

<<新世纪Flash CS6中文版应用教程>>

图书基本信息

书名：<<新世纪Flash CS6中文版应用教程>>

13位ISBN编号：9787121175626

10位ISBN编号：7121175622

出版时间：2012-7

出版时间：电子工业出版社

作者：孙全党 等编著

页数：264

字数：448000

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>

## <<新世纪Flash CS6中文版应用教程>>

### 内容概要

《新世纪Flash CS6中文版应用教程》全面介绍了Adobe Flash的最新版本Flash CS6简体中文版的使用方法和技巧，内容包括Flash CS6中文版的主要功能，动画制作的流程，Flash CS6简体中文版的工作界面介绍，图形、图像、文本等在Flash中的应用，元件、实例和库资源的使用以及各种动画的制作和美化方法等，最后，还介绍了声音的使用及Flash作品的测试与发布。为了方便读者理解，所有章节尽可能通过具体的实例讲解，其中讲述的创作技巧具有较高的实用价值。每章最后的习题则可以帮助读者巩固所学的内容，从而达到快速入门的目的。

书籍目录

第1章 Flash概述

1.1 Flash的概念与文件类型

1.1.1 动画和Flash

1.1.2 Flash的文件类型

1.2 Flash CS6的功能和特点

1.2.1 Flash的传统功能

1.2.2 Flash的特点

1.2.3 Flash CS6的新增功能与特性

1.3 制作Flash文档的工作流程

1.4 Flash CS6的工作界面

1.4.1 进入工作区

1.4.2 舞台和工具面板

1.4.3 时间轴

1.4.4 创作面板

1.4.5 辅助工具

1.5 本章小结

1.6 习题

1.6.1 填空题

1.6.2 选择题

1.6.3 简答题

1.6.4 上机实践

第2章 绘制基本图形

2.1 Flash中的绘图工具

2.1.1 线条工具

2.1.2 简单几何图形绘制工具

2.1.3 铅笔工具

2.1.4 钢笔工具

2.1.5 刷子工具

2.1.6 色彩填充工具

2.1.7 特殊图形效果绘制工具

2.2 绘制模式和图元对象

2.2.1 绘制模式

2.2.2 图元对象

2.3 简单线条和形状的绘制

2.3.1 线条工具的使用

2.3.2 矩形工具的使用

2.3.3 椭圆工具的使用

2.3.4 多角星形工具的使用

2.3.5 铅笔工具的使用

2.4 钢笔工具的使用

2.4.1 用钢笔工具绘制直线

2.4.2 用钢笔工具绘制曲线

2.4.3 编辑锚点

2.4.4 调整线段

2.5 刷子工具和喷涂刷工具的使用

- 2.5.1 刷子工具
- 2.5.2 喷涂刷工具
- 2.6 填充图形
  - 2.6.1 颜料桶工具的使用
  - 2.6.2 墨水瓶工具的使用
  - 2.6.3 滴管工具的使用
  - 2.6.4 颜色控件的使用
- 2.7 绘制特殊图形效果
  - 2.7.1 藤蔓式填充效果
  - 2.7.2 网格填充效果
  - 2.7.3 对称刷子效果
  - 2.7.4 D刷子效果
  - 2.7.5 建筑物刷子效果
  - 2.7.6 装饰性刷子效果
  - 2.7.7 火焰动画效果
  - 2.7.8 火焰刷子效果
  - 2.7.9 花刷子效果
  - 2.7.10 闪电刷子效果
  - 2.7.11 粒子系统效果
  - 2.7.12 烟动画效果
  - 2.7.13 树刷子效果
- 2.8 擦除图形
- 2.9 实例：万圣节南瓜灯
- 2.10 本章小结
- 2.11 习题
  - 2.11.1 填空题
  - 2.11.2 选择题
  - 2.11.3 简答题
  - 2.11.4 上机实践
- 第3章 使用外部图像素材
  - 3.1 关于图像
    - 3.1.1 点阵图与矢量图
    - 3.1.2 图像文件格式
  - 3.2 导入外部图像
    - 3.2.1 导入到舞台
    - 3.2.2 导入到库
  - 3.3 使用和处理位图
    - 3.3.1 将位图应用为填充
    - 3.3.2 分离位图
    - 3.3.3 将位图转换为矢量图
    - 3.3.4 在外部编辑器中编辑位图
    - 3.3.5 设置位图属性
  - 3.4 优化矢量图
  - 3.5 实例：小灰象变小粉象
  - 3.6 本章小结
  - 3.7 习题
    - 3.7.1 填空题

