

<<Flash CS6中文版完全学习手册>>

图书基本信息

书名：<<Flash CS6中文版完全学习手册>>

13位ISBN编号：9787115303141

10位ISBN编号：7115303142

出版时间：2013-3

出版时间：严严 人民邮电出版社 (2013-03出版)

作者：严严

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>

<<Flash CS6中文版完全学习手册>>

内容概要

《Flash CS6中文版完全学习手册》内容分为基础入门与基本操作、绘画编辑与对象处理、动画创建与内容编辑、脚本编程与互动应用、设计案例实战等5篇，共20章。

具体内容包括FlashCS6基础入门、使用Bridge管理文件、图形的绘制与变换、图形填充与色彩编辑、图形对象的编辑、文本的创建与编辑、应用外部素材文件、时间轴的基本操作、时间轴的图层编辑、动画的创建与编辑、影片元件的编辑、ActionScript脚本编辑、高级交互式动画制作、影片测试与发布等软件知识与技能，并通过动画特效影片、多媒体课件设计、精美贺卡设计、精彩游戏设计、商业广告设计等5个主题的大量案例训练，使读者了解并掌握Flash在实际动画设计、交互应用等领域中的应用，让读者可以融会贯通、举一反三，制作出更加精彩、优秀的动画影片。

<<Flash CS6中文版完全学习手册>>

书籍目录

基础入门与基本操作篇 第1章 FlashCS6基础入门 8 1.1 了解Flash知识 9 1.1.1 了解Flash的优点 9 1.1.2 了解Flash的应用领域 9 1.2 认识FlashCS6 11 1.2.1 菜单栏 13 1.2.2 主工具栏 13 1.2.3 工具栏 13 1.2.4 绘图工作区 14 1.2.5 时间轴面板 14 1.2.6 属性面板 14 1.2.7 功能面板 15 1.3 FlashCS6基本操作 15 1.3.1 使用开始界面 15 1.3.2 新建文档 16 1.3.3 打开文档 17 1.3.4 保存文档 17 1.4 FlashCS6基本设置 18 1.4.1 设置文档属性 18 1.4.2 显示或隐藏标尺 19 1.4.3 显示或隐藏网格 19 1.4.4 设置辅助线 20 1.5 场景的基本操作 20 1.5.1 添加场景 20 1.5.2 复制场景 21 1.5.3 删除场景 21 1.5.4 重命名场景 21 1.5.5 调整场景顺序 21 第2章 使用Bridge管理文件 22 2.1 浏览、打开文件 23 2.1.1 浏览文件 23 2.1.2 查看文件信息 24 2.1.3 打开文件 25 2.2 管理文件 25 2.2.1 文件的筛选 25 2.2.2 为文件评级 25 2.2.3 为文件添加标签 26 2.3 修改文件 26 2.3.1 旋转图片 26 2.3.2 重命名文件 27 绘画编辑与对象处理篇 第3章 图形的绘制与变换 28 3.1 基本绘图工具 29 3.1.1 线条工具 29 3.1.2 文本工具 29 3.1.3 钢笔工具 29 3.1.4 几何图形工具 29 3.1.5 铅笔工具 31 3.1.6 刷子工具 32 3.1.7 对象绘制 32 3.2 辅助绘图工具 33 3.2.1 选择工具 33 3.2.2 部分选取工具 34 3.2.3 套索工具 34 3.2.4 手形工具 34 3.2.5 缩放工具 34 3.2.6 任意变形工具 35 3.3 填充与描边工具 36 3.3.1 笔触与填充颜色 36 3.3.2 颜料桶工具 37 3.3.3 墨水瓶工具 37 3.3.4 滴管工具 37 3.3.5 橡皮擦工具 38 3.3.6 渐变变形工具 38 3.3.7 实践案例：可爱的兔子 40 3.4 喷涂刷工具 47 3.4.1 喷涂刷的设置 47 3.4.2 实践案例：花海 47 3.5 3D变化工具 48 3.5.1 3D旋转工具 49 3.5.2 3D平移工具 49 3.5.3 3D定位和查看卷展栏 49 3.5.4 实践案例：三维魔方 49 3.6 Deco工具 53 3.6.1 蔓藤式填充 53 3.6.2 网格填充 53 3.6.3 对称刷子 54 3.6.4 3D刷子 54 3.6.5 建筑刷子 55 3.6.6 装饰刷子 55 3.6.7 火焰动画与火焰刷子 55 3.6.8 花刷子 56 3.6.9 闪电刷子 56 3.6.10 粒子系统 57 3.6.11 烟动画 57 3.6.12 树刷子 57 3.7 骨骼工具 58 3.7.1 实践案例：跳舞的机器人 58 3.7.2 绑定工具 