

<<中文版Flash CS6完全自学教程>>

图书基本信息

书名：<<中文版Flash CS6完全自学教程>>

13位ISBN编号：9787115298010

10位ISBN编号：7115298017

出版时间：2013-2

出版时间：周宝平 人民邮电出版社 (2013-02出版)

作者：周宝平

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>

## <<中文版Flash CS6完全自学教程>>

### 内容概要

《中文版Flash CS6完全自学教程》是中文版Flash CS6的完全自学入门教程，全面覆盖软件的各种功能和应用。

《中文版Flash CS6完全自学教程》共分为15章，从最基础的Flash CS6安装和使用方法开始讲起，用循序渐进的方式详细讲解图形绘制，元件、实例、库、时间轴，基本动画制作，高级动画制作，动画编辑器，文本、声音、视频、组件，动画预设，ActionScript，动画测试与发布等。

书中精心安排了124个具有针对性的实例（全部提供视频教学录像），可以帮助读者轻松掌握软件使用方法，也能应对Flash图形绘制、网站动画制作、课件制作、歌曲MTV制作、Flash游戏制作等实际工作需要。

随书光盘中包含所有实例的素材、最终效果文件和视频录像，并附赠海量设计资源，包括了Flash动态按钮、声音文件、透明背景图标，以及丰富的纹理图片。

## 书籍目录

第1章 初识Flash CS6 1.1 Flash的诞生与发展历程 1.1.1 Flash的诞生 1.1.2 Flash的发展历程 1.2 Flash的应用领域 1.3 Flash CS6的安装与卸载方法 1.3.1 安装Flash CS6的系统要求 1.3.2 实战——安装Flash CS6 1.3.3 实战——卸载Flash CS6 1.4 Flash CS6新增和改进功能 新功能 1.4.1 针对AIR的移动内容模拟 新功能 1.4.2 为AIR远程调试选择网络接口 新功能 1.4.3 Toolkit for CreateJS 新功能 1.4.4 导出Sprite表 新功能 1.4.5 高效SWF压缩 新功能 1.4.6 直接模式发布 新功能 1.4.7 在AIR插件中支持直接渲染模式 新功能 1.4.8 通过Wi-Fi调试iOS 新功能 1.4.9 支持AIR的运行时绑定 新功能 1.4.10 用于AIR的本机扩展 新功能 1.4.11 从Flash获取新版Flash Player 新功能 1.4.12 导出PNG序列文件 1.5 Flash的基本术语 1.5.1 帧、关键帧和空白关键帧 1.5.2 帧频 1.5.3 场景 1.6 Flash的其他相关术语 1.6.1 Adobe AIR 1.6.2 Android 1.6.3 iOS 1.6.4 Flash Lite 1.6.5 Action Script 1.7 Flash的文件格式 1.7.1 FLA和SWF 1.7.2 未压缩文档XFL 1.7.3 GIF和JPG 1.7.4 PSD和PNG 1.8 Flash扩展功能 1.8.1 Flash帮助文件和支持中心 1.8.2 获得最新版的Flash Player 1.8.3 Adobe 产品改进计划 1.8.4 Adobe 在线论坛 1.8.5 完成 / 更新Adobe ID配置文件 1.9 Flash扩展功能 1.9.1 Flash Exchange 1.9.2 Omniture 1.9.3 管理扩展功能 1.9.4 实战——安装Flash插件 1.9.5 管理AIR SDK 1.9.6 Kuler 1.9.7 实战——保存颜色主题 第2章 Flash的基本操作 2.1 Flash CS6工作界面 2.1.1 了解工作界面 2.1.2 了解舞台 2.1.3 了解编辑栏 2.1.4 了解工具箱 2.1.5 了解时间轴 2.1.6 “属性”面板和其他面板 2.2 设置工作区 2.2.1 使用预设工作区 2.2.2 实战——创建自定义工作区 2.2.3 重命名、删除和恢复工作区 2.2.4 实战——自定义工具面板 2.2.5 自定义快捷键 2.2.6 实战——自定义工具快捷键 2.3 查看舞台 2.3.1 放大视图 2.3.2 缩小视图 