外部库的文件

### 6.2 实例的创建与应用

6.2.1 课堂案例——制作动态菜单

6.2.2 建立实例

6.2.3 转换实例的类型

6.2.4 替换实例引用的元件

6.2.5 改变实例的颜色和透明效果

6.2.6 分离实例

6.2.7 元件编辑模式

### 6.3 课堂练习——制作转动文字效果

### 6.4 课后习题——制作单选按钮

## 第7章 基本动画的制作

### 7.1 帧与时间轴

7.1.1 课堂案例——制作打字效果

7.1.2 动画中帧的概念

7.1.3 帧的显示形式

7.1.4 时间轴面板

7.1.5 绘图纸(洋葱皮)功能

7.1.6 在时间轴面板中设置帧

### 7.2 帧动画

7.2.1 课堂案例——制作逐帧动画

7.2.2 帧动画

7.2.3 逐帧动画

### 7.3 形状补间动画

7.3.1 课堂案例——制作精美戒指广告

7.3.2 简单形状补间动画

7.3.3 应用变形提示

### 7.4 传统补间动画和色彩变化动画

## <<Flash动画制作标准教程>>

7.4.1 课堂案例——制作流动的文字

7.4.2 传统补间动画

7.4.3 色彩变化动画

7.4.4 测试动画

7.4.5 “影片浏览器”面板的功能

7.5 课堂练习——制作LOADING下载条

7.6 课后习题——制作变色标志

### 第8章 层与高级动画

8.1 层、引导层与运动引导层的动画

8.1.1 课堂案例——制作落花效果

8.1.2 层的设置

8.1.3 图层文件夹

8.1.4 普通引导层

8.1.5 运动引导层

8.1.6 分散到图层

8.2 遮罩层与遮罩的动画制作

8.2.1 课堂案例——制作音乐会招贴

8.2.2 遮罩层

8.2.3 静态遮罩动画

8.2.4 动态遮罩动画

8.3 课堂练习——制作情人节贺卡

8.4 课后习题——制作神秘的星空效果

### 第9章 声音素材的编辑

9.1 声音的导入与编辑

9.1.1 课堂案例——制作圣诞节音乐贺卡

9.1.2 音频的基本知识

9.1.3 声音素材的格式

9.1.4 导入声音素材并添加声音

9.1.5 属性面板

9.1.6 声音编辑器

9.1.7 课堂案例——制作射击游戏

9.1.8 压缩声音素材

9.2 课堂练习——制作学字母发音

9.3 课后习题——制作鼠标控制声道

### 第10章 动作脚本的应用

10.1 动作面板与动作脚本的使用

10.1.1 课堂案例——制作移动的菜单

10.1.2 动作脚本中的术语

10.1.3 动作面板的使用

10.1.4 数据类型

10.1.5 语法规则

10.1.6 变量

10.1.7 函数

10.1.8 表达式和运算符

10.1.9 课堂案例——制作计算器

10.2 课堂练习——制作化学课件

10.3 课后习题——制作滚动条

## <<Flash动画制作标准教程>>

### 第11章 交互式动画的制作

#### 11.1 播放和停止动画

##### 11.1.1 课堂案例——制作浪漫婚纱相册

##### 11.1.2 播放和停止动画

#### 11.2 控制声音、按钮事件及交互按钮

##### 11.2.1 课堂案例——控制声音开关及音量

##### 11.2.2 控制声音

##### 11.2.3 按钮事件

##### 11.2.4 制作交互按钮

#### 11.3 添加使用命令

##### 11.3.1 课堂案例——制作会员登录界面

##### 11.3.2 添加使用命令

#### 11.4 课堂练习——制作化妆品网页

#### 11.5 课后习题——制作好朋友相册

### 第12章 组件与行为

#### 12.1 组件与行为

##### 12.1.1 课堂案例——制作历史课件

##### 12.1.2 设置组件

##### 12.1.3 组件分类与应用

##### 12.1.4 行为

#### 12.2 幻灯片

##### 12.2.1 课堂案例——制作青花瓷器欣赏课件

##### 12.2.2 了解结构和层次

##### 12.2.3 添加转变样式

#### 12.3 课堂练习——制作百科知识问答

#### 12.4 课后习题——制作文物鉴赏会幻灯片

### 第13章 作品的测试、优化、输出和发布

#### 13.1 影片的测试与优化

##### 13.1.1 影片测试窗口

##### 13.1.2 测试影片下载性能

##### 13.1.3 作品优化

#### 13.2 影片的输出与发布

##### 13.2.1 输出影片设置

##### 13.2.2 输出影片格式

##### 13.2.3 发布影片设置

##### 13.2.4 发布影片格式

##### 13.2.5 发布预览及打包文件

### 第14章 综合实训案例

#### 14.1 制作家居组合游戏

##### 14.1.1 导入素材

##### 14.1.2 制作影片剪辑

##### 14.1.3 编辑影片剪辑

##### 14.1.4 绘制装饰图形

#### 14.2 制作数码产品网页

##### 14.2.1 导入图片并绘制白色条图形

##### 14.2.2 制作电脑自动切换效果

##### 14.2.3 制作型号图形元件

## <<Flash动画制作标准教程>>

14.2.4 制作目录动的效果

14.2.5 制作动画效果

14.3 课堂练习——制作汉堡包游戏

14.4 课后习题——制作汽车宣传广告



## <<Flash动画制作标准教程>>

### 章节摘录

版权页：插图：

## <<Flash动画制作标准教程>>

### 编辑推荐

《Flash动画制作标准教程(CS4版)》由行业专家和一线教师撰写的标准教程。

以实例引导的正规学习用书。

让每位读者有机会学习行业专家的使用技巧。

提供完整教学资源：素材文件、课后实例、附赠效果、教学课件等。

完善的知识体系结构，精心设计的课堂案例。

非常适合自学动画制作的读者。

配书光盘资料完善——课堂练习和课后习题的操作步骤、PPT课件、教学大纲。

## <<Flash动画制作标准教程>>

### 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>