

<<巧学巧用Flash CS6制作动画>>

图书基本信息

书名：<<巧学巧用Flash CS6制作动画>>

13位ISBN编号：9787115295842

10位ISBN编号：7115295840

出版时间：2013-1

出版时间：人民邮电出版社

作者：腾飞科技, 胡秀娥 编著

页数：399

字数：631000

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>

<<巧学巧用Flash CS6制作动画>>

内容概要

《巧学巧用Flash CS6制作动画》从零开始，逐步深入地讲解了Flash CS6的功能，以及制作动画、网站和电子杂志等的方法与技巧。

全书分为5篇，共16章。

分为“基础篇”、“基本动画制作篇”、“ActionScript动画制作篇”、“案例实战篇”和“附录篇”

。内容从详细介绍Flash

CS6的功能开始，逐步讲解绘制与编辑图形，制作静态特效文字，使用元件、实例和库，导入外部文件，导入声音文件，使用时间轴和帧制作基本动画，使用层制作高级动画，ActionScript编程基础与进阶，用ActionScript制作高级动画等。

综合案例包括了网站广告、渐显下拉菜单、导航按钮、3D光影效果、小游戏、电子贺卡和电子杂志。

随书光盘中赠送视频教学录像，并提供本书中案例的素材文件、源代码和完成文件。

另外赠送3个附录，包含Flash动画设计常见问题、ActionScript命令函数表和网页配色表等。

《巧学巧用Flash

CS6制作动画》不仅适合作为动画设计与制作初学者的入门教材，还可作为相关电脑培训班的培训教材。

<<巧学巧用Flash CS6制作动画>>

书籍目录

目 录

第1部分 基础篇

第1章 Flash CS6入门基础

1.1 Flash动画的基础知识

1.1.1 Flash简介

1.1.2 Flash的优点

1.2 Flash的应用领域

1.2.1 制作Flash短片

1.2.2 制作互动游戏

1.2.3 互联网视频播放

1.2.4 制作教学用课件

1.2.5 Flash电子贺卡

1.2.6 搭建Flash动态网站

1.2.7 制作光盘多媒体界面

1.3 Flash CS6操作界面

1.3.1 菜单栏

1.3.2 工具箱

1.3.3 时间轴

1.3.4 舞台和场景

1.3.5 面板组

1.4 Flash CS6新增功能

1.5 Flash的发展方向

1.5.1 应用程序开发

1.5.2 软件系统界面开发

1.5.3 手机领域的开发

1.5.4 游戏开发

1.5.5 站点建设

1.5.6 多媒体娱乐

1.6 综合案例——利用模板制作简单的动画

1.7 课后练习

1.8 本章总结

第2章 使用绘图工具绘制与编辑图形

2.1 绘制线条

2.1.1 使用【线条】工具

2.1.2 线条构图

2.2 绘制简单图形

2.2.1 使用【矩形】工具绘制平行四边形

2.2.2 使用椭圆工具绘制花朵

2.2.3 使用【多角星形】工具

2.3 绘制复杂图形

2.3.1 使用钢笔工具绘制图像

2.3.2 使用【部分选取】工具

2.3.3 使用【铅笔】工具绘制心形

2.3.4 使用【橡皮擦】工具

2.4 图形变形

