

<<Flash CS6.0中文版实训教程>>

图书基本信息

书名：<<Flash CS6.0中文版实训教程>>

13位ISBN编号：9787121169670

10位ISBN编号：7121169673

出版时间：2012-6

出版时间：电子工业出版社

作者：张国权 等编著

页数：250

字数：422000

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 CS6.0中文版实训教程>>

### 内容概要

Flash是Adobe公司出品的一款专业动画制作软件，具有强大的矢量制作功能和灵活的交互功能，其功能强大，操作简单，作品广泛应用于网页、影视、动漫、游戏等各种领域，是同类软件中的佼佼者，受到众多的动画制作爱好者的好评与青睐。

本书从基本的动画知识开始，全面介绍了该软件的最新版本Flash CS6.0简体中文版的功能及动画制作技巧，并穿插大量的典型实例，详尽说明使用Flash CS6.0中文版的方法和操作技巧。

本书内容主要包括Flash CS6.0中文版的功能，动画制作的流程，Flash CS6.0简体中文版的工作界面介绍，图形、图像、文本等在Flash中的应用，元件、实例和库资源的使用以及各种动画的制作和美化方法等，最后，还介绍了声音的使用及Flash作品的测试与发布等。

书籍目录

第1章 Flash基础知识

1.1 动画与Flash

1.1.1 动画简介

1.1.2 Flash简介

1.2 Flash的功能和特点

1.2.1 Flash的优点

1.2.2 Flash CS6.0的新增功能

1.3 制作Flash的工作流程

1.4 Flash CS6.0的工作界面

1.4.1 进入工作区

1.4.2 舞台相关操作

1.4.3 “时间轴”面板

1.4.4 “属性”面板

1.4.5 “库”面板

1.4.6 自定义工作界面

1.5 动手实践——熟悉Flash工作流程

1.6 习题练习

1.6.1 选择题

1.6.2 填空题

1.6.3 简答题

1.6.4 上机练习

第2章 绘制与调整图形

2.1 绘制基本概念

2.1.1 矢量图和位图

2.1.2 认识Flash中的绘图工具

2.2 绘制与编辑图形

2.2.1 使用直线工具

2.2.2 使用矩形工具

2.2.3 使用椭圆工具

2.2.4 使用基本矩形和基本椭圆工具

2.2.5 使用多角星形工具

2.2.6 使用铅笔工具

2.2.7 使用钢笔工具

2.2.8 编辑图形

2.2.9 小实例——动手绘制卡通屋

2.3 填充图形

2.3.1 使用“刷子工具”

2.3.2 使用“喷涂刷工具”

2.3.3 使用“颜料桶工具”

2.3.4 使用“墨水瓶工具”

2.3.5 使用“滴管工具”

2.3.6 使用“Deco工具”

