

图书基本信息

书名：<<Adobe Flash CS5中文版经典教程>>

13位ISBN编号：9787115238887

10位ISBN编号：711523888X

出版时间：2010-12

出版时间：人民邮电

作者：Adobe公司

页数：292

译者：陈宗斌

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>

前言

Adobe Flash Professional CS5为创建数字动画和交互式Web站点提供了功能全面的创作和编辑环境。Flash广泛用于创建吸引人的应用程序，它们包含丰富的视频、声音、图形和动画。可以在Flash中创建原始内容或者从其他Adobe应用程序（如Photoshop或Illustrator）导入它们，快速设计简单的动画，以及使用Adobe Action Script 3.0开发高级的交互式项目。但是Adobe Flash Professional仅仅是Flash CS5工具套件其中的一个产品。除了Flash Professional之外，Adobe还提供了Flash Catalyst和Flash Builder。Flash Catalyst是一个设计工具，它无需编写代码即可快速创建富有表现力的界面和交互式内容。Flash Builder（以前称为Flex Builder）是适合于开发人员（而不是动画师或设计师）创建交互式内容的以代码为中心的环境。尽管开发平台不同，这3种工具最终都将生成相同的结果——Flash内容（SWF文件）Flash SWF文件在浏览器上的Flash播放器中、浏览器外面的桌面上的AIR（Adobe Integrated Runtime，Adobe集成运行环境）中或者在移动电话上运行。

内容概要

本书由adobe公司的专家编写，是adobe flash cs5软件的官方指定培训教材。

全书共分为10课，每一课先提出要介绍的知识点，然后借助具体的示例进行讲解，步骤详细，重点明确，手把手教你如何如何进行实际操作。

全书是一个有机的整体，涵盖了adobe flash cs5的基础知识、处理图形、创建和编辑元件、添加动画、关节运动和变形、创建交互式导航、使用文本、处理声音与视频、加载和控制flash内容以及发布flash文档等内容，并在适当的地方穿插介绍了adobe flash cs5中的最新功能。

本书语言通俗易懂，并配以大量图示，特别适合flash新手阅读；有一定使用经验的用户也可以从本书中学到大量高级功能和adobe flash cs5的新增功能。

本书也适合作为相关培训班的教材。

作者简介

作者：（美国）Adobe公司 译者：陈宗斌

书籍目录

第1课 flash cs5快速入门 1.1 启动flash并打开文件 1.2 了解工作区 1.3 使用“库”面板
1.4 了解“时间轴” 1.5 在“时间轴”中组织图层 1.6 使用“属性”检查器 1.7 使用“工
具”面板 1.8 在flash中撤消执行的步骤 1.9 预览影片 1.10 发布影片 1.11 保存影片
1.12 查找关于使用flash的资源 1.13 检查更新 第2课 处理图形 2.1 开始 2.2 了解笔触和
填充 2.3 创建形状 2.4 进行选择 2.5 编辑形状 2.6 使用渐变填充和位图填充 2.7 制
作图案和装饰 2.8 创建曲线 2.9 创建透明度 2.10 创建和编辑文本 第3课 创建和编辑元
件 3.1 开始 3.2 导入illustrator文件 3.3 关于元件 3.4 创建元件 3.5 导入photoshop文
件 3.6 编辑和管理元件 3.7 更改实例的大小和位置 3.8 更改实例的色彩效果 3.9 了解混
合效果 3.10 应用滤镜以获得特效 3.11 在3d空间中定位 第4课 添加动画 4.1 开始 4.2
关于动画 4.3 了解项目文件 4.4 制作位置的动画 4.5 更改播放速度和播放时间 4.6 制
作透明度的动画 4.7 制作滤镜的动画 4.8 制作变形的动画 4.9 更改运动的路径 4.10 交
换补间目标 4.11 创建嵌套的动画 4.12 使用“动画编辑器” 4.13 缓动 4.14 制作3d运动
的动画 4.15 预览动画 第5课 关节运动和变形 5.1 开始 5.2 利用反向运动学制作关节运
动 5.3 约束连接点 5.4 形状的反向运动学 5.5 骨架选项 5.6 利用补间形状进行变形
5.7 使用形状提示 5.8 利用反向运动模拟物理学 第6课 创建交互式导航 6.1 开始 6.2 关
于交互式影片 6.3 创建按钮 6.4 了解actionsript 3.0 6.5 准备“时间轴” 6.6 添加停止动
作 6.7 为按钮创建事件处理程序 6.8 创建目标关键帧 6.9 创建源按钮 6.10 在目的地播
放动画 6.11 动画式按钮 第7课 使用文本 7.1 开始 7.2 了解tlf文本 7.3 添加简单的文
本 7.4 添加多个列 7.5 环绕文本 7.6 超链接文本 7.7 创建用户输入的文本 7.8 加载
外部文本 第8课 处理声音与视频 8.1 开始 8.2 了解项目文件 8.3 使用声音 8.4 了
解flash视频 8.5 使用adobe media encoder 8.6 了解编码选项 8.7 回放外部视频 8.8 处理
视频和透明度 8.9 使用提示点 8.10 嵌入flash视频 第9课 加载和控制flash内容 9.1 开始
9.2 加载外部内容 9.3 删除外部内容 9.4 控制影片剪辑 9.5 创建遮罩 第10课 发布flash
文档 10.1 开始 10.2 测试flash文档 10.3 了解“带宽设置”面板 10.4 添加元数据 10.5
为web发布影片 10.6 备用的发布选项

