第一图书网, tushu007.com

<<Flash CS6动画制作从入门到>>

图书基本信息

书名：<<Flash CS6动画制作从入门到精通>>

13位ISBN编号：9787113155223

10位ISBN编号：7113155227

出版时间：2013-1

出版时间：中国铁道出版社

作者：舞墨艺术

页数：283

字数：430000

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

内容概要

舞墨艺术等编著的《Flash CS6动画制作从入门到精通》针对广大的初、中级用户，讲解各个领域中动画的制作流程，让用户可以在一次制作动画之后，经过简单的设置，就可以将动画导入多个平台中使用：本书由浅入深，以实际案例为载体，对Flash的工具、面板以及动画和发布进行详细说明。

全书共15个章节，第O章至第3章主要是软件基本操作，包括软件操作和动画操作；第4章至第11章主要讲解了各个领域中常见的较复杂动画的制作，包括待机画面、软件开场动画、电子杂志和手机动画等；第12章讲解动画的发布整体流程；第13章讲解Flash和其他软件的结合制作特效；第14章讲解ActionScript
3．O的基本使用技法。
每一个案例都融入了操作的技巧和制作的规范；另外，在配备的DVD光盘中．还包含了本书所使用到的素材与源文件和大部分视频教程(Flash基础操作)。

书籍目录

第0章 初识Flash CS6
0.1 Flash CS6简介
0.2 新功能简介
O.2.1 针对AIR的移动内容模拟
0.2.2 为AIR远程调试选择网络接口
0.2.3 TOOlkit fOr CreateJS
0.2.4 Sprite表生成
O.2.5 高效SWF压缩
0.2.6 直接模式发布
0.2.7 在AlR插件中支持直接渲染模式
0.2.8 用于AlR的本机扩展
0.2.9 从Flash Pro获取最新版Flash Player
0.2.10 导出PNG序列文件
第1章 Flash原创组件及重点工具详解
1.1 Illuslrator绘制图形并导入FIash
1.2 Photoshop图形导入Flash
1.3 手绘基础：卡通形象及文字
1.3.1 机器人绘制
1.3.2 商业LOGO绘制
1.4 手绘进阶：卡通人物
1.4.1 绘制原则
1.4.2 卡通人物绘制
1.5 Flash重点工具详解
1.5.1 文本工具(T)
1.5.2 基本矩形／椭圆工具(R、O)
1.5.3 选择工具组
1.5.4 3D工具组(W、G)
1.5.5 图层的基本使用
1.5.6 编辑对象
1.6 本章小结
第2章 创意动态贺卡
2.1 素材整理
2.1.1 新建
2.1.2 导入图像
2.1.3 绘制图像
2.2 布置舞台
2.3 制作文字特效
2.4 动画制作
2.5 本章小结
第3章 Flash片花创作
3.1 网页动画片花——自然风光
3.1.1 Photoshop CS6图片处理
3.1.2 图像在FIash中的编辑
3.1.3 动画制作
3.2 影视片花的制作——热气球篇

3.2.1 场景布置
3.2 12基本动画设置
3.2.3 人物动画
3.2.4 制作热气球以及LOGO动画
3.3 移动平台待机动画基础操作
3.4 本章小结
第4章 Ul设计：自定义Ul与Ul组件
4.1 场景布置
4.1.1 插入图片
4.1.2 场景与按钮布置
4.1.3 子场景布置
4.1.4 添加语句
4.2 系统UI组件的应用技巧
4.2.1 组件的基本使用
4.2.2 常见UI组件的应用
4.3 个人信息采集表的制作
4.4 本章小结
第5章 互动产品开发：电子相册与电子琴
5.1 电子相册制作
5.1.1 界面设置
5.1.2 按钮设置
5.1.3 舞台布置
5.1.4 代码输入以及添加音乐
5.1.5 添加背景音乐
5.2 电子琴制作
5.2.1 画布以及基本素材的编辑
5.2.2 绘制电子琴按键
5.2.3 为元件设定名称
5.2.4 为按钮添加语句
5.3 本章小结
第6章 高级网页动画制作
6.1 简易跑马灯广告
6.1.1 场景准备
6.1.2 按钮元件布局以及连接设置
6.1.3 场景优化与动画制作
6.2 浏览类型导航栏
6.2.1 场景布置
6.2.2 图片导入、元件制作以及动画布局
6.2.3 程序输入
6.3 骨骼绑定动画操作
6.3.1 动画人物的后期处理
6.3.2 制作骨骼节点
6.3.3 骨骼动画制作
6.4 动态旋转按钮
6.5 本章小结
第7章 Flash移动平台交互：拖动、隐藏、随机、自定鼠标以及键盘控制
7.1 拖动、隐藏效果制作

