

## <<Adobe创意大学Flash CS6标准>>

### 图书基本信息

书名：<<Adobe创意大学Flash CS6标准教材>>

13位ISBN编号：9787830020903

10位ISBN编号：7830020906

出版时间：2013-5

出版时间：北京希望出版社

作者：陈志民

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>

## <<Adobe创意大学Flash CS6标准>>

### 内容概要

Flash是Adobe公司的一款集多种功能为一体的多媒体制作软件，主要用于创建基于网络流媒体技术的带有交互功能的矢量动画。

陈志民编著的《Flash CS6标准教材》内容丰富、全面，详细地讲解了Flash CS6的各项功能，包括快速入门、图形绘制、描边与填充图形、编辑图形对象、创建文本与编辑文本对象、“时间轴”面板、应用元件和库、制作简单的Flash动画、骨骼运动和3D动画、ActionScript基础、ActionScript 3.0应用、应用组件、应用视频和声音、测试与发布等内容。

本书知识结构清晰，以“理论知识+实战案例”的形式循序渐进地对知识点进行讲解，版式设计新颖，对Flash CS6产品专家认证的考核知识在书中进行了加着重点的标注，使读者一目了然，方便初学者和有一定基础的读者更有效率地掌握Flash CS6的重点和难点。

《Flash CS6标准教材》知识讲解安排合理，着重于提升学生的岗位技能竞争力，可以作为参加“Adobe创意大学产品专家认证”考试学生的指导用书，还可以作为各院校和培训机构“数字媒体艺术”相关专业的教材。

本书附赠1张DVD光盘，其中包括书中实例的素材、效果文件以及视频教学文件，读者可以在学习过程中随时调用。

## 书籍目录

第1章FlashCS6快速入门 1.1 Flash动画基础知识 1.1.1 Flash动画的特点 1.1.2 Flash CS6的新增功能 1.1.3应用领域 1.1.4制作流程 1.1.5基本术语 1.2 Flash CS6的工作界面 1.2.1 菜单栏 1.2.2工具箱 1.2.3时间轴 1.2.4场景和舞台 1.2.5“属性”面板 1.2.6浮动面板 1.3 Flash CS6的文件操作 1.3.1新建文件 1.3.2保存文件 1.3.3打开文件 1.4动画属性设置 1.4.1文档属性 1.4.2舞台显示比例 1.5场景的基本操作 1.5.1添加场景 1.5.2删除场景 1.5.3重命名场景 1.6应用辅助工具 1.6.1标尺 1.6.2网格 1.6.3辅助线 1.7拓展训练——设置辅助线的颜色 1.8本章小结 1.9课后习题 第2章图形的绘制 2.1线条工具与刷子工具 2.1.1线条工具 2.1.2刷子工具 2.2铅笔工具与钢笔工具 2.2.1铅笔工具 2.2.2钢笔工具 2.3矩形工具与椭圆工具 2.3.1矩形工具 2.3.2基本矩形工具 2.3.3椭圆工具 2.3.4基本椭圆工具 2.4Deco工具 2.4.1使用Deco工具 2.4.2修改Deco效果 2.5其他绘图工具 2.5.1多角星形工具 2.5.2橡皮擦工具 2.5.3喷涂刷工具 2.6拓展训练——绘制海滩景色 2.7本章小结 2.8课后习题 第3章描边与填充图形 3.1笔触形状与样式 3.1.1改变形状 3.1.2伸直和平滑曲线 3.1.3修改样式 3.2填充颜色 3.2.1使用工具箱填充 3.2.2使用“属性”面板填充 3.3颜料桶工具与墨水瓶工具 3.3.1颜料桶工具 3.3.2墨水瓶工具 3.4“颜色”面板 3.4.1纯色填充 3.4.2渐变色填充 3.4.3位图填充 3.5“样本”面板 3.6贴紧 3.6.1贴紧至对象 3.6.2贴紧对齐 3.6.3贴紧至像素 3.7拓展训练——制作自然景物 3.8本章小结 3.9课后习题 第4章编辑图形对象 4.1选择对象 4.1.1选择工具 4.1.2部分选择工具 4.1.3套索工具 4.2图形变形操作 4.2.1任意变形工具 4.2.2渐变变形工具 4.3预览图形对象 4.3.1轮廓预览 4.3.2消除文字锯齿 4.4对象的基本操作 4.4.1移动 4.4.2复制 4.4.3删除 4.5合并图形对象 4.5.1联合 4.5.2交集 4.5.3才丁孔 4.5.4裁切 4.6组合、排列和分离对象 4.6.1组合对象 4.6.2排列对象 4.6.3分离对象 4.7对齐对象 4.7.1“对齐”面板 4.7.2“对齐”子菜单 4.8拓展训练——绘制灯光 4.9本章小结 4.10课后习题 第5章创建文本与编辑文本对象 5.1文本类型 5.1.1传统文本 5.1.2TLF文本 5.2文本的基本操作 5.2.1创建文本 5.2.2嵌入文本 5.3文本属性设置 5.3.1文本大小与方向 5.3.2字符与段落属性 5.4编辑文本 5.4.1分离文本 5.4.2为文本添加超链接 5.4.3将文本分散到图层 5.5文本滤镜 5.5.1添加滤镜 5.5.2隐藏滤镜 5.6拓展训练——制作打字效果 5.7本章小结 5.8课后习题 第6章“时间轴”面板 6.1图层的基本操作 6.1.1创建与删除图层 6.1.2复制图层 6.1.3重命名图层 6.1.4调整图层顺序 6.2编辑图层 6.2.1图层属性 6.2.2图层状态 6.3组织图层 6.3.1新建图层文件夹 6.3.2编辑图层文件夹 6.4帧的基本操作 6.4.1帧的基本类型 6.4.2帧的模式 6.4.3插入帧 6.4.4帧的复制与移动 6.4.5帧的删除与清除 6.5编辑帧 6.5.1帧的转换 6.5.2翻转帧 6.5.3帧标签 6.6时间轴的基本操作 6.6.1了解“时间轴”面板 6.6.2绘图纸外观 6.7拓展训练——制作写字效果 6.8本章小结 6.9课后习题 ..... 第7章应用元件和库 第8章制作简单的Flash动画 第9章骨骼运动与3D动画 第10章ActionScript基础 第11章ActionScript 3.0应用 第12章应用组件 第13章应用视频和声音 第14章测试与发布Flash动画 第15章综合案例 习题答案

