

<<完全掌握>>

图书基本信息

书名：<<完全掌握>>

13位ISBN编号：9787302303046

10位ISBN编号：7302303045

出版时间：2013-1

出版时间：清华大学出版社

作者：张晓景

页数：465

字数：1115000

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>

<<完全掌握>>

内容概要

本书将呈现精彩绝伦的Flash应用所需要的相关知识点，并且以通俗易懂的文字、精美的实例和新颖的版式讲解各种类型Flash动画的制作技巧，突出了Flash动画制作的华美效果和良好的交互功能，使读者易学易用，快速掌握Flash动画制作方面的知识。

全书共分18章，分别讲解初识Flash CS6、Flash CS6的基本操作、在Flash CS6中绘制图形、处理图形颜色、Flash中对象的编辑管理、文本的创建与编辑、图层与时间轴、使用元件和库、制作基础Flash动画、制作高级Flash动画、导入图像、声音和视频、3D与骨骼动画、认识ActionScript编程环境、ActionScript3.0基础、ActionScript3.0的应用、组件、优化与输出Flash动画、Flash动画制作实战等内容。

在内容安排上，从基础出发，到专业动画的制作，同时讲解了Flash的各个知识点，深入浅出，使读者能够在最短的时间里轻松地掌握各类Flash动画的制作流程和方法。

本书配套光盘中提供了书中所有实例的源文件和相关素材，以及书中实例的视频教程，方便读者学习和参考。

本书适合广大网页设计人员以及Flash动画爱好者的学习用书，并且也可以作为大、中专院校动画设计专业培训班的辅助教材。

<<完全掌握>>

作者简介

关于本书作者

本书作者多年从事Flash教学与设计工作，先后在多家网络公司从事过网页设计与Flash动画设计工作，总结出了的Flash动画设计制作方法和技巧。

作者基于最新版本的Flash

CS6，通过丰富的实例，全面、系统、深入地介绍了动画作品的制作方法，同时作者还将自己在实际授课与作品设计过程中积累下来的宝贵经验毫无保留地展现给读者，希望读者能够通过对本书的学习，提高对Flash软件的认识和操作能力，并且真正意义上做到理论与实践相结合，在以后的工作中能制作出优秀的Flash动画作品来。

本书作者团队

本书由贾勇、孟权国执笔，另外李晓斌、张晓景、解晓丽、孙慧、程雪翩、刘明秀、陈燕、胡丹丹、罗廷兰、刘强、范明、郑竣天、王明、贺健龙、贺春香、于海波、张国勇、邹志连、肖闯、王延楠、林学远、黄尚智、陶玛丽、王大远、尚丹丹、刘明明、张航、张伟等人也参与了此书的编写工作。

