

图书基本信息

书名：<<Flash CS4网络动画制作简明教程>>

13位ISBN编号：9787302196181

10位ISBN编号：7302196184

出版时间：2009-4

出版时间：清华大学出版社

作者：林纪河，祁玉芹 编著

页数：310

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

高职高专教育以就业为导向,以技术应用型人才为培养目标,担负着为国家经济高速发展输送一线高素质技术应用人才的重任。

近年来,随着我国高等职业教育的发展,高职院校数量和在校学生人数均有了大幅激增,已经成为我国高等教育的重要组成部分。

根据目前我国高级应用型人才的紧缺状况,教育部联合六部委推出“国家技能型紧缺人才培养培训项目”,并从2004年秋季起,在全国两百多所学校的计算机应用与软件技术、数控项目、汽车维修与护理等专业推行两年制和三年制改革。

为了配合高职高专院校的学制改革和教材建设,清华大学出版社在主管部门的指导下,组织了一批工作在高等职业教育第一线的资深教师和相关行业的优秀工程师,编写了适应新教学要求的计算机系列高职高专教材——《计算机应用能力培养丛书》。

《计算机应用能力培养丛书》主要面向高等职业教育,遵循“以就业为导向”的原则,根据企业的实际需求来进行课程体系设置和教材内容选取。

根据教材所对应的专业,以实用为基础,以“必需”为尺度,为教材选取理论知识;注重和提高案例教学的比重,突出培养人才的应用能力和实际问题解决能力,满足高等职业教育“学校评估”和“社会评估”的双重教学特征。

每本教材的内容均由“授课”和“实训”两个互为联系和支持的部分组成,“授课”部分介绍在相应课程中,学生必须掌握或了解的基础知识,每章都设有“学习目标”、“实用问题解答”、“小结”、“习题”等特色段落;“实训”部分设置了一组源于实际应用的上机实例,用于强化学生的计算机操作使用能力和解决实际问题的能力。

每本教材配套的习题答案、电子教案和一些教学课件均可在该丛书的信息支持网

站(<http://www.tupwk.com.cn/GZGZ>)上下载或通过Email(wkservice@tup.tsinghua.edu.cn)索取,读者在使用过程中遇到了疑惑或困难可以在支持网站的互动论坛上留言,本丛书的作者或技术编辑会提供相应的技术支持。

Flash CS4是Adobe公司重要的二维网络动画制作软件,被广泛应用于美术设计、网页制作、多媒体软件以及教学光盘制作等诸多领域。

近年来,网络动画随着Internet的发展迅速普及,为了满足动画设计者们的制作需要,最新版本的Flash CS4在原有版本的基础上进行了诸多改进,例如增强了导入图形功能、改进了钢笔工具和图形工具、增强了video编码器、改进了ActionScript等。

本书依据教育部《高职高专教育计算机公共基础课程教学基本要求》编写而成。

全书共分13章,第1、2章介绍了使用Flash CS4制作网络动画所必须掌握的基本概念和基本操作;第3~6章分别介绍了使用Flash CS4编辑、修改、使用动画对象和导入外部媒体文件的方法;第7~9章分别介绍了各种类型的简单动画的制作方法,用图层编排动画以及为动画添加声音的方法;第10章介绍了在Flash CS4中动作脚本语言ActionScript的相关知识;第11章介绍了Flash组件的使用方法;第12章介绍了与Flash影片发布相关的测试、优化、发布以及导出Flash影片的方法;第13章为综合实训,介绍了一些典型Flash动画或者程序的制作方法。

由于计算机科学技术发展迅速,再者受作者自身水平和编写时间所限,书中如有错误或不足之处,欢迎广大读者对我们提出意见或建议。

内容概要

本书循序渐进地介绍了Adobe公司的优秀矢量动画制作软件，也是当今最为流行的网络动画制作工具——Flash CS4中文版的操作方法和动画制作技巧。

本书共13章，分别介绍了Flash动画的基础知识，Flash CS4的基本操作，绘制动画对象，编辑动画对象，创建与编辑文本，使用元件、实例和库，导入外部媒体文件，Flash动画制作基础，使用图层编排动画，为动画添加声音，ActionScript编程基础，使用Flash组件，测试与发布影片等内容。