## 章节摘录

版权页：插图：单击“水龙头”按钮后，可以一次性将舞台中所选区域的填充颜色或笔触颜色擦除，如图2—75所示。

利用“橡皮擦形状”功能可以设置橡皮擦的形状以进行精确的擦除。

2.5.3 喷涂刷工具 喷涂刷工具的功能与粒子喷射器非常相似，使用它可以一次性将形状图案绘制出来。在默认情况下，喷涂刷工具使用黑色喷射粒子点。

此外，还可以使用喷涂刷工具将影片剪辑元件或图形元件喷涂在舞台中。

选择工具箱中的喷涂刷工具（快捷键：B），在“属性”面板中可以对其参数进行设置，如图2—76所示。

单击“编辑”按钮，在弹出的对话框中选择元件，在舞台中单击鼠标，即可喷涂相应的图案，如图2—77所示。

拓展训练——绘制海滩景色 源文件：源文件\第2章\海滩景色.fla 视频文件：视频\第2章\2—6海滩景色.avi 本节将结合前面所学内容，绘制海滩景色，实例效果如图2—78所示。

06单击“图层2”上的第5帧，选择除“让”字外的所有文本并删除，如图5—102所示。

07单击“图层2”上的第10帧，选择除“让”和“我”字外的所有文本并删除，如图5—103所示。

08按照上面的方法，依次删除后面关键帧上的部分文字，直至第60帧为止。

09执行“文件”|“保存”命令，将文档保存为“打字效果”。

至此，打字效果制作完成，按下Ctrl+Enter组合键测试影片，最终效果如图5—104所示。

## <<Adobe创意大学Flash CS6标准>>

### 编辑推荐

《Adobe创意大学指定教材:Flash CS6标准教材》知识讲解安排合理，着重于提升学生的岗位技能竞争力，可以作为参加“ Adobe创意大学产品专家认证 ”考试学生的指导用书，还可以作为各院校和培训机构“ 数字媒体艺术 ”相关专业的教材。

#### 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>