

图书基本信息

书名：<<中文版Flash CS4多媒体教学经典教程>>

13位ISBN编号：9787811238747

10位ISBN编号：7811238748

出版时间：2010-1

出版单位：清华大学出版社有限公司

作者：雷波 编

页数：236

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

本书以理论知识、实例操作、拓展练习、课后练习及教学视频五大部分为横向结构，以从易到难讲解Flash技术为依据，将全书划分成11个章节，并作为本书的纵向结构。

以编者多年的丰富教学经验，将横与纵完美地交织并融合在一起，帮助读者全方位地学好Flash的各项关键技术。

本书的五大横向结构 理论知识：本书并非全面讲解Flash技术的图书，而是根据编者自身的经验，将其中最常用及最实用的技术知识筛选出来，通过恰到好处的实例，帮助读者尽快掌握这些技术，并力求能够解决实际工作中的问题，达到学有所用的最终目的。

实例操作：为了让读者能够更透彻地理解和学习Flash技术，编者使用了大量操作实例配合技术知识的讲解，读者只需要按照其方法进行操作，就可以基本掌握该技术的使用方法。

拓展练习：这是本书的特色内容。

编者列举了40多个拓展练习项目，主旨在于帮助读者在学习某个知识点后，能够在此基础上或结合其他知识，结合光盘中给出的素材文件进行练习，从而巩固学习成果。

课后练习：本书提供了40多个课后练习题，是针对章节中核心功能的综合练习题，通常大多数都是与其他功能结合应用，从而帮助读者更好地掌握技术，并对技术之间的搭配使用有一个明确的认知和感受。

教学视频：以上4个结构均是以图书本身为依托的静态媒体学习，为帮助读者更好地学习和理解Flash技术，编者亲自录制了300多分钟的视频教程，对Flash技术做了完整、形象的讲解，甚至还包括了一些图书中未曾涉及的知识，相信对于帮助读者学习软件技术及日后的实际工作都有益处。

本书的十一大纵向结构 第1章：是以引导读者对Flash CS4有一个完整、全面的认识为目的，因此，从软件界面入手：解软件、图像文件及纠错等基础操作，让读者对软件有一个细致的了解，便于后面学习其他的知识。

第2~4章：在这3章中，讲解了Flash CS4中的绘制图形、编辑图形及文字等功能，这些在后面学习制作动画的具体内容时，都是比较常用且重要的技能。

第5~6章：在这两章中，将初步涉及与动画设计相关的重要知识，即元件、场景、帧及图层等，这些都是动画制作的关键元素。

第7章：这是本书的学习重点之一，剖析了动画的工作原理，并详尽地讲解了Flash CS3及早期版本中一直存在的传统补间动画，以及遮罩、补间形状等多种动画类型。

第8章：主要讲解了Flash CS4中新增的动画类型，如补间动画、补间引导动画、骨骼动画与3D动画，以及配合补间动画使用的“动画编辑器”面板等，同时，为了便于读者更好地理解和区分新、旧两种补间动画，深入地分析了新补间动画与传统补间动画之间的关系。

第9章：对于绝大部分的Flash应用领域而言，如网络、视频广告或教育课件等，声音都是必不可少的元素，这也正是“多媒体动画”这一名词的来源，本章讲解声音与视频文件的基本操作及其常用的编辑处理操作。

第10章：Action Script语言是Flash中一项极为重要的功能，它可以达到动画控制、特效制作及数据链接等多种功能，本章将对一些常用的语言进行讲解。

内容概要

本书以理论知识、实例操作、拓展练习、课后练习及教学视频等五大部分为横向结构，以从易到难讲解Flash技术为依据，将本书划分成11个章节，并作为本书的纵向结构。

依托编者多年的丰富教学经验，将横与纵完美地交织并融合在一起，帮助读者全方位地学好Flash CS4的各项关键技术。

针对书中的理论知识，录制了300多分钟的多媒体视频教学课件，如果在学习中遇到问题，可以通过观看这些多媒体视频解释疑惑，提高学习效率。

本书的光盘包含讲解过程中用到的素材及效果文件，另外，加入一些Flash网站、广告及，Banner设计模板等资源，放在光盘中供读者学习和工作之用。

本书图书并茂，结构清晰，表达流畅，内容丰富实用。

不仅适合高等本科院校、高职高专院校开设相关设计课程的学生用作教材，也适合希望进入相关设计领域的自学者作为参考资料。

书籍目录

第1章 认识Flash CS4 1.1 Flash软件应用领域 1.1.1 网页制作 1.1.2 网络广告 1.1.3 二维动画 1.1.4 音乐MTV 1.1.5 Flash贺卡 1.1.6 Flash游戏 1.1.7 课件 1.2 矢量图形和位图图像 1.2.1 矢量图形 1.2.2 位图图像 1.3 认识工作环境 1.3.1 菜单栏 1.3.2 工具箱 1.3.3 面板 1.3.4 时间轴 1.3.5 编辑栏 1.3.6 文件标签栏 1.3.7 舞台与工作区域 1.3.8 主工具栏 1.4 查看舞台内容 1.5 文件基础操作 1.5.1 创建一个全新的文件 1.5.2 利用Flash自带的模板新建文件 1.5.3 保存文件 1.5.4 打开文件 1.5.5 关闭文件 1.5.6 设置文件属性 1.6 课后练习第2章 绘制与编辑图形 2.1 绘制工具 2.1.1 基本属性设置 2.1.2 线条工具 2.1.3 钢笔工具 2.1.4 刷子工具 2.1.5 矩形工具与基本矩形工具 2.1.6 椭圆工具与基本椭圆工具 2.1.7 多角星形工具 2.2 设置对象的填充与笔触颜色 2.2.1 学习“颜色”面板 2.2.2 纯色 2.2.3 线性渐变 2.2.4 放射状渐变 2.2.5 编辑渐变填充效果 2.2.6 位图填充 2.2.7 改变位图填充效果 2.2.8 用墨水瓶工具填充 2.2.9 滴管工具 2.3 Flash CS4新功能——Deco工具详解 2.3.1 藤蔓式填充 2.3.2 网格填充 2.3.3 对称刷子 2.4 选择对象 2.4.1 选择工具 2.4.2 部分选取工具 2.4.3 套索工具 2.4.4 取消选择 2.5 移动对象 2.6 复制对象 2.7 课后练习第3章 对象高级编辑操作 3.1 对齐与分布选中的对象 3.2 调整对象的顺序 3.3 变形对象 3.3.1 使用变形工具自由变形图像 3.3.2 用“变形”面板精确变形对象 3.3.3 使用变形命令按照固定数值变形对象 3.4 组合与分离对象 3.4.1 组合与解组对象 3.4.2 群组层级 3.4.3 编辑群组对象 3.4.4 分离对象 3.5 位图控制 3.5.1 将位图转换为矢量图形 3.5.2 位图的打散与转换为矢量图形的区别 3.6 课后练习第4章 文本 4.1 Flash CS4文本的应用第5章 元件与库第6章 场景、帧及图层第7章 动画第8章 FlashCS4新动画功能第9章 添加和编辑声音第10章 nScript与交互动画第11章 实战制作

章节摘录

插图：

编辑推荐

《中文版Flash CS4多媒体教学经典教程》：艺术与技术的完美结合商业案例真实呈现配有视频与素材资源

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>