第一图书网, tushu007.com

<<Flash CS4动画制作教程>>

图书基本信息

书名：<<Flash CS4动画制作教程>>

13位ISBN编号：9787302227083

10位ISBN编号：730222708X

出版时间：2010-7

出版时间：清华大学

作者：温明剑|主编:杨云江

页数：244

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

第一图书网, tushu007.com

前言

近几年来，党和国家在重视高等教育的同时，给予了职业教育更多的关注。
2002年和2005年国务院先后两次召开了全国职业教育工作会议，强调要坚持大力发展职业教育。
2005年下发的《国务院关于大力发展职业教育的决定》，更加明确了要把职业教育作为经济社会发展的重要基础和教育工作的战略重点。
胡锦涛总书记、温家宝总理等党和国家领导人多次对加强职业教育工作做出重要指示。
党中央、国务院关于职业教育工作的一系列重要指示、方针和政策，体现了对职业教育的高度重视，为职业教育指明了发展方向。
中等职业教育是职业教育的重要组成部分。
由于中等职业学校着重于学生技能的培养，学生的动手能力较强，因此其毕业生越来越受到各行各业的欢迎和关注，就业率连续几年都保持在90%以上，从而促使中等职业教育呈快速增长的趋势。
近年来，中等职业学校的招生规模不断扩大，从2007年起，全国中等职业学校的年招生人数均在800万以上，在校生人数达2000多万。
教育部副部长鲁昕强调，中等职业教育不仅要继续扩大招生规模，而且要以提高质量为核心，加强改革创新，而教材改革是改革创新的重点之一。
根据这一精神，我们依托贵州大学职业技术学院、贵州大学全国重点建设职教师资培养培训基地，组织了来自全国十多个省（市、区）、数十所中等职业学校的一线骨干教师，经过精心策划、充分酝酿，并在广泛征求意见的基础上，编写了这套《中等职业学校信息技术规划教材》，以期为推动中等职业教育教材改革做出积极有益的实践。
按照中等职业教育新的教学方法、教学模式及特点，我们在总结传统教材编写模式及特点的基础上，对“项目一任务驱动”的教材模式进行了拓展，以“项目+任务导入+知识点+任务实施+上机实训+课外练习”的模式作为本套丛书的主要编写模式，如《Flash CS4动画制作教程》、《计算机应用基础教程》等教材都采用了这种编写模式；但也有针对以实用案例导入进行教学的“项目一案例导入”结构的拓展模式，即“项目+案例导入+知识点+案例分析与实施+上机实训+课外练习”的编写模式，如《电子商务实用教程》、《网络营销实用教程》等教材采用的就是这种编写模式。

第一图书网, tushu007.com

<<Flash CS4动画制作教程>>

内容概要

本书系统地介绍了Flash CS4的基本功能和用法，通过实例一步一步地讲解了在Flash CS4中创建基本动画元素、建立和使用元件、制作基本动画、滤镜和混合模式的应用、声音和视频的应用，分析了动作脚本的基本概念和语法规则，对动画作品进行优化和发布，最后提供了几个典型综合实例的制作方法。
本书每章后面都配有上机实训和习题，可以加深学生对学习内容的理解和掌握。
本书内容翔实，图文并茂，操作性、趣味性和针对性都比较强，能引导初学者快速掌握。
本书还附有配套光盘，方便教学。
本书主要作为中职学校信息技术类专业的应用教材，也可作为高职院校部分专业教学之用，并可作为广大动画设计爱好者学习动画设计的参考用书。

第一图书网, tushu007.com

<<Flash CS4动画制作教程>>

书籍目录

第1章 Flash CS4入门　1.1 认识Flash CS4　1.1.1 Flash动画的特点　1.1.2 Flash动画的应用　1.2 Flash CS4的工作界面　1.2.1 标题栏　1.2.2 菜单栏　1.2.3 主工具栏　1.2.4 绘图工具箱　1.2.5 时间轴　1.2.6 场景与舞台　1.3 Flash CS4界面的设置　1.3.1 动画属性的设置　1.3.2 时间轴线的设置　1.3.3 工具栏、工具面板的设置　1.4 基本文件的操作　1.4.1 创建新文档　1.4.2 Flash文档的操作　1.5 上机实训　实训1 设计一个小球从上向下运动的动画　实训2 设计一个小球由大渐小的动画　习题1 ……第2章 工具的使用 第3章 文本处理 第4章 元件和库 第5章 逐帧动画 第6章 补间形状动画 第7章 传统补间动画 第8章 补间动画 第9章 遮罩层动画 第10章 引导层动画 第11章 滤镜和混合模式 第12章 声音和视频的应用 第13章 ActionScript动画编程 第14章 交互式动画 第15章 组件 第16章 综合实训 附录A 英文缩略词汇 附录B 常用专业术语注释 参考文献

第一图书网, tushu007.com

章节摘录

插图：1.转换文本类型Flash CS4文本类型有3种：静态文本、动态文本和输入文本，其中静态文本是系统默认的文本类型。
通过文本【属性】面板的文本类型下拉列表可以对现有文本类型进行转换。
2.分散文字分散文字就是将文字转换为矢量图形。
虽然可以将文字转变为矢量图形，但是这个过程是不可逆的，不能将矢量图形转变成单个的文字或文本。
文字转变为矢量图形的操作步骤如下。
第1步：选择绘图工具箱中的文本工具，在舞台中输入“ Flash CS4 ”，如图3-1l所示。
第2步：执行菜单栏中【修改】／【分离】命令，或者按Ctrl+B组合键，原来的单个文本框会拆分成多个文本框，每个字母各占一个，如图3-12所示。
同时，每一个字母都可以单独使用文本工具编辑。
第3步：选中所有字母文本框，再一次执行【修改】／【分离】命令，这时所有的字母将会转化为矢量图形，显示为暗网格外观，如图3-13所示。

第一图书网, tushu007.com

<<Flash CS4动画制作教程>>

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