<<巧学巧用Flash CS6制作动画>>

2.4.1 使用【变形】菜单命令

2.4.2 设置【变形】面板

2.4.3 使用【任意变形】工具

2.4.4 绘制缤纷多彩的气球

2.5 辅助绘图工具的使用

2.5.1 使用【手形】工具

2.5.2 使用【缩放】工具

2.5.3 使用【对齐】面板

2.6 综合案例

2.6.1 绘制卡通木屋

2.6.2 绘制网页标志

2.6.3 绘制苹果

2.7 课后练习

2.8 本章总结

第3章 Flash CS6中的文本应用

3.1 使用文本工具

3.1.1 静态文本

3.1.2 动态文本

3.1.3 输入文本

3.2 设置文本样式

3.2.1 消除文本锯齿

3.2.2 设置文字属性

3.2.3 创建文字链接

3.3 文本的分离与变形

3.3.1 分离文本

3.3.2 文本变形

3.4 对文本使用滤镜效果

3.4.1 给文本添加滤镜

3.4.2 模糊滤镜

3.4.3 发光滤镜

3.4.4 斜角滤镜

3.4.5 渐变发光滤镜

3.4.6 渐变斜角滤镜

3.4.7 调整颜色滤镜

3.5 综合案例

3.5.1 制作空心文字

3.5.2 制作彩虹文字

3.5.3 制作雪花文字

3.5.4 制作渐变水晶文字

3.6 课后练习

3.7 本章总结

第4章 设置对象的颜色

4.1 颜色工具的使用

4.1.1 用【墨水瓶】工具改变线条颜色和样式

4.1.2 用【颜料桶】工具填充颜色

4.1.3 用【滴管】工具选取颜色

4.1.4 用【刷子】工具填充颜色

<<巧学巧用Flash CS6制作动画>>

- 4.1.5 绘制雨伞
- 4.2 颜色的应用与调整
 - 4.2.1 设置【颜色】面板
 - 4.2.2 用【渐变变形】工具进行填充变形
 - 4.2.3 给五角星上色
- 4.3 综合案例
 - 4.3.1 绘制满天繁星
 - 4.3.2 绘制卡通动物
- 4.4 课后练习
- 4.5 本章总结
- 第5章 编辑与操作对象
 - 5.1 对象的基本操作
 - 5.1.1 选取对象
 - 5.1.2 移动对象
 - 5.1.3 复制对象
 - 5.1.4 删除对象
 - 5.2 对象的变形
 - 5.2.1 扭曲对象
 - 5.2.2 缩放对象
 - 5.2.3 旋转及倾斜对象
 - 5.2.4 封套对象
 - 5.3 对象的组合、排列、分离
 - 5.3.1 组合对象
 - 5.3.2 排列对象
 - 5.3.3 分离对象
 - 5.4 使用辅助工具
 - 5.4.1 使用标尺和辅助线
 - 5.4.2 使用网格
 - 5.5 综合案例
 - 5.5.1 编辑操作对象
 - 5.5.2 使用变形面板制作花朵
 - 5.5.3 制作立体光影文字
 - 5.6 课后练习
 - 5.7 本章总结
- 第6章 使用元件、实例和库
 - 6.1 元件的创建
 - 6.1.1 元件的功能
 - 6.1.2 元件的分类
 - 6.1.3 创建图形元件
 - 6.1.4 创建影片剪辑元件
 - 6.1.5 创建按钮元件
 - 6.2 元件的引用——实例相关操作
 - 6.2.1 为实例另外指定一个元件
 - 6.2.2 转换实例类型
 - 6.2.3 改变颜色效果
 - 6.2.4 分离实例
 - 6.2.5 调用其他影片中的元件

