

## <<Flash CS6入门与进阶>>

### 图书基本信息

书名：<<Flash CS6入门与进阶>>

13位ISBN编号：9787302314738

10位ISBN编号：730231473X

出版时间：2013-7

出版时间：清华大学出版社

作者：李亮辉

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>

## &lt;&lt;Flash CS6入门与进阶&gt;&gt;

## 内容概要

## 目录

## 第1章 初识Flash CS6

- 1.1 Flash动画制作 2
  - 1.1.1 Flash动画特点 2
  - 1.1.2 Flash动画应用 2
  - 1.1.3 Flash CS6新增功能 3
- 1.2 Flash CS6工作界面 4
  - 1.2.1 界面组成要素 4
  - 1.2.2 菜单栏 4
  - 1.2.3 【工具】面板 4
  - 1.2.4 【时间轴】面板 5
  - 1.2.5 面板集 5
  - 1.2.6 舞台 7
  - 1.2.7 个性化设置 8
- 1.3 Flash文档的操作 10
  - 1.3.1 新建Flash文档 10
  - 1.3.2 保存Flash文档 10
  - 1.3.3 打开和关闭文档 11
- 1.4 进阶练习 12
  - 1.4.1 Flash文档基本操作 12
  - 1.4.2 自定义工作界面 13
- 1.5 高手解答 15

## 第2章 图形的基本绘制

- 2.1 认识Flash图形 18
  - 2.1.1 位图和矢量图 18
  - 2.1.2 图形的色彩模式 19
  - 2.1.3 Flash常用图形格式 19
  - 2.1.4 绘制图形的作用 20
- 2.2 绘制矢量线条 21
  - 2.2.1 使用【线条】工具 21
  - 2.2.2 使用【铅笔】工具 22
  - 2.2.3 使用【钢笔】工具 22
- 2.3 绘制几何图形 26
  - 2.3.1 使用【矩形】工具 26
  - 2.3.2 使用【椭圆】工具 27
  - 2.3.3 使用【多角星形】工具 28
- 2.4 填充图形 30
  - 2.4.1 使用【颜料桶】工具 30
  - 2.4.2 使用【墨水瓶】工具 30
  - 2.4.3 使用【滴管】工具 30
  - 2.4.4 使用【刷子】工具 31
  - 2.4.5 使用【喷涂刷】工具 32
  - 2.4.6 使用【橡皮擦】工具 34
  - 2.4.7 使用Deco工具 35
- 2.5 设置颜色 37
  - 2.5.1 使用【颜色】面板 37

## &lt;&lt;Flash CS6入门与进阶&gt;&gt;

- 2.5.2 改变色彩效果 38
- 2.5.3 使用【渐变变形】工具 39
- 2.6 进阶练习 41
- 2.7 高手解答 42
- 第3章 编辑和操作对象
- 3.1 查看和选择对象 44
  - 3.1.1 使用【手形】工具 44
  - 3.1.2 使用【缩放】工具 44
  - 3.1.3 使用【选择】工具 45
  - 3.1.4 使用【部分选取】工具 45
  - 3.1.5 使用【套索】工具 46
- 3.2 对象的基本编辑 48
  - 3.2.1 移动和锁定对象 48
  - 3.2.2 复制和粘贴对象 49
  - 3.2.3 删除对象 49
  - 3.2.4 组合和分离对象 50
  - 3.2.5 排列和对齐对象 51
  - 3.2.6 贴紧对象 53
- 3.3 添加滤镜效果 55
  - 3.3.1 添加滤镜 55
  - 3.3.2 设置多种滤镜 55
- 3.4 添加3D效果 58
  - 3.4.1 使用【3D平移】工具 58
  - 3.4.2 使用【3D旋转】工具 59
  - 3.4.3 透视角度和消失点 60
- 3.5 进阶练习 63
- 3.6 高手解答 65
- 第4章 创建和编辑文本
- 4.1 创建文本对象 68
  - 4.1.1 文本的类型 68
  - 4.1.2 创建传统文本 68
  - 4.1.3 创建TLF文本 71
- 4.2 设置文本属性 73
  - 4.2.1 设置字符和段落 73
  - 4.2.2 消除文本锯齿 74
  - 4.2.3 创建文字链接 74
  - 4.2.4 多个文本框流动 76
- 4.3 编辑文本 77
  - 4.3.1 选择文本 77
  - 4.3.2 分离文本 77
  - 4.3.3 变形文本 78
  - 4.3.4 添加滤镜 80
- 4.4 进阶练习 81
  - 4.4.1 制作立体文字 81
  - 4.4.2 制作渐变文字 83
- 4.5 高手解答 85
- 第5章 元件、实例和库
- 5.1 使用元件 88

