

第一章 初识Flash CS4 Professional	1
1.1 Flash作品欣赏	2
知识点: Flash的特点, Flash的应用范围, 制作Flash动画的工作流程	
1.2 认识Flash CS4 Professional界面	7
知识点: 舞台和工作区, 菜单和工具栏, 其他面板工具	
1.3 Flash CS4新特性	15
知识点: Deco工具, 基于对象的动画, 全新3D平移和旋转工具, 反向运动与骨骼工具	
1.4 发布Flash CS4文件	21
知识点: 发布和设置, 设置发布格式, 发布Flash, 发布HTML, 发布GIF, 发布JPEG, 预览发布效果	
第二章 创建影片内容	30
2.1 绘制圣诞贺卡	31
知识点: 基本绘图工具, “属性”面板, 填充、线条和渐变的应用, 钢笔工具, 选择工具和变形工具, 文字工具的应用, 滤镜特效	
2.2 导入外部Flash视觉元素	55
知识点: 位图和矢量图的区别, 导入位图, 导入PSD文件, 将位图转换为矢量图, 导入Illustrator素材, 导入声音文件, 导入视频文件	

第三章 制作Flash动画的基础.....	66
3.1 认识时间轴和图层.....	67
知识点：时间轴上的帧的类型，帧的相关操作，图层的相关操作	
3.2 认识元件和实例.....	77
知识点：元件和实例，创建图形元件和编辑图形元件，创建影片剪辑元件和编辑影片剪辑元件，创建按钮元件和编辑按钮元件	
第四章 简单Flash动画.....	87
4.1 制作形状补间动画.....	88
知识点：形状补间动画，形状补间在时间帧面板上的表现，形状间的补间动画，添加形状提示动画，颜色间的补间动画，补间动画的缓动选项和混合选项	
4.2 制作动画补间动画.....	98
知识点：动画补间动画，位置上的动画补间，大小和旋转上的动画补间，影片剪辑动画中的滤镜动画，基于对象的动画操作技巧	
4.3 基于引导层的动画.....	110
知识点：引导层动画，制作引导路径动画的方法，引导层动画制作要点	
4.4 基于遮罩层的动画.....	120
知识点：遮罩层，创建遮罩层动画，遮罩层动画制作要点	
第五章 复杂Flash动画.....	128
5.1 动画制作进阶实例.....	129
知识点：引导层动画的使用技巧，遮罩层与被遮罩层的关系	
5.2 利用骨骼工具来制作小人动画.....	145
知识点：骨骼工具，骨骼工具操作技巧	
5.3 利用3D工具来创建动画.....	159
知识点：3D工具，使用3D工具	
第六章 交互设计和ActionScript.....	169
6.1 Flash中的交互设计概述.....	170
知识点：常用的交互操作，交互设计的重要性，ActionScript	

6.2	ActionScript概述	176
	知识点: ActionScript基本语法(点语法、斜杠语法、常数、变量、关键字、括号与分号、大小写、注释、动作、参数、数据类型), ActionScript编辑器的使用,良好的编程习惯	
6.3	使用基本控制语句	192
	知识点: 时间轴上的Play(), Stop(), GotoAndPlay(), GotoAndStop()的使用, 使用按钮来控制动画的播放和停止, 事件处理函数	
6.4	控制影片剪辑	200
	知识点: 关于影片剪辑的实例名称, 对象和属性, 影片剪辑对象的基本属性, 影片剪辑的路径	
6.5	载入外部文件	212
	知识点: 可以载入的文件类型, 动态文本, 卸载外部文本, 载入外部影片, 载入外部图片, 链接到外部网页	
6.6	制作影片的预载动画	222
	知识点: 预载动画, 常见的预载动画形式, 本地模拟真实的LOADING动画效果	
6.7	制作拖拽效果	230
	知识点: startDrag()和stopDrag(), 常见的拖拽交互形式	
第七章 使用Flash中的组件		235
7.1	组件面板中的音频控制	236
	知识点: 播放音频组件, 暂停音频组件, 音频组件音量的控制	
7.2	组件面板中的FLV视频播放器	240
	知识点: FLV视频控制界面相关参数设置	
7.3	转化FLV格式视频	244
	知识点: Flash自带的转换程序, Adobe Media Encoder基本的参数设定, “滤镜”项, “音频”项, 视频大小的设定, 视频时间长短的设定, 视频尺寸的剪切	
7.4	其他组件	249
	知识点: 其他组件及其使用形式	
附录一	NACG国家动漫游戏产业振兴基地人才培养工程介绍	268
附录二	NACG国家动漫游戏人才培养工程认证考试介绍	271