

《中文版Flash CS6动画制作从入门》

图书基本信息

书名：《中文版Flash CS6动画制作从入门到精通》

13位ISBN编号：9787302337489

出版时间：2014-1

作者：九州书源,任亚炫,余洪

版权说明：本站所提供下载的PDF图书仅提供预览和简介以及在线试读，请支持正版图书。

更多资源请访问：www.tushu000.com

《中文版Flash CS6动画制作从入门》

内容概要

本书以目前流行的Flash CS6版本为例，深入浅出地讲解了Flash动画制作的相关知识。全书分为4篇，以初学Flash开始，一步步讲解Flash CS6的基本操作、绘制和编辑图形的方法、时间轴以及库的使用、基本动画的制作、高级动画的制作、骨骼运动和3D动画、Flash特效制作、声音和视频的处理、ActionScript 3.0 语句的使用和发布Flash动画等知识。本书实例丰富，包含了Flash应用的方方面面，如广告、课件、各类特效制作、MTV和电子贺卡等，可帮助读者快速上手，并将其应用到实际工作领域。

本书案例丰富、实用，且简单明了，可作为广大初、中级用户自学Flash的参考用书。同时本书知识全面、安排合理，也可作为大中专院校相关专业及Flash动画设计培训班的教材。

书籍目录

第1章 走进动画的梦工厂	2
1.1 Flash的历史及特点	3
1.1.1 发展历史	3
1.1.2 Flash动画的特点	4
1.2 动画的制作和应用	4
1.2.1 Flash动画的应用领域	4
1.2.2 动画制作的流程	7
1.3 认识Flash软件	8
1.3.1 欢迎界面	8
1.3.2 工作界面	9
1.3.3 Adobe Flash Player	10
1.3.4 常用术语	10
1.4 常用的面板	12
1.4.1 “工具”面板	12
1.4.2 “属性”面板	13
1.4.3 “时间轴”面板	13
1.4.4 “变形”面板	14
1.4.5 “对齐”面板	14
1.4.6 “颜色”面板与“样本”面板	14
1.4.7 “动作”面板	15
1.5 位图与矢量图	15
1.5.1 位图	15
1.5.2 矢量图	16
1.6 知识问答	16
第2章 Flash CS6全接触	18
2.1 使用Flash CS6的前期准备	19
2.1.1 Flash CS6的安装	19
实例2-1 使用安装程序安装Flash CS6	19
2.1.2 启动和退出Flash CS6	20
2.2 文档的基础操作	21
2.2.1 新建文档	21
2.2.2 打开文档	22
2.2.3 保存文档	23
2.2.4 关闭文档	23
2.3 设置工作环境	24
2.3.1 设置舞台属性	24
实例2-2 设置舞台的大小和颜色	24
2.3.2 场景的显示	25
2.3.3 面板的调整	25
2.3.4 新建工作区	26
实例2-3 调整面板并新建工作区	27
2.4 辅助工具的使用	28
2.4.1 标尺	28
2.4.2 网格	29
2.4.3 辅助线	29
2.5 基础实例——打开动画与设置场景	31