## &lt;&lt;Flash CS6入门与进阶&gt;&gt;

- 5.1.1 元件的类型 88
- 5.1.2 创建元件 89
- 5.1.3 复制和直接复制元件 94
- 5.1.4 编辑元件 94
- 5.2 使用实例 95
  - 5.2.1 创建实例 95
  - 5.2.2 交换实例 96
  - 5.2.3 改变实例类型 96
  - 5.2.4 分离实例 97
  - 5.2.5 查看实例信息 97
  - 5.2.6 设置实例属性 97
- 5.3 使用库 99
  - 5.3.1 认识【库】面板 99
  - 5.3.2 处理【库】项目 99
  - 5.3.3 【库】的基本操作 99
- 5.4 共享库资源 102
  - 5.4.1 公用库 102
  - 5.4.2 共享库 103
- 5.5 进阶练习 105
  - 5.5.1 管理库项目 105
  - 5.5.2 制作文字按钮 107
- 5.6 高手解答 110
- 第6章 添加其他对象
  - 6.1 导入图形对象 112
    - 6.1.1 可以导入的图形格式 112
    - 6.1.2 导入位图 112
    - 6.1.3 编辑导入位图 113
    - 6.1.4 导入PSD文件 116
    - 6.1.5 导入AI文件 117
  - 6.2 导入声音对象 121
    - 6.2.1 声音的类型 121
    - 6.2.2 导入声音到库 122
    - 6.2.3 添加文档声音 122
    - 6.2.4 添加按钮声音 123
    - 6.2.5 编辑声音 124
    - 6.2.6 压缩声音 126
    - 6.2.7 导出声音 127
  - 6.3 导入视频对象 130
    - 6.3.1 可以导入的视频格式 130
    - 6.3.2 导入视频文件 130
    - 6.3.3 设置视频属性 131
  - 6.4 进阶练习 132
    - 6.4.1 导入PSD文件 132
    - 6.4.2 制作视频播放器 133
  - 6.5 高手解答 136
- 第7章 帧和基本动画制作
  - 7.1 时间轴和帧 138
    - 7.1.1 认识时间轴和帧 138