7.1.1 画布布置
7.1.2 代码输入
7.2 随机广告播放
7.2.1 画布布置
7.2.2 输入代码
7.3 自定义鼠标效果
7.4 键盘控制
7.5 本章小结
第8章 软件开场动画
8.1 Photoshop中的图像处理
8.2 导入素材
8.2.1 画布设置
8.2.2 素材的导入与处理
8.3 制作动画
8.3.1 制作雪景场景
8.3.2 影片剪辑中雪花飘落特效
8.3.3 后续文字动画
8.4 本章小结
第9章 利用Indesign制作Flash电子杂志
9.1 Indesign排版环节
9.1.1 新建画布
9.1.2 主页设置
9.1.3 分页排版
9.2 动画制作
9.2.1 主页面动画及交互效果
9.2.2 制作第二页动画
9.2.3 制作第三页动画
9.2.4 制作第四页动画
9.2.5 制作第五页动画
9.3 发布及导出
9.4 本章小结
第10章 视频控制
10.1 视频选择
10.2 利用Adobe Media Encoder转换视频格式
10.3 视频导入
10.4 导入嵌入视频
10.5 利用ActionScript语句控制视频播放
10.6 动态视频文稿
10.6.1 场景布置
10.6.2 视频格式转换
10.6.3 导入视频
10.6.4 小鱼动画制作
10.6.5 文字组件创建
10.7 本章小结
第11章 移动平台程序开发
11.1 基本操作习惯代码
11.1.1 手指夹捏效果的实现

11.1.2 利用模板制作滑动手势
11.2 Android手机平台程序开发
11.2.1 Android系统游戏开发
11.2.2 输入ActionScript命令
11.3 Android程序发布
11.3.1 发布设置
11.3.2 图标选项卡设定
11.3.3 部署
11.4 本章小结
第12章 Flash发布全解析
12.1 Flash动画基本输出
12.2 发布设置
12.2.1 发布设置面板
12.2.2 面板参数详解
12.3 导出图像序列与视频
12.4 自动运行多媒体光盘
12.4.1 什么是AutoRun
12.4.2 AutoRun文件编辑
12.4.3 FIash文件导出
12.4.4 制作icon文件
12.5 Adobe AIR的发布
12.5.1 什么是Adobe AlR
12.5.2 制作Adobe AIR
12.5.3 发布与安装
12.6 AlR程序安装与使用
12.7 本章小结
第13章 跨平台软件配合制作动画特效
13.1 Deco工具特效表现
13.2 360度拖动预览动画
13.2.1 Indesign中的制作流程
13.2.2 Photoshop配合FIash的制作流程
13.3 全景图效果的制作
13.3.1 全景照片简介
13.3.2 利用FIash制作全景图效果
13.4 Flash与After Effects配合
13.4.1 Flash动画导入到After Effects中进行后期处理
13.4.2 After Effects制作透明背景动画导入Flash
13.5 本章小结
第14章 ActionScript概述
14.1 基本操作
14.1.1 操作规范
14.1.2 ActionScript关键字
14.1.3 常量与变量
14.1.4 关于trace的使用
14.1.5 变量作用范围
14.1.6 运算符
14.2 ActionScrpt程序控制结构

14.2.1 顺序结构
14.2.2 条件分支结构
14.2.3 多分支结构SWitch语句
14.2.4 循环语句
14.3 数组的使用
14.3.1 什么是数组
14.3.2 数组声明
14.3.3 使用数组
14.4 函数
14.4.1 系统函数
14.4.2 自定义函数
14.5 事件处理
14.5.1 按钮事件
14.5.2 影片剪辑控制语句
14.6 按键侦听的实例
14.7 本章小结

编辑推荐

长达5小时多媒体视频教学文件；包含实例的素材、源文件；最新版本讲解，知识系统全面，提取实用技巧。

生动的视频——附赠多媒体演示光盘，学习更轻松；　　实用的案例——本书案例素材、源文件全收录；　　专家随堂讲——掌握更多实用技能。

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