

<<ADOBE FLASH PROFESSIONI>>

图书基本信息

书名：<<ADOBE FLASH PROFESSIONAL CS6标准培训教材>>

13位ISBN编号：9787115293169

10位ISBN编号：7115293163

出版时间：2013-1

出版时间：人民邮电出版社

作者：ACAA专家委员会，DDC传媒 主编

页数：292

字数：493000

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

《ADOBE FLASH PROFESSIONAL CS6标准培训教材》是“ Adobe中国教育认证计划及ACAA教育发展计划标准培训教材 ”中的一本。为了让读者系统、快速地掌握Flash CS6软件,《ADOBE FLASH PROFESSIONAL CS6标准培训教材》全面细致地介绍了Flash CS6的各项功能,重点介绍了Flash动画的原理及实现过程,还讲解了文本引擎、补间动画、3D工具、Deco工具和骨骼工具的具体应用等。

《ADOBE FLASH PROFESSIONAL CS6标准培训教材》由行业资深人士、Adobe专家委员会成员以及参与Adobe中国数字艺术教育发展计划命题的专业人员编写,对参加Adobe中国认证专家(ACPE)和Adobe中国认证设计师(ACCD)考试具有指导意义,同时也可以作为高等学校美术专业计算机辅助设计课程的教材。

书籍目录

- 1 Flash CS6 简介
 - 1.1 Flash的产生与发展
 - 1.2 Flash的应用领域
 - 1.2.1 网站片头和网站广告
 - 1.2.2 Flash导航和整站Flash
 - 1.2.3 Flash MV和二维动画
 - 1.2.4 电子贺卡
 - 1.2.5 网络游戏
 - 1.2.6 多媒体制作
 - 1.2.7 教学课件
 - 1.2.8 移动设备应用开发
 - 1.2.9 网络应用程序与AIR桌面应用程序开发
 - 1.3 Flash CS6的新增功能
 - 1.3.1 支持更多的平台和设备
 - 1.3.2 新的导出功能
 - 1.3.3 支持生成HTML5内容
 - 1.3.4 性能优化
 - 1.3.5 灵活高效的调试环境
 - 1.3.6 体验良好的部署方式
- 2 Flash CS6工作环境
 - 2.1 应用程序栏
 - 2.2 菜单栏
 - 2.3 工具面板
 - 2.4 时间轴
 - 2.5 舞台
 - 2.5.1 缩放舞台
 - 2.5.2 移动舞台
 - 2.5.3 粘贴板特性
 - 2.6 属性
 - 2.6.1 属性检查器
 - 2.6.2 滤镜
 - 2.7 面板
 - 2.7.1 面板的样式与组合
 - 2.7.2 图层
 - 2.7.3 定制工具面板
 - 2.7.4 使用快捷菜单和快捷键
 - 2.7.5 文档的撤消
 - 2.7.6 场景面板
 - 2.8 小结
- 3 Flash CS6绘图
 - 3.1 Flash CS6的绘图工具
 - 3.2 选取工具
 - 3.2.1 选择工具
 - 3.2.2 套索工具
 - 3.2.3 部分选取工具

