

<<Flash CS5中文版基础教程>>

图书基本信息

书名：<<Flash CS5中文版基础教程>>

13位ISBN编号：9787115254412

10位ISBN编号：7115254419

出版时间：2011-10

出版时间：人民邮电出版社

作者：李如超，袁云华，谭炜 编著

页数：296

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 CS5中文版基础教程>>

内容概要

《Flash CS5中文版基础教程》从基础知识入手，详细阐述了Flash CS5的基本原理以及传统动画的制作原理。

主要内容包括Flash

CS5的基础知识和操作流程、动画素材的绘制、逐帧动画的制作、补间形状动画的制作、传统补间动画的制作、补间动画的制作、引导层动画的制作、遮罩层动画的制作、骨骼动画的制作、ActionScript 3.0交互式动画编程基础以及组件的作用等，最后通过综合案例剖析巩固所学知识。

《Flash

CS5中文版基础教程》在内容安排上，理论与实践相结合，图文并茂，重点突出，选例典型，实践性和针对性很强。

读者在学习理论知识的同时，对照实例进行操作，并在此基础上加强实践环节，能够迅速掌握Flash CS5的基本设计方法和技巧。

《Flash CS5中文版基础教程》选例综合全面，深度逐级递进，可以作为有志于Flash技术开发的读者学习Flash

CS5的入门图书。

也适用于使用Flash进行产品开发设计的初级和中级技术人员参考。

<<Flash CS5中文版基础教程>>

书籍目录

第1章 Flash CS5动画制作基础

- 1.1 初识传统动画设计
 - 1.1.1 动画起源与发展
 - 1.1.2 动画设计原则
- 1.2 Flash CS5动画制作简介
 - 1.2.1 Flash CS5操作基础
 - 1.2.2 制作“旋转文字效果”
- 1.3 高手支招——使用Flash制作动画的流程
- 1.4 习题

第2章 制作素材

- 2.1 绘制素材
 - 2.1.1 绘图工具简介
 - 2.1.2 绘制“真实枫叶效果”
- 2.2 导入素材
 - 2.2.1 导入图片和音频
 - 2.2.2 制作“户外广告”
 - 2.2.3 导入视频与打开外部库
 - 2.2.4 制作“动态影集”
- 2.3 综合案例——“炫酷左轮手枪”填色
- 2.4 高手支招——色彩的分类
- 2.5 习题

第3章 制作逐帧动画

- 3.1 逐帧动画
 - 3.1.1 逐帧动画原理
 - 3.1.2 制作“野外篝火”
- 3.2 元件和库
 - 3.2.1 认识元件和库
 - 3.2.2 手绘“神秘舞者”
- 3.3 综合案例——制作“跳楼促销”
- 3.4 高手支招——绘图纸功能
- 3.5 习题

第4章 制作补间形状动画

- 4.1 补间形状动画
 - 4.1.1 补间形状动画原理
 - 4.1.2 制作“可爱的宇宙”
- 4.2 形状提示动画
 - 4.2.1 形状提示点原理
 - 4.2.2 制作“旋转的三棱锥”
- 4.3 综合案例——制作“滋养大地”
- 4.4 高手支招——形状提示点的应用技巧
- 4.5 习题

第5章 制作传统补间动画

- 5.1 传统补间动画
 - 5.1.1 传统补间动画原理
 - 5.1.2 制作“美丽神话”

<<Flash CS5中文版基础教程>>

- 5.2 综合案例——制作“黑超门神”
- 5.3 高手支招——巧用缓动参数
- 5.4 习题
- 第6章 制作补间动画
 - 6.1 补间动画
 - 6.1.1 创建补间动画
 - 6.1.2 制作“我的魔兽相册”
 - 6.2 动画编辑器
 - 6.2.1 认识动画编辑器
 - 6.2.2 制作“喜怒人生”
 - 6.3 藤蔓工具
 - 6.3.1 认识藤蔓工具
 - 6.3.2 制作“LOVE”
 - 6.4 综合案例——制作“万圣降临”
 - 6.5 高手支招——巧用动画预设
 - 6.6 习题
- 第7章 制作引导层动画
 - 7.1 引导层动画
 - 7.1.1 引导层动画原理
 - 7.1.2 制作“巧克力情缘”
 - 7.2 多层引导动画
 - 7.2.1 多层引导动画原理
 - 7.2.2 制作“鱼戏荷间”
 - 7.3 综合案例——制作“鹊桥相会”
 - 7.4 高手支招——绘制平滑曲线
 - 7.5 习题
- 第8章 制作遮罩层动画
 - 8.1 遮罩层动画
 - 8.1.1 遮罩层动画原理
 - 8.1.2 制作“塔桥下的湖面”
 - 8.2 多层遮罩动画
 - 8.2.1 多层遮罩动画原理
 - 8.2.2 制作“星球旋转效果”
 - 8.3 综合案例——制作“影集切换效果”
 - 8.4 高手支招——遮罩动画与路径动画的结合技巧
 - 8.5 习题
- 第9章 制作骨骼动画
 - 9.1 骨骼动画
 - 9.1.1 骨骼动画原理
 - 9.1.2 制作“海格力斯”
 - 9.2 综合案例——制作“海蛇漫舞”
 - 9.3 高手支招——巧用骨骼的约束
 - 9.4 习题
- 第10章 ActionScript 3.0编程基础
 - 10.1 概述
 - 10.1.1 简介
 - 10.1.2 ActionScript 3.0的基本语法

<<Flash CS5中文版基础教程>>

- 10.2 ActionScript 3.0常用代码
 - 10.2.1 认识常用代码
 - 10.2.2 制作“鼠标跟随效果”
- 10.3 ActionScript 3.0编程提高
 - 10.3.1 认识高级代码
 - 10.3.2 制作“时尚时钟”
- 10.4 综合案例——制作“旋转三维地球”
- 10.5 高手支招——使用【代码片断】面板
- 10.6 习题
- 第11章 组件
 - 11.1 用户接口组件
 - 11.1.1 认识用户接口组件
 - 11.1.2 制作“美女调查表”
 - 11.2 媒体播放器组件
 - 11.2.1 认识视频播放器组件
 - 11.2.2 制作“带字幕的视频播放器”
 - 11.3 综合案例——制作“视频点播系统”
 - 11.4 高手支招——使用代码创建组件
 - 11.5 习题
- 第12章 综合实战演练
 - 12.1 Flash动画网络应用——制作“溢彩MP4”
 - 12.2 Flash动画教学应用——制作“精美教学课件”
 - 12.3 Flash趣味游戏开发——制作“填充游戏”

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>