

<<中文版Flash CS5技法精粹>>

图书基本信息

书名：<<中文版Flash CS5技法精粹>>

13位ISBN编号：9787302264415

10位ISBN编号：7302264414

出版时间：2011-11

出版时间：清华大学出版社

作者：乔治尼斯

页数：354

译者：张磊

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>

<<中文版Flash CS5技法精粹>>

内容概要

《中文版flash cs5技法精粹》内容紧贴实际，文笔流畅优美，配有精彩dvd光盘，堪称一座熠熠生辉的富金矿。
《中文版flash cs5技法精粹》将浓墨重彩地描述actionscript和动画编辑器的所有新功能，介绍文本渲染和deco刷子，列出能极大提高效率的实用指南和重要动画技巧。
您可从中汲取宝贵的知识精髓和艺术灵感，并灵活运用客户项目和项目源文件来制作惟妙惟肖的雨景、雪景或火焰等动人效果。

《中文版flash cs5技法精粹》特色：
提供大量源文件、示例和指南，以便您将这些宝贵技术融入自己的项目。

列出大量实用提示和技巧，助您极大地提高效率并降低成本。

秉承畅销世界的本系列书籍的“问题-解决方案”风格，使您获得最圆满的学习效果。

<<中文版Flash CS5技法精粹>>

作者简介

Chris

Georgenes是Mudbubble公司创始人，目前担任艺术和动画总监。

Mudbubble公司近十年来主要从事网站、游戏和电视台的图形设计和动画制作工作，曾为Adobe、Macromedia、Yahoo!、Digitas、Hasbro、Ogilvy和AOL等客户提供卓越服务。

Chris还是sessions.edu的课程作者和讲师。

书籍目录

第1章 设计风格

- 1.1 利用基本图形绘制
- 1.2 几何形状和有机体形状
- 1.3 “刷子”工具
- 1.4 混色
- 1.5 高级色彩效果
- 1.6 色彩效果动画
- 1.7 使用渐变效果
- 1.8 添加纹理
- 1.9 “钢笔”工具
- 1.10 将位图转换为矢量图
- 1.11 阴影1：使用线条的技巧
- 1.12 阴影2：定形
- 1.13 阴影3：选择颜料
- 1.14 阴影4：轮廓
- 1.15 使用渐变工具绘制逼真图案
- 1.16 “喷涂刷”工具
- 1.17 deco工具
- 1.18 插曲：flash cs5的新界面

第2章 变形与扭曲

- 2.1 扭曲位图
- 2.2 “封套”工具
- 2.3 弯曲
- 2.4 卡片翻转
- 2.5 3d旋转
- 2.6 蝴蝶
- 2.7 挤压与拉伸
- 2.8 插曲：细节决定成败

第3章 遮罩

- 3.1 旋转的地球
- 3.2 飘扬的红旗
- 3.3 虹膜过渡
- 3.4 手写体
- 3.5 聚光灯
- 3.6 聚焦
- 3.7 羽化遮罩(actionscript)
- 3.8 插曲：那一刻我恍然大悟

第4章 动画技术

- 4.1 动画预设
- 4.2 动画补间与传统补间
- 4.3 创建补间动画
- 4.4 处理动画范围
- 4.5 编辑运动路径
- 4.6 动画编辑器包含的属性
- 4.7 自定义缓动

<<中文版Flash CS5技法精粹>>

- 4.8 补间动画与3d
- 4.9 3d定位和查看
- 4.10 基本骨骼骨架
- 4.11 复杂的骨骼骨架
- 4.12 联接旋转与约束
- 4.13 “骨骼”工具缓动基础知识
- 4.14 骨骼与形状
- 4.15 “绑定”工具
- 4.16 基本阴影
- 4.17 投影
- 4.18 透视阴影
- 4.19 模糊滤镜
- 4.20 飞翔的文字
- 4.21 组合效果
- 4.22 模糊滤镜(文本)
- 4.23 选择性模糊
- 4.24 背景模糊
- 4.25 插曲：学会简化
- 第5章 角色动画
 - 5.1 25d基础知识
 - 5.2 25d高级知识
 - 5.3 25d猴子
 - 5.4 嘴唇同步(交换方法)
 - 5.5 嘴唇同步(嵌套方法)
 - 5.6 同步与不同步
 - 5.7 同步(传统补间)
 - 5.8 同步(补间动画)
 - 5.9 链接身体部位
 - 5.10 “骨骼”工具(逆运动)
 - 5.11 填补缝隙
 - 5.12 位图动画(jib jab)
 - 5.13 psd导入器(jib jab)
 - 5.14 运动引导层(jib jab)
 - 5.15 行走周期
 - 5.16 高级的行走周期
 - 5.17 预备
 - 5.18 自我绘制
 - 5.19 循环背景
 - 5.20 传统数字动画
 - 5.21 插曲：苦心孤诣，登峰造极
- 第6章 将flash内容转换为视频格式
 - 6.1 文档设置
 - 6.2 标题和动作安全
 - 6.3 cs5视频模板
 - 6.4 安全色
 - 6.5 安全色(kuler)
 - 6.6 ape escape