章节摘录

插图：元件存储在“库”面板中。

当把元件拖到“舞台”上时，Flash将会创建元件的一个实例（instance），并把原始的元件保存在“库”中。

实例是位于“舞台”上的元件的一个副本。

可以把元件视作原始的摄影底片，而把“舞台”上的实例视作底片的相片。

只需利用一张底片，即可创建多张相片。




把元件视作容器也是有用的。

元件只是用于内容的容器。

元件可以包含JPEG图像、导入的Illustrator图画或者在Flash中创建的图画。

在任何时候，都可以进入元件内部并编辑它，这意味着编辑或替换其内容。

Flash中的全部3种元件都用于特定的目的。

可以通过在“库”面板中查看元件旁边的图标，辨别它是图形（）、按钮（），还是影片剪辑（）。

3.3.1 影片剪辑元件影片剪辑元件是最常见、最强大、最灵活的元件之一。

在创建动画时，通常将使用影片剪辑元件。

可以对影片剪辑实例应用滤镜、颜色设置和混合模式，以利用特效丰富其外观。

另一个值得注意的事实是：影片剪辑元件可以包含它们自己独立的“时间轴”。

可以在影片剪辑元件内具有一个动画，就像可以在主“时间轴”上具有动画一样容易。

这使得制作非常复杂的动画成为可能；例如，飞越“舞台”的蝴蝶可以从左边移动到右边，同时使它拍打的翅膀独立于它的移动。

最重要的是，可以利用ActionScript控制影片剪辑，使它们对用户做出响应。

例如，影片剪辑可以具有拖放行为。

3.3.2 按钮元件按钮元件用于交互性。

它们包含4个独特的关键帧，用于描述当鼠标与它们交互时它们将怎样显示。

不过，按钮需要Action Script功能，以使它们能够工作。

也可以对按钮应用滤镜、混合模式和颜色设置。

在第6课中，当创建非线性导航模式以允许用户选择所看到的内容时，将学到关于按钮的更多知识。

媒体关注与评论

“经典教程系列是迄今为止市场上极佳的培训材料，其中包括精通软件所需的一切内容：每个课程的清晰解释、逐步的指导，以及可供学生使用的项目文件。

” ——Barbara Binder、Adobe认证教师、Rocky Mountain培训中心

编辑推荐

《Adobe Flash CS5中文版经典教程》：学习如何设计带有复杂动画的Flash项目，导入视频和声音文件，以及使用Action Script 3.0把按钮与引人注目的交互性集成在一起。

Adobe Flash Professional CS5中具有一些强大的新特性。

比如“文本布局格式”引擎、“代码片断”面板、Deco工具的富有表现力的刷子，以及在“舞台”上实时预览外部视频，它们使得可以快速、容易、充满乐趣地开发Flash站点。

Adobe公司推出的权威经典教程畅销全球17年的著名品牌图书在全世界以27种语言火爆发行由Adobe专家撰写的经典教程。

以实例引导的正规学习用书。

让每位Flash用户有机会学习Adobe专家的使用技巧。

提供完整教学资源：素材文件、复习题及答案。

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>