

<<Flash CS3宝典>>

图书基本信息

书名：<<Flash CS3宝典>>

13位ISBN编号：9787115190000

10位ISBN编号：7115190003

出版时间：2009-4

出版时间：人民邮电出版社

作者：（美）莱因哈特，（美）多德 著，安晓梅，苏宝龙，邵书旺 译

页数：586

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 CS3宝典&gt;&gt;

## 前言

1997年, Macromedia从FutureWave公司购买了一个小型Web图形程序FutureSplash。

FutureSplash是一个非常神奇且具有强大功能的小程序, 使用它可以创建基于矢量的很小的图形以及可Web传输的动画。

在Macromedia的努力下, FutureSplash脱胎换骨, 成为了Flash。

2005年, Adobe Systems, Inc. 收购了Macromedia, 在之后短短的两年中成功地将Flash整合到他们的强大的图形、视频和设计软件系列中。

这样不仅Flash平台流行起来, 而且现在可以使用多种专业软件应用程序轻松地创建Flash内容。

大多数主流的浏览器和操作系统都自带Flash. Player插件。

Flash图形不仅遍布于Web页面, 而且还出现在电视、电影、照片、广告亭和艺术画廊中。

随着网上冲浪的普及, 开发社区不断向Adobe发布的Flash提出更多要求。

发布Studio 8之后, Adobe深入到使用Flash的用户中, 了解用户所使用的工具、用户的需求, 以及下一代Creative Suite工具应当如何更高效地支持日常工作流程和专门的任务。

结果推出了一个在注重实用性的同时提高表现力和效率的版本, 该版本将功能性和创造性结合在一起, 从而赢得了广大视觉效果设计者和面向代码的开发者的青睐。

Flash CS3 Professional的界面与其他Creative Suite 3 (CS3) 产品一致; 它对面板进行了改进, 其中拥有工具选项和编辑功能, 而且对它的创作环境进行了虽然小但很重要的更改。

使用标准的URL编码变量、XMIL格式结构、Web服务或Flash远程服务器发送的大量数据, Flash影片可以直接与服务器端的脚本和程序通信。

Flash影片可以将声音作为MP3音频导入和导出, 这样就可以在Web上实现高品质的音乐, 同时文件又非常小。

Flash Player 9几乎支持所有Web文件格式。

加载本机的JPEG、PNG、GIF和FLV文件可以简化作品制作和动态高流量图像网站的维护过程。

升级的FLVPlayback组件和增加的自定义工具、自定义效果和行为给所有级别的Flash用户提供了全新的功能, 借助它们可以全面提高Flash应用技巧。

很多第三方开发者开发的应用程序将Flash影片格式(.swf文件)作为输出格式, 这充分证明了Flash格式的优势。

Flash已经成为制作Web上使用的交互内容的核心程序, 但它还是拥有巨大的发展潜力, 因为随着Flash不断向动画领域之外延伸, 越来越多的开发者青睐于Flash强大的数据处理功能及其日益复杂的图形功能。

## <<Flash CS3宝典>>

### 内容概要

本书介绍了使用和运行Flash CS3 Professional所需的各种信息。

全书分成10个部分，分别介绍了项目规划、制作动画、将其他媒体文件整合到Flash影片中、使用ActionScript编程，以及利用Flash组件快速创建支持实时数据的动态应用等内容。

本书内容完整丰富，通过简单的步骤和简洁的参考信息讲述内容，并且提供了大量的示例让读者进行实际操作，加深对书中内容的认识，进一步提高应用技能。

熟练的Flash用户可以使用本书快速掌握新界面，而Flash初学者则可以使用它来快速学习Flash知识并提高制作动画和ActionScript编程的技能。

本书适合Flash初学者阅读，也可作为中、高级使用者的参考用书。

## 作者简介

Robert Reinhardt是Schematic的多媒体平台研究组的副主管，他是Flash和Flash视频方面的权威人士。Robert Reinhardt曾经为Sean Penn的电影《The Pledge》创作过屏幕图形，为电影《Training Day》制作过Flash网站，他还完成过许多其他项目。