## &lt;&lt;Flash CS6入门与进阶&gt;&gt;

- 7.1.2 帧的基本类型 138
  - 7.1.3 帧的显示状态 139
  - 7.1.4 【绘图纸外观】工具 139
  - 7.2 帧的操作 140
    - 7.2.1 插入和选择帧 140
    - 7.2.2 删除和清除帧 141
    - 7.2.3 复制和粘贴帧 142
    - 7.2.4 移动和翻转帧 142
    - 7.2.5 帧序列和帧频 142
  - 7.3 制作逐帧动画 143
    - 7.3.1 认识逐帧动画 143
    - 7.3.2 创建逐帧动画 143
  - 7.4 制作形状补间动画 145
    - 7.4.1 创建形状补间动画 145
    - 7.4.2 编辑形状补间动画 147
  - 7.5 制作传统补间动画 148
    - 7.5.1 创建传统补间动画 148
    - 7.5.2 编辑传统补间动画 150
  - 7.6 制作补间动画 151
    - 7.6.1 创建补间动画 151
    - 7.6.2 编辑补间动画 152
  - 7.7 【动画编辑器】和【动画预设】面板 153
    - 7.7.1 【动画编辑器】面板 153
    - 7.7.2 【动画预设】面板 157
  - 7.8 进阶练习 159
  - 7.9 高手解答 162
- 第8章 图层和高级动画制作
- 8.1 使用图层 164
    - 8.1.1 认识图层 164
    - 8.1.2 创建图层和图层文件夹 165
    - 8.1.3 选择和删除图层 166
    - 8.1.4 复制和调整图层 166
    - 8.1.5 设置图层属性 169
  - 8.2 制作引导层动画 169
    - 8.2.1 普通引导层 169
    - 8.2.2 传统运动引导层 169
  - 8.3 制作遮罩层动画 171
    - 8.3.1 认识遮罩层 171
    - 8.3.2 遮罩层动画 171
  - 8.4 制作骨骼动画 175
    - 8.4.1 反向运动和骨骼 175
    - 8.4.2 添加骨骼 175
    - 8.4.3 编辑骨骼 178
    - 8.4.4 创建骨骼动画 179
  - 8.5 制作多场景动画 181
    - 8.5.1 编辑场景 181
    - 8.5.2 创建多场景动画 182
  - 8.6 进阶练习 184

## &lt;&lt;Flash CS6入门与进阶&gt;&gt;

- 8.7 高手解答 187
- 第9章 交互式动画制作
  - 9.1 认识ActionScript 190
    - 9.1.1 【动作】面板 190
    - 9.1.2 语言常用术语 191
    - 9.1.3 Flash中的行为 192
  - 9.2 ActionScript语法 193
    - 9.2.1 ActionScript基本语法 193
    - 9.2.2 ActionScript数据类型 194
    - 9.2.3 ActionScript变量 195
    - 9.2.4 ActionScript常量 196
    - 9.2.5 ActionScript关键字 196
    - 9.2.6 ActionScript函数 197
    - 9.2.7 ActionScript运算符 198
  - 9.3 ActionScript常用语句 200
    - 9.3.1 条件判断语句 200
    - 9.3.2 循环控制语句 201
  - 9.4 添加代码 203
    - 9.4.1 ActionScript编写流程 203
    - 9.4.2 时间轴上输入代码 204
    - 9.4.3 添加单独代码 204
    - 9.4.4 元件中添加代码 204
  - 9.5 处理对象 207
    - 9.5.1 属性 207
    - 9.5.2 方法 207
    - 9.5.3 事件 208
    - 9.5.4 创建对象实例 208
  - 9.6 使用Flash组件 209
    - 9.6.1 组件基本操作 209
    - 9.6.2 常用UI组件应用 210
    - 9.6.3 视频组件应用 215
  - 9.7 进阶练习 217
  - 9.8 高手解答 220
- 第10章 测试和发布影片
  - 10.1 测试影片 222
    - 10.1.1 测试影片概述 222
    - 10.1.2 编辑状态下测试影片 222
    - 10.1.3 测试影片和场景 223
    - 10.1.4 测试影片下载性能 224
  - 10.2 优化影片 227
  - 10.3 发布影片 228
    - 10.3.1 预览和发布影片 228
    - 10.3.2 设置Flash发布格式 228
    - 10.3.3 设置HTML发布格式 230
    - 10.3.4 设置GIF发布格式 232
    - 10.3.5 设置JPEG发布格式 233
    - 10.3.6 设置PNG发布格式 234

<<Flash CS6入门与进阶>>

- 10.4 导出影片和图像 236
  - 10.4.1 导出影片 236
  - 10.4.2 导出图像 237
- 10.5 进阶练习 239
- 10.6 高手解答 240
- 第11章 综合实例应用
  - 11.1 制作可绘画黑板 242
  - 11.2 制作三维相册 244
  - 11.3 制作电子贺卡 247
  - 11.4 制作马赛克过渡效果 250
  - 11.5 制作多媒体光盘界面 252
  - 11.6 制作缓动动画效果 257

