

<<Flash Professional C>>

图书基本信息

书名：<<Flash Professional CS5中文版动画轻松学>>

13位ISBN编号：9787122097446

10位ISBN编号：7122097447

出版时间：2011-1

出版时间：化学工业出版社

作者：张亚飞

页数：532

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 Professional C>>

内容概要

Flash Professional CS5是用于Flash动画创作和ActionScript开发的最新版本的专业软件，它可以让您轻松地创作和编辑图形、动画、音频、视频，甚至能够创建3D效果和骨骼动画。它也是一个集成的程序开发环境，借助它您可以轻松快速地编写出高质量的ActionScript程序代码，并且可以让程序和动画完美结合以创建交互式的Flash动画，这也是Flash动画的特殊优势。

同时，Flash Professional CS5创作软件简单易用，降低了动画的学习成本和制作成本，越来越多的人投入到Flash动画创作中来，繁荣了Flash市场，这是一个可持久而稳定的职业。

本书主要特点 本书是完整系统的Flash知识体系的实现，它完整系统地介绍了如何使用Flash Professional CS5创作软件进行Flash动画创作。

多年来，尽管Flash创作软件经历了由创作动画平台向软件开发平台的过渡，但是其创作动画的基本功能未有改变，还是以下3个基本设计功能：绘图和编辑图；补间动画；遮罩特效。

这3个基本功能从Flash创作软件最初诞生就有了，只不过每发布一个新版本都会对3个基本功能中的某个方面进行增强，到目前，Flash创作软件已经有10个版本，但每个版本始终不离开这3个基本功能。

人类社会的知识总是建立在逻辑有序的知识体系之上的，而每个人认知的心理顺序也总是一个前后衔接的逻辑顺序，并且，这些逻辑顺序也总是和职业、工作的流程顺序一致。

知识体系、心理顺序、工作的流程顺序三者是连续一致的。

很明显，和人的认知顺序、工作的流程顺序一致，知识只有在序化的情况下才能被有效传递，而序化意味着必须首先确立知识内容的框架和顺序。

因此，用户沿着这个基本路线图前进，必然有利于知识的掌握，提高学习效率，并且，即使以后有了更新的Flash版本，也可以快速掌握新的知识。

本书正是按知识序化要求编排内容与顺序，符合人们的认知规律。

与此相对的无序的“平行结构”的形式，不但与普遍的有序知识逻辑相悖，也与用户所追求的快速系统的掌握知识相悖。

谁应该读这本书 本书面向Flash动画初学人员，但我亦推荐「资深的」Flash动画设计者和Flash动画开发者也能够阅读本书。

因为很明显，错误的认知和混乱的知识体系始终是埋在自己身旁的一颗炸弹，它不定什么时候就会爆炸。

只有「正确的认知和完整系统的知识体系」可以帮助您预防这些突如其来的事故，将发生的概率降至最低。

书籍目录

| | | |
|------------------------------------|----------------------------------|------------------------------------|
| 第1章 一个好的开端——为正确地开始做准备 | 1.1 Flash简介 | 1.1.1 Flash动画为何迅速普及 |
| 1.1.2 Flash创作软件和Flash播放器 | 1.2 获取和安装Flash Professional CS5 | 1.2.1 获取Flash Professional CS5 |
| 1.2.2 安装Flash Professional CS5 | 1.3 快速有效地学习Flash动画的框架和顺序 | |
| 1.3.1 Flash动画的基本原理 | 1.3.2 Flash动画的创作软件 | 1.3.3 Flash动画的运行环境 |
| 第2章 没有时间犯错误——开始快速有效地学习Flash动画 | 2.1 了解Flash Professional CS5创作软件 | 2.1.1 了解时间轴、帧、层和舞台 |
| 2.1.2 使用场景 | 2.1.3 让我们开始尝试——创建第一个Flash动画 | |
| 2.1.4 使用时间轴 | 2.1.5 帧频对Flash动画的影响 | 2.2 正确地认识Flash动画创作 |
| 2.2.1 创建关键帧 | 2.2.2 逐帧动画 | 2.2.3 补间动画 |
| 2.3 创作和发布动画的5个基本步骤 | 2.3.1 设置文档属性 | 2.3.2 开始创作动画 |
| 2.3.3 预览和测试电影 | 2.3.4 定义发布设置 | 2.3.5 发布影片 |
| 2.4 技术要点总结 | 第3章 Flash绘图和编辑图形——徒手绘制矢量图 | 3.1 区分矢量图形和位图 |
| 3.1.1 矢量图 | 3.1.2 位图 | 3.1.3 位图和矢量图的转换 |
| 3.1.4 分离位图 | 3.1.5 导入图片的格式 | 3.2 使用图形工具——徒手绘制图形 |
| 3.2.1 徒手绘制图形的一般操作 | 3.2.2 线条工具 | 3.2.3 铅笔工具 |
| 3.2.4 矩形工具 | 3.2.5 椭圆工具 | 3.2.6 多角星形工具 |
| 3.2.7 线条和填充的颜色 | 3.2.8 使用橡皮擦 | 3.2.9 使用绘图板 |
| 3.3 图元对象 | 3.4 选择舞台上的图形元素 | 3.5 使用图形工具——钢笔工具和部分选取工具 |
| 3.5.1 了解路径 | 3.5.2 绘制路径 | 3.5.3 修改路径 |
| 3.5.4 设置钢笔工具的首选参数 | 3.6 辅助设计功能 | 3.6.1 标尺、辅助线和网格 |
| 3.6.2 贴紧 | 第4章 Flash绘图和编辑图形——处理位图、增强的图形处理操作 | 第5章 Flash绘图和编辑图形——使用文本 |
| 第6章 Flash绘图和编辑图形——使用功能面板和时间轴 | 第7章 Flash绘图和编辑图形——使用元件、元件实例和图形组合 | 第8章 Flash绘图和编辑图形——使用色彩效果、滤镜和图形混合功能 |
| 第9章 Flash绘图和编辑图形——创建3D空间效果 | 第10章 创建Flash补间动画——形状补间和传统补间 | 第11章 创建Flash补间动画——基于对象的补间动画 |
| 第12章 创建Flash补间动画——反向运动与骨骼系统 | 第13章 创建Flash遮罩特效和动画 | 第14章 多媒体功能——为Flash动画添加声音 |
| 第15章 多媒体功能——使用Flash视频 | 第16章 使用第三方软件创建3D效果 | 第17章 使用第三方软件添加文字特效 |
| 第18章 实例实作演练——绘图和基本动画效果实现 | 第19章 实例实作演练——综合效果实现 | 第20章 实例分析演练——补间、遮罩以及它们的结合 |
| 第21章 开始学习交互式Flash动画和ActionScript语言 | 第22章 使用ActionScript脚本创建交互式动画 | 第23章 交互式动画实例实作演练 |
| 第24章 交互式动画实例分析演练——使用模板 | 第25章 完整的Flash动画影片——梦工场舞台播放器 | 第26章 Flash影片的发布、导出、优化和部署 |
| 第27章 创建静态图片和GIF动画图片 | 第28章 为移动设备创建Flash动画 | 第29章 工作中常用的Flash专业范例 |
| 附录 Flash相关术语 | | |

<<Flash Professional C>>

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>