

<<Flash CS6动画制作 (第3版)>>

图书基本信息

书名：<<Flash CS6动画制作 (第3版)>>

13位ISBN编号：9787302315834

10位ISBN编号：7302315833

出版时间：2013-10

出版时间：清华大学出版社

作者：九州书源,付琦 陈良 编著

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动画制作 (第3)>>

内容概要

《Flash CS6动画制作 (第3版)》一书讲述了学习Flash CS6动画制作所需的相关知识, 主要包括认识Flash相关的知识、Flash CS6的基本操作方法、在Flash CS6中绘制图形的方法、在Flash CS6中编辑图形的方法、时间轴以及库的使用、基本的动画类型、高级动画的制作、声音和视频的处理、ActionScript 3.0 基础使用及发布Flash动画等, 最后通过综合实例练习Flash CS6动画制作的各种操作, 提高读者的综合应用能力。

本书深入浅出, 以“小魔女”对动画制作一窍不通到能熟练使用Flash CS6制作出效果精美的动画为线索引导初学者学习。

本书选择了大量工作中的应用实例, 以帮助读者掌握相关知识; 每

章后面附有大量丰富生动的练习题, 以检验读者对本章知识点的掌握程度, 达到巩固所学知识的目的。

本书及光盘还有如下特点及资源: 情景式教学、互动教学演示、模拟操作练习、丰富的实例、大量学习技巧、素材源文件、电子书阅读、大量拓展资源等。

本书定位于对Flash CS6动画制作感兴趣的初学者, 适用于办公人员、在校学生、设计人员、教师等学习和参考, 也可作为各类Flash动画培训班的教材。

<<Flash CS6动画制作 (第3)>>

书籍目录

1.1	Flash动画的基础知识	2
1.1.1	Flash的特点	2
1.1.2	Flash的常用术语	2
1.1.3	Flash的应用领域	4
1.2	轻松制作Flash动画	6
1.2.1	动画的策划	6
1.2.2	动画的素材	7
1.2.3	动画的制作	8
1.2.4	动画的测试	8
1.2.5	动画的发布	8
1.3	图像的基础知识	9
1.3.1	位图和矢量图	9
1.3.2	像素和分辨率	10
1.4	Flash CS6的基础操作	11
1.4.1	安装Flash CS6	11
1.4.2	启动和退出Flash CS6	13
1.4.3	查看Flash动画	13
1.5	本章小结——Flash的小技巧	14
	第1招：Flash的常用快捷键	14
	第2招：检查更新	14
1.6	过关练习	14
2.1	认识Flash CS6的工作界面	16
2.1.1	菜单栏	16
2.1.2	场景	17
2.1.3	面板	17
2.2	Flash CS6中的常用面板	17
2.2.1	“工具”面板	18
2.2.2	“属性”面板	18
2.2.3	“时间轴”面板	19
2.2.4	“变形”面板	19
2.2.5	“对齐”面板	19
2.2.6	“颜色”面板	20
2.2.7	“动作”面板	20
2.3	文档的基础操作	21
2.3.1	新建文档	22
2.3.2	打开文档	22
2.3.3	保存文档	23
2.3.4	关闭文档	23
2.4	设置动画场景	24
2.4.1	设置舞台的大小和背景颜色	24
2.4.2	设置标尺和网格	25
2.4.3	添加场景	26
2.5	典型实例——打开动画并设置场景	26
2.6	本章小结——Flash的操作技巧	27
	第1招：辅助线	28