## &lt;&lt;Flash CS6入门与进阶&gt;&gt;

## 书籍目录

## 目录

## 第1章 初识Flash CS6

- 1.1 Flash动画制作 2
  - 1.1.1 Flash动画特点 2
  - 1.1.2 Flash动画应用 2
  - 1.1.3 Flash CS6新增功能 3
- 1.2 Flash CS6工作界面 4
  - 1.2.1 界面组成要素 4
  - 1.2.2 菜单栏 4
  - 1.2.3 【工具】面板 4
  - 1.2.4 【时间轴】面板 5
  - 1.2.5 面板集 5
  - 1.2.6 舞台 7
  - 1.2.7 个性化设置 8
- 1.3 Flash文档的操作 10
  - 1.3.1 新建Flash文档 10
  - 1.3.2 保存Flash文档 10
  - 1.3.3 打开和关闭文档 11
- 1.4 进阶练习 12
  - 1.4.1 Flash文档基本操作 12
  - 1.4.2 自定义工作界面 13
- 1.5 高手解答 15

## 第2章 图形的基本绘制

- 2.1 认识Flash图形 18
  - 2.1.1 位图和矢量图 18
  - 2.1.2 图形的色彩模式 19
  - 2.1.3 Flash常用图形格式 19
  - 2.1.4 绘制图形的作用 20
- 2.2 绘制矢量线条 21
  - 2.2.1 使用【线条】工具 21
  - 2.2.2 使用【铅笔】工具 22
  - 2.2.3 使用【钢笔】工具 22
- 2.3 绘制几何图形 26
  - 2.3.1 使用【矩形】工具 26
  - 2.3.2 使用【椭圆】工具 27
  - 2.3.3 使用【多角星形】工具 28
- 2.4 填充图形 30
  - 2.4.1 使用【颜料桶】工具 30
  - 2.4.2 使用【墨水瓶】工具 30
  - 2.4.3 使用【滴管】工具 30
  - 2.4.4 使用【刷子】工具 31
  - 2.4.5 使用【喷涂刷】工具 32
  - 2.4.6 使用【橡皮擦】工具 34
  - 2.4.7 使用Deco工具 35
- 2.5 设置颜色 37
  - 2.5.1 使用【颜色】面板 37



## &lt;&lt;Flash CS6入门与进阶&gt;&gt;

- 2.5.2 改变色彩效果 38
- 2.5.3 使用【渐变变形】工具 39
- 2.6 进阶练习 41
- 2.7 高手解答 42
- 第3章 编辑和操作对象
  - 3.1 查看和选择对象 44
    - 3.1.1 使用【手形】工具 44
    - 3.1.2 使用【缩放】工具 44
    - 3.1.3 使用【选择】工具 45
    - 3.1.4 使用【部分选取】工具 45
    - 3.1.5 使用【套索】工具 46
  - 3.2 对象的基本编辑 48
    - 3.2.1 移动和锁定对象 48
    - 3.2.2 复制和粘贴对象 49
    - 3.2.3 删除对象 49
    - 3.2.4 组合和分离对象 50
    - 3.2.5 排列和对齐对象 51
    - 3.2.6 贴紧对象 53
  - 3.3 添加滤镜效果 55
    - 3.3.1 添加滤镜 55
    - 3.3.2 设置多种滤镜 55
  - 3.4 添加3D效果 58
    - 3.4.1 使用【3D平移】工具 58
    - 3.4.2 使用【3D旋转】工具 59
    - 3.4.3 透视角度和消失点 60
  - 3.5 进阶练习 63
  - 3.6 高手解答 65
- 第4章 创建和编辑文本
  - 4.1 创建文本对象 68
    - 4.1.1 文本的类型 68
    - 4.1.2 创建传统文本 68
    - 4.1.3 创建TLF文本 71
  - 4.2 设置文本属性 73
    - 4.2.1 设置字符和段落 73
    - 4.2.2 消除文本锯齿 74
    - 4.2.3 创建文字链接 74
    - 4.2.4 多个文本框流动 76
  - 4.3 编辑文本 77
    - 4.3.1 选择文本 77
    - 4.3.2 分离文本 77
    - 4.3.3 变形文本 78
    - 4.3.4 添加滤镜 80
  - 4.4 进阶练习 81
    - 4.4.1 制作立体文字 81
    - 4.4.2 制作渐变文字 83
  - 4.5 高手解答 85
- 第5章 元件、实例和库
  - 5.1 使用元件 88