<<巧学巧用Flash CS6制作动画>>

6.3 库的管理

6.3.1 库面板的组成

6.3.2 创建库元素

6.3.3 调用库文件

6.3.4 公用库

6.4 综合案例

6.4.1 制作菜单按钮

6.4.2 绘制手提包

6.4.3 下拉菜单效果

6.5 课后练习

6.6 本章总结

第7章 导入外部素材文件

7.1 导入位图文件

7.1.1 图片的基本知识

7.1.2 可导入图片素材的格式

7.1.3 导入位图文件

7.1.4 设置导入位图属性

7.1.5 将位图转换为矢量图

7.2 导入视频文件

7.2.1 Flash支持的视频格式

7.2.2 在Flash中嵌入视频

7.2.3 关于视频编码器

7.3 导入其他格式的文件

7.3.1 导入Fireworks PNG文件

7.3.2 导入FreeHand文件

7.4 综合案例——创建视频动画

7.5 课后练习

7.6 本章总结

第8章 导入声音文件

8.1 导入声音文件

8.1.1 声音的类型

8.1.2 导入音频文件

8.1.3 设置声音的属性

8.2 添加声音

8.2.1 轻松为按钮添加声音

8.2.2 为影片添加声音

8.3 编辑声音属性

8.3.1 设置声音的重复播放

8.3.2 设置声音的同步方式

8.3.3 设置声音的效果

8.4 压缩声音

8.4.1 默认

8.4.2 ADPCM

8.4.3 MP3

8.4.4 Raw

8.4.5 语音压缩

8.5 综合案例——给Flash动画片头添加声音

<<巧学巧用Flash CS6制作动画>>

8.6 课后练习

8.7 本章总结

第2部分 基本动画制作篇

第9章 使用时间轴和帧设计基本动画

9.1 时间轴和帧的概念

9.1.1 时间轴的构成

9.1.2 帧和关键帧

9.1.3 帧的频率

9.2 帧的基本操作

9.2.1 选择帧和帧列

9.2.2 插入帧

9.2.3 复制、粘贴与移动单帧

9.2.4 删除帧

9.2.5 清除帧

9.2.6 将帧转换为关键帧

9.2.7 将帧转换为空白关键帧

9.3 逐帧动画

9.3.1 逐帧动画的基本原理

9.3.2 制作简单的逐帧动画

9.4 创建动画补间

9.4.1 动画补间原理

9.4.2 制作渐隐渐显动画

9.5 创建形状补间动画

9.5.1 形状补间动画原理

9.5.2 创建形状补间动画

9.6 综合案例

9.6.1 制作旋转的图像

9.6.2 制作图片切换特效动画

9.6.3 旋转的三棱锥

9.7 课后练习

9.8 本章总结

第10章 使用图层制作高级动画

10.1 图层的基本概念

10.2 图层的基本操作

10.2.1 新建图层

10.2.2 重命名图层

10.2.3 调整影片中图层的顺序

10.2.4 创建图层文件夹更好地管理图层

10.2.5 锁定和解锁图层

10.2.6 删除图层

10.2.7 隐藏图层

10.2.8 显示轮廓

10.2.9 编辑图层属性

10.3 制作引导层动画

10.3.1 普通引导层

10.3.2 运动引导层

10.3.3 制作沿直线运动的动画

<<巧学巧用Flash CS6制作动画>>

10.3.4 创建沿轨道运动的动画

10.4 制作遮罩动画

10.4.1 遮罩动画原理

10.4.2 创建简单的遮罩动画

10.5 综合案例

10.5.1 制作行驶的汽车

10.5.2 制作望远镜效果

10.5.3 制作电影文字

10.6 课后练习

10.7 本章总结

第3部分 ActionScript动画制作篇

第11章 ActionScript脚本基础

11.1 ActionScript概述

11.1.1 什么是ActionScript

11.1.2 ActionScript的版本

11.1.3 ActionScript的常用术语

11.2 ActionScript编程基础

11.2.1 变量声明

11.2.2 常量

11.2.3 大小写

11.2.4 关键字

11.3 ActionScript的运算符

11.3.1 数值运算符

11.3.2 比较运算符

11.3.3 赋值运算符

11.3.4 逻辑运算符

11.3.5 等于运算符

11.3.6 位运算符

11.3.7 运算符的优先级

11.4 ActionScript的基本语法

11.4.1 点

11.4.2 注释

11.4.3 分号

11.4.4 大括号

11.4.5 小括号

11.5 ActionScript的数据类型

11.5.1 Boolean数据类型