<<Flash CS6动画制作 (第3)>>

第2招：保存并重置工作区	28
第3招：舞台操作技巧	29
第4招：设置软件首选项	29
2.7 过关练习	30
3.1 使用绘图工具	32
3.1.1 笔触和填充	32
3.1.2 线条工具	32
3.1.3 铅笔工具	34
3.1.4 钢笔工具	36
3.1.5 刷子工具	40
3.1.6 喷涂刷工具	41
3.2 使用几何工具	42
3.2.1 矩形和基本矩形工具	42
3.2.2 椭圆和基本椭圆工具	43
3.2.3 多角星形工具	44
3.3 使用 Deco工具	45
3.3.1 填充样式	46
3.3.2 Deco工具的多种样式	46
3.3.3 使用元件修改 Deco工具	48
3.4 输入文字	49
3.4.1 直接输入文字	50
3.4.2 设置文字样式	50
3.4.3 滤镜特效	51
3.5 TLF文本	53
3.5.1 什么是 TLF文本	53
3.5.2 设置字符属性	53
3.5.3 容器和流属性	54
3.6 制作特殊文本	56
3.6.1 创建竖排文本	57
3.6.2 添加分栏文本	57
3.6.3 创建文本超级链接	58
3.6.4 制作“输入文本”动画	58
3.7 典型实例——绘制山丘	59
3.8 本章小结——绘图和文字的技巧	61
第1招：橡皮擦工具	61
第2招：流文本的删除与重新连接	61
3.9 过关练习	62
4.1 选择图形	64
4.1.1 选择单个图形	64
4.1.2 选择多个图形	65
4.1.3 选择不规则图形	65
4.2 编辑图形	68
4.2.1 移动和复制图形	68
4.2.2 群组与分离图形	69
4.2.3 用任意变形工具变形	70
4.3 配色要领	71
4.3.1 色彩构成基础	72

<<Flash CS6动画制作 (第3)>>

4.3.2	色彩感情	72
4.3.3	色彩感情规律的应用	73
4.4	填充图形	74
4.4.1	使用颜料桶工具填充	74
4.4.2	使用吸管工具	76
4.4.3	使用“颜色”面板	77
4.4.4	渐变变形工具	78
4.5	典型实例——编辑并填充颜色	79
4.6	本章小结——图像编辑的技巧	82
	第1招：中心点	83
	第2招：重置选区和变形	83
4.7	过关练习	84
5.1	使用图层	86
5.1.1	图层的作用及类型	86
5.1.2	图层的基本操作	87
5.1.3	图层属性	90
5.1.4	图层文件夹	90
5.2	时间轴中的帧	92
5.2.1	帧	92
5.2.2	帧的控制	93
5.3	编辑帧	94
5.3.1	帧的基本操作	94
5.3.2	设置帧的属性	97
5.4	典型实例——调整机械臂动画	98
5.5	本章小结——时间轴操作技巧	100
	第1招：设置帧外观	100
	第2招：分散到图层	101
5.6	过关练习	102
6.1	导入素材	104
6.1.1	导入常规素材	104
6.1.2	导入 PSD 素材	105
6.1.3	导入 AI 素材	107
6.2	使用元件	108
6.2.1	认识元件	108
6.2.2	创建元件	109
6.2.3	对元件进行处理	113
6.3	素材集散中心——库	116
6.3.1	认识“库”面板	116
6.3.2	使用库中的项目	117
6.3.3	管理库中的项目	117
6.3.4	使用外部库	119
6.4	典型实例——制作美丽小镇	119
6.5	本章小结——素材和元件的使用技巧	122
	第1招：转换为矢量图	122
	第2招：使用 Photoshop 编辑素材	123
	第3招：实例的混合效果	123
6.6	过关练习	123