## &lt;&lt;Flash CS6入门与进阶&gt;&gt;

- 5.1.1 元件的类型 88
- 5.1.2 创建元件 89
- 5.1.3 复制和直接复制元件 94
- 5.1.4 编辑元件 94
- 5.2 使用实例 95
  - 5.2.1 创建实例 95
  - 5.2.2 交换实例 96
  - 5.2.3 改变实例类型 96
  - 5.2.4 分离实例 97
  - 5.2.5 查看实例信息 97
  - 5.2.6 设置实例属性 97
- 5.3 使用库 99
  - 5.3.1 认识【库】面板 99
  - 5.3.2 处理【库】项目 99
  - 5.3.3 【库】的基本操作 99
- 5.4 共享库资源 102
  - 5.4.1 公用库 102
  - 5.4.2 共享库 103
- 5.5 进阶练习 105
  - 5.5.1 管理库项目 105
  - 5.5.2 制作文字按钮 107
- 5.6 高手解答 110
- 第6章 添加其他对象
  - 6.1 导入图形对象 112
    - 6.1.1 可以导入的图形格式 112
    - 6.1.2 导入位图 112
    - 6.1.3 编辑导入位图 113
    - 6.1.4 导入PSD文件 116
    - 6.1.5 导入AI文件 117
  - 6.2 导入声音对象 121
    - 6.2.1 声音的类型 121
    - 6.2.2 导入声音到库 122
    - 6.2.3 添加文档声音 122
    - 6.2.4 添加按钮声音 123
    - 6.2.5 编辑声音 124
    - 6.2.6 压缩声音 126
    - 6.2.7 导出声音 127
  - 6.3 导入视频对象 130
    - 6.3.1 可以导入的视频格式 130
    - 6.3.2 导入视频文件 130
    - 6.3.3 设置视频属性 131
  - 6.4 进阶练习 132
    - 6.4.1 导入PSD文件 132
    - 6.4.2 制作视频播放器 133
  - 6.5 高手解答 136
- 第7章 帧和基本动画制作
  - 7.1 时间轴和帧 138
    - 7.1.1 认识时间轴和帧 138