<<ADOBE FLASH PROFESSI>>

- 3.2.4 3D旋转工具
- 3.2.5 3D平移工具
- 3.3 基本绘图工具
 - 3.3.1 线条工具
 - 3.3.2 铅笔工具
 - 3.3.3 椭圆工具与基本椭圆工具
 - 3.3.4 矩形工具和基本矩形工具
 - 3.3.5 多角星形工具
 - 3.3.6 刷子工具
 - 3.3.7 喷涂刷工具
 - 3.3.8 Deco工具
 - 3.3.9 钢笔工具
- 3.4 任意变形工具
- 3.5 墨水瓶工具
- 3.6 颜料桶工具
- 3.7 渐变色与填充变形工具
 - 3.7.1 应用线性和径向渐变
 - 3.7.2 使用位图填充
 - 3.7.3 渐变流设置
- 3.8 滴管工具
 - 3.8.1 滴管工具与笔触
 - 3.8.2 滴管工具与填充
- 3.9 橡皮擦工具
 - 3.9.1 橡皮擦形状
 - 3.9.2 橡皮擦模式
 - 3.9.3 水龙头
- 4 文本编辑
 - 4.1 文本工具
 - 4.2 文本布局框架(TLF)文本的使用
 - 4.2.1 字符样式设置
 - 4.2.2 段落文本设置
 - 4.2.3 使用“容器和流”属性
 - 4.2.4 跨多个容器的流动文本
 - 4.3 使用传统文本
 - 4.3.1 传统文本的类型
 - 4.3.2 在传统文本和TLF文本之间转换
 - 4.4 使用滚动文本
- 5 处理图形对象
 - 5.1 对象的种类介绍
 - 5.1.1 图形
 - 5.1.2 组合
 - 5.1.3 文本
 - 5.1.4 位图
 - 5.1.5 元件
 - 5.2 对象的排列与对齐
 - 5.2.1 对象的排列
 - 5.2.2 对象的对齐

- 5.2.3 对象的变形
- 5.2.4 设置标尺、网格和辅助线
- 5.3 将文本对象转换为图形对象
- 5.4 位图的处理
 - 5.4.1 通过分离命令将位图对象转变为图形对象
 - 5.4.2 真正的位图转矢量图
 - 5.4.3 位图属性设置
- 6 元件和实例
 - 6.1 理解元件与实例的概念
 - 6.1.1 使用元件可减小文件量
 - 6.1.2 修改实例对元件产生的影响
 - 6.1.3 修改元件对实例产生的影响
 - 6.1.4 区别元件与实例
 - 6.2 创建与编辑元件
 - 6.2.1 新建图形元件
 - 6.2.2 将元素转换为图形元件
 - 6.2.3 元件的分类
 - 6.2.4 编辑元件
 - 6.3 创建与编辑实例
 - 6.3.1 创建实例
 - 6.3.2 改变实例属性
 - 6.3.3 改变实例的颜色和透明度
 - 6.3.4 对实例进行缩放、扭曲和旋转
 - 6.3.5 实例的分离
 - 6.4 使用库面板
 - 6.4.1 库面板介绍
 - 6.4.2 导入对象到库
 - 6.4.3 使用其他文件的库
 - 6.4.4 通过库文件夹管理对象
- 7 Flash动画基础
 - 7.1 图层及其编辑方法
 - 7.1.1 移动图层
 - 7.1.2 隐藏/显示图层
 - 7.1.3 锁定/解除锁定图层
 - 7.1.4 显示轮廓
 - 7.1.5 更改图层名称
 - 7.1.6 添加和删除图层
 - 7.2 帧及其编辑方法
 - 7.2.1 帧的类型
 - 7.2.2 帧的编辑方法
 - 7.2.3 帧的查看方式
 - 7.2.4 时间轴的“帧视图”弹出菜单
- 8 经典动画方式
 - 8.1 逐帧动画
 - 8.2 传统补间动画
 - 8.2.1 形状补间动画
 - 8.2.2 传统补间动画

- 8.3 遮罩动画
- 9 补间动画与编辑器
 - 9.1 理解补间动画的概念
 - 9.2 创建补间动画
 - 9.3 动画编辑器的使用
 - 9.4 动画预设的应用
 - 9.5 使用骨骼制作反向运动动画
 - 9.5.1 向元件添加骨骼
 - 9.5.2 向形状添加骨骼
- 10 滤镜和混合模式
 - 10.1 滤镜
 - 10.1.1 滤镜基础
 - 10.1.2 添加滤镜
 - 10.1.3 滤镜列表和预设滤镜库
 - 10.1.4 关于滤镜和 Flash Player 的性能
 - 10.2 混合模式
 - 10.2.1 关于混合模式
 - 10.2.2 混合模式示例
- 11 按钮元件
 - 11.1 熟悉按钮
 - 11.2 制作按钮
 - 11.3 设定按钮的“单击”范围
 - 11.4 制作包含影片剪辑的动态按钮
 - 11.5 创建隐含按钮
- 12 声音与视频
 - 12.1 使用声音
 - 12.1.1 导入声音
 - 12.1.2 添加声音
 - 12.1.3 给按钮添加声音
 - 12.2 使用视频
 - 12.2.1 导入渐进式下载的视频Flash
 - 12.2.2 把视频嵌入到SWF文件中
 - 12.2.3 将Flash 视频文件导入库中
- 13 使用代码片段添加交互
 - 13.1 使用代码片段面板
 - 13.2 使用代码片段控制时间轴和对象行为
 - 13.2.1 时间轴控制
 - 13.2.2 为对象添加交互
 - 13.3 加载外部对象
 - 13.3.1 加载/卸载外部的SWF和图片
 - 13.3.2 单击加载外部的文本
 - 13.4 控制声音和视频
 - 13.4.1 单击声音的播放与停止
 - 13.4.2 控制视频回放
 - 13.5 移动设备触控及调试
 - 13.6 AIR程序基本应用
- 14 发布影片