60 第4章 图形填充与色彩编辑 62 4.1 使用“颜色”面板 63 4.1.1 认识“颜色”面板 63 4.1.2 纯色填充 63 4.1.3 无色填充 64 4.1.4 线性渐变填充 64 4.1.5 径向渐变填充 64 4.1.6 位图填充 65 4.1.7 设置颜色的Alpha值 66 4.2 使用“样本”面板 67 4.2.1 添加样本 67 4.2.2 加载与保存颜色 68 4.2.3 自定义颜色 68 4.3 实践案例：红色跑车 68 第5章 图形对象的编辑 79 5.1 图形对象的预览 80 5.1.1 轮廓预览图形对象 80 5.1.2 高速显示图形对象 80 5.1.3 消除锯齿 81 5.1.4 消除文字锯齿 81 5.1.5 显示整个图形对象 81 5.2 图形对象的编辑 81 5.2.1 图形的选择与移动 81 5.2.2 复制图形对象 82 5.2.3 粘贴图形对象 83 5.2.4 剪切图形对象 83 5.2.5 图形的组合与分离 84 5.2.6 转换为元件 84 5.2.7 排列图形对象 85 5.2.8 对齐图形对象 85 5.3 图形对象的优化 86 5.3.1 平滑曲线 86 5.3.2 伸直曲线 87 5.3.3 优化曲线 87 5.3.4 将线条转换为填充 88 5.3.5 扩展与缩小填充 88 5.3.6 柔化填充边缘 89 5.3.7 实践案例：一剪寒梅 89 5.4 图形的混合模式 95 5.5 为元件添加滤镜 96 5.5.1 投影 97 5.5.2 模糊 98 5.5.3 发光 98 5.5.4 斜角 98 5.5.5 渐变发光 99 5.5.6 渐变斜角 100 5.5.7 调整颜色 100 5.5.8 滤镜的禁用、启用与删除 100 5.5.9 复制与预设滤镜效果 101 5.6 实践案例：映日荷花 101 第6章 文本的创建与编辑 107 6.1 传统文本的创建 108 6.1.1 静态文本 108 6.1.2 动态文本 108 6.1.3 输入文本 108 6.2 传统文本的基本编辑 109 6.2.1 文本的方向 109 6.2.2 设置文本的基本属性 109 6.2.3 消除文本锯齿 110 6.2.4 设置文本的特别属性 110 6.3 设置传统文本的对齐 111 6.3.1 对齐文本 111 6.3.2 设置段落间距与边距 111 6.4 设置文本的行为与链接 112 6.4.1 文本的行为 112 6.4.2 文本的链接 112 6.5 “文本”菜单 112 6.5.1 设置段落滚动 113 6.5.2 检查文字内容拼写 113 6.6 实践案例：密码登录器 114 6.7 TLF文本 118 6.7.1 TLF文本的类型 118 6.7.2 字符设置 119 6.7.3 段落的调整 120 6.7.4 定义文本容器 120 6.7.5 FTL标尺 121 6.7.6 其他设置 122 第7章 应用外部素材文件 123 7.1 导入矢量图形 124 7.1.1 导入文件 124 7.1.2 贴入文件 124 7.2 导入位图图像 125 7.2.1 导入位图至舞台 125 7.2.2 实践案例：电子相册 126 7.2.3 导入位图至库中 128 7.2.4 导入PSD文件 128 7.2.5 设置位图图像属性 128 7.2.6 打散分离位图 129 7.2.7 转换位图为矢量图形 130 7.3 应用音频文件 130 7.3.1 导入音频文件 131 7.3.2 为影片添加声音 131 7.3.3 声音的同步 132 7.3.4 编辑音频文件 132 7.3.5 输出音频设置 133 7.3.6 实践案例：音乐相册 133 7.4 应用视频文件 135 7.4.1 视频文件的转换 135 7.4.2 实践案例：生成“FLV”视频文件 135 7.4.3 视频文件的导入 137 7.4.4 实践案例：新闻片头 138 动画创建与内容编辑篇 第8章 时间轴的基本操作 141 8.1 了解时间轴 142 8.2 帧的种类与创建 142 8.2.1 创建显示帧 143 8.2.2 创建关键帧 143 8.2.3 创建空白关键帧 143 8.3 编辑帧 144 8.3.1 移动帧 144 8.3.2 翻转帧 144 8.3.3 复制帧 145 8.3.4 清除与删除帧 145 8.4 设置帧属性 146 8.4.1 名称 146 8.4.2 注释 146 8.4.3 锚记 146 8.5 时间轴基本操作 147 8.5.1 绘图纸的应用 147 8.5.2 设置时间轴样式 149 第9章 时间轴的图层编辑 150 9.1 图层的基本操作 151