2.5.1 行业分析	31
2.5.2 操作思路	32
2.5.3 操作步骤	32
2.6 基础练习	34
2.6.1 打开并修改文档	34
2.6.2 删除辅助线并设置文档大小	35
2.7 知识问答	36
第3章 随心所欲操控对象	38
3.1 选择对象	39
3.1.1 选择单个对象	39
3.1.2 选择多个对象	40
3.1.3 不规则选择	40
实例3-1 精确地选出公主图像	41
实例3-2 使用多边形模式选择图像	42
3.2 笔触和填充	43
3.2.1 认识笔触和填充	43
3.2.2 简单编辑笔触和填充	43
实例3-3 修改文档中的笔触和填充	44
3.3 对象的基础操作	45
3.3.1 移动对象的位置	45
3.3.2 复制对象	45
3.3.3 删除对象	46
3.3.4 群组和分离对象	46
3.4 对象的调整	47
3.4.1 控制变形点	47
3.4.2 多种变换模式	47
实例3-4 使用“变形”面板调整对象	49
3.5 排列和对齐对象	50
3.5.1 对象的上下级排列	51
实例3-5 排列蝴蝶的位置	51
3.5.2 对齐对象	51
3.6 基础实例——制作童趣森林动画	52
3.6.1 行业分析	52
3.6.2 操作思路	52
3.6.3 操作步骤	53
3.7 基础练习——编辑天线屋顶动画	54
3.8 知识问答	55
第4章 基本图像的绘制	56
4.1 快速绘制基本图形	57
4.1.1 线条工具	57
实例4-1 绘制房屋	58
4.1.2 铅笔工具	59
实例4-2 绘制小人	59
4.1.3 钢笔工具	60
实例4-3 绘制卡通人物	62
4.1.4 刷子工具	63
4.1.5 喷涂刷工具	64
4.2	
几何图形的绘制	65

4.2.1	矩形工具和基本矩形工具	65
4.2.2	椭圆工具和基本椭圆工具	66
4.2.3	多角星形工具	66
实例4-4	绘制星空	67
4.3	Deco工具的图形填充	68
4.3.1	选择填充样式	68
4.3.2	使用Deco绘制图形	69
实例4-5	使用Deco工具组合图形	69
4.4	色彩的填充	71
4.4.1	颜料桶工具	71
4.4.2	对图形进行纯色填充	71
实例4-6	对小人填充颜色	71
4.4.3	滴管工具	72
4.4.4	渐变填充	73
实例4-7	为图像的背景填充渐变颜色	74
4.5	文字的输入	76
4.5.1	文本的属性设置	76
4.5.2	文本的输入	77
4.6	基础实例——绘制占卜师	77
4.6.1	行业分析	78
4.6.2	操作思路	78
4.6.3	操作步骤	79
4.7	基础练习	82
4.7.1	绘制动感线条	83
4.7.2	绘制Q版卡通小人	84
4.8	知识问答	85
第5章	“时间轴”面板	86
5.1	认识“时间轴”面板	87
5.1.1	“时间轴”面板的简介	87
5.1.2	时间轴的外观	87
5.2	认识图层	88
5.2.1	图层的类型	88
5.2.2	图层的显示状态	89
5.3	管理图层	90
5.3.1	图层的操作	91
5.3.2	组织图层	93
5.3.3	图层属性	94
5.4	帧	95
5.4.1	帧的基本类型	95
5.4.2	帧的控制按钮	96
5.5	帧的编辑	97
5.5.1	帧的基本操作	97
5.5.2	帧的属性设置	99
5.6	基础实例——制作森林中的猫	100
5.6.1	行业分析	101
5.6.2	操作思路	101
5.6.3	操作步骤	102
5.7	基础练习	104
5.7.1	翻转机械臂	104

5.7.2 编辑“城堡”文档.....	105
5.8 知识问答	106
第6章 巧用素材和元件	108
6.1 认识并导入素材	109
6.1.1 认识素材	109
6.1.2 图片素材的导入.....	109
6.1.3 文档素材的导入	110
6.2 元件	112
6.2.1 认识元件	112
6.2.2 元件的类型	112
6.2.3 元件的实例	113
6.3 元件的创建与修改	113
6.3.1 新建元件	113
实例6-1 新建包含图片的影片剪辑元件.....	113
6.3.2 通过转换创建元件	115
6.3.3 修改元件类型	116
6.4 元件的编辑操作	116
6.4.1 编辑元件	116
6.4.2 交换元件	117
6.4.3 设置元件的色彩效果	117
实例6-2 设置元件实例的色彩	117
6.4.4 设置混合模式	118
6.5 滤镜	120
6.5.1 什么是滤镜	120
6.5.2 多种滤镜效果.....	120
6.5.3 滤镜的使用	121
实例6-3 为元件添加多种滤镜	121
6.6 集中管理素材和元件的库	122
6.6.1 认识“库”面板.....	122
6.6.2 使用库中的项目.....	123
6.6.3 库的文件夹	124
6.6.4 外部库和公用库.....	124
6.7 基础实例——制作度假村海报	125
6.7.1 行业分析	126
6.7.2 操作思路	126
6.7.3 操作步骤	126
6.8 基础练习——组合素材构成美丽小镇	129
6.9 知识问答	130
第7章 动画速成方法	132
7.1 逐帧动画的制作	133
7.1.1 逐帧动画的制作技巧	133
7.1.2 制作逐帧动画.....	134
实例7-1 使用外部图像生成动画	134
实例7-2 制作手写效果.....	136
7.2 形状补间动画的制作	137
7.2.1 形状补间动画的特点	137
7.2.2 制作形状补间动画.....	138
实例7-3 制作银幕数字变形效果	138
7.3 传统补间动画的制作	139

