

<<Flash CS 4中文版实训教程>>

图书基本信息

书名：<<Flash CS 4中文版实训教程>>

13位ISBN编号：9787121086816

10位ISBN编号：7121086816

出版时间：2009-5

出版时间：电子工业出版社

作者：余强，刘金广 编

页数：316

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 CS 4中文版实训教程>>

前言

《Flash CS4中文版实训教程》是《Flash 8中文版实训教程》的升级版，秉承了原书以练习为主、讲练结合的特点。

在修订过程中，增删了部分实例反映Flash CS4中文版的新功能和新特点，调整了章节顺序使本书结构更合理。

对于初学者来说，Flash入门比较艰难。

这是因为，在以往的软件学习过程中，软件是静态的，所编辑的内容是所见即所得的；而Flash动画制作中，用户既要绘制可见的、可控制的关键帧，又要想像计算机自动生成的插值帧，头脑中思考的是连续的动画，而这种想像能力正是Flash初学者所缺乏的和需要培养的。

此外，要制作精美巧妙的动画，还离不开动作脚本的帮助，这对于缺乏编程基础的读者来说也是一道需要跨越的门槛。

为了使本书实例更具有实用性，书中部分实例用到了动作脚本，这对于初学者来说理解可能有困难，读者只需照着完成即可，并不要求完全理解其中的意义。

事实上在实践中多多摸索，掌握动作脚本并非难事。

本书分解Flash学习的过程，使读者沿着由静到动、由简到难的学习轨迹逐步地接触到Flash动画制作。

概念的叙述简明扼要，不堆砌文字，在实例中说明概念和理解概念。

这样可以避免初学者陷入Flash动画制作的名词中。

本书共分12章，内容如下。

第1章主要介绍Flash CS4与动画制作有关的基本概念、程序界面的使用方法和基本操作，重要参数的设置，影片的测试和预览，新版本的新增功能等。

第2章依据工具的逻辑分类，使读者在了解Flash图形特点的基础上，通过实例介绍各种图形绘制和编辑工具的使用方法。

第3章介绍了图形元件、按钮和影片剪辑在动画制作中的使用。

<<Flash CS 4中文版实训教程>>

内容概要

《Flash CS 4中文版实训教程》全面系统地介绍了Flash动画制作的方法和技巧。全书共分12章，内容包括Flash的基础知识，图形对象的创建和编辑方法，元件和库资源的使用，动作和形状补间动画的制作，遮罩层和引导层的应用，动作脚本的使用和交互式动画的创建，Flash文本、图像和多媒体资源的使用，Flash组件技术的应用，最后还以专题和综合实例的形式，分别介绍了Flash在网络、课件和游戏方面的应用。