2.3.3 实战——使用“缩放比率”查看舞台 2.3.4 显示帧和显示全部 2.4 使用辅助工具 2.4.1 了解标尺 2.4.2 实战——使用标尺 2.4.3 了解参考线 2.4.4 实战——使用参考线 2.4.5 使用网格 2.4.6 启用贴紧功能 2.4.7 隐藏边缘 2.4.8 显示Tab键顺序 2.5 使用贴紧 2.5.1 贴紧对齐 2.5.2 贴紧至网格 2.5.3 贴紧至辅助线 2.5.4 贴紧至像素 2.5.5 贴紧至对象 2.5.6 编辑贴紧方式 2.6 预览模式 2.6.1 轮廓 2.6.2 高速显示 2.6.3 消除锯齿 2.6.4 实战——消除文字锯齿 2.6.5 整个 2.7 使用粘贴板 2.8 管理Flash资源 2.8.1 载入Flash的各种资源 2.8.2 载入光盘中提供的各种资源 第3章 Flash基本编辑方法 3.1 新建文档 3.1.1 新建动画文档 3.1.2 新建模板动画文档 3.1.3 实战——通过模板创建遮罩动画 3.2 打开文档 3.2.1 使用“打开”命令打开文档 3.2.2 使用“在Bridge中浏览”命令打开文档 3.2.3 打开最近使用的文件 3.2.4 使用快捷方式打开文件 3.3 导入文件 3.3.1 打开外部库 3.3.2 导入到舞台 3.3.3 导入到库 3.3.4 导入视频 3.4 保存文件 3.4.1 使用“保存”命令保存文件 3.4.2 使用“另存为”命令保存文件 3.4.3 使用“另存为模板”命令保存文件 3.4.4 使用“存回”命令保存文件 3.4.5 使用“全部保存”命令保存文件 3.5 测试文档 3.6 导出文档 3.6.1 导出图像 3.6.2 导出影片 3.6.3 导出所选内容 3.7 关闭文档 3.7.1 使用“关闭”命令关闭文档 3.7.2 使用“全部关闭”命令关闭文档 3.8 在文档中添加文件信息 3.9 修改文档参数 3.9.1 使用“文档”命令修改文档参数 3.9.2 使用“属性”面板修改文档参数 3.10 直接复制窗口 3.11 从错误中恢复 3.11.1 撤消命令 3.11.2 重做命令 3.11.3 实战——使用重复命令绘制糖葫芦 3.11.4 使用“还原”命令还原文档 第4章 颜色的管理 4.1 “颜色”面板 4.2 “样本”面板 4.2.1 默认样本面板 4.2.2 Web安全面板 4.2.3 排序颜色 4.2.4 实战——导出和导入颜色 4.3 创建编辑纯色填充 实战——纯色填充 4.4 创建编辑渐变填充 4.4.1 线性渐变填充 4.4.2 径向渐变填充 4.4.3 实战——制作径向湖面效果 4.5 认识笔触和填充 4.5.1 使用工具箱中的“笔触颜色”和“填充颜色” 4.5.2 实战——通过工具箱绘制椭圆 4.5.3 使用“属性”面板中的“笔触颜色”和“填充颜色” 4.5.4 实战——通过“属性”面板绘制颜色矩形 4.5.5 实战——使用“属性”面板设置笔触颜色、样式和粗细 4.5.6 调整多个线条或形状的笔触 4.5.7 复制笔触和填充 4.6 复制、删除和清除颜色 4.7 修改涂色区域 4.8 使渐变和位图填充变形 4.8.1 使用渐变变形工具 4.8.2 实战——渐变填充变形 4.9 锁定渐变或位图以填充舞台 4.9.1 实战——使用锁定的渐变填充 4.9.2 使用锁定的位图填充 4.10 使用Kuler 第5章 Flash的绘制功能 5.1 数字图像基础 5.1.1 位图和矢量图 5.1.2 关于像素和分辨率 5.1.3 路径 5.1.4 方向线和方向点 5.2 绘制模式和图形对象 5.2.1 合并绘制和对象绘制 5.2.2 图元对象 5.2.3 重叠形状 5.3 绘画的首选参数 5.3.1 绘画设置 5.3.2 选择、部分选取和套索工具接触选项 5.4 改变线条和形状 5.4.1 实战——使用部分选取工具显示和调整点 5.4.2 使用选择工具改变形状 5.4.3 实战——改变线条或形状轮廓 5.4.4 伸直和平滑线条 5.4.5 优化曲线 5.4.6 将线条转换为填充 5.4.7 扩展填充对象 5.4.8 柔化填充边缘 5.4.9 删除舞台上的所有内容 5.4.10 删除笔触段或填充区域 5.4.11 通过拖动擦除 5.5 绘制简单线段和形状 5.5.1 实战——使用线条工具