<<Flash CS6动画制作 (第3)>>

7.1	Flash的动画类型	126
7.1.1	基本动画	126
7.1.2	逐帧动画	126
7.1.3	引导动画	127
7.1.4	遮罩动画	128
7.2	制作基本动画	128
7.2.1	传统补间动画	128
7.2.2	形状补间动画	132
7.2.3	补间动画	134
7.3	制作逐帧动画	136
7.3.1	逐帧动画的制作方法	136
7.3.2	逐帧动画的制作技巧	138
7.4	制作引导动画	139
7.4.1	添加引导层	139
7.4.2	引导动画的制作方法	139
7.5	制作遮罩动画	142
7.5.1	遮罩动画简介	142
7.5.2	使用遮罩制作流水效果	143
7.6	动画编辑器	147
7.6.1	认识动画编辑器	147
7.6.2	设置曲线	148
7.6.3	设置补间属性	150
7.6.4	缓动属性	152
7.7	典型实例——制作商品广告动画 ...	153
7.8	本章小结——更多制作动画的诀窍	159
	第1招：添加变形提示点	159
	第2招：设置动画预设	160
	第3招：调整到路径	160
7.9	过关练习	161
8.1	制作 3D动画	164
8.1.1	认识 Flash的3D工具	164
8.1.2	消失点和透视角度	166
8.1.3	3D动画的制作方法	166
8.2	IK反向运动	169
8.2.1	什么是IK反向运动	170
8.2.2	创建骨架	170
8.2.3	编辑骨骼	173
8.2.4	绑定形态	175
8.3	制作骨架动画	176
8.3.1	骨架动画的制作方法	176
8.3.2	约束骨架	179
8.4	典型实例——制作赛跑动画	181
8.5	本章小结——骨架动画的小妙招 ...	186
	第1招：创作时骨架和运行时骨架	186
	第2招：添加弹簧值和阻尼	187
8.6	过关练习	187
9.1	声音的基础知识	190

<<Flash CS6动画制作 (第3)>>

9.1.1	声音的格式	190
9.1.2	声音的比特率	191
9.2	为动画添加声音	191
9.2.1	把声音添加到时间轴上	191
9.2.2	修改或删除声音	192
9.3	编辑声音	193
9.3.1	设置声音	193
9.3.2	“编辑封套”对话框	194
9.3.3	剪辑声音	195
9.3.4	改变音量	196
9.3.5	压缩声音	197
9.4	Flash中的视频	199
9.4.1	视频的格式和编解码器	199
9.4.2	载入外部视频文件	200
9.4.3	嵌入视频文件	202
9.5	典型实例——制作家庭影院	204
9.6	本章小结——使用声音和视频的小妙招	207
	第1招：使用 Adobe Media Encoder 转换视频	207
	第2招：为按钮添加声音	207
9.7	过关练习	208
10.1	认识 ActionScript 3.0.....	210
10.1.1	什么是 ActionScript 3.0	210
10.1.2	ActionScript 中的相关术语	210
10.2	输入代码	211
10.2.1	在“动作”面板中输入代码	211
10.2.2	创建单独的 ActionScript 文件 ...	212
10.3	ActionScript 3.0 的基本元素	213
10.3.1	语法	213
10.3.2	运算符	215
10.4	面向对象	216
10.4.1	属性	216
10.4.2	方法	217
10.4.3	制作可控制的相册	218
10.4.4	事件	221
10.4.5	鼠标跟随动画	224
10.5	典型实例——制作音乐时钟	225
10.6	本章小结——使用代码的小技巧 ...	230
	第1招：使用代码片段	230
	第2招：快速输入代码	231
	第3招：组织应用程序中的 ActionScript.....	231
10.7	过关练习	232
11.7	过关练习.....	248
12.1	制作打地鼠小游戏	250
12.1.1	案例目标.....	250
12.1.2	案例分析.....	250
12.1.3	制作过程.....	251
12.2	制作网站首页	260

<<Flash CS6动画制作 (第3)>>

12.2.1	案例目标.....	260
12.2.2	案例分析.....	260
12.2.3	制作过程.....	261
12.3	制作个人相册	270
12.3.1	案例目标.....	270
12.3.2	案例分析.....	271
12.3.3	制作过程.....	272
12.4	本章小结——制作Flash的小妙招...276	
	第1招：使用交换的方法修改文档 ...	276
	第2招：读取外部图像制作相册	277
12.5	过关练习.....	278

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>