## 书籍目录

- 第1部分 Flash Web制作简介 第1章 了解Flash CS3的架构 1.1 关键的集成 1.2 Flash CS3的多面性  
1.3 小结 第2章 探索Web技术 2.1 在Internet演变中融入Flash 2.2 探索伴随技术 2.3 认识项目潜力  
2.4 小结 第3章 规划Flash项目 3.1 工作流程基础知识 3.2 使用Flash CS3中的“项目”面板  
3.3 小结第2部分 掌握Flash环境 第4章 基本界面 4.1 入门 4.2 管理窗口和面板  
4.3 “工具”面板 4.4 文档窗口 4.5 时间轴窗口 4.6 打印 4.7 小结 第5章 在Flash中绘画  
5.1 使用几何形状工具 5.2 使用绘制工具 5.3 使用“钢笔工具”绘制精确的线条  
5.4 使用“填充颜色”和“笔触颜色”控件 5.5 优化绘画 5.6 使用选择工具 5.7 设计和对齐元素  
5.8 小结 第6章 元件、实例和库 6.1 了解文档库 6.2 定义内容类型 6.3 编辑元件  
6.4 修改实例属性 6.5 构建内嵌元件结构 6.6 用于影片剪辑背景的9切片缩放比例 6.7 使用“影片浏览器”  
6.8 使用创作时共享库 6.9 小结 第7章 应用颜色 7.1 基本颜色简介  
7.2 使用“样本”面板 7.3 使用“颜色”面板 7.4 小结 第8章 处理文本 8.1 考虑印刷样式  
8.2 Flash中的文本字段类型 8.3 “文本工具”和“属性”检查器 8.4 导出和显示字体 8.5 字体元件和共享字体库  
8.6 修改文本 8.7 小结 第9章 修改图形 9.1 取样和切换填充与笔触样式  
9.2 对渐变和位图填充进行变形 9.3 用于光照效果的渐变变形 9.4 应用修改形状菜单命令  
9.5 “任意变形”命令和选项 9.6 修改项目类型 9.7 使用“对象绘制”和“合并对象”命令  
9.8 使用复合形状 9.9 使用“查找和替换”命令进行编辑 9.10 使用“历史记录”面板  
9.11 小结第3部分 创建动画和特效 第10章 动画策略 10.1 建立基本规则 10.2 定义变量  
10.3 增加个性 10.4 处理感性认识和幻觉 10.5 了解自然定律 10.6 小结 第11章 时间轴动画  
11.1 制作Flash动画的基本方法 11.2 逐帧动画 11.3 修改多帧序列 11.4 使用补间动画  
11.5 集成多个动画序列 11.6 在主时间轴上组织元件实例 11.7 重新使用和修改元件实例  
11.8 使用“复制动画”命令复制补间动画属性 11.9 小结 第12章 应用滤镜和特效 12.1 应用Flash滤镜  
12.2 控制颜色：属性和滤镜 12.3 使用混合模式对图形进行分层 12.4 将时间轴特效用于图形和动画  
12.5 小结 第13章 应用图层类型 13.1 引导层 13.2 运动引导层 13.3 遮罩层  
13.4 运动引导和影片剪辑遮罩 13.5 使用“分散到图层”命令 13.6 小结 第14章 人物动画技巧  
14.1 处理大文件 14.2 卡通动画基础知识 14.3 动画师工作的关键和补间内容  
14.4 对图片着色 14.5 Flash补间 14.6 嘴唇同步 14.7 背景和风景 14.8 结束语 14.9 小结  
第4部分 在Flash中添加媒体文件 第15章 添加声音 15.1 识别声音文件导入和导出格式 15.2 将声音导入到Flash  
15.3 将声音分配给按钮 15.4 向时间轴添加声音 15.5 在时间轴上组织声音  
15.6 将音频与动画同步 15.6.1 事件 15.7 停止声音 15.8 应用控制声音的行为 15.9 在Flash中编辑音频  
15.10 声音优化概述 15.11 音频的发布设置 15.12 在库中优化声音设置  
15.13 关于声音的最后建议和要点 15.14 小结 第16章 导入图片 16.1 定义矢量和位图格式  
16.2 了解用于导入Flash的文件格式 16.3 准备位图 16.4 保留位图品质 16.5 导入和复制位图  
16.6 设置位图属性 16.7 使用“属性”检查器中的位图按钮 16.8 了解位图压缩 16.9 将光栅转换为矢量  
16.10 使用外部矢量图形 16.11 导入矢量图形 16.12 对导入的矢量图形创建动画  
16.13 优化矢量图形 16.14 小结 第17章 显示视频 17.1 集成视频：解决方案 17.2 导入视频  
17.3 使用FLVPlayback组件(AS3) 17.4 使用提示点 17.5 使用Flash CS3视频编码器  
17.6 使用FLV QuickTime导出插件 17.7 将Sorenson Squeeze用于Flash视频 17.8 使用视频Alpha通道  
17.9 小结第5部分 向Flash影片中添加基本交互性 第18章 动作和事件处理函数 18.1 动作和事件处理函数  
18.2 需要先认识的5个动作 18.3 使用事件处理函数执行动作 18.4 创建隐形按钮和使用getURL  
18.5 小结 第19章 创建时间轴和交互性 19.1 影片剪辑：独立播放的关键  
19.2 已解释的目标和路径 19.3 在Flash CS3中将“影片剪辑”定为目标 19.4 使用行为将“影片剪辑”设定为目标  
19.5 结合“影片剪辑”与行为 19.6 小结 第20章 创建Flash CS3项目 20.1 将主时间轴作为网站布局  
20.2 向主时间轴添加导航元素 20.3 使用TextArea组件实现滚动文本  
20.4 使用自定义BlurFader组件 20.5 添加命名锚记 20.6 提高影片的易访问性 20.7 小结第6部分 发布Flash影片  
第21章 发布Flash影片 21.1 测试Flash影片 21.2 发布Flash影片 21.3 发布

