

<<Flash CS4中文版实例教程>>

图书基本信息

书名：<<Flash CS4中文版实例教程>>

13位ISBN编号：9787508397467

10位ISBN编号：7508397460

出版时间：2009-12

出版时间：中国电力出版社

作者：任平，陈桂珍 编

页数：234

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 CS4中文版实例教程>>

前言

一、教材特色 Flash动画课程是高职院校计算机应用、动漫游戏、多媒体等专业的核心课程。《Flash CS4中文版实例教程》主要介绍了FlashCS4的基本知识和基本行业应用。

《Flash CS4中文版实例教程》特色之一是中文版本，易教易学。

为了便于课堂教学，还根据课堂的实际教学情况，设置了课堂讲解案例、课堂练习案例、课后实践练习等模块；对于一些概念性较强的章节还安排了概念辨析练习。

由于学生的学习能力不同，第12章列举了一些有代表性的实训项目案例，即可以用来作为实训项目，也可以供课堂上学有余力的同学练习或在老师的指导下进行自学。

对于特别优秀的同学，特地安排了知识拓展模块，为进一步学习指明了方向。

《Flash CS4中文版实例教程》选取市场上最普遍、最易掌握的应用软件的中文版本，突出“易教学，上手快”的特点；特色之二是从零开始，结构清晰，内容丰富。

《Flash CS4中文版实例教程》以培养计算机技能型人才为目的，采用“基本知识+项目案例训练”的编写模式，从零开始、循序渐进、由浅入深。

内容系统、全面，难点分散，将知识点融入到每个实例中，便于读者学习掌握。

二、编写方法本教材采用项目实例教学法，以介绍Flash动画制作的实际操作技术和技巧为主线，按照循序渐进的规律逐步展开。

这种编排将传递给学生这样的一种理念——教材中介绍的都是非常实用的知识、十分有效的方法，可以应用它们解决许多实际问题。

考虑到高职教育的特点，在教材编写中，尽量避免抽象地介绍理论、原理和功能的模式，而是把有关教学内容自然融入到实例的操作过程中，强调技能性和实用性。

每章的最后，都安排了一定的实践和理论练习，目的在于提高学生的实践动手能力，弄清基本概念。

<<Flash CS4中文版实例教程>>

内容概要

《Flash CS4 中文版实例教程》为高等职业教育计算机类专业规划教材。

全书共12章，其中前11章通过案例和知识点相结合的方式分别介绍了Flash CS4的基础知识、绘画、文本和滤镜效果、图像处理和图像转换、元件和库的用途、动画的基本概念和帧的分类、图层操作、逐帧动画和补间动画、行为和组件、ActionScript编程等内容。

第12章列举了一些有代表性的实训项目案例，通过理论联系实际，希望读者能举一反三，学以致用，进一步巩固前面所学的知识。

《Flash CS4 中文版实例教程》可作为高等职业技术学院、高等专科学校、成人高校、本科院校举办的二级职业技术学院计算机相关专业的教材，也可作为图形图像处理的培训教材或自学参考书。