书中难免有错误和疏漏之处，希望广大读者朋友批评、指正，我们一定会全力改进，并在以后的工作中加强和提高。

书籍目录

第1章 初识Flash CS6

1.1 Flash的发展与前景

1.1.1 Flash的前身

1.1.2 Flash动画与传统动画比较

1.1.3 Flash的应用

网页宣传广告

动画短片

教学课件

交互游戏

Flash网站

1.2 Flash动画制作基础

1.2.1 Flash动画的特点

1.2.2 Flash动画基本术语

FLA文件

SWF文件

AS文件

SWC文件

ASC文件

JSFL文件

场景

关键帧

图层

1.2.3 位图图像和矢量图的区别5

1.2.4 Flash的基本工作流程6

前期策划

动画流程设置

分镜头

动画制作

后期处理

发布动画

1.3 Flash软件的特点

1.3.1 绘制矢量图形

1.3.2 制作精美动画

1.3.3 强大的编程功能

1.4 Flash CS6的安装与卸载

1.4.1 系统要求

1.4.2 安装Flash CS6

练习：安装Flash CS6

源文件：无

视频：光盘\视频\第1章\1-4-2.swf

1.4.3 卸载Flash CS6

练习：卸载Flash CS6

源文件：无

视频：光盘\视频\第1章\1-4-3.swf

1.4.4 启动与退出Flash CS6

<<完全掌握>>

启动Flash CS6

退出Flash CS6

1.5 Flash CS6的新增功能

1.5.1 最新的Flash Player

1.5.2 导出PNG图像序列

1.5.3 LZMA压缩方法

1.5.4 “直接”窗口模式

1.5.5 生成Sprite表

1.5.6 Toolkit for CreateJS扩展

1.5.7 AIR本机扩展

1.5.8 模拟AIR移动内容

1.5.9 为AIR远程调试选择网络接口

1.5.10 支持AIR的运行时绑定

1.5.11 在AIR插件中支持直接渲染模式

1.5.12 通过Wi-Fi调试iOS

1.6 使用Flash CS6欢迎界面

1.7 认识Flash CS6工作区

1.7.1 Flash CS6的工作界面

1.7.2 菜单栏

“文件”菜单

“编辑”菜单

“视图”菜单

“插入”菜单

“修改”菜单

“文本”菜单

“命令”菜单

“控制”菜单

“调试”菜单

“窗口”菜单

“帮助”菜单

1.7.3 舞台

1.7.4 文档窗口

1.7.5 时间轴

1.7.6 工具箱

1.7.7 “属性”面板和其他面板

“属性”面板

“库”面板

“动作”面板

“动画编辑器”面板

“颜色”面板

“样本”面板

“对齐”面板

“信息”面板

“变形”面板

“代码片断”面板

“组件”面板

“动画预设”面板

<<完全掌握>>

1.8 设置Flash CS6参数和快捷键

1.8.1 设置Flash CS6参数

常规

ActionScript

自动套用格式

剪贴板

绘画

文本

警告

PSD文件导入器

AI文件导入器

发布缓存

1.8.2 设置快捷键

1.9 本章小结

第2章 掌握Flash CS6的基本操作

第3章 在Flash CS6中绘制图形

第4章 图形颜色处理

第5章 Flash中对象的编辑管理

第6章 文本的创建与编辑

第7章 图层与时间轴

第8章 使用元件和库

第9章 制作基础的Flash动画

第10章 制作高级Flash动画

第11章 导入图像、声音和视频

第12章 3D与骨骼动画

第13章 认识ActionScript编程环境

第14章 ActionScript 3.0基础

第15章 ActionScript 3.0的应用

第16章 组件的应用

第17章 优化与输出Flash动画

第18章 Flash动画制作实例

<<完全掌握>>

章节摘录

版权页：插图：06选中舞台上的ScrollPane组件，打开“属性”面板，在“组件参数”选项区中设置Source属性为“文本”影片剪辑的类名称textClip，如图16—71所示。

执行“文件>保存”命令，保存动画，按快捷键Ctrl+Enter预览动画，可以看到使用ScrollPane组件的效果，如图16—72所示。

TextInput组件实现的是文本输入框的效果，通过TextInput组件与Button组件相结合，可以很方便地在Flash中制作出登录框的效果，接下来通过一个小练习，介绍如何探讨TextInput组件实现登录框效果。

执行“文件>新建”命令，弹出“新建文档”对话框，设置如图16—73所示。

单击“确定”按钮，新建一个空白的Flash文档，执行“文件>导入>导入到舞台”命令，导入素材“光盘\源文件、第16章\素材\162801.jpg”，如图16—74所示。

新建“图层2”，使用“文本工具”，在“属性”面板中对相关属性进行设置，如图16—75所示。

在舞台中输入相应的文字，如图16—76所示。

打开“组件”面板，将TextInput组件拖入到舞台中，使用相同的方法，再拖入一个TextInput组件，如图16—77所示。

选择“密码：”后的TextInput组件，打开“属性”面板，在“组件参数”选项区中选择displayASPassword选项，如图16—78所示。

<<完全掌握>>

编辑推荐

《完全掌握:Flash CS6白金手册》配套光盘中提供了书中所有实例的源文件和相关素材,以及书中实例的视频教程,方便读者学习和参考。

《完全掌握:Flash CS6白金手册》适合广大网页设计人员以及Flash动画爱好者的学习用书,并且也可以作为大、中专院校动画设计专业培训班的辅助教材。

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>