## &lt;&lt;Flash CS6入门与进阶&gt;&gt;

- 7.1.2 帧的基本类型 138
  - 7.1.3 帧的显示状态 139
  - 7.1.4 【绘图纸外观】工具 139
  - 7.2 帧的操作 140
    - 7.2.1 插入和选择帧 140
    - 7.2.2 删除和清除帧 141
    - 7.2.3 复制和粘贴帧 142
    - 7.2.4 移动和翻转帧 142
    - 7.2.5 帧序列和帧频 142
  - 7.3 制作逐帧动画 143
    - 7.3.1 认识逐帧动画 143
    - 7.3.2 创建逐帧动画 143
  - 7.4 制作形状补间动画 145
    - 7.4.1 创建形状补间动画 145
    - 7.4.2 编辑形状补间动画 147
  - 7.5 制作传统补间动画 148
    - 7.5.1 创建传统补间动画 148
    - 7.5.2 编辑传统补间动画 150
  - 7.6 制作补间动画 151
    - 7.6.1 创建补间动画 151
    - 7.6.2 编辑补间动画 152
  - 7.7 【动画编辑器】和【动画预设】面板 153
    - 7.7.1 【动画编辑器】面板 153
    - 7.7.2 【动画预设】面板 157
  - 7.8 进阶练习 159
  - 7.9 高手解答 162
- 第8章 图层和高级动画制作
- 8.1 使用图层 164
    - 8.1.1 认识图层 164
    - 8.1.2 创建图层和图层文件夹 165
    - 8.1.3 选择和删除图层 166
    - 8.1.4 复制和调整图层 166
    - 8.1.5 设置图层属性 169
  - 8.2 制作引导层动画 169
    - 8.2.1 普通引导层 169
    - 8.2.2 传统运动引导层 169
  - 8.3 制作遮罩层动画 171
    - 8.3.1 认识遮罩层 171
    - 8.3.2 遮罩层动画 171
  - 8.4 制作骨骼动画 175
    - 8.4.1 反向运动和骨骼 175
    - 8.4.2 添加骨骼 175
    - 8.4.3 编辑骨骼 178
    - 8.4.4 创建骨骼动画 179
  - 8.5 制作多场景动画 181
    - 8.5.1 编辑场景 181
    - 8.5.2 创建多场景动画 182
  - 8.6 进阶练习 184

## &lt;&lt;Flash CS6入门与进阶&gt;&gt;

- 8.7 高手解答 187
- 第9章 交互式动画制作
  - 9.1 认识ActionScript 190
    - 9.1.1 【动作】面板 190
    - 9.1.2 语言常用术语 191
    - 9.1.3 Flash中的行为 192
  - 9.2 ActionScript语法 193
    - 9.2.1 ActionScript基本语法 193
    - 9.2.2 ActionScript数据类型 194
    - 9.2.3 ActionScript变量 195
    - 9.2.4 ActionScript常量 196
    - 9.2.5 ActionScript关键字 196
    - 9.2.6 ActionScript函数 197
    - 9.2.7 ActionScript运算符 198
  - 9.3 ActionScript常用语句 200
    - 9.3.1 条件判断语句 200
    - 9.3.2 循环控制语句 201
  - 9.4 添加代码 203
    - 9.4.1 ActionScript编写流程 203
    - 9.4.2 时间轴上输入代码 204
    - 9.4.3 添加单独代码 204
    - 9.4.4 元件中添加代码 204
  - 9.5 处理对象 207
    - 9.5.1 属性 207
    - 9.5.2 方法 207
    - 9.5.3 事件 208
    - 9.5.4 创建对象实例 208
  - 9.6 使用Flash组件 209
    - 9.6.1 组件基本操作 209
    - 9.6.2 常用UI组件应用 210
    - 9.6.3 视频组件应用 215
  - 9.7 进阶练习 217
  - 9.8 高手解答 220
- 第10章 测试和发布影片
  - 10.1 测试影片 222
    - 10.1.1 测试影片概述 222
    - 10.1.2 编辑状态下测试影片 222
    - 10.1.3 测试影片和场景 223
    - 10.1.4 测试影片下载性能 224
  - 10.2 优化影片 227
  - 10.3 发布影片 228
    - 10.3.1 预览和发布影片 228
    - 10.3.2 设置Flash发布格式 228
    - 10.3.3 设置HTML发布格式 230
    - 10.3.4 设置GIF发布格式 232
    - 10.3.5 设置JPEG发布格式 233
    - 10.3.6 设置PNG发布格式 234

## <<Flash CS6入门与进阶>>

- 10.4 导出影片和图像 236
  - 10.4.1 导出影片 236
  - 10.4.2 导出图像 237
- 10.5 进阶练习 239
- 10.6 高手解答 240
- 第11章 综合实例应用
  - 11.1 制作可绘画黑板 242
  - 11.2 制作三维相册 244
  - 11.3 制作电子贺卡 247
  - 11.4 制作马赛克过渡效果 250
  - 11.5 制作多媒体光盘界面 252
  - 11.6 制作缓动动画效果 257

<<Flash CS6入门与进阶>>

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>