书籍目录

前言第1章 基础知识模块——千里之行，始于足下1.1 关于Flash1.2 FlashCS4的安装和启动1.3 界面的基本操作1.4 文档的基本操作1.5 设置制作环境1.6 课堂练习案例：白定义：厂作界面1.7 课后实践练习：白定义文档环境1.8 知识拓展：Flash的今生前世第2章 绘画模块类——动画就是会动的“画”2.1 绘图类工具的使用2.2 修改类工具的使用2.3 颜色编辑类工具的使用2.4 查看类工具的使用2.5 形状、组、对象2.6 课堂讲解案例：春之韵2.7 课堂练习案例：神秘宇宙2.8 课后实践练习：人物设计2.9 知识拓展：第三方绘制工具第3章 文本和滤镜效果3.1 使用文本3.2 滤镜在文本中的应用3.3 课堂讲解案例：立体文字3.4 课堂练习案例：滤镜文字3.5 课后实践练习：浮雕文字3.6 知识拓展：第三方文本特效工具第4章 图像处理和图像转换4.1 图像的分类4.2 图像的导入4.3 图像的处理4.4 图像的转换4.5 课堂讲解案例：鸟语花香4.6 课堂练习案例：换衣服4.7 课后实践练习：逼真手绘4.8 知识拓展：第三方图像处理工具介绍第5章 元件和库的用途——Flash动画为什么“小”5.1 初识元件和实例5.2 元件的类型及特性5.3 创建与使用元件的方法5.4 管理和使用元件库5.5 课堂讲解案例：制作水波效果5.6 课堂练习案例：制作图形元件5.7 课后实践练习5.8 知识拓展：其他一些二维动画制作软件第6章 动画的基本概念和帧的分类——清晰的概念是优秀动画的基础6.1 动画的基本概念6.2 Flash中的帧6.3 课堂讲解案例：制作一个激光文字动画6.4 课堂练习案例：洋葱皮功能应用6.5 课后概念辨析第7章 图层操作7.1 Flash中的图层7.2 图层的创建与编辑7.3 两种特殊类型的图层7.4 课堂讲解案例：书法字7.5 课堂练习案例：浇水7.6 课后实践练习第8章 Flash动画的两大类型——逐帧动画和补间动画8.1 Flash动画设计元素8.2 逐帧动画8.3 补间动画8.4 形状补间动画8.5 动作补间动画第9章 其他常见动画制作9.1 引导路径动画9.2 遮罩动画9.3 旋转动画9.4 知识拓展：相关的Flash常用工具介绍9.5 动画的优化和发布9.6 知识拓展：动画的分镜头脚本设计第10章 行为和组件10.1 行为和行为面板10.2 组件10.3 课堂理论练习第11章 ActionScript编程11.1 ActionScript语法基础11.2 常量、变量、运算符和表达式11.3 函数11.4 程序结构11.5 事件和处理事件11.6 课堂讲解案例11.7 课后理论练习第12章 实训案例精选12.1 Flash图片浏览范例12.2 网页动画范例12.3 课件制作范例12.4 贺卡制作范例12.5 3D工具与骨骼工具12.6 互动游戏范例参考文献

<<Flash CS4中文版实例教程>>

章节摘录

2000年8月Macromedia推出了Flash 5.0，它所支持的播放器为Flash : Player 5。Flash5.0中的ActionScript已有了长足的进步，并且开始了对XML，和Smart Clip（智能影片剪辑）的支持。ActionScript的语法已经开始定位为发展成为一种完整的面向对象的语言，并且遵循ECMAScript的标准，就像Javascript那样。

2002年3月Macromedia推出了Flash MX支持的播放器Flash Player 6。Flash 6开始了对外部.fPG和MP3调入的支持，同时也增加了更多的内置对象，提供了对HTML文本更精确的控制，并引如SetInterval超频帧的概念。同时也改进了SWF文件的压缩技术。

那么，“MX.”究竟是什么意思呢？

到目前为止，还没有一个官方的证实，如果一定要认为是某个单词的缩写，那么可以把Macromedia Experience作为最好的答案。

此后，Flash又经历了Flash 8、Flash CS3等版本，目前最新版本为Flash CS4。

Flash被称为是“最为灵活的前台”。

由于其独特的时间片段分割（Timeline）和重组（MC嵌套）技术，结合ActionScript的对象和流程控制，使得灵活的界面设计和动画设计成为可能，但一直还未形成一套在Flash中的界面设计理论。同时它也是最为小巧的前台。

Flash具有跨平台的特性（这点和Java一样），所以无论你处于何种平台，只要你安装有支持的Flash Player，就能保证它们的最终显示效果都一致。

而不必像在以前的网页设计中那样为IE和：Mozilla或Netscape各设计一个版本。

同Java一样，它的可移植性很强。

特别是在小型网络和小型设备中（当然大型网络已不用说），最近具有的手机支持功能可以让用户为自己的手机设计喜爱的功能。

当然必须要有支持Flash的手机。

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>