

<<从零开始>>

图书基本信息

书名：<<从零开始>>

13位ISBN编号：9787115266842

10位ISBN编号：7115266840

出版时间：2012-3

出版时间：人民邮电出版社

作者：老虎工作室，宋一兵，马震，郝迷花 编著

页数：176

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>

<<从零开始>>

内容概要

Flash是目前最受欢迎的矢量动画制作软件，其思想先进、功能强大，在网页制作、多媒体、影视等领域都有着广泛应用。

《从零开始——Flash CS5中文版基础培训教程》系统地介绍了最新版本的Flash CS5的功能和用法，以实例为引导，循序渐进地讲解了如何在Flash CS5中创建基本动画元素、引入素材、建立和使用元件，如何制作补间动画、特殊动画、图层动画等，说明了绘图工具、3D工具、骨骼工具的基本用法，分析了ActionScript 3.0的基本概念和语法规则，通过实例说明了如何设计脚本动画和交互式动画，最后还详细介绍了组件、音视频等在动画中的具体应用。在每讲后面都配有针对性的习题，可以加深读者对学习内容的理解和掌握。

《从零开始——Flash CS5中文版基础培训教程》按照职业教育的特点组织内容，图文并茂，生动活泼，适合作为Flash CS5动画制作的基础培训教程，也可以作为广大个人用户、大中专院校学生的自学教材和参考书。

<<从零开始>>

书籍目录

第1讲 Flash CS5概述

- 1.1 动画设计基础
 - 1.1.1 动画基本原理
 - 1.1.2 图形、图像基本知识
- 1.2 功能讲解
 - 1.2.1 Flash CS5界面
 - 1.2.2 动画的测试
 - 1.2.3 作品的导出
 - 1.2.4 作品的发布
- 1.3 范例解析
 - 1.3.1 跳动的小球
 - 1.3.2 发布动画作品
- 1.4 课堂实训
 - 1.4.1 旋转的圆盘
 - 1.4.2 发布动画为EXE文件
- 1.5 课后作业

第2讲 绘画工具

- 2.1 功能讲解
 - 2.1.1 【铅笔】工具
 - 2.1.2 【线条】工具
 - 2.1.3 【椭圆】工具
 - 2.1.4 【矩形】工具
 - 2.1.5 【多角星形】工具
 - 2.1.6 【刷子】工具
 - 2.1.7 【喷涂刷】工具
- 2.2 范例解析
 - 2.2.1 咖啡杯
 - 2.2.2 金属螺丝
 - 2.2.3 漫天繁星
- 2.3 课堂实训
 - 2.3.1 闪闪的红星
 - 2.3.2 化学实验室
- 2.4 综合案例——圣诞小屋
- 2.5 课后作业

第3讲 编辑修改工具

- 3.1 功能讲解
 - 3.1.1 【墨水瓶】和【颜料桶】工具
 - 3.1.2 【滴管】工具
 - 3.1.3 【橡皮擦】工具
 - 3.1.4 【选择】工具
 - 3.1.5 【套索】工具
 - 3.1.6 【Deco】工具
 - 3.1.7 创建自由形态图形

<<从零开始>>

3.2 范例解析

3.2.1 绿树葱葱

3.2.2 律动五线谱

3.2.3 多变的图形

3.3 课堂实训

3.3.1 积雨云

3.3.2 艺术标识字

3.4 综合案例——破碎的蛋壳

3.5 课后作业

第4讲 文本、辅助工具和色彩

4.1 功能讲解

4.1.1 文本输入与编辑

4.1.2 辅助工具

4.1.3 辅助编辑面板

4.1.4 色彩的选择与编辑

4.2 范例解析

4.2.1 再别康桥

4.2.2 排列矩形

4.3 课堂实训

4.3.1 有趣的图形

4.3.2 水晶台球

4.4 综合案例——圣诞树

4.5 课后作业

第5讲 导入资源和元件应用

5.1 功能讲解

5.1.1 元件与实例

5.1.2 滤镜及应用

5.1.3 混合方式

5.2 范例解析

5.2.1 爱牙日广告

5.2.2 减小位图输出容量

5.2.3 牧羊犬

5.3 课堂实训

5.3.1 八连环

5.3.2 媒体按钮

5.4 综合案例——白云遮月

5.5 课后作业

第6讲 补间动画

6.1 功能讲解

6.1.1 Flash动画原理

6.1.2 补间动画制作

6.1.3 传统补间动画制作

6.1.4 补间动画和传统补间之间的差异

6.1.5 对补间动画和传统补间动画的特殊控制

<<从零开始>>

- 6.1.6 补间形状动画制作
- 6.1.7 动画编辑器及属性关键帧
- 6.1.8 缓动补间动画制作
- 6.2 范例解析
 - 6.2.1 图片叠化
 - 6.2.2 青瓷变形
- 6.3 课堂实训
 - 6.3.1 果醋
 - 6.3.2 燃烧的红烛
- 6.4 综合案例——彩色气球
- 6.5 课后作业