<<Flash CS6中文版完全学习手册>>

9.1.1 创建图层 151 9.1.2 移动图层 151 9.1.3 复制图层 152 9.1.4 删除图层 152 9.1.5 重命名图层 152 9.2 图层的高级操作 153 9.2.1 显示和隐藏图层 153 9.2.2 锁定和解锁图层 153 9.2.3 以轮廓线查看图层内容 154 9.2.4 更改图层的属性 154 9.2.5 将对象分散到图层 155 9.2.6 图层文件夹 155 9.3 遮罩图层 156 9.3.1 创建遮罩图层 156 9.3.2 取消遮罩 157 9.3.3 显示遮罩 157 9.3.4 实践案例：放大镜 157 9.4 引导图层 159 第10章 动画的创建与编辑 161 10.1 逐帧动画 162 10.1.1 导入逐帧动画 162 10.1.2 实践案例：烟花 163 10.1.3 绘制逐帧动画 167 10.1.4 实践案例：奔跑的狗 167 10.2 补间动画 171 10.2.1 创建传统补间 171 10.2.2 创建补间形状 174 10.2.3 创建补间动画 175 10.2.4 实践案例：行驶的大货车 176 10.3 动画预设 181 10.3.1 使用预设的动画 181 10.3.2 使用预设的动画 182 10.4 编辑遮罩动画 182 10.4.1 遮罩层动画 182 10.4.2 实践案例：清明上河图 183 10.5 编辑引导动画 189 10.5.1 创建引导动画 189 10.5.2 实践案例：毛毛虫 189 脚本编程与互动应用篇 第11章 影片元件的编辑 194 11.1 元件的创建 195 11.1.1 图形元件 196 11.1.2 创建影片剪辑元件 196 11.1.3 按钮元件 196 11.1.4 元件间的转换 197 11.1.5 实践案例：鼠标特效 197 11.2 在“库”面板中管理元件 203 11.2.1 元件的基本操作 203 11.2.2 元件的复制 204 11.2.3 元件的删除 204 11.2.4 设置元件属性 205 11.2.5 创建文件文件夹 205 11.3 打开其他文档的库资源 206 11.3.1 运行时共享库 206 11.3.2 创作时共享 206 11.3.3 调用其他影片的库元件 206 11.4 编辑元件的色彩样式 207 11.4.1 修改元件的颜色 207 11.4.2 实践案例：霓虹灯 207 第12章 制作行为交互式动画 213 12.1 “行为”面板的应用 214 12.1.1 “行为”的添加 214 12.1.2 “行为”的编辑 214 12.1.3 “行为”的删除 215 12.2 “行为”的应用 215 12.2.1 Web行为的应用 215 12.2.2 声音行为的应用 216 12.2.3 媒体行为的应用 217 12.2.4 嵌入的视频行为的应用 218 12.2.5 影片剪辑行为的应用 218 12.2.6 数据行为的应用 221 12.2.7 实践案例：点歌台 221 第13章 ActionScript脚本编辑 230 13.1 “动作”面板的使用 231 13.1.1 “动作”面板的结构 231 13.1.2 动作代码的添加 232 13.1.3 查找、替换动作代码 232 13.1.4 目标路径的使用 232 13.1.5 语法的检查 233 13.1.6 语法的使用提示 233 13.1.7 断点的使用 234 13.1.8 折叠动作代码 234 13.1.9 添加注释 235 13.1.10 动作代码的帮助功能 236 13.2 常用的ActionScript2动作代码 237 13.2.1 函数 237 13.2.2 变量 239 13.2.3 运算符 240 13.2.4 实践案例：拼图游戏 240 13.3 ActionScript3动作代码 248 13.3.1 ActionScript3动作代码 248 13.3.2 ActionScript3与ActionScript2的区别 249 13.3.3 实践案例：动态导航菜单 249 13.3.4 代码片段 256 13.3.5 实践案例：遥控坦克 257 第14章 组件的应用与设置 259 14.1 组件的用途 260 14.2 组件的分类 260 14.2.1 Flex组件 260 14.2.2 Media组件 260 14.2.3 UserInterface组件 261 14.2.4 Video组件 264 14.3 组件的应用与设置 265 14.3.1 在影片中加入组件 265 14.3.2 组件的参数设置 265 14.3.3 组件的绑定 266 14.3.4 实践案例：电子日历 267 第15章 影片测试与发布 274 15.1 影片的测试 275 15.1.1 在编辑模式中测试影片 275 15.1.2 在播放器中测试影片 275 15.1.3 实践案例：模拟下载 275 15.2 导出Flash影片 277 15.2.1 导出图像 277 15.2.2 导出所选内容 277 15.2.3 导出影片 277 15.2.4 导出声音 278 15.2.5 导出序列图 278 15.3 发布影片 279 15.3.1 发布为Flash文件 279 15.3.2 发布SWC文件 280 15.3.3 发布为HTML文件 281 15.3.4 发布为GIF文件 281 15.3.5 发布为JPEG文件 282 15.3.6 发布为PNG文件 282 15.3.7 Win、Mac放映文件 283 15.4 生成exe文件 283 设计案例实战篇 第16章 动画特效影片设计 284 16.1 实战案例1：飘雪 285 16.2 实战案例2：梦幻效果 289 16.3 实战案例3：水波特效 293 第17章 多媒体课件设计 298 17.1 实战案例4：小池 299 17.2 实战案例5：看图写单词 317 第18章 精美贺卡设计 330 18.1 实战案例6：企业贺卡 331 18.2 实战案例7：新年烟花贺卡 342 第19章 精彩游戏设计 363 19.1 实战案例8：会说话的卡卡兔子 364 19.2 实战案例9：快刀切水果 380 第20章 广告、片头、网站设计 401 20.1 实战案例10：展开广告 402 20.2 实战案例11：大山文化片头 409 20.3 实战案例12：苗苗幼儿英语网站 418