## &lt;&lt;Flash CS3宝典&gt;&gt;

设置 21.4 “发布预览”和“发布”命令 21.5 使用发布配置文件 21.6 小结 第22章 将Flash内容合并到Web页面中 22.1 为Flash影片编写Markup 22.2 检测Flash Player 22.3 通过JavaScript和DHTML使用Flash影片 22.4 小结 第23章 使用Flash Player和放映文件 23.1 使用独立的Flash Player和放映文件 23.2 独立文件的局限性和解决方法 23.3 使用Web浏览器的Flash Player插件 23.4 使用Flash Player 6及更高版本中的设置 23.5 其他Flash内容播放器 23.6 播放器实用工具 23.7 小结第7部分 ActionScript入门 第24章 了解编码的难点和要点 24.1 分解交互过程 24.2 Flash编程基本背景 24.3 部分汇总：ActionScript变量 24.4 在ActionScript中声明变量 24.5 在ActionScript中创建表达式 24.6 通过变量创建登录序列 24.7 小结 第25章 控制影片剪辑 25.1 影片剪辑：对象概览 25.2 使用“影片剪辑”属性 25.3 创建可拖动的“影片剪辑” 25.4 小结 第26章 使用函数和数组 26.1 数据类型的定义 26.2 函数概述 26.3 创建一个可重用的动态Flash菜单 26.4 作为对象方法的函数 26.5 作为对象构造器的函数 26.6 小结 第27章 与影片剪辑进行交互 27.1 影片剪辑冲突探测 27.2 使用Mouse类 27.3 操作颜色属性 27.4 使用ActionScript启用声音 27.5 使用ActionScript打印 27.6 小结第8部分 应用ActionScript 第28章 使用ActionScript制作动画 28.1 将动画复制为ActionScript 3.0 28.2 使用Tween类控制属性 28.3 小结 第29章 共享和加载资源 29.1 管理影片的下载和显示 29.2 预加载Flash影片 29.3 预加载包含组件的Flash影片 29.4 加载Flash影片 29.5 在Flash影片中加载图像 29.6 使用MovieClipLoader API加载资源 29.7 在Flash影片中加载MP3音频 29.8 在Flash影片中加载Flash视频文件 29.9 以原始大小显示Flash视频文件 29.10 对外部资源使用预加载器 29.11 使用Loader和ProgressBar组件 29.12 访问共享库中的项 29.13 小结 第30章 在Flash中发送和接收数据 30.1 使用文本字段存储和显示数据 30.2 根据状态定义数据 30.3 创建一个用户评论表单 30.4 在Flash影片中使用XML数据 30.5 小结 第31章 应用HTML和格式化文本字段 31.1 HTML在文本字段方面的应用 31.2 控制文本字段属性 31.3 使用影片剪辑基于像素滚动文本 31.4 使用Selection类操作文本 31.5 小结 第32章 在Flash中创建游戏 32.1 游戏规划：游戏设计的4个阶段 32.2 构建项目 32.3 编写游戏脚本 32.4 初始化游戏 32.5 构建界面 32.6 游戏开始部分 32.7 用户输入 32.8 解释用户输入 32.9 检查游戏状态 32.10 添加功能：存储用户和游戏信息 32.11 小结 第33章 Flash影片管理和故障排除 33.1 自定义“动作”面板 33.2 管理代码 33.3 使用“输出”面板 33.4 了解Flash“调试器”面板 33.5 分配断点 33.6 远程调试Flash影片 33.7 在外部文件中存储代码 33.8 故障排除指南 33.9 社区帮助 33.10 小结第9部分 集成组件和数据绑定 第34章 使用组件 34.1 什么是组件 34.2 为什么要使用组件 34.3 如何添加组件 34.4 组件、项目和参数所在的位置 34.5 修改组件的颜色和参数 34.6 从影片中删除组件 34.7 Flash CS3中的组件 34.8 了解组件的监听对象事件模式 34.9 使用Delegate类控制监听对象的范围 34.10 在影片中使用组件 34.11 修改组件 34.12 对组件使用嵌入字体 34.13 替换AS2组件的外观 34.14 自定义组件 34.15 小结 第35章 将数据和事件绑定到AS2组件 35.1 什么是数据绑定 35.2 使用可视化数据绑定：创建视频剪辑选择器 35.3 为组件提供数据和事件处理函数 35.4 小结 第36章 构建图像库组件 36.1 制定规划 36.2 第1阶段：设置Gallery类 36.3 第2阶段：将缩略图加载到ScrollPane元件中 36.4 第3阶段：显示原始尺寸的JPEG图像 36.5 第4阶段：改进缩略图和图像状态 36.6 第5阶段：完善组件 36.7 小结第10部分 附录 附录A 使用光盘 A.1 查看示例.swf和 fla文件 A.2 安装和使用插件和应用程序 A.3 源文件和应用程序 A.4 故障排除 附录B 特约专家的信息 附录C 数字音频基础知识 C.1 了解关于采样和音质的基础知识 C.2 产品提示 附录D 数字视频基础知识 D.1 种瓜得瓜，种豆得豆：了解影响视频品质的因素 D.2 编辑胶片 D.3 选择导入格式

