第一图书网, tushu007.com

<<ADOBE FLASH PROFESSI>>

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

第一图书网, tushu007.com

<<ADOBE FLASH PROFESSI>>

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。

第一图书网, tushu007.com

<<ADOBE FLASH PROFESSI>>

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

第一图书网, tushu007.com

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

第一图书网, tushu007.com

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

第一图书网, tushu007.com

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　使用代码片断添加交互
13.1　使用代码片断面板
13.2　使用代码片断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

第一图书网, tushu007.com

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

第一图书网, tushu007.com

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。

第一图书网, tushu007.com

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

第一图书网, tushu007.com

<<ADOBE FLASH PROFESSI>>

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