章节摘录

版权页：插图：该标签用于为影片发布输出HTML网页文件时，对Flash影片在浏览器中播放时需要的参数进行设置，如图15.17所示。

模板：用于为输出的Flash影片选择在网页中进行位置编排时使用的模板。

选择需要的模板后，单击右边的“信息”按钮可以显示所选模板的说明，如图15.18所示。

如果没有选择模板，Flash会使用Default.html模板。

如果该模板不存在，会自动使用列表中的第一个模板。

大小：用以设置影片在网页中播放画面尺寸的显示方式。

选择“匹配影片”（默认设置）将使用影片的大小。

选择“像素”选项，可以在“宽度”和“高度”文本框中输入需要的宽度和高度数值。

选择“百分比”选项，播放器窗口将与浏览器窗口大小成指定的相对百分比。

播放：用以控制影片的播放和各种功能。

勾选“开始时暂停”选项，可以在开始位置暂停播放影片，直到用户单击影片中的按钮或从快捷菜单中选择“播放”后才开始播放。

“循环”选项将在影片到达最后一帧后，再重复播放。

“显示菜单”选项会在按下鼠标右键后显示一个快捷菜单。

选择“设备字体”选项会用消除锯齿（边缘平滑）的系统字体替换未安装在用户系统上的字体，这种情况只适用于Windows环境。

使用设备字体可使小号字体清晰易辨，并能减小影片文件的大小。

品质：用于设置影片的动画图像在播放时的显示质量，可以选择“低”、“中”和“高”几种模式。

窗口模式：该下拉选单中的选项，用于设置当Flash动画中含有透明区域时，影片图像在网页窗口中的显示方式。

显示警告消息：选择该选项，可以在标记设置发生冲突时显示错误消息。

缩放：该选项可以在设置的显示尺寸基础上，将影片放到网页表格的指定边界内。

HTML对齐：用于设置Flash影片在其被套入的HTML表格中的对齐位置。

Flash对齐：可设置如何在影片窗口内放置影片以及在必要时如何裁剪影片边缘。

<<Flash CS6中文版完全学习手册>>

编辑推荐

1. 内容包括26个实践案例和12个大型案例的制作
2. 超值多媒体教学光盘，内容包括：34段视频教学、60分钟教学视频录像、所有案例的素材文件及效果文件，超值赠送14个小时的Flash CS5基础教学录像、50个Flash小图标、59个Flash网站、82个Flash页面切换特效、100个矢量素材、102个Flash背景风景特效、120个实用Flash源文件、173个Flash实物画法、300多个透明Flash素材、832个Flash音效、2000多个png图标、10000多张Flash素材图片、Flash字体物体特效

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>