绘制绳梯 5.5.2 使用矩形和椭圆工具 5.5.3 实战——绘制稻草人 5.5.4 使用基本矩形和基本椭圆工具 5.5.5 绘制多边形和星形 5.5.6 实战——绘制星形点缀夜空 5.5.7 使用铅笔工具绘画 5.5.8 使用刷子工具涂色 5.5.9 实战——绘制指示牌 5.6 使用钢笔工具绘图 5.6.1 使用钢笔工具绘制 5.6.2 实战——绘制可爱的卡通形象 5.6.3 添加或删除锚点 5.6.4 调整路径 5.6.5 钢笔工具的首选参数 5.7 使用喷涂刷工具 实战——绘制爱心树 5.8 使用Deco工具绘制 5.8.1 藤蔓式填充 5.8.2 实战——绘制屏风 5.8.3 网格填充 5.8.4 实战——绘制墙面 5.8.5 对称刷子 5.8.6 实战——绘制钟表盘 5.8.7 D刷子 5.8.8 建筑物刷子 5.8.9 装饰性刷子 5.8.10 实战——绘制篱笆 5.8.11 火焰动画 5.8.12 实战——制作火焰动画 5.8.13 火焰刷子 5.8.14 花刷子 5.8.15 闪电刷子 5.8.16 粒子系统 5.8.17 实战——制作氢气球动画 5.8.18 烟动画 5.8.19 树刷子 5.8.20 实战——绘制冰雪冬季 5.9 选择对象 5.9.1 使用“选择工具”选择对象 5.9.2 使用“部分选取工具”选择对象 5.9.3 使用“套索工具”选择对象 5.9.4 实战——选择并删除图像背景 5.10 图形对象的基本操作 5.10.1 通过拖动移动对象 5.10.2 使用方向键移动对象 5.10.3 使用“属性”面板移动对象 5.10.4 使用“信息”面板移动对象 5.10.5 复制对象 5.10.6 实战——复制变形的对象 5.10.7 删除对象 5.10.8 将对象转换为位图 5.11 对图形进行变形 5.11.1 移动、重新对齐、更改和跟踪变形点 5.11.2 使用任意变形工具 5.11.3 扭曲对象 5.11.4 使用封套 5.11.5 实战——对图形进行变形操作 5.11.6 缩放、旋转和倾斜图形 5.11.7 翻转对象 5.11.8 还原变形对象 5.12 合并对象 5.13 排列对象 5.13.1 层叠对象 5.13.2 对齐对象 5.13.3 组对象 5.13.4 分离组和对象 第6章 元件、实例和库 6.1 关于元件 6.1.1 元件的分类 6.1.2 实战——创建图形元件 6.1.3 实战——创建按钮元件 6.1.4 实战——创建影片剪辑元件 6.1.5 选定元素转换为元件 6.1.6 实战——将舞台上的动画转换为影片剪辑元件 6.1.7 创建空元件 6.1.8 启动简单按钮 6.2 编辑元件 6.2.1 在当前位置编辑元件 6.2.2 在新窗口中编辑元件 6.2.3 在元件的编辑模式下编辑元件 6.3 重制元件 6.4 使用元件实例 6.4.1 实战——创建实例 6.4.2 实战——复制实例 6.4.3 删除实例 6.4.4 隐藏实例 6.4.5 更改实例的类型 6.4.6 为图形元件设置循环 6.4.7 分离元件实例 6.4.8 实战——交换实例 6.4.9 实战——导出PNG序列 6.4.10 生成Sprite表 6.5 使用库 6.5.1 “库”面板简介 6.5.2 使用公共库 6.5.3 实战——在另一个Flash文件中打开库 6.5.4 解决库资源之间的冲突 6.6 使用库项目 6.7 共享库资源 6.7.1 运行时共享库资源 6.7.2 处理运行时共享资源 6.7.3 在源文档中定义运行时共享资源 6.7.4 更新或替换共享资源 6.7.5 