

<<中文版Flash CS6基础培训教程>>

图书基本信息

书名：<<中文版Flash CS6基础培训教程>>

13位ISBN编号：9787115290199

10位ISBN编号：7115290199

出版时间：2012-9

出版单位：人民邮电出版社

作者：数字艺术教育研究室

页数：294

字数：483000

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>

<<中文版Flash CS6基础培训教程>>

内容概要

《中文版Flash CS6基础培训教程》全面系统地介绍了Flash CS6的基本操作方法和网页动画的制作技巧，包括Flash CS6基础入门、图形的绘制与编辑、对象的编辑与修饰、文本的编辑、外部素材的应用、元件和库、基本动画的制作、层与高级动画、声音素材的导入和编辑、动作脚本应用基础、制作交互式动画、组件与行为、商业案例实训等内容。

《中文版Flash CS6基础培训教程》内容均以课堂案例为主线，通过对各案例的实际操作，学生可以快速上手，熟悉软件功能和艺术设计思路。书中的软件功能解析部分使学生能够深入学习软件功能。课堂练习和课后习题，可以拓展学生的实际应用能力，提高学生的软件使用技巧。商业案例实训，可以帮助学生快速地掌握商业动画的设计理念和设计元素，顺利达到实战水平。

《中文版Flash CS6基础培训教程》适合作为院校和培训机构艺术专业课程的教材，也可作为Flash CS6自学人员的参考用书。

<<中文版Flash CS6基础培训教程>>

书籍目录

第1章	Flash CS6基础入门	1
1.1	Flash CS6的操作界面	2
1.1.1	菜单栏	2
1.1.2	主工具栏	3
1.1.3	工具箱	3
1.1.4	时间轴	5
1.1.5	场景和舞台	6
1.1.6	属性面板	7
1.1.7	浮动面板	7
1.2	Flash CS6的文件操作	8
1.2.1	新建文件	8
1.2.2	保存文件	8
1.2.3	打开文件	9
1.3	Flash CS6的系统配置	10
1.3.1	首选参数面板	10
1.3.2	设置浮动面板	13
1.3.3	历史记录面板	13
第2章	图形的绘制与编辑	16
2.1	基本线条与图形的绘制	17
2.1.1	课堂案例——绘制圣诞树	17
2.1.2	线条工具	19
2.1.3	铅笔工具	20
2.1.4	椭圆工具	21
2.1.5	刷子工具	21
2.2	图形的绘制与选择	23
2.2.1	课堂案例——绘制淑女堂标志	23
2.2.2	矩形工具	28
2.2.3	多角星形工具	28
2.2.4	钢笔工具	29
2.2.5	选择工具	31
2.2.6	部分选取工具	32
2.2.7	套索工具	33
2.3	图形的编辑	35
2.3.1	课堂案例——绘制可爱小鸡	35
2.3.2	墨水瓶工具	40
2.3.3	颜料桶工具	41
2.3.4	滴管工具	42
2.3.5	橡皮擦工具	44
2.3.6	任意变形工具和渐变变形工具	45
2.3.7	手形工具和缩放工具	48
2.4	图形的色彩	49
2.4.1	课堂案例——绘制水晶按钮	49
2.4.2	纯色编辑面板	52
2.4.3	颜色面板	53
2.4.4	样本面板	55