11.5.2 int数据类型

11.5.3 Null数据类型

11.5.4 Number数据类型

11.5.5 String数据类型

11.5.6 MovieClip数据类型

11.5.7 void数据类型

11.5.8 Object数据类型

11.6 课后练习

11.7 本章总结

第12章 ActionScript使用进阶

<<巧学巧用Flash CS6制作动画>>

- 12.1 使用【动作】面板
 - 12.2 插入ActionScript代码
 - 12.2.1 在按钮中插入ActionScript
 - 12.2.2 在帧中插入ActionScript
 - 12.2.3 在影片剪辑中插入ActionScript
 - 12.3 ActionScript的基本语句
 - 12.3.1 条件语句
 - 12.3.2 特殊条件判断
 - 12.3.3 for循环
 - 12.3.4 while和do while循环
 - 12.4 函数
 - 12.4.1 理解用函数的基本概念
 - 12.4.2 定义自己的函数
 - 12.4.3 调用函数
 - 12.4.4 函数的其他特性
 - 12.5 类
 - 12.5.1 类的基本要素
 - 12.5.2 编写自定义类
 - 12.5.3 类的属性和方法
 - 12.6 养成良好的编程习惯
 - 12.7 课后练习
 - 12.8 本章总结
- 第13章 使用常用语句创建交互式动画
- 13.1 场景与帧的控制语句
 - 13.1.1 使用play和stop语句制作滚动公告
 - 13.1.2 使用gotoAndPlay和goto- AndStop制作控制动画进程的按钮
 - 13.2 超链接语句getUrl
 - 13.2.1 创建链接到网页动画
 - 13.2.2 制作发送电子邮件动画
 - 13.3 拖动语句startDrag
 - 13.3.1 制作鼠标跟随效果
 - 13.3.2 制作个性化鼠标指针
 - 13.4 外部链接语句
 - 13.4.1 使用loadMovie和unload Movie制作电影播放器
 - 13.4.2 使用loadVariables语句制作翻页按钮
 - 13.5 fscommand语句
 - 13.5.1 制作全屏效果
 - 13.5.2 制作退出影片
 - 13.6 制作下载进度条
 - 13.7 课后练习
 - 13.8 本章总结
- 第14章 使用组件
- 14.1 组件简介
 - 14.2 组件的基本操作
 - 14.2.1 向Flash添加组件
 - 14.2.2 组件的预览与查看
 - 14.2.3 关于标签大小及组件的高度和宽度

<<巧学巧用Flash CS6制作动画>>

- 14.3 使用常见组件
 - 14.3.1 使用按钮组件Button
 - 14.3.2 使用复选框组件CheckBox
 - 14.3.3 使用单选按钮组件Radio Button
 - 14.3.4 使用下拉列表组件Combo Box
 - 14.3.5 使用文本域组件TextArea
 - 14.4 其他组件
 - 14.4.1 使用Label组件
 - 14.4.2 使用ScrollPane组件
 - 14.4.3 使用UIScrollBar组件
 - 14.4.4 使用ProgressBar组件
 - 14.5 综合案例——制作注册界面
 - 14.6 课后练习
 - 14.7 本章总结
- 第15章 测试、优化与发布动画
- 15.1 测试动画效果
 - 15.2 优化动画
 - 15.2.1 图像文件的优化
 - 15.2.2 矢量图形的优化
 - 15.2.3 优化的注意事项
 - 15.3 导出动画
 - 15.3.1 导出影片
 - 15.3.2 导出图像
 - 15.4 发布动画
 - 15.4.1 设置发布属性
 - 15.4.2 预览发布效果
 - 15.5 综合案例——发布动画
 - 15.6 课后练习
 - 15.7 本章总结
- 第4部分 案例实战篇
- 第16章 Flash动画制作综合案例
- 16.1 制作网站Banner广告
 - 16.1.1 实例效果
 - 16.1.2 实例分析
 - 16.1.3 制作步骤
 - 16.2 制作渐显下拉菜单
 - 16.2.1 实例效果
 - 16.2.2 实例分析
 - 16.2.3 制作步骤
 - 16.3 制作导航栏按钮
 - 16.3.1 实例效果
 - 16.3.2 实例分析
 - 16.3.3 制作步骤
 - 16.4 3D光影效果
 - 16.4.1 实例效果
 - 16.4.2 实例分析
 - 16.4.3 制作步骤