## 章节摘录

插图：第1部分 Flash Web制作简介第1章 了解Flash CS3的架构 自从1997年Flash以FutureSplash低调亮相以来，其创作工具和操作平台已日趋成熟，功能更加强大，可服务于更大范围的媒体内容。随着每个新版本的发布，其所能创建的更具想象力和动态效果的内容（针对Web和Web之外的应用）不断增加。

自从2005年收购Macromedia公司以后，Adobe公司已对Web开发社区史无前例地接纳Flash做出回应，为新用户扩展了Flash的高级功能并对其工具进行了增强。

现在，Adobe的各种强大应用程序（如Adobe Photoshop、Adobe Flash和Adobe Illustrator）的用户界面都已具有一致的外观。

本章将简单介绍Flash CS3并探讨使用它所能创建的各种作品，还将Flash与其他用户可能熟悉的程序进行对比并介绍其增强功能。

通常可以使用几种不同的方式查看Flash影片。

最常用的方式是通过Web浏览器查看，使Flash影片成为HTML页面中的资源或成为完全由一个主Flash影片（由作为载入的SWF资源的多个小Flash影片组成）构成的网站。

Flash Player作为独立的应用程序（称为放映文件），也可用于查看影片，而无需使用Web浏览器或插件程序。

这种方式通常用于查看CD上、软盘上或其他脱机媒体格式的Flash影片。

## <<Flash CS3宝典>>

### 编辑推荐

全面介绍Flash内容，在《FlashCS3宝典》中，两位杰出的Flash专家将向您展示如何为Web内容添加效果。

RobertReInhardt和SnowDowd了解所有的技术细节和创作技巧，他们将通过这本全面的参考指南揭开这些FlashCS3Professional技术的面纱。

按照各种教程操作，学习经典示例，您将发现更多的技术奥秘。

· 学习FlashCS3中基于矢量的绘图过程；· 使用滤镜、特效、遮罩和图层添加效果；· 解析ActionScript3.0代码；· 集成声音、视频和图形；· 应用HTML和文本字段格式；· 使用Flash制作游戏；· 在Flash影片中添加交互性并发布Flash影片。

《FlashCS3宝典》附带的光盘中含有《FlashCS3宝典》示例的原始Flash项目文件、ActionScript代码、超过300页的附加章节，以及实现图像加载和效果的自定义组件。



#### 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>