<<中文版Flash CS6基础培训教程>>

课堂练习——绘制花店标志	55
课堂练习——绘制童子拜年	56
课后习题——绘制梳子包装	56
第3章 对象的编辑与修饰	57
3.1 对象的变形与操作	58
3.1.1 课堂案例——绘制稻草人	58
3.1.2 扭曲对象	64
3.1.3 封套对象	65
3.1.4 缩放对象	65
3.1.5 旋转与倾斜对象	65
3.1.6 翻转对象	66
3.1.7 组合对象	66
3.1.8 分离对象	66
3.1.9 叠放对象	67
3.1.10 对齐对象	67
3.2 对象的修饰	67
3.2.1 课堂案例——绘制帆船风景画	68
3.2.2 优化曲线	73
3.2.3 将线条转换为填充	73
3.2.4 扩展填充	73
3.2.5 柔化填充边缘	74
3.3 对齐面板与变形面板的使用	75
3.3.1 课堂案例——制作数字按钮	76
3.3.2 对齐面板	80
3.3.3 变形面板	82
课堂练习——制作鲜花速递网页	84
课后习题——制作中秋节网页	85
第4章 文本的编辑	86
4.1 文本的类型及使用	87
4.1.1 课堂案例——制作心情日记	87
4.1.2 创建文本	89
4.1.3 文本属性	89
4.1.4 静态文本	94
4.1.5 动态文本	94
4.1.6 输入文本	94
4.1.7 拼写检查	94
4.2 文本的转换	95
4.2.1 课堂案例——绘制标志	95
4.2.2 变形文本	97
4.2.3 填充文本	97
课堂练习——制作变形文字	98
课后习题——制作卡片文字	98
第5章 外部素材的应用	99
5.1 图像素材的应用	100
5.1.1 课堂案例——制作冰酷饮料广告	100
5.1.2 图像素材的格式	101
5.1.3 导入图像素材	101

<<中文版Flash CS6基础培训教程>>

5.1.4	设置导入位图属性	104
5.1.5	将位图转换为图形	106
5.1.6	将位图转换为矢量图	107
5.2	视频素材的应用	108
5.2.1	课堂案例——制作摄像机广告	109
5.2.2	视频素材的格式	111
5.2.3	导入视频素材	111
5.2.4	视频的属性	112
	课堂练习——制作城市宣传画	112
	课堂练习——制作视频播放器	113
	课后习题——制作婚礼视频	113
第6章	元件和库	114
6.1	元件与库面板	115
6.1.1	课堂案例——制作快乐行动画	115
6.1.2	元件的类型	118
6.1.3	创建图形元件	119
6.1.4	创建按钮元件	119
6.1.5	创建影片剪辑元件	121
6.1.6	转换元件	123
6.1.7	库面板的组成	124
6.1.8	库面板弹出式菜单	126
6.1.9	内置公用库及外部库的文件	127
6.2	实例的创建与应用	128
6.2.1	课堂案例——制作彩色按钮实例	128
6.2.2	建立实例	129
6.2.3	转换实例的类型	131
6.2.4	替换实例引用的元件	132
6.2.5	改变实例的颜色和透明效果	133
6.2.6	分离实例	135
6.2.7	元件编辑模式	135
	课堂练习——制作演唱会动画	135
	课后习题——制作卡通插画	136
第7章	基本动画的制作	137
7.1	帧与时间轴	138
7.1.1	课堂案例——制作打字效果	138
7.1.2	动画中帧的概念	140
7.1.3	帧的显示形式	141
7.1.4	时间轴面板	142
7.1.5	绘图纸(洋葱皮)功能	143
7.1.6	在时间轴面板中设置帧	145
7.2	帧动画	145
7.2.1	课堂案例——制作逐帧动画	146
7.2.2	帧动画	152
7.2.3	逐帧动画	153
7.3	形状补间动画	154
7.3.1	课堂案例——制作流淌的奶油	154
7.3.2	简单形状补间动画	158