7.3.1 传统补间动画的特点	139
7.3.2 制作传统补间动画.....	140
实例7-4 制作流云飘动效果	140
提高篇	
第8章 特效动画制作	156
8.1 了解引导动画	157
8.1.1 什么是引导动画.....	157
7.4 补间动画的制作	141
7.4.1 补间动画的特点.....	141
7.4.2 制作补间动画.....	142
实例7-5 制作飞机飞行动画	142
7.5 使用动画预设	143
7.5.1 了解动画预设.....	143
7.5.2 应用和编辑动画预设.....	144
实例7-6 通过预设编辑下雨场景	144
7.6 “动画编辑器”面板的使用	145
7.6.1 认识“动画编辑器”面板	145
7.6.2 使用“动画编辑器”面板	146
实例7-7 编辑飞机飞行动画	146
7.7 基础实例——制作迷路的小孩	147
7.7.1 行业分析	147
7.7.2 操作思路	148
7.7.3 操作步骤	148
7.8 基础练习——制作“新品上市”动画	151
7.9 知识问答	152
8.1.2 引导层的分类.....	157
8.1.3 引导动画的“属性”面板	158
8.2 制作引导动画	158
8.2.1 创建普通引导动画.....	158
实例8-1 制作太阳移动动画	158
8.2.2 制作多层引导动画.....	161
实例8-2 制作“蝴蝶飞飞”动画	161
8.3 了解遮罩动画	164
8.3.1 什么是遮罩动画.....	164
8.3.2 制作遮罩动画的技巧	164
8.4 制作遮罩动画	165
8.4.1 创建简单遮罩动画.....	165
实例8-3 制作镜头移动动画	165
8.4.2 制作多层遮罩动画.....	167
实例8-4 编辑相机文档.....	167
8.5 提高实例——制作“百叶窗”动画	168
8.5.1 行业分析	168
8.5.2 操作思路	169
8.5.3 操作步骤	169
8.6 提高练习	170
8.6.1 制作“水波涟漪”遮罩动画	171
8.6.2 制作“拖拉机”引导动画	172
8.7 知识问答	173

