

<<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

出版单位：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		

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>