2.3.7 小实例——美化卡通屋

2.4 动手实践——自制卡片

2.5 习题练习

## <<Flash CS6.0中文版实训教程>>

2.5.1 选择题

2.5.2 填空题

2.5.3 简答题

2.5.4 上机练习

第3章 使用文本

3.1 创建文本对象

3.1.1 文本的类型

3.1.2 创建文本

3.1.3 小实例——创建传统文本

3.2 设置文本属性

3.2.1 认识文本属性面板

3.2.2 设置文本块位置和大小

3.2.3 设置字符样式

3.2.4 设置段落样式

3.2.5 使用“容器和流”属性

3.2.6 跨多个文本块的流动文本

3.2.7 使文本可滚动

3.2.8 使用定位标尺

3.2.9 小实例——创建链接文本块

3.3 美化文本样式

3.3.1 为文本添加滤镜

3.3.2 分离文本

3.3.3 小实例——为标题文本添加滤镜效果

3.4 动手实践——漂亮文字

3.5 上机练习与习题

3.5.1 选择题

3.5.2 填空题

3.5.3 问答题

3.5.4 上机练习

第4章 导入与处理图像

4.1 导入图像

4.1.1 可导入的文件类型与格式

4.1.2 导入JPG图像文件

4.1.3 导入PSD图像文件

4.1.4 设置图像属性

4.1.5 实例——导入SWF文件

4.2 处理图像

4.2.1 分离处理位图

4.2.2 转换位图并进行优化

4.2.3 将位图转换为影片剪辑

4.2.4 实例——分离扇子

4.3 动手实践——获取飞机并进行3D旋转

4.4 上机练习与习题

4.4.1 选择题

4.4.2 填空题

4.4.3 问答题

4.4.4 上机练习

## <<Flash CS6.0中文版实训教程>>

### 第5章 元件、实例与库资源

#### 5.1 使用元件与实例

##### 5.1.1 创建元件

##### 5.1.2 编辑元件

##### 5.1.3 创建按钮

##### 5.1.4 使用实例

##### 5.1.5 实例——制作按钮

#### 5.2 Flash中的库资源

##### 5.2.1 使用库资源

##### 5.2.2 公用库

##### 5.2.3 解决库资源之间的冲突

##### 5.2.4 库中比较实用的操作

##### 5.2.5 实例——应用公用库

#### 5.3 动手实践——自动显示图片

#### 5.4 上机练习与习题

##### 5.4.1 选择题

##### 5.4.2 填空题

##### 5.4.3 问答题

##### 5.4.4 上机练习

### 第6章 图层、帧与动画

#### 6.1 认识图层、帧与动画

##### 6.1.1 有关图层的基本操作

##### 6.1.2 有关帧的基本操作

##### 6.1.3 Flash CS6.0中动画的分类

#### 6.2 逐帧动画

##### 6.2.1 创建逐帧动画

##### 6.2.2 使用绘图纸外观

##### 6.2.3 实例——文字逐帧动画

#### 6.3 补间动画

##### 6.3.1 动画预设

##### 6.3.2 补间动画

##### 6.3.3 传统补间之间和补间动画的差异

##### 6.3.4 实例——弹出的球

#### 6.4 补间形状

##### 6.4.1 补间形状

##### 6.4.2 使用形状提示

##### 6.4.3 将对象分层

##### 6.4.4 实例——跳动的圣诞树

#### 6.5 创建引导层动画

##### 6.5.1 普通引导层

##### 6.5.2 运动引导层

##### 6.5.3 路径引导动画的特点

##### 6.5.4 实例——雪人与楼梯

#### 6.6 创建遮罩动画

##### 6.6.1 创建遮罩层

##### 6.6.2 设置和取消被遮掩层

##### 6.6.3 实例——图片转换

## <<Flash CS6.0中文版实训教程>>

### 6.7 创建多场景动画

#### 6.7.1 管理场景

#### 6.7.2 实例——小球之旅

### 6.8 创建骨骼动画

#### 6.8.1 向对象中添加骨骼

#### 6.8.2 编辑骨架和对象

#### 6.8.3 将骨骼绑定到形状点

#### 6.8.4 向IK动画中添加缓动效果

#### 6.8.5 实例——海星散步

### 6.9 动手实践——悠闲的老鼠

### 6.10 上机练习与习题

#### 6.10.1 选择题

#### 6.10.2 填空题

#### 6.10.3 问答题

#### 6.10.4 上机练习

## 第7章 创建交互式动画

### 7.1 认识ActionScript 3.0与行为

#### 7.1.1 认识ActionScript 3.0

#### 7.1.2 认识Flash中的行为

### 7.2 ActionScript 3.0语法和常用语句

#### 7.2.1 基本语法

#### 7.2.2 数据类型

#### 7.2.3 条件语句

#### 7.2.4 循环语句

### 7.3 添加与设置代码

#### 7.3.1 在关键帧中输入代码

#### 7.3.2 创建单独的ActionScript文件

#### 7.3.3 代码的特性

#### 7.3.4 实例——风景相册

### 7.4 Flash中的行为

#### 7.4.1 利用行为控制影片剪辑

#### 7.4.2 利用行为控制视频播放

#### 7.4.3 实例——暂停播放视频

### 7.5 动手实践——控制影片

### 7.6 上机练习与习题

#### 7.6.1 选择题

#### 7.6.2 填空题

#### 7.6.3 问答题

#### 7.6.4 上机练习

## 第8章 在动画中添加声音

### 8.1 导入声音

#### 8.1.1 声音的类型

#### 8.1.2 将声音导入到库

#### 8.1.3 常用概念和术语

#### 8.1.4 实例——导入MP3

### 8.2 添加声音并设置属性

#### 8.2.1 将声音添加到时间轴上

## <<Flash CS6.0中文版实训教程>>

- 8.2.2 设置“效果”选项
- 8.2.3 设置“同步”选项
- 8.2.4 设置“循环”选项
- 8.2.5 在Flash中自定义声音效果
- 8.2.6 实例——万圣鬼堡
- 8.3 使用行为控制声音
  - 8.3.1 准备工作
  - 8.3.2 使用行为将声音载入文件
  - 8.3.3 使用行为播放和停止声音
  - 8.3.4 实例——播放音乐
- 8.4 导出声音压缩设置
  - 8.4.1 声音导出准则
  - 8.4.2 压缩要导出的声音
  - 8.4.3 实例——压缩MP3
- 8.5 动手实践——两只老虎
- 8.6 上机练习与习题
  - 8.6.1 选择题
  - 8.6.2 填空题
  - 8.6.3 问答题
  - 8.6.4 上机练习
- 第9章 作品的测试、优化、发布与导出
  - 9.1 测试Flash作品
    - 9.1.1 在编辑环境中测试Flash
    - 9.1.2 测试影片和测试场景
    - 9.1.3 测试文档的下载性能
    - 9.1.4 实例——测试影片
  - 9.2 优化Flash作品
    - 9.2.1 优化文档
    - 9.2.2 优化动画元素
    - 9.2.3 优化文本
  - 9.3 发布作品
    - 9.3.1 Flash发布设置
    - 9.3.2 HTML发布设置
    - 9.3.3 GIF发布设置
    - 9.3.4 JPEG发布设置
    - 9.3.5 PNG发布设置
    - 9.3.6 指定SWC文件和放映文件的发布设置
    - 9.3.7 发布作品播放效果预览
    - 9.3.8 实例——发布HTML
  - 9.4 导出作品
    - 9.4.1 导出swf动画影片
    - 9.4.2 导出图像
    - 9.4.3 实例——导出图像
  - 9.5 动手实践——两只老虎
  - 9.6 上机练习与习题
    - 9.6.1 选择题
    - 9.6.2 填空题

9.6.3 问答题

9.6.4 上机练习

附录A 习题答案



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>