第9章 3D特效和骨骼动画	174
9.1 3D工具	175
9.1.1 3D旋转工具.....	175
实例9-1 旋转元件实例.....	175
9.1.2 3D平移工具.....	177
9.1.3 消失点和透视点.....	178
9.2 IK反向运动	178
9.2.1 为什么IK是反向运动.....	178
9.2.2 为形状添加骨骼.....	179
实例9-2 剪影动画	179
9.2.3 为实例添加骨骼.....	181
实例9-3 跑步动画	181
9.3 骨骼的编辑	183
9.3.1 选择骨骼	183
9.3.2 删除骨骼	184
9.3.3 形态的绑定	184
9.3.4 定位骨骼的节点.....	185
9.3.5 移动元件	185
9.4 提高实例——制作皮影戏动画	185
9.4.1 行业分析	186
9.4.2 操作思路	186
9.4.3 操作步骤	187
9.5 提高练习	189
9.5.1 制作机器人部队.....	189
9.5.2 制作3D旋转相册.....	190
9.6 知识问答	191
第10章 添加多媒体	192
10.1 认识声音文件	193
10.1.1 声音文件的类型.....	193
10.1.2 声音的比特率.....	193
10.1.3 声音的位深	194
10.1.4 声道	194
10.2 为动画添加声音	194
10.2.1 声音的导入	195
实例10-1 将声音导入到库中.....	195
10.2.2 使用声音	195
实例10-2 将“库”中的声音添加到时间轴上.....	195
实例10-3 导入音乐并将其添加到按钮上	196
10.2.3 修改和删除声音.....	197
10.3 声音的后期处理	197
10.3.1 声音效果的选择.....	197
10.3.2 设置声音重复的次数	198
实例10-4 为“散步的小狗”动画设置循环播放音乐.....	198
10.3.3 同步方式	199
10.4 “编辑封套”对话框	199
10.4.1 剪辑声音	200
实例10-5 对声音文件中不需要的部分进行剪辑.....	200
10.4.2 调整音量	201
实例10-6 降低声音的左右声道音量	201

10.4.3	压缩声音	201
10.5	视频的导入	203
10.5.1	视频的格式和编解码器	203
10.5.2	嵌入视频文件	204
实例10-7	为Flash动画导入视频	204
10.5.3	载入外部视频文件	205
实例10-8	通过组件载入视频文件	205
10.6	提高实例——制作运动视频动画	206
10.6.1	行业分析	206
10.6.2	操作思路	207
10.6.3	操作步骤	207
10.7	提高练习——制作圣诞节贺卡	209
10.8	知识问答	211
第11章	ActionScript 3.0在动画中的应用	212
11.1	ActionScript 3.0语句入门	213
11.1.1	认识 ActionScript	213
11.1.2	ActionScript 3.0的特性	213
11.2	编程的基础	213
11.2.1	ActionScript语句的基本语法	214
11.2.2	变量和常量	215
11.2.3	对象 (Object)	218
11.2.4	数组 (Array)	218
11.2.5	运算符和表达式	219
11.2.6	函数	220
11.3	在Flash中插入ActionScript	222
11.3.1	认识“动作”面板	222
11.3.2	使用“代码片段”面板	224
实例11-1	在动画中添加代码片段	224
11.3.3	对关键帧添加 ActionScript代码	225
11.4	ActionScript的流程控制	226
11.4.1	条件语句	226
实例11-2	使用条件语句制作漫天花瓣飞舞效果	227
11.4.2	循环语句的使用	230
实例11-3	使用for语句制作烟效果	230
11.5	常用的类	233
11.5.1	使用类创建实例	233
11.5.2	使用类编辑实例	234
实例11-4	使用类制作按钮	234
11.6	提高实例——制作游戏人物介绍界面	235
11.6.1	行业分析	236
11.6.2	操作思路	236
11.6.3	操作步骤	237
11.7	提高练习——制作“蒲公英”动画	239
11.8	知识问答	241
第12章	输出与发布	242
12.1	优化动画	243
12.1.1	优化动画文件	243
12.1.2	优化动画元素	243
12.1.3	优化文本	243

