

<<中文版Adobe Flash教程>>

图书基本信息

书名：<<中文版Adobe Flash教程>>

13位ISBN编号：9787302265191

10位ISBN编号：7302265194

出版时间：2012-4

出版时间：清华大学出版社

作者：吕冰 等编著

页数：184

字数：313000

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>

## <<中文版Adobe Flash教程>>

### 内容概要

本书是一本关于Flash CS4的学习指南，内容丰富全面，集成了作者多年的设计和教学经验，全面介绍了Flash

CS4的各项功能。

内容包括Flash

CS4的新增功能，操作环境的基础知识，基本图形与文本的操作，图层、帧、元件、实例和库的使用方法，基础动画、交互动画的制作与创建多媒体动画的方法，以及如何将制作好的作品导出与发布。实例包括贺卡的制作、卡通形象的设计、风景图形的绘制、短片动画的制作、网页的制作、MTV的制作、经典片头的制作以及三维效果的清明上河图旋转动画等。

本教材既可作为各类院校计算机应用技术专业的教材，也可作为计算机培训班、辅导班和短训班的教材。

对于希望快速掌握Flash动画制作知识的计算机入门级读者，《高等院校多媒体专业通用教材：中文版Adobe

Flash教程》也是一本不可多得的参考资料。

## <<中文版Adobe Flash教程>>

### 作者简介

吕冰，男，高级实验师，河南大学软件学院院长任现职期间，参与主持的项目获教育厅科技成果一等奖、优秀成果二等奖等。

在国家核心及CN级学术刊物上发表本专业学术论文：《一种基于分布式滤波的数据融合算法》、《多传感器次优Kalman滤波器融合效果评价》、《高校仪器设备采购过程管理系统开发》、《Daubechies小波的构造方法》、《加速重点实验室建设的探讨》、《基于混合预测的VBR流拥塞控制机制》、《A NEW HYBRID FORECASTING ALGORITHM AND ITS APPLICATION IN ECO-NOMIC ANALYSIS》、《中西部地区软件学院校企合作主要问题及对策》等。

作为教材的主要编写人，参与编写了《Web编程与设计教程》、《高等数学基础》、《AutoCAD 2008应用教程》、《计算机常用工具软件及应用》等。

书籍目录

第一篇 初组操作必备

第1章 Flash CS4背景知识

- 1.1 Flash起源与发展史
- 1.2 Flash的多领域应用
- 1.3 展望Flash未来发展
- 1.4 Flash的新功能、新特性
- 1.5 Flash的全新工作界面
  - 1.5.1 欢迎界面概述
  - 1.5.2 管理工作区
  - 1.5.3 管理面板
  - 1.5.4 工具箱
  - 1.5.5 舞台
  - 1.5.6 属性查看器
  - 1.5.7 菜单栏
  - 1.5.8 动画编辑器
  - 1.5.9 时间轴
- 1.6 本章小结
- 1.7 习题

第2章 Flash CS4的创作环境

2.1 Flash绘图工具

- 2.1.1 线条工具
  - 2.1.2 铅笔工具
  - 2.1.3 刷子工具
  - 2.1.4 Deco和喷涂工具
  - 2.1.5 图形工具组
  - 2.1.6 案例1：绿豆蛙的制作
- 2.2 选取工具和变形工具
- 2.2.1 选取工具
  - 2.2.2 套索工具
  - 2.2.3 任意变形工具
  - 2.2.4 3D旋转工具
  - 2.2.5 3D平移工具
  - 2.2.6 案例2：向日葵的制作

2.3 贝塞尔工具

- 2.3.1 钢笔工具
- 2.3.2 部分选取工具
- 2.3.3 案例3：心形的制作

2.4 色彩工具

- 2.4.1 颜料桶工具
- 2.4.2 墨水瓶工具
- 2.4.3 滴管工具
- 2.4.4 颜色与样本面板
- 2.4.5 渐变色与填充变形工具
- 2.4.6 橡皮擦工具
- 2.4.7 案例4：浪漫海滩的制作

## <<中文版Adobe Flash教程>>

- 2.5 文本工具
- 2.6 骨骼工具和绑定工具
- 2.7 视图工具
  - 2.7.1 手形工具
  - 2.7.2 缩放工具
- 2.8 案例5：剪纸吉祥虎的制作
- 2.9 上机练习
- 2.10 本章小结
- 2.11 习题
- 第3章 Flash CS4基本概念
  - 3.1 图形与对象
    - 3.1.1 图形与对象的概念
    - 3.1.2 对象的排列与对齐
    - 3.1.3 将文本对象转换为图形对象
    - 3.1.4 位图的处理
  - 3.2 时间轴、图层和帧
    - 3.2.1 时间轴的概念
    - 3.2.2 图层的概念
    - 3.2.3 图层的应用
    - 3.2.4 图层的分类
    - 3.2.5 帧的类型
    - 3.2.6 帧的应用
  - 3.3 库、元件和实例
    - 3.3.1 元件、库和实例的概念
    - 3.3.2 元件与实例的关联
    - 3.3.3 元件的分类
    - 3.3.4 创建元件
    - 3.3.5 编辑元件
    - 3.3.6 使用库面板
  - 3.4 案例1：绘制人物帅哥
  - 3.5 案例2：喜洋洋的绘制
  - 3.6 案例3：荷塘小鱼儿的绘制
  - 3.7 上机练习
  - 3.8 本章小结
- .....
- 第 篇 中级升级必备
- 第 篇 高级突破必备

## <<中文版Adobe Flash教程>>

### 编辑推荐

《高等院校多媒体专业通用教材：中文版Adobe Flash教程》由高等院校的优秀老师编写，融入了丰富的教学和实战经验。

内容全面，技术与实践相结合，达到入校即工作的教学目标。

紧扣教学大纲的PPT课件，提高了老师教学和学生学习的效率。

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>