

图书基本信息

书名：<<Flash CS4动画设计师职业技能实训教程>>

13位ISBN编号：9787113114022

10位ISBN编号：7113114024

出版时间：2010-10

出版时间：中国铁道出版社

作者：沈大林 主编

页数：362

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>

前言

Flash是由美国著名的软件公司——Macromedia公司制作的软件，是一款非常受欢迎的矢量绘图和动画制作软件。

之后，Flash被Adobe公司收购，又陆续推出了AdobeFlashCS3Professional和AdobeFlashCS4Professional版本。

本书介绍FlashCS4Professional。

Flash是一种创作工具，可以制作出扩展名为.SWF的动画文件，可以创建包含图形、动画、声音、视频、演示文稿和包含丰富媒体的应用程序。

Flash通过广泛使用矢量图形，使其制作出的文件非常小。

目前，Flash文件的格式已成为网络动画的标准格式，Flash文件可以插入到HTML里，也可以单独成为网页；与Dreamweaver、Fireworks等软件配合使用，可以快速制作精彩的网页、创建有特色的网站。

它不但可以在专业级的多媒体制作软件Authorware和Director中使用，还可以独立地制作多媒体演示软件、多媒体教学软件和游戏等。

Flash采用“流”的播放形式，可以边下载边观看。

这些都是它迅速、广泛流行的重要原因。

本书共分7章，第1章介绍。

FlashCS4的工作环境，一些基本操作，库、元件和实例，以及场景和动画输出，使读者对FlashCS4有一个总体了解，为以后的学习打下一个良好的基础；第2章介绍如何绘制图形和编辑图形，绘图模式，以及装饰性绘画工具和制作3D图形的方法等；第3章介绍导入素材，文本输入和文本编辑，遮罩层的使用技术；第4章介绍创建动画的基本方法，引导动画、补间动画和补间形状动画的制作方法，以及反向运动（IK）动画设计等；第5章介绍按钮元件和元件实例的“属性”面板、“动作”面板的使用和事件，ActionScript基本语法，数学（Math）对象，分支和循环语句的使用方法，部分全局函数等；第6章介绍面向对象的编程方法；第7章介绍FlashCS4的组件，组件的使用方法，以及模板的使用范例。

本书具有两个突出的特点：一是知识含量高，用7章的篇幅较全面地介绍了中文FlashCS4的基本使用方法，并给出了91个结合学习知识点的实例；二是采用了理论联系实际的案例驱动教学方法，结合实例进行中文FlashCS4基本知识、基本操作和操作技巧的介绍。

本书采用案例驱动的方式进行编写，以每课为一个单元，按课细化知识点，并结合知识点介绍相关的实例，用实例带动知识点的学习。

每课都由一些知识点、相应的实例和相关的练习题三部分构成，每个实例中均介绍了实例的制作效果、作品特点、学习目标和动画的设计方法。

本书特别注意了内容要由浅入深、循序渐进，知识含量要高，使读者在阅读学习时，不但知其然，还知其所以然，不但能够快速入门，而且可以达到较高的水平。

在本书编写过程中，作者努力遵从教学规律，注意学生的认知特点，注意提高学生的学习兴趣 and 创造能力的培养。

在学习本书时，可以一边做各章的实例，一边学习相关知识，将它们有机地结合在一起，可以达到事半功倍的效果。

内容概要

Flash是由美国著名的软件公司——Macromedia公司制作的软件，是一款非常受欢迎的矢量绘图和动画制作软件。

之后，Flash被Adobe公司收购，又陆续推出了Adobe Flash CS3 Professional和Adobe Flash CS4 Professional版本。

本书介绍：Flash CS4 Professional。

本书具有两个突出的特点：一是知识含量高，用7章的篇幅较全面地介绍了中文Flash CS4的基本使用方法，并给出了91个结合学习知识点的实例；二是采用了理论联系实际的案例驱动教学方法，结合实例进行中文Flash CS4基本知识、基本操作和操作技巧的介绍。

本书采用案例驱动的方式进行编写，以每课为一个单元，按课细化知识点，并结合知识点介绍相关的实例，用实例带动知识点的学习。

每课都由一些知识点、相应的实例和相关的练习题三部分构成，每个实例中均介绍了实例的制作效果、作品特点、学习目标和动画的设计方法。

本书适应了社会、企业、人才和学校的需求，适合作为网页制作爱好者的自学用书，还可作为高职高专的教材、大专院校非计算机专业的教材以及培训学校的培训教材。

书籍目录

Chapter 1 中文Flash CS4动画制作基础 第1课 中文Flash CS4工作区和工作区布局 一、中文Flash CS4工作区简介 二、舞台工作区 三、时间轴的组成和特点 四、工作区布局 五、获取帮助简介 思考练习1 第2课 文件的操作 一、文件的基本操作 二、播放Flash文档 【实例1】图像水平移动切换 思考练习2 第3课 库、元件和实例 一、库 二、创建元件和实例 三、编辑元件和实例 【实例2】渐隐渐现图像切换 思考练习3 第4课 时间轴的操作 一、关键帧的基本操作 二、编辑图层 【实例3】足球跳跃移动1 思考练习4 第5课 对象的操作 一、对象的基本操作 二、精确调整对象的位置与大小 三、多个对象的编辑 【实例4】撞击框架四边的彩球 【实例5】足球跳跃移动2 思考练习5 第6课 场景和动画输出 一、场景 二、动画输出 【实例6】3场景动画 思考练习6

Chapter 2 绘制图形和编辑图形 第1课 “样本”和“颜色”面板及编辑填充 一、“样本”和“颜色”面板 二、设置填充和编辑填充 【实例7】台球和球杆 思考练习1 第2课 绘制线 一、绘制线的方法 二、墨水瓶工具和滴管工具 【实例8】国画展厅1 思考练习2 第3课 绘制图形和对象变形 一、绘制图形 ...

...Chapter 3 导入素材、创建文本和遮罩层Chapter 4 Flash基本动画制作Chapter 5 交互式动画和ActionScript程序设计Chapter 6 面向对象的程序设计Chapter 7 组件和模板

章节摘录

插图：

编辑推荐

《Flash CS4动画设计师职业技能实训教程》：专业设计师传授的设计技巧。

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>