在项目中定义共享资源 6.8 缩放和缓存文件 6.8.1 缩放舞台上的内容 6.8.2 使用9切片 6.8.3 实战——使用9切片缩放影片剪辑元件 6.8.4 使用位图缓存 6.8.5 实战——使用位图缓存实现动画 6.8.6 为缓存的元件实例设定背景颜色 6.9 在矢量和位图之间转换 6.9.1 实战——将矢量图转换为位图 6.9.2 在舞台上以位图形式呈现实例 6.10 元件和ActionScript 6.10.1 使用行为控制元件和实例 6.10.2 实战——将影片剪辑置于顶层 6.11 混合模式 6.11.1 混合模式简介 6.11.2 混合模式类型 6.11.3 实战——使用混合模式 6.12 使用滤镜 6.12.1 滤镜简介 6.12.2 使用动画滤镜 6.12.3 滤镜和Flash Player的性能 6.12.4 实战——为影片剪辑元件应用滤镜 6.13 转换为编译剪辑 6.14 导出元件 6.14.1 导出SWF 6.14.2 导出SWC文件 6.15 使用“影片浏览器”面板 第7章 使用“时间轴”面板 7.1 认识“时间轴”面板 7.1.1 “时间轴”面板 7.1.2 在时间轴中标识不同类型的动画 7.1.3 图层的作用 7.2 使用图层 7.2.1 创建图层 7.2.2 选择图层 7.2.3 实战——选择图层删除多余图形对象 7.2.4 重命名图层 7.2.5 复制并粘贴图层 7.2.6 实战——复制图层 7.2.7 删除图层 7.2.8 设置图层属性 7.3 图层状态 7.3.1 调整图层顺序 7.3.2 显示与隐藏图层 7.3.3 锁定与解锁图层 7.3.4 显示图层轮廓 7.3.5 修改图层轮廓颜色 7.4 组织图层 7.4.1 创建图层文件夹 7.4.2 将图层移入 / 移出图层文件夹 7.4.3 展开折叠图层文件夹 7.5 分散到图层 实战——将对象分层应用动画 7.6 使用场景 7.6.1 场景面板 7.6.2 添加删除场景 7.6.3 更改场景顺序 7.6.4 查看特定场景 7.6.5 更改场景名称 7.6.6 重制场景 7.6.7 实战——制作多场景动画 7.7 动画基础知识 7.7.1 动画的类型 7.7.2 关于帧频 7.7.3 帧的基本类型 7.7.4 插入不同类型的帧 7.7.5 选择帧 7.7.6 帧标签 7.7.7 复制、粘贴帧 7.7.8 删除、清除帧 7.7.9 移动帧 7.7.10 转换帧 7.7.11 翻转帧 7.7.12 实战——制作人物摇头动画 7.8 绘图纸外观 7.8.1 使用绘图纸外观 7.8.2 使用绘图纸外观轮廓 7.8.3 实战——编辑多个帧 7.8.4 修改绘图纸标记 7.9 动画播放控制 7.9.1 播放动画 7.9.2 转到第一帧 7.9.3 转到结尾 7.9.4 前进一帧 7.9.5 后退一帧 7.9.6 循环播放动画 第8章 Flash基本动画制作 8.1 逐帧动画 8.1.1 了解逐帧动画 8.1.2 实战——导入逐帧动画 8.1.3 实战——导入并制作逐帧动画 8.2 补间形状动画 8.2.1 了解补间形状动画 8.2.2 实战——制作补间形状动画 8.2.3 使用形状提示 8.2.4 实战——使用形状提示创建补间形状 8.3 传统补间动画 8.3.1 了解传统补间动画 8.3.2 实战——创建传统补间动画 8.3.3 编辑修改传统补间动画 8.3.4 实战——为传统补间动画添加旋转 8.3.5 沿路径创建传统补间动画 8.3.6 实战——创建引导层动画 8.3.7 实战——创建传统运动引导层动画