3.7.2 选择题

3.7.3 简答题

3.7.4 上机实践

第4章 对象的编辑与修饰

4.1 对象的选取

4.1.1 选择工具的使用

4.1.2 部分选取工具的使用

4.1.3 套索工具的使用

4.2 组合对象

4.2.1 创建和取消对象的组合

4.2.2 编辑组或组中的对象

4.3 对象变形

4.3.1 任意变形

4.3.2 渐变变形

4.4 创建对象的3D效果

4.4.1 在3D空间中移动对象

4.4.2 在3D空间中旋转对象

4.4.3 调整透视角度

4.4.4 调整消失点

4.5 排列对象

4.5.1 层叠对象

4.5.2 对齐对象

4.5.3 贴紧对象

4.6 查看对象

4.6.1 手形工具的使用

4.6.2 缩放工具的使用

4.7 实例：小汽车

4.8 本章小结

4.9 习题

4.9.1 填空题

4.9.2 选择题

4.9.3 简答题

4.9.4 上机实践

第5章 文本的编辑与使用

5.1 Flash中文本的类型与使用

5.1.1 Flash的传统文本

5.1.2 TLF文本

5.2 创建文本对象

5.2.1 创建传统文本

5.2.2 创建TLF文本

5.2.3 在传统文本和TLF文本之间转换

5.3 文本对象的编辑和处理

5.3.1 选择文本

5.3.2 编辑文本

5.3.3 文本变形

5.3.4 D文本

5.4 设置文本属性

- 5.4.1 设置文本块的位置和大小
- 5.4.2 设置字符格式
- 5.4.3 设置段落样式
- 5.4.4 容器和流
- 5.4.5 跨多个文本块的流动文本
- 5.5 将文本分离为图形对象
- 5.6 实例：特效文字
- 5.7 本章小结
- 5.8 习题
  - 5.8.1 填空题
  - 5.8.2 选择题
  - 5.8.3 简答题
  - 5.8.4 上机实践
- 第6章 使用元件、实例和库资源
  - 6.1 元件、实例和库资源的概念
    - 6.1.1 什么是元件、实例、库资源
    - 6.1.2 元件的类型
  - 6.2 创建元件
    - 6.2.1 将舞台中的元素转换为元件
    - 6.2.2 创建新元件
    - 6.2.3 将动画转换为影片剪辑元件
    - 6.2.4 重制元件
  - 6.3 编辑元件
    - 6.3.1 在当前位置编辑元件
    - 6.3.2 在新窗口中编辑元件
    - 6.3.3 在元件编辑模式下编辑元件
  - 6.4 创建和编辑元件实例
    - 6.4.1 创建元件实例
    - 6.4.2 交换实例
    - 6.4.3 更改实例的色彩效果
    - 6.4.4 设置图形实例的循环
    - 6.4.5 分离实例和元件
  - 6.5 创建按钮
    - 6.5.1 创建按钮
    - 6.5.2 启用和禁用按钮
    - 6.5.3 测试按钮
  - 6.6 使用库资源
    - 6.6.1 公用库
    - 6.6.2 共享库资源
    - 6.6.3 解决库资源之间的冲突
  - 6.7 实例：郊外风光
  - 6.8 本章小结
  - 6.9 习题
    - 6.9.1 填空题
    - 6.9.2 选择题
    - 6.9.3 简答题
    - 6.9.4 上机实践

## 第7章 创建动画

### 7.1 逐帧动画

#### 7.1.1 关键帧

#### 7.1.2 创建逐帧动画

### 7.2 补间

#### 7.2.1 补间动画

#### 7.2.2 传统补间

#### 7.2.3 补间形状

### 7.3 反向运动

#### 7.3.1 添加骨骼

#### 7.3.2 编辑IK骨架和对象

#### 7.3.3 将骨骼绑定到形状点

#### 7.3.4 约束IK骨骼的运动

#### 7.3.5 向骨骼中添加弹簧属性

#### 7.3.6 对骨架进行动画处理

#### 7.3.7 向IK动画添加缓动

### 7.4 场景动画

#### 7.4.1 添加和删除场景

#### 7.4.2 查看特定场景

### 7.5 实例：行走

### 7.6 本章小结

### 7.7 习题

#### 7.7.1 填空题

#### 7.7.2 选择题

#### 7.7.3 简答题

#### 7.7.4 上机实践

## 第8章 使用图层创建高级动画

### 8.1 创建图层和图层文件夹

#### 8.1.1 图层的概念

#### 8.1.2 创建图层

#### 8.1.3 创建图层文件夹

### 8.2 图层的设置

#### 8.2.1 改变图层顺序

#### 8.2.2 设置图层属性

### 8.3 使用引导层

#### 8.3.1 普通引导层

#### 8.3.2 运动引导层

### 8.4 使用遮罩层

#### 8.4.1 创建遮罩层

#### 8.4.2 设置和取消被遮掩层

### 8.5 实例：窗外

### 8.6 本章小结

### 8.7 习题

#### 8.7.1 填空题

#### 8.7.2 选择题

#### 8.7.3 简答题

#### 8.7.4 上机实践

第9章 使用滤镜和混合

9.1 关于滤镜和混合

9.1.1 Flash中的滤镜

9.1.2 Flash中的混合模式

9.2 应用滤镜

9.2.1 “投影”滤镜

9.2.2 “倾斜投影”滤镜

9.2.3 “模糊”滤镜

.....

第10章 在动画中添加声音

第11章 测试与发布Flash作品

第12章 综合实例

习题答案



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>