

## <<Adobe Flash CS4动画设计>>

### 图书基本信息

书名：<<Adobe Flash CS4动画设计与制作技能基础教程>>

13位ISBN编号：9787514203844

10位ISBN编号：7514203842

出版时间：2012-5

出版时间：印刷工业出版社

作者：于俊丽，姚莹，马增友 编著

页数：252

字数：374000

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>

## <<Adobe Flash CS4动画设>>

### 内容概要

本书是专门讲解Flash

CS4软件使用方法与动画设计技巧的经典教材，全书内容分为13章，第1章为入门知识，介绍了Flash CS4的界面、工具箱等基础知识，接着利用12章的内容讲解基本的操作和使用技巧。

每章内容均包括精彩、完整的实例，实例后面增加运用相关知识制作的商业案例进行赏析，为读者提供动画作品设计思路，每个章节都设计了相关的练习题，根据本章内容提供设计效果，让读者自行完成。

本书不只是介绍基础知识的工具书，还是以精美的动画范例引导读者巧妙地运用工具，配合视觉美学，将作品设计发挥得淋漓尽致的实操指导书。

让读者在每完成一个章节的学习之后，都可以看见自己的练习成果，不断提升设计能力，成长为优秀的动画设计师！

本书可以作为各院校数字媒体艺术、动画设计等相关专业的教材，也可以作为相关培训班的教材。

## <<Adobe Flash CS4动画设>>

### 作者简介

于俊丽，北京北大方正软件技术学院讲师，具有丰富的实战经验，在工作中积累的专业知识带到教学当中，在教学上颇有建树，曾出版多本计算机教材。

书籍目录

第1章 Flash CS4基础知识

1.1 初识Flash CS4

1.1.1 Flash动画的特点

1.1.2 Flash CS4的新增功能

1.1.3 Flash动画的应用领域

1.1.4 Flash动画的制作流程

1.2 Flash CS4的界面构成

1.2.1 Flash CS4工作界面

1.2.2 Flash Cs4功能面板介绍

1.3 制作Flash影片的基础知识

1.3.1 位图和矢量图的区别

1.3.2 编辑文件和影片文件

1.4 习题

第2章 Flash CS4的基本操作

2.1 新建Flash文档

2.1.1 新建空白文档

2.1.2 设置文档属性

2.2 导入文件

2.2.1 导入文件到库

2.2.2 导入文件的类型

2.3 导出文件

2.3.1 导出影片文件

2.3.2 导出图像文件

2.4 Flash环境设置

2.4.1 设置常规首选参数

2.4.2 设置ActionScript首选参数

2.4.3 设置自动套用格式首选参数

2.4.4 设置剪贴板首选参数

2.4.5 设置绘图首选参数

2.4.6 设置文本首选参数

2.4.7 设置警告首选参数

2.4.8 设置PSD文件导入器首选参数

2.4.9 设置AI文件导入器首选参数

2.4.10 自定义键盘快捷键

2.4.11 自定义工具栏

2.4.12 自我风格的设置

2.5 综合案例——制作“我的大学生活”相册

2.6 练习题

2.7 习题

第3章 Flash CS4工具箱

3.1 选取工具

3.1.1 选择工具

3.1.2 部分选取工具

3.1.3 套索工具

3.2 颜色工具

## <<Adobe Flash CS4动画设>>

### 3.3 绘图工具

#### 3.3.1 线条工具

#### 3.3.2 铅笔工具

#### 3.3.3 钢笔工具

.....

### 第4章 文本工具与对象编辑

### 第5章 动画制作基础

### 第6章 元件与库

### 第7章 动画制作

### 第8章 高级动画

### 第9章 制作有声动画

### 第10章 ActionScript语句应用

### 第11章 用组建制作交互动画

### 第12章 影片的调试与发布

### 第13章 综合案例——设计制作音乐播放器

## 章节摘录

版权页：插图：Flash CS4基础知识 Flash CS4作为一款多媒体矢量动画软件，具有交互性强、生成文件所占空间小、简单易学以及独有的流式（stream）、传输方式等优点。

它是一种交互动画设计工具，让网页中不再只有简单的GIF动画或JAVA小程序。

它可以将音乐、声效、动画与富有新意的界面融合在一起，制作出高品质的动画效果。

Flash的强大功能，可以制作流式动画或交互动画；可以集成多媒体形式的媒体设备；可以开发应用程序；还可以链接数据库。

本章将对Flash Cs4这一新版本进行初步的认识。

学习目标 了解Flash的特点、应用领域 掌握Flash CS4的界面构成 理解Flash CS4基本界面术语 1.1 初识Flash CS4 有的用户可能从未接触过Flash，而有的用户虽然接触过，但还没有熟练掌握Flash，想快速掌握Flash的应用方法，与学习其他软件一样，得从最基本的功能开始学习，本节将初步介绍Flash。

1.1.1 Flash动画的特点（1）Flash动画一般都用矢量图制作，无论将其放大多少倍都不会失真，而且动画文件非常小巧，利于传播。

（2）Flash动画具有交互性，可以更好地满足用户的需要。

它可以让欣赏者的操作成为动画的一部分。

用户可以通过单击、选择等操作，决定动画的运行过程和结果，这一点是传统动画所无法比拟的。

（3）利用ActionScript语句可以为动画制作交互效果，如Flash游戏、Flash市场调查和。

Flash试题测试等。

（4）Flash动画的制作成本非常低，使用Flash制作动画能够大大减少人力、物力资源的消耗，同时在制作时间上也会大大减少。

（5）Flash动画采用当今先进的流式播放技术，即用户可以边下载边观看，完全适应了当今网络的带宽问题，使得用户观看动画再也不用等待。

同时，也可以在Flash独有的ActionScript脚本中加入等待程序，使动画在下载完毕以后再观看，解决了网络动画传输速度慢的隐患。

另外，Flash由于插件和文件的短小比：Director更加适合在网络中传播。

（6）Flash支持多种的文件导入与导出，不仅可以输出.fla动画格式，还可输出.avi、.gif、.html、.mov和Windows放映文件.exe等多种文件格式。

即使用户不会使用这些相关软件，同样可以用Flash解决。

<<Adobe Flash CS4动画设>>

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>