<<巧学巧用Flash CS6制作动画>>

16.5 制作小游戏

16.5.1 实例效果

16.5.2 实例分析

16.5.3 制作步骤

16.6 设计贺卡

16.6.1 实例效果

16.6.2 实例分析

16.6.3 制作步骤

16.7 设计电子杂志

16.8 课后练习

16.9 本章总结

第5部分 附录篇

附录A Flash动画制作常见问题

1. 使用选择工具有哪些操作技巧

2. 如何将一张图变成Flash文件后任意缩放而不出现锯齿

3. 矢量线条和矢量色块在矢量图形制作中有什么区别

4. 怎样使用【部分选取】工具删除线条上的锚点

5. 如何在Flash中设置透明的渐变

6. 静态文本、动态文本和输入文本有何区别

7. 如何检查拼写文本错误

8. 如何将同一个图层中若干个文字分配到多个图层中

9. 如何快速地对齐不同帧中的对象

10. 在Flash中如何缩放场景

11. 在Flash中如何整体改变图像大小

12. 怎样将对象对齐

13. 如何改变调入后的SWF的位置

14. 制作按钮时,【点击】帧是用来做什么的

15. 如何将舞台对象转换为新元件

16. 如何对元件进行编辑

17. 制作的元件超出屏幕范围,怎么办

18. 如何在鼠标接近的时候产生动作

19. 如何保持导入后的位图仍然透明

20. 为什么删除了WAV声音文件后Flash文件大小并没有变

21. 在Flash中如何加入声音

22. 如何进行多帧选取

23. 如何让动画在停留一段时间后继续播放

24. 如何使层靠得紧一些

25. 如何实现关键帧内容的延伸

26. 什么是引导层,引导层有何功能

27. 什么是遮罩层,遮罩层有何功能

28. 做“沿轨迹运动”动画的时候,物件为什么总是沿直线运动

29. 在Flash中,什么对象不能创建形状补间动画

30. 什么样的动画适合逐帧动画

31. 形状补间与动画补间有什么不同

32. 怎么让一条线一点点延伸出来

33. 在Flash中如何打开Word文档

34. 做好的Flash放在网页上面以后,它不停地循环显示,如何停止循环

<<巧学巧用Flash CS6制作动画>>

- 35. Action中, /:与/有什么区别, 各在什么时候用
- 36. 在FsCommand中可以调用JavaScript吗
- 37. 为了使网站更具震撼力, 把首页做成了Flash, 想使浏览者观看完Flash后自动转入HTML页面, 请问这个如何实现
- 38. 如何在Flash中打开一个定制的浏览器新窗口
- 39. 点一个按钮就放音乐, 再点它一下就停音乐这个效果该如何做
- 40. 关键帧中的脚本里, Stop后的脚本会不会起作用
- 41. 如何让动画在停留一段时间后继续播放
- 42. 为什么要设计组件
- 43. 怎样自定义Button组件
- 44. 如何在鼠标接近的时候产生动作
- 45. 什么是Flash Player API
- 46. 做好了的按钮, 怎么才能建立链接
- 47. 如何将SWF文件直接生成EXE文件

附录B ActionScript命令函数表

基本Action

基本语句

函数

字符串函数

属性

数组

布尔数

颜色

时间和日期

数学函数

电影剪辑

鼠标

数值

物件

选择区

声音

字符串

可扩充性标记语言

+ XMLSocket XML套接口

附录C RGB配色表

<<巧学巧用Flash CS6制作动画>>

编辑推荐

资深网页设计师、畅销书作者联手打造，融合多年的项目经验和心得。

从零起步：技术要点明确、突出，步骤详细，零基础的初学者也可以顺利入门。

边学边做：以制作网页的原创案例为主线，全面讲解Dreamweaver CS6的功能和新应用，真正做到从入门到精通。

课后练习：每章内容都附有习题，巩固所学，提高综合运用能力。

教学课件：书中所有内容均配有PPT教学课件，便于教师进行课堂教学。

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>