为了使读者理解知识并能将其运用于实践，每章还附有大量精心设计的习题。

《Flash CS 4中文版实训教程》内容全面，理论与实际相结合，充分注意保证知识的相对完整性、系统性和时效性。

既可作为各类职业院校计算机应用技术专业的教材，也可作为计算机培训班、辅导班和短训班的教材。

对于希望快速掌握Flash动画制作知识的计算机入门者，也是一本不可多得的参考资料。

<<Flash CS 4中文版实训教程>>

书籍目录

第1章 Flash CS4入门 11.1 Flash的操作界面 21.1.1 舞台及工作区 21.1.2 工具箱 41.1.3 时间轴 51.1.4 功能面板 51.1.5 帮助系统 71.2 Flash的重要概念 71.2.1 位图与矢量图 71.2.2 Flash动画类型 81.3 的基本操作 91.3.1 文件的创建 91.3.2 文件的保存 111.3.3 播放与测试 111.4 Flash作品类别 111.5 习题练习 141.5.1 填空题 141.5.2 选择题 141.5.3 问答题 141.5.4 上机操作 14第2章 图形绘制与编辑 152.1 Flash图形特点 162.2 基本绘图工具 172.2.1 勾勒图形轮廓 172.2.2 创建规则图形 192.2.3 笔与刷子 192.2.4 装饰性绘图 202.2.5 小青蛙 212.3 滤镜 252.3.1 滤镜的基础操作 252.3.2 投影滤镜 252.3.3 模糊滤镜 262.3.4 发光滤镜 272.3.5 斜角滤镜 272.3.6 渐变发光滤镜 282.3.7 渐变斜角滤镜 282.3.8 调整颜色滤镜 292.4 编辑图形对象 292.4.1 擦除工具 292.4.2 颜色工具 302.4.3 选取与形 322.4.4 3D工具 332.4.5 放鞭炮 342.5 动手实践 372.5.1 两只小猪 382.5.2 小女孩 412.6 习题练习 462.6.1 填空题 462.6.2 选择题 462.6.3 问答题 472.6.4 上机操作 47第3章 元件与库资源 493.1 源与库 503.1.1 资源类型 503.1.2 文档库与公用库 503.2 元件的属性 513.2.1 元件与实例 513.2.2 的定位 523.2.3 实例的颜色 543.2.4 位图缓存 553.2.5 混合模式 553.3 元件的类型 583.3.1 图形元件 583.3.2 按钮元件 613.3.3 影片剪辑 643.4 动手实践 673.4.1 小孔成像 673.4.2 摩擦力 723.5 习题练习 793.5.1 填空题 793.5.2 选择题 793.5.3 问答题 793.5.4 上机操作 79第4章 补间动画 814.1 云作概述 824.2 【时间轴】面板 824.2.1 图层 834.2.2 帧和关键帧 834.2.3 播放头 834.3 动作补间动画 844.3.1 传统动作补间 844.3.2 Flash CS4动作补间 874.4 形状补间动画 884.4.1 形状补间选项 894.4.2 圆柱变圆锥 904.5 反向运动动画 924.6 动手实践 954.6.1 电视关机 954.6.2 折纸飞机 984.6.3 旋转的地球 1034.7 习题练习 1064.7.1 填空题 1064.7.2 选择题 1064.7.3 问答题 1074.7.4 上机操作 107第5章 引导层动画 1095.1 遮罩层动画 1105.1.1 遮罩层功能 1105.1.2 熊熊烈焰 1125.2 引导层动画 1155.2.1 引导层选项 1155.2.2 行星运动 1165.3 动手实践 1185.3.1 激光刻字 1185.3.2 放大镜 1245.4 习题练习 1275.4.1 填空题 1275.4.2 选择题 1275.4.3 问答题 1285.4.4 上机操作 128第6章 动作脚本应用 1306.1 动作脚本概述 1306.1.1 面向对象技术 1306.1.2 元件及其控制 1316.1.3 事件侦听器 1326.1.4 变量用域 1326.2 脚本语言要点 1376.2.1 保存并获取信息 1376.2.2 编写表达式 1396.2.3 控制影片流向 1406.3 脚本编辑环境 1426.4 动手实践 1436.4.1 电风扇 1486.4.2 拖动小人 1526.5 习题练习 1576.5.1 填空题 1576.5.2 选择题 1576.5.3 问答题 1576.5.4 上机操作 157第7章 交互式动画 1597.1 动画性概述 1607.2 对象动作脚本 1607.3 键盘事件响应 1667.4 动手实践 1747.4.1 张力泡泡网 1747.4.2 尼弹簧 1777.5 习题练习 1817.5.1 填空题 1817.5.2 选择题 1827.5.3 问答题 1827.5.4 上机操作 182第8章 声音资源 1838.1 声音资源 1848.1.1 声音类型 1848.1.2 声音压缩 1858.1.3 声音编辑 1868.2 动手实践 1888.2.1 捉星星 1888.2.2 MP4播放器 1928.3 习题练习 2008.3.1 填空题 2008.3.2 选择题 2008.3.3 问答题 2008.3.4 上机操作 200第9章 组件及控制 2019.1 组件技术概述 2029.1.1 组件使用方法 2029.1.2 注册窗口 2059.2 自定义组件 2099.3 动手实践 2159.3.1 视频播放器 2159.3.2 梦之旅 2209.3.3 浏览 2299.4 习题练习 2359.4.1 填空题 2359.4.2 选择题 2359.4.3 问答题 2359.4.4 上机操作 235第10章 文本特效动画 23710.1 Flash文本概述 23810.1.1 创建三类文本 23810.1.2 设置文本格式 23910.1.3 删除文本锯齿 24010.1.4 分离文本 24110.1.5 可编辑文本 24410.2 Flash文本处理 24810.2.1 修改文字形状 24810.2.2 修改文字颜色 24810.2.3 修改文字填充 24910.3 动手实践 25310.3.1 沙聚文字 25310.3.2 星星闪烁 25510.4 习题练习 25910.4.1 填空题 25910.4.2 选择题 25910.4.3 问答题 25910.4.4 上机操作 259第11章 秀图特效动画 26111.1 Flash图像处理 26211.1.1 导入Flash图像 26211.1.2 设置位图属性 26211.1.3 分离位图 26511.2 位图与矢量图 26611.2.1 转换位图为矢量图 26611.2.2 优化矢量图 26711.3 动手实践 26711.3.1 方块秀图 26711.3.2 溪水叮咚 27111.4 习题练习 27511.4.1 填空题 27511.4.2 选择题 27511.4.3 问答题 27511.4.4 上机操作 275第12章 综合应用 27712.1 交互工具圆的位置关系 27812.2 课件制作 古诗开花 28112.3 桌面程序 小闹钟 28912.4 网络应用精品之窗 29912.5 游戏设计 乌龟赛跑 30412.6 习题练习 30812.6.1 填空题 30812.6.2 选择题 30912.6.3 问答题 30912.6.4 上机操作 309附录A 习题答案 311

章节摘录

第1章 Flash CS4入门 课堂讲解 Flash是交互式矢量图和Web动画的专业创作工具，在创建动画徽标、站点导航控件、应用程序和长篇动画方面都得到广泛应用，由于它好用易学，易于表达作者的思想，所以Flash作品层出不穷，深为大家喜爱。

Flash CS4是Adobe Creative Suite 4的成员，它以其全新、方便的操作界面，提供丰富的功能模块，当之无愧地引导Web世界中的动画主流。

Flash CS4的新增功能加强了丰富的媒体支持，简化了发布流程。

主要增强的功能有：基于对象的动画、自动创建的运动路径、动画预设、动画编辑器和使用骨骼工具实现反向运动等。

在全面开始Flash CS4学习之前，有必要对它作一个综合概述，以便读者迅速找到入门的途径。本章要介绍的是Flash CS4与动画制作有关的基本概念、界面要素和基本操作，影片的制作与预览等。读者在学习完本章后，将对Flash CS4的界面及操作环境有一个基本了解，为后继各章节的深入学习打下基础。

.....

<<Flash CS 4中文版实训教程>>

编辑推荐

拥有《Flash CS 4中文版实训教程》，您将轻松加入闪客一族，Flash动漫制作工具、技术全面解析，创意、技术、艺术、实用完美融合，网络、课件、游戏、主页、广告、多媒体制作大揭秘。

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>