第一图书网, tushu007.com

<<Flash CS5中文版入门与提高实　>

图书基本信息

书名：<<Flash CS5中文版入门与提高实例教程>>

13位ISBN编号：9787111317227

10位ISBN编号：711131722X

出版时间：2010-9

出版时间：机械工业出版社

作者：胡仁喜　等编

页数：323

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

第一图书网, tushu007.com

前言

Flash CS5是著名影像处理软件公司Adobe最新推出的网页动画制作工具。
由于Flash所创作的网页矢量动画具有图像质量好、下载速度快和兼容性好等优点，因此它现在已被业界普遍接受，其文件格式已成为网页矢量动画文件的格式标准。
和过去的版本相比，FlashCS5更加确定了Flash的多功能网络媒体开发工具的地位。
全书共分19章。
前7章是Flash CS5的入门训练，分别介绍了Flash CS5的有关概念，基本的操作方法。
内容包括Flash CS5的特点与功能、基本操作环境等基础知识与基本图形绘制、使用颜色与填充、使用图层与帧、使用元件实例和库等动画制作中常用到的基本操作技巧。
第8～13章是Flash CS5的技巧提高部分，第8章介绍了Flash CS5的滤镜和混合模式；第9章介绍了Flash基础动画的创作过程，内容包括运动动画、形变动画、色彩动画、遮罩动画以及关键帧动画等基础动画的创作；第10、11章主要介绍交互动画的制作以及Flash自带的脚本语言的相关知识；第12章介绍了如何创建多媒体的动画，如何通过向Flash动画中添加声音、视频以及组件美化和修饰创作的作品，使得创作的作品更生动、更活泼；第13章介绍了如何将制作好的作品导出与发布；第14～19章提供了6个当今最流行也是最经典的综合实例，带领读者一起去创作Flash作品。
附录部分提供动画创作常用命令的快捷键一览表，使读者能够从中快速查到相应命令的快捷键，方便操作中使用。
本书力求内容丰富、结构清晰、实例典型、讲解详尽、富于启发性；在风格上力求文字精炼、脉络清晰。
另外，在文章中包括了大量的“注意”与“技巧”，它们能够提醒读者注意可能出现的问题、容易犯下韵错误以及如何避免，还提供操作上的一些捷径，使读者在学习时能够事半功倍，技高一筹。
在每一章的末尾，还精心设计了一些“动手练一练”，读者可以通过这些操作熟悉、掌握本章的操作技巧和方法。
本书面向初中级用户、各类网页设计人员，也可作为大专院校相关专业师生或社会培训班的教材。
对于初次接触Flash的读者，本书是一本很好的启蒙教材和实用的工具书。
通过书中一个个生动的实际范例，读者可以一步一步地了解Flash CS5的各项功能，学会使用Flash CS5的各种创作工具，掌握Flash CS5的创作技巧。
对于已经使用过Flash早期版本的网页创作高手来说，本书将为他们尽快掌握Flash CS5的各项新功能助一臂之力。

第一图书网, tushu007.com

内容概要

本书介绍网页动画创作软件——Flash CS5的基本使用方法与技巧。
全书用丰富的实例，大量的图示，详细地介绍了Flash CS5的基本功能与技巧。
本书从快速入门、技能提高和实战演练3个方面介绍了动画制作的完整过程。
作者从概念入手，引导读者快速入门，达到灵活应用的目的。
本书内容包括Flash CS5的特点与功能，操作环境的基础知识，基本图形与文本的操作，图层、帧、元件、实例和库的使用方法，基础动画、交互动画的制作与创建多媒体动画的方法以及如何将制作好的作品导出与发布，最后提供了6个当今最流行、也是最经典的综合实例的制作方法。
本书内容翔实，包含了读者多年的网页制作经验，既适合于初级用户入门学习，也适合于中、高级用户作为参考。