8.3.8 自定义缓入 / 缓出 8.3.9 实战——为传统补间动画添加缓动 8.3.10 粘贴传统补间动画属性 8.4 补间动画 8.4.1 了解补间动画 8.4.2 补间动画和传统补间之间的差异 8.4.3 实战——创建补间动画 8.4.4 编辑补间动画路径 8.4.5 实战——将自定义笔触作为运动路径 8.4.6 编辑补间动画范围 8.5 使用动画编辑器 8.5.1 使用动画编辑器面板 8.5.2 实战——使用动画编辑器制作动画 8.5.3 控制动画编辑器的显示 8.5.4 编辑属性曲线的形状 8.5.5 实战——编辑属性曲线制作动画 8.5.6 使用属性关键帧 8.5.7 设置补间动画缓动 8.5.8 实战——为补间动画添加缓动 8.5.9 在动画编辑器中编辑缓动曲线 第9章 Flash高级动画制作 9.1 遮罩动画 9.1.1 了解遮罩层和被遮罩层 9.1.2 实战——创建遮罩层动画 9.1.3 断开图层和遮罩层的链接 9.1.4 实战——影片剪辑在遮罩层中的应用 9.1.5 实战——使用ActionScript制作遮罩动画 9.2 骨骼动画 9.2.1 关于骨骼动画 9.2.2 向形状添加骨骼 9.2.3 实战——制作形状骨骼动画 9.2.4 向元件添加骨骼 9.2.5 实战——制作元件骨骼动画 9.2.6 使用绑定工具 9.2.7 编辑IK骨架和对象 9.2.8 约束骨骼动画 9.2.9 向骨骼添加弹簧属性 9.2.10 向IK动画添加缓动 9.2.11 实战——制作弹跳动画效果 9.3 D动画 9.3.1 关于Flash中的3D图形 9.3.2 使用3D平移工具 9.3.3 实战——创建3D平移动画 9.3.4 使用3D旋转工具 9.3.5 实战——创建3D旋转动画 9.3.6 全局转换与局部转换 9.3.7 调整透视角度和消失点 第10章 在Flash中使用文本 10.1 关于文本的引擎 10.1.1 TLF文本 10.1.2 传统文本 10.1.3 TLF文本与传统文本的区别 10.1.4 在传统文本和TLF文本之间转换 10.2 使用TLF文本 10.2.1 使用字符样式 10.2.2 使用高级字符样式 10.2.3 实战——输入文字内容 10.2.4 使用段落样式 10.2.5 使用高级段落样式 10.2.6 实战——输入段落文字 10.2.7 容器和流属性 10.2.8 跨多个容器的流动文本 10.2.9 实战——创建跨容器流动文本 10.3 使用传统文本 10.3.1 使用传统文本字段 10.3.2 设置动态和输入文本选项 10.3.3 实战——载入外部文本 10.3.4 创建和编辑文本字段 10.3.5 转换文本 10.3.6 分离传统文本 10.3.7 实战——制作文字动画 10.3.8 创建文本超链接 10.3.9 实战——为文本添加超链接 10.3.10 实战——创建滚动传统文本 10.3.11 检查拼写 10.4 嵌入字体 10.5 消除锯齿 第11章 声音和视频的应用 11.1 了解声音 11.1.1 声音的格式 11.1.2 采样率和位深 11.1.3 声道 11.2 在Flash中使用声音 11.2.1 导入声音 11.2.2 实战——为按钮添加声音 11.2.3 实战——为影片剪辑添加声音 11.2.4 静音 11.3 在Flash中编辑声音 11.3.1 设置声音的属性 11.3.2 设置声音重复 11.3.3 声音与动画同步 11.3.4 声音编辑器 11.3.5 为声音添加效果 11.4 声音的导出 11.4.1 压缩声音导出 11.4.2 导出Flash文档声音准则 11.5 使用ActionScript控制声音 11.5.1 使用行为控制声音 11.5.2 实战——使用行为载入声音 11.5.3 使用行为播放或停止声音 11.6 在Flash中导入视频 11.6.1 可导入的视频格式 11.6.2 视频导入向导 11.6.3 渐进式下载视频 11.6.4 实战——导入渐进式下载视频 11.6.5 嵌入视频 11.6.6 实战——使用嵌入视频 11.6.7 更改视频剪辑属性 11.7 使用Adobe Flash Video Encoder 11.8 使用Action Script控制外部视频 11.8.1 动态播放FLV或F4V文件 11.8.2 视频播放中使用的行为 11.8.3 实战——使用代码片段控制视频 第12章 组件、动画预设和命令 12.1 关于Flash组件 12.1.1 使用“组件”面板 12.1.2 使用组件检测器 12.2 关于Web服务面板 12.3 使用动画预设 12.3.1 预览动画预设 12.3.2 应用动画预设 12.3.3 实战——应用动画预设创建动画 12.3.4 导入和导出动画预设 12.3.5 将补间另存为自定义动画预设 12.3.6 实战——自定义动画预设 12.3.7 删除动画预设 12.4 使用命令 12.4.1 创建命令 12.4.2 实战——自定义命令 12.4.3 实战——运行命令 12.4.4 重命名命令 12.4.5 删除命令 12.4.6 获取更多命令 12.4.7 不能在命令中使用的步骤 第13章 掌握ActionScript 13.1 关于ActionScript 13.1.1 ActionScript 1.0和2.0 13.1.2 Flash Lite 1.x和2.x 13.1.3 ActionScript 3.0 13.2 ActionScript的工作环境 13.2.1 认识“动作”面板 13.2.2 实战——使用“动作”面板添加脚本 13.2.3 使用脚本助手 13.2.4 实战——使用脚本助手输入脚本 13.2.5 使用代码提示 13.3 使用“代码片断”面板 13.3.1 “代码片断”面板的功能 13.3.2 添加代码片断 13.3.3 实战——使用“代码片断”制作动画 13.3.4 实战——为动画添加超链接 13.4 自定义ActionScript编辑器环境 13.5 如何添加ActionScript 13.5.1 放在时间轴的帧上 13.5.2 在外部类文件中编写 13.5.3 实战——调用外部AS文件 13.5.4 封装ActionScript代码 13.6 ActionScript 3.0的基本语法 13.6.1 空白和多行书写 13.6.2 点语法 13.6.3 花括号 13.6.4 分号 13.6.5 圆括号 13.6.6 字母的大小写 13.6.7 程序注释 13.7 变量和常量 13.7.1 变量的数据类型 13.7.2 定义和命名变量 13.7.3 变量的命名规则 13.7.4 常量 13.8 在程序中使用变量 13.8.1 为变量赋值 13.8.2 变量值中包含引号 13.8.3 变量的默认值 13.9 创建和使用对象 (Object) 13.10 创建和使用数组 (Array) 13.10.1 创建数组 13.10.2 创建和使用索引数组 13.10.3 创建和使用多维数组 13.11 表达式和运算符 13.11.1 表达式 13.11.2 算术运算符 13.11.3 字符串运算符 13.11.4 比较运算符和逻辑运算符 13.11.5 位运算符 13.11.6 赋值运算符 13.11.7 运算符的使用规则 13.12 ActionScript 3.0的保留字 13.13 ActionScript 3.0的流程控制 13.13.1 语句和语句块 13.13.2 if...else条件语句

