

<<中文版Flash CS5标准教程>>

图书基本信息

书名：<<中文版Flash CS5标准教程>>

13位ISBN编号：9787512310568

10位ISBN编号：7512310560

出版时间：2011-2

出版时间：中国电力

作者：王智强//池同柱

页数：341

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标准教程>>

内容概要

本书是一本以实例带动理论知识讲解的基础教程，每一章都从最简单的内容入手，慢慢深入，按照系统、实用、易学、易用的原则，从实用的角度出发，并结合作者精心设计的实例逐步对Flash CS5进行详细讲解。

在理论知识讲解方面，注重Flash CS5基本知识与使用技巧的传授；在实例制作方面，则注重实战，贴近实际。

详细的步骤说明和精巧的图示，使学习过程变得更加轻松和易于上手。

全书共分12章，内容由浅到深，包括Flash CS5软件的基本知识与基本操作、图形的绘制与编辑、外部素材的应用、图层与帧、元件、实例与库、Flash基本动画与高级动画的创建、Flash多媒体中声音与视频的应用、Flash ActionScript和组件的应用等。

所用实例涉及范围比较广，涵盖了广告动画、Flash Banner横幅广告、多媒体、Flash手机游戏、手机屏保、Flash贺卡、Flash网站应用等诸多领域。

随书赠送1张多媒体教学光盘，除了收录了本书所用的素材文件、制作源文件和最终效果文件外，还配有多媒体动态演示，从而方便读者学习使用。

本书选例综合全面，深度逐级递进，具有很强的实用性，不仅可作为动画设计与制作初学者的入门教材，还可作为广大Flash爱好者、网站和课件设计人员以及高等学校和相关培训班教材。

