

<<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

出版单位：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”

<<Flash CS5中文版基础教程>>

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>