第7讲 特殊动画

- 7.1 功能讲解
 - 7.1.1 【Deco】工具动画
 - 7.1.2 动画预设
 - 7.1.3 帧的编辑修改
 - 7.1.4 【影片浏览器】面板
 - 7.1.5 应用滤镜
- 7.2 范例解析
 - 7.2.1 蝴蝶谷
 - 7.2.2 足球之夜
 - 7.2.3 爱情纪念
- 7.3 课堂实训
 - 7.3.1 卡通狗
 - 7.3.2 回归自然
- 7.4 综合案例——圣诞贺卡
- 7.5 课后作业

第8讲 图层动画

- 8.1 功能讲解
 - 8.1.1 传统运动引导层动画
 - 8.1.2 遮罩层动画
- 8.2 范例解析
 - 8.2.1 飞机
 - 8.2.2 电影博物馆
- 8.3 课堂实训
 - 8.3.1 大拜年
 - 8.3.2 刷油漆
- 8.4 综合案例——传统精美折扇
- 8.5 课后作业

第9讲 3D工具和骨骼工具

- 9.1 功能讲解
 - 9.1.1 二维空间与三维空间
 - 9.1.2 【3D旋转】工具
 - 9.1.3 【3D平移】工具

<<从零开始>>

- 9.1.4 反向运动及【骨骼】工具
- 9.1.5 【绑定】工具
- 9.1.6 IK运动约束
- 9.2 范例解析
 - 9.2.1 灵巧的手
 - 9.2.2 赛马
- 9.3 课堂实训
 - 9.3.1 变形金刚
 - 9.3.2 机械臂
- 9.4 综合案例——三维立方体
- 9.5 课后作业

第10讲 脚本动画设计基础

- 10.1 功能讲解
 - 10.1.1 ActionScript语法基础
 - 10.1.2 ActionScript语句与函数
 - 10.1.3 动作面板与脚本窗口
 - 10.1.4 面向对象的编程
- 10.2 范例解析
 - 10.2.1 改变属性——快乐垂钓
 - 10.2.2 随机取值——蝴蝶纷飞
 - 10.2.3 OOP编程——绘制箭头
- 10.3 课堂实训
 - 10.3.1 画面跳转——表情变幻
 - 10.3.2 事件的响应和处理——追鼠标的飞鸟
 - 10.3.3 定时器应用——定时画圆
- 10.4 综合案例——绿野仙踪
- 10.5 课后作业

第11讲 交互式动画

- 11.1 功能讲解
 - 11.1.1 交互的概念
 - 11.1.2 鼠标的事件
 - 11.1.3 按钮的结构
- 11.2 范例解析
 - 11.2.1 控制动画播放——飞翔的小鸟
 - 11.2.2 对象拖放——失落的圆明园
 - 11.2.3 按钮操作——交互图册
- 11.3 课堂实训
 - 11.3.1 鼠标控制——跳动的精灵
 - 11.3.2 遮罩动画——小镇雾景
 - 11.3.3 位置控制——缓动的图片
- 11.4 综合案例——五彩飞花
- 11.5 课后作业

第12讲 组件应用

- 12.1 功能讲解

<<从零开始>>

12.2 范例解析

- 12.2.1 Button与NumericStepper——数值增减
- 12.2.2 CheckBox与RadioButton——选择与判断
- 12.2.3 ComboBox组件——下拉列表

12.3 课堂实训

- 12.3.1 Slider——可控的运动
- 12.3.2 TextInput组件——密码输入
- 12.4 综合案例——综合素质测试
- 12.5 课后作业

第13讲 音视频的应用

13.1 功能讲解

- 13.1.1 音频基础知识
- 13.1.2 视频基础知识
- 13.1.3 视频的转换

13.2 范例解析

- 13.2.1 为作品配乐
- 13.2.2 声音的播放控制
- 13.2.3 变换音乐
- 13.2.4 视频的应用
- 13.2.5 使用视频组件播放视频

13.3 课堂实训

- 13.3.1 为按钮添加音效
- 13.3.2 为视频添加水印
- 13.3.3 更换视频文件
- 13.4 综合案例——音量控制
- 13.5 课后作业

<<从零开始>>

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>