书籍目录

本书导读第1章 初识Flash CS5 1.1 初识Flash CS5 1.1.1 Flash动画的发展 1.1.2 Flash技术与特点 1.1.3 Flash的应用范围 1.1.4 Flash CS5新增功能 1.2 Flash CS5工作界面 1.2.1 菜单栏 1.2.2 标题栏 1.2.3 编辑栏 1.2.4 工作区域和舞台 1.2.5 “时间轴”面板 1.2.6 “工具”面板 1.2.7 “属性”面板 1.2.8 其他面板 1.3 Flash CS5基本操作 1.3.1 Flash CS5文档管理 1.3.2 Flash面板操作 1.3.3 定义工作布局 1.3.4 设置影片属性 1.4 实例指导创建一个Flash动画文件第2章 绘制图形 2.1 Flash图形基础知识 2.1.1 矢量图与位图 2.1.2 导入外部图像 2.1.3 导入PSD文件 2.1.4 导入Illustrator文件 2.2 认识“工具”面板 2.3 绘制图形工具 2.3.1 线条工具 2.3.2 铅笔工具 2.3.3 矩形工具与椭圆工具 2.3.4 基本矩形工具与基本椭圆工具 2.3.5 多角星形工具 2.3.6 刷子工具 2.3.7 喷涂刷工具 2.3.8 实例指导绘制猫头鹰图形 2.4 路径工具 2.4.1 关于路径 2.4.2 使用钢笔工具绘制图形 2.4.3 锚点工具 2.4.4 调整路径 2.4.5 实例指导绘制心图形 2.5 颜色填充 2.5.1 墨水瓶工具与颜料桶工具 2.5.2 滴管工具 2.5.3 橡皮擦工具 2.5.4 颜色面板 2.5.5 渐变变形工具 2.5.6 实例指导绘制水晶球图形 2.6 Dec0工具 2.6.1 使用Dec0工具填充图形 2.6.2 Dec0工具的属性设置 2.7 辅助绘图工具 2.7.1 手形工具 2.7.2 缩放工具第3章 编辑图形 3 选择对象 3.1.1 选择工具 3.1.2 套索工具 3.1.3 实例指导绘制绿树图案 3.2 变形对象 3.2.1 使用任意变形工具变形对象 3.2.2 任意变形工具的选项设置 3.2.3 使用变形面板精确变形对象 3.2.4 实例指导绘制立方体图形 3.3 控制对象位置与大小 3.3.1 使用“属性”面板设置对象位置与大小 3.3.2 使用“信息”面板设置对象位置与大小 3.4 3D变形 3.4.1 3D旋转工具 3.4.2 3D平移工具 3.4.3 3D属性设置 3.5 调整图形形状 3.5.1 转换位图为矢量图 3.5.2 平滑与伸直图形 3.5.3 优化图形 3.5.4 修改图形 3.6 合并对象 3.7 编辑对象 3.7.1 组台对象 3.7.2 分离对象 3.7.3 排列对象 3.7.4 锁定对象 3.7.5 对齐对象 3.7.6 复制对象 3.8 文字编辑 3.8.1 TLF文本与传统文本 3.8.2 创建文本 3.8.3 文本类型 3.8.4 设置字符属性 3.8.5 设置段落属性 3.8.6 设置文本框属性 3.8.7 多个文本框文本链接 3.8.8 实例指导祝福贺卡制作 3.9 综合应用实例绘制“太阳花”图形第4章 图层与帧的应用 4.1 “时间轴”血板简介 4.2 图层操作 4.2.1 创建图层与图层文件夹 4.2.2 重命名图层或图层文件夹名称 4.2.3 选择图层与陶层文件夹 4.2.4 调整图层与图层文件夹排列顺序 4.2.5 显示与隐藏图层与图层文件夹 4.2.6 锁定与解除锁定图层与图层文件夹 4.2.7 图层与图层文件夹对象的轮廓显小 4.2.8 删除图层与图层文件夹 4.2.9 图层属性的设置 4.3 实例指导管理Flash图层 4.4 帧操作 4.4.1 普通帧、关键帧与空白关键帧 4.4.2 选择帧 4.4.3 剪切帧、复制帧和粘贴帧 4.4.4 移动帧 4.4.5 删除帧 4.4.6 翻转帧 4.4.7 使用绘图纸工具编辑动画帧 4.5 实例指导制作“过马路”动面第5章 元件、实例与库的应用 5.1 “库”而板 5.2 元件的类型 5.2.1 影片剪辑元件 5.2.2 图形元件 5.2.3 按钮元件 5.3 创建元件 5.3.1 直接创建新元件 5.3.2 转换对象为元件 5.4 实例的创建与编辑 5.4.1 实例的编辑方式 5.4.2 “影片剪辑”实例的属性设置 5.4.3 “按钮”实例的属性设置 5.4.4 “图形”实例的属性设置 5.5 综合应用实例制作美容痘身广告动画背景图第6章 基本动画制作 6.1 逐帧动画 6.1.1 外部导入方式创建逐帧动画 6.1.2 在Flash中制作逐帧动画 6.2 传统补间动画 6.2.1 创建传统补间动画 6.2.2 传统补间动画属性设置 6.3 实例指导制作骑木马动画 6.4 补间动四 6.4.1 补间动画与传统补间动画的区别 6.4.2 创建补间动画 6.4.3 在舞台中编辑属性关键帧 6.4.4 使用动四编辑器调整补间动画 6.4.5 在“属性”面板中编辑属性关键帧 6.4.6 动画预设 6.5 补间形状动画 6.5.1 创建补间形状动画 6.5.2 补间形状动画属性设置 6.5.3 使用形状提示控制形状变化 6.6 综合应用实例制作足球之夜广告功回 第7章 高级动画制作 7.1 运动引导层动画 7.2 实例指导制作足球飞入的动画 7.3 遮罩动画 7.4 实例指导制作绿色大自然动画 7.5 骨骼动画第8章 多媒体应用第9章 ActionScript的应用第10章 组件的应用第11章 文件优化、导出与发布第12章 Flash动画综合应用实例

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>