

<<Flash CS4实例教程>>

图书基本信息

书名：<<Flash CS4实例教程>>

13位ISBN编号：9787302234586

10位ISBN编号：7302234582

出版时间：2010-9

出版时间：清华大学出版社

作者：覃远霞，龙妍 主编

页数：180

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实例教程>>

前言

Flash CS4是Adobe公司推出的具有强大功能的动画制作软件之一，它可以在使用很小字节量的情况下，完成高质量的矢量图形和交互式动画的制作，是大多数专业设计人员进行动画、广告、游戏或网站设计时首选的创作工具。

本书共分10章，第1章介绍Flash的基本概念、Flash CS4的工作环境以及Flash动画制作的一般过程；第2章介绍如何绘制图形和编辑图形；第3章介绍创建与编辑文本的方法；第4章介绍导入外部对象的方法，以及逐帧动画、形状补间动画和动作补间动画等基本动画的创建方法；第5章介绍引导层动画、遮罩动画、骨骼动画等特殊动画的制作方法；第6章介绍滤镜和混合功能的使用方法；第7章介绍ActionScript基本语法以及交互动画的基本制作方法；第8章介绍Flash商业广告的完整制作过程；第9章介绍Flash MV的制作过程；第10章介绍Flash网站的分析制作过程。

本书由长期从事Flash教学的广西工商职业技术学院覃远霞、南宁职业技术学院龙妍担任主编，广西工商职业技术学院吕玉珠、广西机电职业技术学院李敏、柳州师范高等专科学校廖洪建担任副主编，参与本书编写的还有广西机电职业技术学院陈玉芸、广西工商职业技术学院彭昕和周林。

其中，第1章由陈玉芸编写，第2章由李敏编写，第3、6、8章由覃远霞编写，第4章由吕玉珠、周林、彭昕共同编写，第5章由彭昕、廖洪建、龙妍共同编写，第7章由吕玉珠编写，第9章由廖洪建编写，第10章由龙妍编写。

由于编者水平有限，书中错误和不足之处难免，恳请广大读者批评指正。

<<Flash CS4实例教程>>

内容概要

根据高职高专教学的培养目标以及艺术设计类课程的特点，本教材采取案例引导教学的方法，将Flash基础知识的学习和Flash创作的指导融入案例中，让读者通过一个个案例的学习，熟练掌握Flash工具的使用，并创作出优秀的Flash作品。

全书分为基础案例和综合案例两大部分。

读者通过由浅入深的26个基础案例来学习Flash基础知识，通过Flash商业广告、Flash MV和Flash网站3个典型的Flash应用设计案例来学习创作Flash作品的完整过程。

本书可以作为高职高专计算机或艺术设计类学生的教材，也可以作为动画爱好者的自学参考书。

<<Flash CS4实例教程>>

书籍目录

第1章 Flash CS4基础知识 1.1 案例1 跳舞的女孩 1.1.1 案例效果 1.1.2 相关知识 1.1.3 设计过程 1.2 拓展训练 1.2.1 案例2 个性幻灯片制作 1.3 本章小结第2章 绘制图形和编辑图形 2.1 案例3 绘制巴西国旗 2.1.1 案例效果 2.1.2 相关知识 2.1.3 设计过程 2.2 案例4 绘制时钟 2.2.1 案例效果 2.2.2 相关知识 2.2.3 设计过程 2.3 拓展训练 2.3.1 案例5 诞背景 2.4 本章小结第3章 文本的创建和编辑 3.1 案例6 彩图文字 3.1.1 案例效果 3.1.2 相关知识 3.1.3 设计过程 3.2 拓展训练 3.2.1 案例7 制作空心外框文字 3.3 本章小结第4章 导入外部对象和基本动画的制作 4.1 案例8 蝴蝶飞飞 4.1.1 案例效果 4.1.2 相关知识 4.1.3 设计过程 4.2 案例9 四季更替 4.2.1 案例效果 4.2.2 相关知识 4.2.3 设计过程 4.3 案例10 文字的缩放 4.3.1 案例效果 4.3.2 相关知识 4.3.3 设计过程 4.4 拓展训练 4.4.1 案例11 打字效果 4.4.2 案例12 恭贺新禧 4.4.3 案例13 变脸效果 4.4.4 案例14 跳动的小球 4.5 本章小结第5章 特殊动画的制作 5.1 案例15 滚落山坡的丑小鸭 5.1.1 案例效果 5.1.2 相关知识 5.1.3 设计过程 5.2 案例16 水波涌动效果 5.2.1 案例效果 5.2.2 相关知识 5.2.3 设计过程 5.3 案例17 可爱的毛毛虫 5.3.1 案例效果 5.3.2 相关知识 5.3.3 设计过程 5.4 拓展训练 5.4.1 案例18 小鸡啄虫 5.4.2 案例19 放大镜效果的制作 5.4.3 案例20 探照灯动画效果 5.4.4 案例21 星空漫步 5.5 本章小结第6章 滤镜和混合 6.1 案例22 梦幻美猴王 6.1.1 案例效果 6.1.2 相关知识 6.1.3 设计过程 6.2 拓展训练 6.2.1 案例23 水波动画效果的制作 6.3 本章小结第7章 ActionScript脚本 7.1 案例24 魅力世博 7.1.1 案例效果 7.1.2 相关知识 7.1.3 设计过程 7.2 拓展训练 7.2.1 案例25 制作网站导航栏 7.2.2 案例26 动画下载进度条 7.3 本章小结第8章 Flash商业广告的制作 8.1 构思主题 8.2 Flash创意脚本 8.3 素材概述 8.4 制作过程 8.4.1 文档设置 8.4.2 导入素材 8.4.3 制作元件 8.4.4 制作主动画 8.5 本章小结第9章 Flash MV的制作 9.1 构思主题 9.2 编写故事板 9.3 素材准备 9.4 制作过程 9.5 本章小结第10章 Flash网站设计与制作 10.1 构思主题 10.2 规划网站 10.3 素材概述 10.4 制作过程 10.4.1 主页面制作 10.4.2 子栏目制作 10.5 调试与发布作品 10.6 本章小结参考文献

章节摘录

（2）辅助线 显示了标尺后就可以将水平和垂直辅助线从标尺拖动到舞台上。可以移动、锁定、隐藏和清除辅助线，也可以使对象贴紧至辅助线。

操作辅助线的方法有以下两种。

方法一：执行“视图”-“辅助线”命令，再选择“显示辅助线”、“锁定辅助线”、“编辑辅助线”或“清除辅助线”命令。

要打开或关闭贴紧至辅助线，则执行“视图”-“贴紧”-“贴紧至辅助线”命令。

方法二：右击舞台，在弹出菜单中选择“辅助线”、“贴紧”中的相关命令。

（3）网格 当在文档中显示网格时，将在任何场景中的插图之后显示一系列的直线。能够将对象和网格对齐，也能够修改网格大小和网格线颜色。

默认的网格线颜色是灰色。

操作网格的方法有以下两种。

方法一：执行“视图”-“网格”命令，再选择“显示网格”或“编辑网格”命令。

要打开或关闭贴紧至网格，则执行“视图”-“贴紧”-“贴紧至网格”命令。

方法二：右击舞台，在弹出菜单中选择“网格”、“贴紧”中的相关命令。

<<Flash CS4实例教程>>

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>