

<<Flash CS5入门与提高>>

图书基本信息

书名：<<Flash CS5入门与提高>>

13位ISBN编号：9787302283232

10位ISBN编号：7302283230

出版时间：2012-5

出版时间：清华大学出版社

作者：李敏虹

页数：411

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入门与提高>>

内容概要

《软件入门与提高丛书：Flash CS5入门与提高》从带领读者体验FlashCS5的文件管理、Flash动画原理、时间轴操作等基础内容，延伸到绘制形状、填充形状、编辑与修改对象和元件、文本的编排和应用等FlashCS5常规功能，全面介绍FlashCS5动画入门知识、Flash补间动画创作、反向运动（IK）动画创作、Flash动画进阶创作、声音和行为以及Action Script应用，最后通过“动画相册”和“Flash网站”两个大型案例的介绍，让读者全面掌握FlashCS5软件的操作。

《软件入门与提高丛书：Flash CS5入门与提高》内容丰富全面，讲解深入浅出，结构条理清晰，通过学习书中的基础知识和应用实例，可以让动画设计者掌握实用的知识与技能。

《软件入门与提高丛书：Flash CS5入门与提高》附带包含全书练习素材和实例演示影片的光盘，以方便读者使用素材与本书同步学习，提高学习效率，达到事半功倍的效果。本书适合作为职业学校、电脑培训班的培训教材和广大动画爱好者的自学指导书。

书籍目录

第1章 Flash CS5应用入门1.1 Flash CS5新功能体验1.1.1 新的文本处理引擎1.1.2 新的XFL文档格式1.1.3 新的【代码片断】面板1.1.4 增强的Action Script编辑器1.1.5 支持FXG图片格式1.1.6 支持Flash Builder交互开发1.1.7 支持开发各类硬件部署程序1.1.8 增强的动画骨骼控制1.2 Flash CS5的操作界面1.2.1 欢迎屏幕1.2.2 菜单栏1.2.3 工具箱1.2.4 时间轴1.2.5 编辑栏1.2.6 【属性】面板1.2.7 动画舞台1.2.8 工作区切换器1.3 Flash CS5的文档管理1.3.1 Flash文档格式概述1.3.2 新建Flash文档1.3.3 保存与另存文档1.3.4 打开Flash文档1.3.5 另存成模板文档1.3.6 从模板新建文档1.3.7 导入 / 导出文件1.3.8 发布Flash动画1.4 章后总结1.5 章后实训

第2章 Flash CS5创作基础2.1 关于Flash动画2.2 Flash动画创作元素2.2.1 场景2.2.2 时间轴2.2.3 帧2.2.4 图层2.2.5 动画对象2.3 深入了解动画对象2.3.1 形状2.3.2 位图2.3.3 元件2.3.4 声音2.3.5 视频2.3.6 文本2.4 时间轴的基本操作2.4.1 插入与删除图层2.4.2 插入与删除图层文件夹2.4.3 显示、隐藏或锁定图层2.4.4 设置图层的属性2.4.5 插入与删除一般帧2.4.6 插入与清除关键帧2.4.7 插入与清除空白关键帧2.4.8 复制、剪切和粘贴帧2.4.9 应用辅助功能2.5 上机练习——使用绘图纸查看动画2.6 章后总结2.7 章后实训

第3章 元件、对象的管理与修改3.1 创建与应用元件3.1.1 创建元件3.1.2 将对象转换为元件3.1.3 编辑元件3.1.4 应用按钮元件3.1.5 实例——制作播放按钮3.2 对象与库项目管理3.2.1 管理库资源3.2.2 查看与设置对象的属性3.2.3 寻找未用的库项目3.2.4 复制与移动库项目3.2.5 导出与导入对象3.2.6 实例——导入视频素材3.3 动画对象的变形处理3.3.1 任意变形对象3.3.2 扭曲变形形状3.3.3 封套变形形状3.3.4 缩放对象3.3.5 9切片缩放影片剪辑3.3.6 旋转变形对象3.3.7 倾斜变形对象3.3.8 水平与垂直翻转对象3.3.9 实例——将三角形变形为心形3.4 排列、对齐与群组对象3.4.1 排列对象3.4.2 对齐对象3.4.3 组合对象3.5 上机练习——一杯汽水3.6 章后总结3.7 章后实训

第4章 Flash动画的绘图与修改4.1 动画绘图的基础4.1.1 位图与矢量图4.1.2 Flash绘图模式4.2 绘图工具的使用4.2.1 使用线条工具4.2.2 使用铅笔工具4.2.3 使用矩形工具4.2.4 使用椭圆工具4.2.5 使用多角星形工具4.2.6 使用图元绘制工具4.2.7 使用刷子工具4.2.8 使用喷涂刷工具4.2.9 使用Deco工具4.2.10 使用钢笔工具4.2.11 实例——使用钢笔工具绘制心形4.3 形状的选择与修改4.3.1 选择形状4.3.2 使用选择工具修改形状4.3.3 使用部分选取工具修改形状4.3.4 其他修改形状的方法4.3.5 实例——设计围脖形状4.4 上机练习——设计小丑两腿的形状4.5 章后总结4.6 章后实训

第5章 绘图颜色的填充与修改5.1 Flash的颜色系统5.1.1 RGB颜色系统5.1.2 HSB颜色系统5.1.3 十六进制定义颜色的方式5.2 颜色的选择与填充5.2.1 关于颜色的应用5.2.2 调色板的使用5.2.3 【颜色】面板的使用5.2.4 【样本】面板的使用5.2.5 实例——为美女换衣服5.3 颜色工具的使用5.3.1 使用颜料桶工具5.3.2 使用墨水瓶工具5.3.3 使用滴管工具5.3.4 使用橡皮擦工具5.4 形状颜色的修改5.4.1 改变颜色填充类型5.4.2 通过颜色样本栏修改渐变颜色5.4.3 使用渐变变形工具修改颜色.....

第6章 文本的创建、编辑与应用

第7章 Flash基本补间动画创作

第8章 创作反向运动画

第9章 Flash动画进阶创作

第10章 声音、行为滤镜的应用

第11章 应用Action Script语言

第12章 案例——创意相册动画

第13章 案例——设计Flash网站

<<Flash CS5入门与提高>>

编辑推荐

1最完整、专业的知识体系：13章专题，300多个知识点，全面专业。

2最典型、实用的案例技巧：100个实例加技巧，3个行业案例，经典实用。

3最详尽、高清的图解教学：1500多张高清的图片，分析与操作一目了然。

4最超值、贴心的光盘资源：含所有素材与效果文件、教学视频。

影响百万人的经典清华版，全新改版震撼上市 十年经典，独步江湖：秉承清华优良品质，锻造经典读本。

秘笈荟萃，引领潮流：精选主流软件，引领时代风尚，占据前沿高端。

视频讲解，易学易精：图解教学，视频演示，简单易学，学而能精。

<<Flash CS5入门与提高>>

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>