第一图书网, tushu007.com

<<Flash CS5中文版入门与提高实 >

书籍目录

前言第1篇 Flash CS5快速入门第1章 Flash CS5概述 1.1 Flash的特色 1.2 Flash CS5新特性与新功能 1.2.1 代码片断面板 1.2.2 改进的ActionScript 编辑器 1.2.3 基于XML的FLA源文件 1.2.4 多平台内容发布 1.2.5 骨骼工具大幅改进 1.2.6 增强的Deco喷涂工具 1.2.7 新的文本布局引擎（TLF） 1.2.8 视频改进 1.2.9 与Flash Builder完美集成 1.2.10 增强的Creative Suite集成 1.3 Flash CS5的应用 1.4 思考题第2章 Flash CS5基础 2.1 Flash CS5的工作环境 2.1.1 标题栏 2.1.2 菜单栏 2.1.3 主工具栏 2.1.4 绘图工具箱 2.1.5 时间轴 2.1.6 动画舞台 2.1.7 工作区域 2.1.8 组件库 2.2 Flash CS5环境设置 2.2.1 时间轴线的设置 2.2.2 工具栏、工具面板的设置 2.2.3 工作参数设置 2.2.4 快捷键的设置 2.2.5 动画属性的设置 2.2.6 设置工作区网格 2.3 思考题第3章 绘制图形 3.1 使用线条绘制工具 3.1.1 使用直线工具 3.1.2 使用铅笔工具 3.1.3 使用钢笔工具 3.2 使用填充图形绘制工具 3.2.1 使用椭圆工具 3.2.2 使用矩形工具 3.2.3 使用刷子工具 3.2.4 使用喷涂刷工具 3.2.5 使用Deco工具 3.3 使用填充工具 3.3.1 墨水瓶工具 3.3.2 颜料桶工具 3.3.3 吸管工具 3.4 橡皮工具 3.4.1 橡皮擦模式 3.4.2 水龙头 3.4.3 橡皮形状 3.5 3D转换工具 3.5.1 3D平移工具 3.5.2 3D旋转工具 3.6 反向运动工具 3.6.1 骨骼工具 3.6.2 绑定工具 3.7 辅助工具 3.7.1 手形工具 3.7.2 放大镜工具 3.8 色彩选择 3.8.1 颜色选择面板 3.8.2 颜色面板的类型 3.8.3 创建新的渐变色 3.8.4 自定义颜色 3.9 思考题 3.10 动手练一练第4章 文本处理 4.1 传统文本类型 4.1.1 静态文本 4.1.2 动态文本 4.1.3 输入文本 4.2 传统文本的属性设置 4.2.1 设置字体与字号 ……第5章 对象操作第6章 图层与帧第7章 元件、实例和库第2篇 Flash CS5技能提高第8章 滤镜和混合模式第9章 基础动画的制作第10章 制作交互动画第11章 ActionScript基础第12章 多媒体的使用第13章 发布与输出第3篇 Flash CS5实战演练第14章 彩图文字第15章 水波涟漪效果第16章 运动的小球第17章 飘舞的雪花第18章 翻动的书页第19章 课件制作

第一图书网, tushu007.com

章节摘录

插图：掌握了混合模式的使用方式后，再来看看FlashCS5中的14种混合模式的功能及作用：一般：正常应用颜色，不与基准颜色有相互关系。
图层：层叠各个影片剪辑，而不影响其颜色。
变暗：只替换比混合颜色亮的区域。
比混合颜色暗的区域不变。
正片叠底：将基准颜色复合以混合颜色，从而产生较暗的颜色。
变亮：只替换比混合颜色暗的像素。
比混合颜色亮的区域不变。
滤色：用基准颜色复合以混合颜色的反色，从而产生漂白效果。
叠加：进行色彩增值或滤色，具体情况取决于基准颜色。
强光：进行色彩增值或滤色，具体情况取决于混合模式颜色。
该效果类似于用点光源照射对象。
差值：从基准颜色减去混合颜色，或者从混合颜色减去基准颜色，具体情况取决于哪个的亮度值较大。
该效果类似于彩色底片。
反相：取基准颜色的反色。
Alpha：应用Alpha遮罩层。
该模式要求将图层混合模式应用于父级影片剪辑。
不能将背景剪辑更改为“Alpha”并应用它，因为该对象将是不可见的。
擦除：删除所有基准颜色像素，包括背景图像中的基准颜色像素。
该模式要求将图层混合模式应用于父级影片剪辑。
不能将背景剪辑更改为“擦除”并应用它，因为该对象将是不可见的。

第一图书网, tushu007.com

编辑推荐

《Flash CS5中文版入门与提高实例教程(附DVD光盘1张)》光盘包含所有实例部分网页文件的源代码和操作过程录音讲解动画。
《Flash CS5中文版入门与提高实例教程(附DVD光盘1张)》内容翔实，包含了读者多年的网页制作经验，既适合于初级用户入门学习，也适合于中、高级用户作为参考。

第一图书网, tushu007.com

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