13.13.3 switch条件语句 13.13.4 do...while循环 13.13.5 for循环 13.14 使用with语句 13.15 全局函数和自定义函数 13.15.1 使用预定义全局函数 13.15.2 使用自定义函数 13.16 在ActionScript中使用类 13.16.1 创建类的实例 13.16.2 使用类的实例 13.16.3 实战——影片剪辑显示按钮指针 13.16.4 实战——制作指针经过动画 13.16.5 实战——制作指针移出动画 13.16.6 实战——单击链接超链接 13.16.7 实战——实现拖动元件功能 13.17 使用影片剪辑 13.17.1 实战——加载库中的影片剪辑 13.17.2 实战——加载外部影片剪辑 13.17.3 实战——制作下雪效果 第14章 动画的测试与发布 14.1 Flash测试环境 14.1.1 测试影片 14.1.2 测试场景 14.1.3 发布缓存 14.2 优化影片 14.3 Flash动画的调试 14.3.1 ActionScript 2.0调试器 14.3.2 调试ActionScript 3.0 14.3.3 远程调试会话 14.4 发布Flash动画 14.4.1 发布设置 14.4.2 Flash 14.4.3 实战——使用“发布”命令发布SWF加密文件 14.4.4 HTML包装器 14.4.5 发布GIF图像 14.4.6 实战——发布为GIF图像 14.4.7 实战——发布指定范围的GIF图像 14.4.8 发布JPEG图像 14.4.9 实战——发布为JPEG图像 14.4.10 PNG图像 14.4.11 Win放映文件和 Mac放映文件 14.4.12 实战——发布为.exe应用程序 14.4.13 发布预览 14.4.14 发布Flash动画 14.4.15 发布 AIR for Android 应用程序 14.4.16 为 AIR for iOS 打包应用程序 第15章 Flash综合应用 15.1 实战——制作加载图片按钮动画 15.2 实战——制作导航图片链接动画 15.3 实战——制作游戏按钮动画 15.4 实战——制作控制视频播放动画 15.5 实战——按钮控制画面切换动画 15.6 实战——制作公司网站片头动画 15.7 实战——按钮导航动画 15.8 实战——饮料广告动画 15.9 实战——化妆品广告宣传动画 15.10 实战——制作朋友问候贺卡 15.11 实战——安全宣传MTV动画 15.12 实战——MTV动画 附录1 Flash快捷键一览 调试影片命令 工具面板命令 动作面板命令 附录2 国内外优秀Flash资源网站