<<中文版Flash CS5技法精粹>>

- 6.7 保持同步
- 6.8 quicktime导出器
- 6.9 swf2video
- 6.10 swf&flv工具箱
- 6.11 插曲：图形绘图板
- 第7章 动画示例
 - 7.1 超级文本特效
 - 7.2 翻页
 - 7.3 渐变的烟雾
 - 7.4 风格化的烟雾
 - 7.5 端上一杯热腾腾的咖啡
 - 7.6 手写效果(逐帧)
 - 7.7 烟花
 - 7.8 边缘柔化
 - 7.9 星球大战效果的文本
 - 7.10 颜色调整
 - 7.11 眩晕
 - 7.12 雨景
 - 7.13 玩火
 - 7.14 冬日仙境
 - 7.15 3d透视
 - 7.16 骨骼与喷涂刷
 - 7.17 香肠馅斩拌机
 - 7.18 插曲：融会贯通
- 第8章 处理声音
 - 8.1 录制声音
 - 8.2 audacity? 软件
 - 8.3 adobe? soundbooth? cs
 - 8.4 adobe? audition?
 - 8.5 flash中的声音
 - 8.6 动态音效(as3)
 - 8.7 插曲：我对flash cs6的期望
- 第9章 操作视频
 - 9.1 导入视频(cs4之前)
 - 9.2 导入视频(cs4和cs5)
 - 9.3 flash视频(fl v)
 - 9.4 插曲：fl v工具与文章
- 第10章 交互
 - 10.1 事件处理
 - 10.2 超酷一拖
 - 10.3 暂停时间轴
 - 10.4 加载图像(as3)
 - 10.5 加载图像(as2)
 - 10.6 切换声音(as3)
 - 10.7 插曲：对象无处不在
- 第11章 扩展flash
 - 11.1 jsfl入门

<<中文版Flash CS5技法精粹>>

- 11.2 转换位图为矢量图和jsfl
- 11.3 进入当前帧
- 11.4 animslider pro
- 11.5 ajar扩展
- 11.6 ik动画
- 11.7 swift 3d xpress
- 11.8 flashjester
- 11.9 toon boom
- 11.10 flash decompiler trillix
- 11.11 flash optimizer
- 11.12 插曲：自定义flash
- 第12章 flash cs5的新功能
 - 12.1 xfl未压缩格式
 - 12.2 “代码片断”面板
 - 12.3 文本布局框架
 - 12.4 deco刷子
 - 12.5 弹簧
 - 12.6 iphone发布程序
 - 12.7 flash的未来
- 附录a 配书光盘的内容

媒体关注与评论

Chris才华横溢，其作品富有创意，散发出迷人的艺术魅力。

Chris乐于传道授业，如今又一次向广大读者奉献了一本Flash精品书籍。

——Adobe Systems公司Flash Player产品经理Thibault Imbert Flash动画大量Chris热忱为您讲解多项Flash传统动画技术，并透彻阐释FlashCS5工具新增功能的用法。

——Flash产品经理Richard Galvan Chris天赋异禀，其创意作品多姿多彩，魅力无限。

Chris的讲解通俗易懂，引人入胜，助您提高创作技能，为您铺就成功坦途。

——Fable Vision公司动画总监Gary Goldbergcr 作为一位著名画家，Chris熟谙各项Flash功能。

要寻找成功捷径，务必请阅读本书! ——Byxb Interactive创始人Justin Church

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>