<<ADOBE FLASH PROFESSI>>

- 14.1 Flash作品的测试与优化
 - 14.1.1 Flash作品的测试
 - 14.1.2 Flash作品的优化
- 14.2 Flash作品的导出
 - 14.2.1 SWF动画的输出
 - 14.2.2 AVI视频的输出
 - 14.2.3 QuickTime格式输出
 - 14.2.4 GIF动画的输出
 - 14.2.5 生成Sprite表
 - 14.2.6 其他输出格式
- 14.3 作品的发布
 - 14.3.1 发布Flash文件格式
 - 14.3.2 发布HTML文件格式
- 14.4 导出到HTML5
 - 14.4.1 安装Toolkit for CreateJS扩展
 - 14.4.2 利用Toolkit for CreateJS导出HTML5内容
- 15 ActionScript 3.0基础知识
 - 15.1 ActionScript 3.0介绍
 - 15.1.1 与早期版本的兼容性
 - 15.1.2 ActionScript编辑器的使用
 - 15.2 面向对象编程
 - 15.3 添加ActionScript代码的位置
 - 15.4 语法
 - 15.5 变量与常量
 - 15.6 函数
 - 15.7 类和包
 - 15.8 语句
 - 15.8.1 条件语句
 - 15.8.2 循环语句
 - 15.8.3 break和continue语句

章节摘录

版权页：插图：在使用Flash制作动画时，同一个元素常常会被多次用到，例如制作满天雪花飘舞的动画场景。

大量雪花飘飞的场景可以基于一个雪花形状制作出来。

在一般软件中可能会使用多次复制粘贴的方法来制作，然后对每个雪花形状单独进行编辑。

如果用这种方法会使文件体积变得巨大，无法在网页上流畅播放。

Flash可以把需要重复使用的图形转换为元件（Symbol），这个元件会自动保存到库（Library）中。

需要使用这个元件时，只要从库窗口中拖到舞台上即可。

这样使用的所有雪花其实都只是调用同一个元件，即使对舞台上的元件进行了修改，也只是有少量的描述在文件中增加。

这使得Flash生成的文件量成倍地减小，使动画可以在网页中更流畅地播放。

在使用元件时，不仅仅可以方便地从本文件的库面板中拖出来，还可以直接调用外部的Flash文件的元件库，这为创作动画大大提高了效率，给动画制作带来更大的便捷。

元件的具体表现形式为实例。

当把元件从库窗口拖到工作区时，这时在舞台的这个元件就被称作库中该元件的实例（Instance）。

元件与实例的定义可以概括如下：在Flash中，元件是指创建一次即可多次重复使用的图形、影片剪辑或者按钮，是构成Flash动画的基本元素。

实例是指位于舞台上或嵌套在另一个元件内的元件副本。

通俗地说：在库里面的对象是元件，拖到舞台上的就叫实例了，一个元件可以拖出来多个实例。

<<ADOBE FLASH PROFESSI>>

编辑推荐

全面细致地介绍flash cs6的各项功能重点介绍flash动画的原理及实现过程讲解文本引擎、补间动画、3d工具、deco工具和骨骼工具的具体应用等ACAA教育发展计划ADOBE标准培训教材

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>