12.2 测试动画	244
12.2.1 测试文档	244
12.2.2 查看“宽带设置”面板	244
12.2.3 测试下载性能	245
12.3 导出Flash动画	246
12.3.1 导出动画文件	246
12.3.2 导出图像	246
实例12-1 将动画中的第一帧导出为图像	246
12.4 发布Flash动画	247
12.4.1 设置动画发布格式	247
12.4.2 发布预览	251
实例12-2 对动画进行发布前的预览	252
12.4.3 发布动画	252
精通篇	
第13章 不一样的文字	260
13.1 特殊的TLF文本样式	261
13.1.1 什么是TLF文本	261
13.1.2 设置字符属性	261
实例13-1 为动画添加并设置字符	261
13.1.3 容量和流属性	262
实例13-2 为动画编辑文本	262
13.2 特殊的文本样式	264
13.2.1 竖排文本样式	264
13.2.2 分栏文本样式	264
实例13-3 为动画中的文本分栏	264
13.2.3 制作可编辑输入的文字	265
13.2.4 分离传统文本	265
实例13-4 制作载入动画	266
13.3 多种文字特效	268
13.3.1 射灯字	268
12.5 提高实例——发布“迷路的小孩”动画	252
12.5.1 行业分析	253
12.5.2 操作思路	253
12.5.3 操作步骤	254
12.6 提高练习——将“散步的小狗”发布为网页动画	255
12.7 知识问答	256
实例13-5 制作射灯字效果	268
13.3.2 激光字	270
实例13-6 制作激光字效果	270
13.4 精通实例——制作服装品牌介绍页面	274
13.4.1 行业分析	274
13.4.2 操作思路	275
13.4.3 操作步骤	275
13.5 精通练习	277
13.5.1 制作变色字效果	277
13.5.2 制作淡入效果	278
第14章 制作按钮和导航条	280
14.1 不同类型的按钮	281
14.1.1 制作动画按钮	281

14.1.2	制作加载图像按钮.....	284
14.2	制作导航条.....	286
14.2.1	竖排导航条.....	287
14.2.2	横排导航条.....	292
14.3	精通实例——制作网站首页.....	294
14.3.1	行业分析.....	295
14.3.2	操作思路.....	295
14.3.3	操作步骤.....	296
14.4	精通练习——制作按钮动画.....	299
第15章	制作交互式动画.....	302
15.1	认识“组件”面板.....	303
15.2	常用组件.....	303
15.2.1	单选按钮组件 RadioButton.....	303
15.2.2	复选框组件 CheckBox.....	304
15.2.3	下拉列表框组件 ComboBox.....	305
15.2.4	列表框组件 List.....	306
15.2.5	滚动条组件 ScrollPane.....	307
15.2.6	按钮组件 Button.....	308
15.3	文本组件.....	309
15.3.1	文本标签组件.....	309
15.3.2	文本域组件.....	309
15.4	组件检查器.....	309
15.5	精通实例——制作游戏调查表单.....	310
15.5.1	行业分析.....	311
15.5.2	操作思路.....	311
15.5.3	操作步骤.....	311
15.6	精通练习——制作留言板.....	315
第16章	制作动画特效.....	318
16.1	制作常用动画效果.....	319
16.1.1	动画载入效果.....	319
16.1.2	极光效果.....	320
16.2	制作自然现象效果.....	322
16.2.1	无限星空效果.....	322
16.2.2	下雨效果.....	325
16.3	精通实例——制作炉火动画.....	326
16.3.1	行业分析.....	327
16.3.2	操作思路.....	327
16.3.3	操作步骤.....	328
16.4	精通练习——制作火球动画.....	331
第17章	制作Flash游戏.....	334
17.3	操作思路.....	336
17.1	实例说明.....	335
17.4	操作步骤.....	336
17.2	行业分析.....	335
17.4.1	制作元件.....	336
17.4.2	布局场景.....	339
17.4.3	添加语句.....	340
17.5	拓展练习——制作“打老虎”游戏.....	345
第18章	制作Flash导航动画.....	346

18.1	实例说明	347
18.2	行业分析	347
18.3	操作思路	348
18.4	操作步骤	348
18.4.1	制作汽车动画部分	348
18.4.2	制作导航条部分	352
18.4.3	制作文字部分	355
18.4.4	制作载入动画部分	358
18.5	拓展练习——制作玩具网站首页	358
第19章	制作宣传广告	360
19.1	实例说明	361
19.2	行业分析	361
19.3	操作思路	362
19.4	操作步骤	362
19.4.1	创建、编辑图形元件	362
19.4.2	创建、编辑字体元件	366
19.4.3	合成动画效果	368
19.5	拓展练习——制作化妆品广告	369

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：www.tushu000.com