

## <<Flash CS4动画制作案例实>>

### 图书基本信息

书名：<<Flash CS4动画制作案例实训教程>>

13位ISBN编号：9787561231623

10位ISBN编号：7561231628

出版时间：2011-8

出版时间：丁雪芳 西北工业大学出版社 (2011-08出版)

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动画制作案例实>>

### 内容概要

《Flash CS4动画制作案例实训教程》为“十二五”高职高专规划教材。

主要内容包括初识FlashCS4、FlashCS4工具的使用、元件与库、时间轴与场景、基本动画的制作、特效动画的制作、外部素材的使用、屏幕与组件的使用、ActionScript的使用、测试与发布动画、综合案例以及案例实训，章后附有本章小结及操作练习，使读者在学习时更加得心应手，做到学以致用。

《Flash CS4动画制作案例实训教程》结构合理，内容系统全面，讲解由浅入深，实例丰富实用，体现了高职高专教育的特色。

该书既可作为各高职高专Flash基础课程的首选教材，也可作为各成人院校、民办高校及社会培训班的Flash基础课程教材，同时还可供动画制作专业人士自学参考。

## &lt;&lt;Flash CS4动画制作案例实&gt;&gt;

## 书籍目录

第1章 初识FlashCS4 1.1 Flash的特点及应用 1.1.1 Flash的特点 1.1.2 Flash的应用领域 1.2 FlashCS4的新增功能 1.2.1 全新的动画理念 1.2.2 动画编辑器面板 1.2.3 补间动画预设 1.2.4 Deco和喷涂刷工具 1.2.5 3D平移和3D旋转工具 1.2.6 反向运动与骨骼工具 1.2.7 元数据(XMP)支持 1.2.8 全新Adobe Creative Suite@界面 1.2.9 支持H.264的Adobe Media Encoder 1.2.10 针对Adobe AIR@进行创作 1.3 FlashCS4的工作环境 1.3.1 启动FlashCS4 1.3.2 FlashCS4的工作界面 1.4 创建与设置Flash文档, 1.4.1 创建Flash文档 1.4.2 设置Flash文档属性, 1.5 保存、打开和关闭Flash文档 1.5.1 保存Flash文档 1.5.2 打开Flash文档 1.5.3 关闭Flash文档 1.6 辅助工具的使用 1.6.1 手形工具 1.6.2 缩放工具 1.6.3 标尺 1.6.4 网格 1.6.5 辅助线 本章小结操作练习

第2章 FlashCS4工具的使用 2.1 绘图工具的使用 2.1.1 线条工具 2.1.2 矩形工具 2.1.3 基本矩形工具 2.1.4 椭圆工具 2.1.5 基本椭圆工具 2.1.6 多角星形工具 2.1.7 铅笔工具 2.1.8 钢笔工具 2.2 填充工具的使用 2.2.1 关于颜色 2.2.2 滴管工具 2.2.3 刷子工具 2.2.4 颜料桶工具 2.2.5 墨水瓶工具 2.2.6 喷涂刷工具 2.2.7 Deco工具 2.2.8 渐变变形工具 2.3 编辑工具的使用 2.3.1 选择工具 2.3.2 部分选取工具 2.3.3 套索工具 2.3.4 橡皮擦工具 2.3.5 任意变形工具 2.4 文本工具的使用 2.4.1 文本的类型 2.4.2 创建文本的方法 2.5 课堂实训——绘制墙纸 本章小结操作练习

第3章 元件与库 3.1 元件概述 3.1.1 元件的作用 3.1.2 元件的类型 3.2 创建元件 3.2.1 图形元件 3.2.2 按钮元件 3.2.3 影片剪辑元件 3.3 编辑元件实例 3.3.1 修改实例的颜色和透明度 3.3.2 使用其他元件替换实例 3.3.3 修改实例的类型 3.3.4 修改图形元件实例的播放模式 3.3.5 分离实例 3.4 库概述 3.5 库的管理 3.5.1 重命名库对象 3.5.2 复制和删除库对象 3.5.3 分类库对象 3.5.4 查找无用的库对象 3.5.5 更新与替换库对象 3.5.6 解决库对象之间的冲突 3.6 课堂实训——控制动画播放效果 本章小结操作练习

第4章 时间轴与场景 4.1 帧 4.1.1 帧的类型 4.1.2 帧的基本操作 4.2 图层 4.2.1 图层的类型 4.2.2 图层的基本操作 4.3 场景 4.3.1 创建场景 4.3.2 编辑场景 4.4 课堂实训——制作发光的牌匾 本章小结操作练习

第5章 基本动画的制作 5.1 动画的制作流程 5.2 动画的类型 5.3 逐帧动画 5.4 自动记录关键帧的补间动画 5.5 形状补间动画 5.5.1 形状补间动画的制作 5.5.2 编辑形状补间动画 5.6 传统补间动画 5.6.1 传统补间动画的制作 5.6.2 编辑传统补间动画 5.7 课堂实训——制作旭日变文本效果 本章小结操作练习

第6章 特效动画的制作 6.1 引导动画 6.1.1 引导层的使用 6.1.2 创建引导动画 6.1.3 编辑引导动画 6.1.4 解除引导动画 6.2 遮罩动画 6.2.1 遮罩层的使用 6.2.2 创建遮罩动画 6.2.3 解除遮罩动画 6.3 混合模式 6.4 滤镜特效 6.4.1 添加滤镜特效 6.4.2 滤镜特效 6.5 课堂实训——制作网站广告效果 本章小结操作练习

第7章 外部素材的使用 7.1 图形图像的基础知识 7.1.1 位图 7.1.2 矢量图 7.1.3 FlashCS4支持的图像格式..... 第8章 屏幕与组件的使用 第9章 ActionScript的使用 第10章 测试与发布动画 第11章 综合案例 第12章 案例实训

## <<Flash CS4动画制作案例实>>

### 章节摘录

版权页：插图：在Flash CS4中，可以导入多种格式的声音文件，一般情况下，在Flash动画中导入的音频文件 格式为WAV和MP3格式。

1.WAV格式WAV格式是微软公司开发的一种声音文件格式，也叫波形声音文件，是最早的数字音频格式，被Windows平台及其应用程序广泛支持。

WAV格式支持许多压缩算法，支持多种音频位数、采样频率和声道，但WAV格式对存储空间需求太大，不便于交流和传播，不过由于其音质优秀，一些Flash动画的特殊音效也常常使用此格式。

2.MP3格式MP3格式是一种音频压缩技术，此格式的声音文件体积小、传输方便、音质较好。

虽然采用此格式压缩音乐对文件有一定的损失，但由于其编码技术成熟，因此音质还是比较接近CD水平的。

同样长度的音频文件，用MP3格式存储比用WAV格式存储的体积小很多。

3.AIFF（AIF）、格式AIFF格式是Apple公司开发的一种声音文件格式，被Macintosh平台及其应用程序所支持，应用于个人电脑及其他电子音响设备以存储音乐数据。

与WAV格式一样，AIFF格式支持立体声和非立体声，也能支持各种各样的比特深度和频率。

4.AU格式AU格式是一种广泛应用于Internet上的多媒体声音文件。

AU格式是UNIX操作系统下的数字声音文件，由于早期Internet上的Web服务器主要是基于UNIX的，所以这种格式成为网页上唯一使用的标准声音文件格式。

编辑推荐

<<Flash CS4动画制作案例实>>

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>