<<中文版Flash CS6基础培训教程>>

7.3.3	应用变形提示	159
7.4	动作补间动画	161
7.4.1	课堂案例——制作情人节贺卡	162
7.4.2	动作补间动画	164
7.5	色彩变化动画	167
7.5.1	课堂案例——制作变色文字	168
7.5.2	色彩变化动画	171
7.5.3	测试动画	173
7.5.4	“影片浏览器”面板的功能	174
	课堂练习——制作LOADING下载条	174
	课堂练习——制作饮料广告	175
	课后习题——制作变色标志	175
第8章	层与高级动画	176
8.1	层、引导层与运动引导层的动画	177
8.1.1	课堂案例——制作飘落的花瓣	177
8.1.2	层的设置	181
8.1.3	图层文件夹	184
8.1.4	普通引导层	184
8.1.5	运动引导层	187
8.2	遮罩层与遮罩的动画制作	189
8.2.1	课堂案例——制作遮罩招贴	189
8.2.2	遮罩层	190
8.2.3	静态遮罩动画	191
8.2.4	课堂案例——文字遮罩效果	192
8.2.5	动态遮罩动画	194
8.3	分散到图层	196
8.3.1	课堂案例——制作风吹字效果	196
8.3.2	分散到图层	200
8.4	场景动画	200
8.4.1	创建场景	200
8.4.2	选择当前场景	201
8.4.3	调整场景动画的播放次序	201
8.4.4	删除场景	201
	课堂练习——制作文字走光效果	202
	课堂练习——绘制光盘效果	202
	课后习题——制作转动的地球	202
第9章	声音素材的导入和编辑	203
9.1	音频的基本知识及声音素材的格式	204
9.1.1	音频的基本知识	204
9.1.2	声音素材的格式	204
9.2	导入并编辑声音素材	205
9.2.1	课堂案例——跟我学英语	205
9.2.2	添加声音	208
9.2.3	属性面板	210
	课堂练习——情人节音乐贺卡	211
	课后习题——做蛋糕	211
第10章	动作脚本应用基础	212

<<中文版Flash CS6基础培训教程>>

10.1 动作脚本的使用	213
10.1.1 课堂案例——跟随系统时间走的表	213
10.1.2 数据类型	215
10.1.3 语法规则	217
10.1.4 变量	219
10.1.5 函数	219
10.1.6 表达式和运算符	220
课堂练习——计算器	221
课后习题——数码科技动画	221
第11章 制作交互式动画	222
11.1 播放和停止动画	223
11.2 控制声音	223
11.2.1 课堂案例——控制声音开关及音量	223
11.2.2 控制声音	226
11.3 按钮事件	228
课堂练习——系统登录界面	229
课后习题——动态按钮	229
第12章 组件与行为	230
12.1 组件	231
12.1.1 课堂案例——制作奥运知识问答	231
12.1.2 设置组件	239
12.1.3 组件分类与应用	240
12.2 行为	245
课后习题——美食知识问答	246
第13章 商业案例实训	247
13.1 网络公司网页标志	248
13.1.1 案例分析	248
13.1.2 案例设计	248
13.1.3 案例制作	248
课堂练习1——化妆品公司网页标志	252
课堂练习2——传统装饰图案网页标志	252
课后习题1——商业中心信息系统图标	252
课后习题2——设计公司标志	253
13.2 圣诞节贺卡	253
13.2.1 案例分析	253
13.2.2 案例设计	254
13.2.3 案例制作	254
课堂练习1——端午节贺卡	265
课堂练习2——春节贺卡	265
课后习题1——友情贺卡	266
课后习题2——母亲节贺卡	266
13.3 温馨生活相册	266
13.3.1 案例分析	266
13.3.2 案例设计	267
13.3.3 案例制作	267
课堂练习1——珍贵亲友相册	281
课堂练习2——浪漫婚纱相册	281

<<中文版Flash CS6基础培训教程>>

课后习题1——儿童照片电子相册	282
课后习题2——情侣照片电子相册	282
13.4 健身舞蹈广告	282
13.4.1 案例分析	282
13.4.2 案例设计	282
13.4.3 案例制作	283
课堂练习1——时尚戒指广告	286
课堂练习2——滑板邀请赛广告	286
课后习题1——旅游网站广告	287
课后习题2——瑜伽中心广告	287
13.5 时装节目包装动画	288
13.5.1 案例分析	288
13.5.2 案例设计	288
13.5.3 案例制作	288
课堂练习1——卡通歌曲MTV	294
课堂练习2——射击游戏	294
课后习题1——打地鼠游戏	294
课后习题2——接元宝游戏	294

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>