第一图书网, tushu007.com

<<新编中文版Flash CS4标准教程>>

图书基本信息

书名：<<新编中文版Flash CS4标准教程>>

13位ISBN编号：9787502775339

10位ISBN编号：7502775331

出版时间：2009-8

出版时间：海洋出版社

作者：施博资讯 编

页数：285

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

<<新编中文版Flash CS4标准教程>>

内容概要

本书是专为想在短期内通过课堂教学或自学快速掌握中文版Flash CS4的使用方法和技巧而编写的标准教程。
作者从自学与教学的实用性、易用性出发，用典型的实例边讲解边操作，并配备设计流程图详细生动地展示了Flash CS4的强大功能。
本书内容：全书由l0章构成，通过精心设计的丰富典型实例和课堂实训的实际制作，形象直观地介绍了中文版Flash CS4的具体应用。
详细讲解了Flash CS4的新功能；动画原理与动画构成；Flash CS4的绘图应用元件、实例和库资源的应用；动画文本的制作与应用；Flash动画创作入门知识；基本的动画创作方法；各种高级动画创作的方法等内容。
最后通过制作雕塑文字效果、拉伸文字变形动画、雪花show场景、模拟电视播放效果、网站广告图片变化动画、网站导航条、贪吃蛇游戏等7个典型的综合实例全面讲解了Flash CS4在动画创作中的应用。
本书特点：1.基础知识讲解与范例操作紧密结合贯穿全书，边讲解边操练，学习轻松、上手容易；2.提供重点实例设计流程图和设计思路，激发读者动手欲望，注重学生动手能力和实际应用能力的培养；3.实例典型任务明确，活学活用；4.每章后都配有练习题和上机实训，利于巩固所学知识和创新。
光盘内容：立体演示79个典型范例制作的全过程教学视频文件、练习素材和范例源文件。
适用范围：全国职业院校动画设计专业课教材，社会动画设计培训班用书，从事动画设计工作的广大初、中级人员实用的自学指导书。

第一图书网, tushu007.com

<<新编中文版Flash CS4标准教程>>

书籍目录

第1章　Flash CS4应用基础 1.1　Flash CS4的新功能体验　1.1.1　基于对象的动画　1.1.2　元件的3D旋转与移动　1.1.3　使用骨骼工具控制对象　1.1.4　装饰性绘画工具的应用　1.1.5　动画编辑器　1.1.6　【动画预设】面板　1.1.7　KULER面板　1.1.8　增强的扩充组件 1.2　Flash CS4界面简介　1.2.1　欢迎屏幕　1.2.2　菜单栏　1.2.3　工具箱　1.2.4　时间轴　1.2.5　编辑栏　1.2.6　舞台　1.2.7　面板组　1.2.8　属性面板 1.3　Flash CS4的文件管理　1.3.1　Flash文件格式概述　1.3.2　新建Flash文件　1.3.3　保存文件　1.3.4　打开旧文件　1.3.5　另存为新文件　1.3.6　另存成模板　1.3.7　从模板新建文件　1.3.8　导入/导出文件　1.3.9　发布Flash文件　1.3.10　发布预览 1.4　Flash CS4自定义设置　1.4.1　设置首选参数　1.4.2　自定义工具面板　1.4.3　自定义命令快捷键 1.5　本章小结 1.6　本章习题第2章　Flash CS4动画设计基础 2.1　Flash动画原理 2.2　Flash动画的构成　2.2.1 场景　2.2.2　时间轴　2.2.3　帧　2.2.4　图层　2.2.5　对象 2.3　Flash动画对象　2.3.1 形状　2.3.2　位图　2.3.3　元件　2.3.4　声音　2.3.5　视频　2.3.6　文本 2.4　时间轴的操作基础　2.4.1　插入与删除图层　2.4.2　插入与删除图层文件夹　2.4.3　使用文件夹组织图层　2.4.4　显示、隐藏或锁定图层　2.4.5　设置图层属性　2.4.6　插入与删除一般帧　2.4.7　插入与清除关键帧　2.4.8　插入与清除空白关键帧　2.4.9　复制、剪切、粘贴帧　2.4.10　应用时间轴辅助功能 2.5　本章小结 2.6　本章习题第3章　Flash的矢量图绘制 3.1　Flash绘图基础　3.1.1　矢量图和位图　3.1.2　Flash的颜色定义　3.1.3　Flash的绘图模式 3.2　绘图工具的应用　3.2.1　线条工具　3.2.2　铅笔工具　……第4章　元件、实例和库资源应用第5章　动画文本编排与应用第6章　Flash动画类型第7章　基本的Flash动画创作第8章　高级的Flash动画创作第9章　声音、行为以及ActionScript应用第10章　综合实例部分习题参考答案

第一图书网, tushu007.com

章节摘录

第2章 Flash CS4动画设计基础 2.1 Flash动画原理 动画可以说是由连续变化的画面所组成的，所以当将动画分解后，每个状态都会变成一张静态的图像。
一张图像构成不了一个动画，只有将多张图像按照一定的顺序逐一显示才能形成动画。
例如我们把马行走的动作分解成多个不同的瞬间，也就是绘制多张不同状态的图片，然后按先后顺序在眼前快速播放，就能看到行走的动画效果。
如果把这些图像重复播放，就会看到画面上的马在不停地行走，如图2．1所示。
由此看来，动画的本质就是一组有连续变化的图像，而Flash动画制作就是把一组连续变化的图像快速播放给观众看。
因为人的眼睛具有视觉暂留现象，当看到一组按顺序快速播放的图像时，人们会把它理解成一个连续的过程，从而形成动画。
FlaSh动画的原理是利用帧设置不同的内容（或为对象设置不同的状态），然后经过时间轴的播放，让帧逐一地连续出现，从而让每个帧的内容连续变化，形成动画。
Flash动画将一系列的单个画面记录在时间轴里不同的帧中，在使用计算机制作动画时，每一个画面就是动画的一个帧。
因此，帧是Flash动画中最小的时间单位。
换而言之，Flash动画是基于时间轴的帧动画，每一个Flash动画都是以时间为顺序，由先后排列的一系列帧组成。
Flash经过时间轴的播放，让帧逐一地连续出现，从而让每个帧的内容连续变化，形成动画。

第一图书网, tushu007.com

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