## 章节摘录

版权页：插图：1.6.1 Adobe AIR Adobe AIR是针对网络与桌面应用的结合所开发出来的技术，可以不必经由浏览器而对网络上的云端程式做控制。

AIR是一种开发平台，在这种平台下可以将众多的开发技术集合。

并且在不同的操作系统上有对应的虚拟机支持。

AIR能使用户在熟悉的环境下工作，利用用户觉得的最舒适的工具并且通过支持Flash，Flex，HTML，JavaScript，和Ajax，去建立接近用户需要的尽可能好的体验。

不需要学习C、C++、Java之类的底层开发语言，具体操作系统底层API的开发；大大降低了开发门槛，使现有的做Web7开发的技术人员，依赖其原本就很熟悉的开发模式，稍加训练就可以开发良好丰富的客户端应用。

由于AIR产品是本地运行的，这就大大提高了运行速度。

同时开放的开发模式可以实现更炫目的效果，用户体验感也会更好。

1.6.2 Android Android是Google公司提供的移动设备操作系统，也就是手机用户目前很火的安卓系统。

用户可以通过AIR for Android命令将Flash动画转换为可以在Android系统中运行的文件。

也可以通过新建Adobe AIR for Android文档，在Flash中完成应用程序的制作，然后通过发布设置完成程序的发布。

1.6. iOS iOS是由苹果公司开发的手持设备操作系统，Flash支持为AIR for iOS发布应用程序。

AIR for iOS应用程序可以运行于Apple iPhone和iPad上。

在为iOS发布应用程序时，Flash会将FLA文件转换为本机iPhone)应用程序。

1.6.4 Flash Lite Flash Lite是Adobe公司出品的软件。

Flash Lite播放器可以使用户在手机上体验到接近电脑视频的Flash播放画质。

Flash Lite能使手机更完美地支持Flash的播放。

此外，它还支持更加流行的FLV格式。

FLV视频格式是目前互联网上最流行的视频格式。

在各大视频网站上广为使用。

### 编辑推荐

本社近3年来，内容最为详实完整的彩色Flash完全自学教程。

全书细致讲解了中文版flash cs6所有的功能命令，真正做到完全解析、完全自学。

本书制作了软件快捷键索引，涵盖了中文版flash cs6最常用的功能命令，便于读者快速、准确找到。

附录中还推荐了10个资源网站。

本书专门设计了47个技术看板，124个实战练习，便于读者在较短的时间内，多角度、多层次地掌握并巩固中文版flash cs6的重要命令和主要应用。

本书附带一张教学光盘，包含128个实战案例的教学视频，216个与书配套的案例源文件和272个案例素材文件。

读者可以结合书、视频和素材内容，轻松学习中文版flash cs6。

全书包含420页学习资料，47个学习看板，124个实战练习，128个配套教学视频，海量指示提示与链接，光盘中附送928个可供练习使用的素材文件，包括50个动态按钮、100个声音文件，100个纹理文件和678个图标文件。

海量的学习素材，当之无愧的超值学习套餐。

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>