最后，读者可以通过第13章实训部分来进一步理解和应用所学的知识。

本书内容丰富，结构清晰，语言简练，实例丰富，讲解深入浅出，具有很强的可操作性和实用性，可作为高等院校、高职高专学校“Internet应用技术”、“网络动画制作”和“网页制作”课程的教材，也可作为社会培训班的Flash课程教材，同时也是广大初、中级Flash用户很好的自学书籍。

书籍目录

第1章 Flash动画制作基础 1.1 Flash动画概述 1.1.1 Flash动画的特点 1.1.2 Flash动画的应用 1.1.3 Flash CS4中的常用术语及概念 1.2 Flash CS4的工作界面 1.2.1 开始页面 1.2.2 菜单栏 1.2.3 工具箱 1.2.4 时间轴 1.2.5 舞台 1.2.6 面板集 1.3 自定义Flash CS4的工作环境 1.3.1 设置首选参数 1.3.2 设置快捷键 1.4 创建Flash文档 1.4.1 创建与打开Flash文档 1.4.2 设置文档属性 1.4.3 保存文档 本章小结 习题第2章 绘制Flash动画对象 2.1 绘制基本图形 2.1.1 线条工具 2.1.2 钢笔工具 2.1.3 铅笔工具- 2.1.4 矩形、椭圆和多角星形工具 2.1.5 橡皮擦工具 2.1.6 刷子工具 2.2 常用的绘图辅助工具 2.2.1 标尺 2.2.2 网格线 2.2.3 辅助线 2.3 使用颜色填充图形 2.3.1 Flash CS4的色彩模式 2.3.2 墨水瓶工具 2.3.3 颜料桶工具 2.3.4 滴管工具 本章小结 习题第3章 编辑Flash动画对象 3.1 选择对象 3.1.1 使用【选择】工具选择对象 3.1.2 使用【部分选取】工具选择对象 3.1.3 使用【套索】工具选择对象 3.2 移动、复制和删除对象 3.2.1 移动对象 3.2.2 复制对象 3.2.3 删除对象 3.3 对象的自由变形 3.3.1 任意变形对象 3.3.2 扭曲对象 3.3.3 翻转对象 3.3.4 还原变形的对象 3.4 对象的填充变形 3.4.1 线性渐变填充 3.4.2 放射状渐变填充第4章 创建与编辑Flash文本第5章 使用元件、实例和库第6章 导入外部媒体文件第7章 时间轴和帧第8章 使用图层编排动画第9章 为动画添加声音第10章 使用ActionScript编程第11章 使用Flash组件第12章 测试与发布Flash影片第13章 实训

章节摘录

插图：1.1.2 Flash动画的应用Flash软件经过多年的技术演变与革新，已经完成了从普通动画制作到实际应用的成功转型。

它正被打造成为一种以视频传播、便携式应用、不依赖浏览器的Web应用为主的通用软件平台，这使得Flash动画得以延伸到更多领域。

目前，Flash动画的用途主要有以下几个方面：制作多媒体动画制作游戏网络视频播放制作多媒体教学课件Flash电子贺卡搭建Flash动态网站制作光盘多媒体界面1.制作多媒体动画大多数人对Flash的认识还是从观看网上的精彩动画短片开始的，其独特的演绎风格和风趣的对白吸引了大量的网络观众。

Flash动画比传统的GIF动画文件要小很多，一个几分钟长度的Flash动画片也许只有1、2MB大小，在网络带宽有限的条件下，它更适合网络传输。

因此，用Flash制作的动画短片一经推出便风靡全球，如图1.1所示。

编辑推荐

《Flash CS4网络动画制作简明教程》为计算机应用能力培养丛书之一。

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>