

图书基本信息

书名：<<Adobe Flash CS4中文版经典教程>>

13位ISBN编号：9787115208743

10位ISBN编号：7115208743

出版时间：2009-7

出版时间：人民邮电出版社

作者：Adobe公司

页数：314

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 CS4 Professional为创建交互式Web站点和数字动画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应用程序导入它们，快速设计简单的动画，并使用Adobe Action Script 3.0开发高级的交互式项目。

本书是Adobe Systems公司的图形和出版软件的官方培训系列教材的一部分。

精心合理的课程设计，可使用户按自己的进度来学习。

如果你是Flash的初学者，将会学到使用这款软件的基础知识；如果你是经验丰富的用户，则会发现经典教程讲解了许多高级特性，包括使用Flash最新版本的提示和技巧。

本书中的每个课程都包括使用如下新特性的机会，比如：新的补间动画模型和动画编辑器，利用反向运动学创建动画，在3D中工作，使用Adobe Media Encoder。

等。

在使用本书之前，必须确保正确地设置了系统，并安装了必需的软件。

用户应该很好地了解自己的计算机及其操作系统，并知道如何使用鼠标、标准菜单和命令，以及如何打开、保存和关闭文件。

如果需要复习这些技术，可以参见Microsoft Windows或Apple Mac OS操作系统提供的印刷文档或在线文档。

内容概要

本书由Adobe公司的专家编写，是Adobe Flash CS4 Professional软件的正规学习用书。

全书共分为10课，每课都围绕着具体的例子讲解，步骤详细，重点明确，手把手教你进行实际操作。

全书是一个有机的整体，涵盖了Adobe Flash CS4 Professional的基础知识、图形处理、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、处理声音与视频、使用组件、加载和控制Flash内容、发布Flash文档等内容，以及Adobe Flash CS4 Professional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中学到大量高级功能和Adobe Flash CS4 Professional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

- 1 Flash CS4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中撤销执行的步骤
 - 1.9 预览影片
 - 1.10 发布影片
 - 1.11 查找关于使用Flash的资源
 - 1.12 检查更新
- 2 处理图形
 - 2.1 开始
 - 2.2 了解笔触和填充
 - 2.3 创建矩形
 - 2.4 使用渐变填充
 - 2.5 进行选择
 - 2.6 绘制椭圆
 - 2.7 制作图案
 - 2.8 创建曲线
 - 2.9 创建透明度
 - 2.10 创建和编辑文本
- 3 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
- 4 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 制作3D运动的动画
 - 4.14 预览动画
- 5 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 约束联接点
 - 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
- 6 创建交互式导航
 - 6.1 开始
 - 6.2 关于交互式影片
 - 6.3 设计布局
 - 6.4 创建按钮
 - 6.5 了解ActionScript 3.0
 - 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 在目的地播放动画
 - 6.10 动画式按钮
- 7 处理声音与视频
- 8 使用组件
- 9 加载和控制Flash内容
- 10 发布Flash文档
- 附录 十六进制颜色代码

章节摘录

插图：“工具”面板是工作区最右边的那个狭长的面板——包含选择工具、绘图和文字工具、着色和编辑工具、导航工具以及工具选项（如图1-32所示）。

用户将频繁使用“工具”面板，从“选择”工具切换到“文本”工具，再切换到绘图工具。

当选择一种工具时，可以检查位于面板底部的选项区域，了解更多选项以及适合于任务的其他设置。

选择和使用工具当选择一种工具时，“工具”面板底部可用的选项以及“属性”检查器将会发生变化。

。

例如，当选择一种绘图工具时，将会出现“对象绘制”模式和“贴紧至对象”选项。

当选择“缩放”工具时，将会出现“放大”和“缩小”选项。

“工具”面板中包含有太多的工具，以至于不能同时把它们都显示出来。

有些工具在“工具”面板中被分成组；在一个组中只会显示上一次选择的工具。

工具按钮右下角的小三角形指示在这个组中还有其他工具。

单击并按住可见工具的图标，即可查看其他可用的工具，然后从弹出式菜单中选择一种工具。

下面将使用“文本”工具向动画中添加一个标题。

1. 在“时间轴”中选择最上面的图层，然后单击“新建图层”按钮。

2. 把新图层命名为text。

3. 锁定它下面的其他图层，使用户不会意外地把任何内容移入它们中。

4. 在“时间轴”中，把播放头移到第36帧，并在text图层中选择第36帧。

5. 选择“插入”>“时间轴”>“关键帧”（按F6键），在text图层中的第36帧处插入一个新的关键帧（如图1-33所示）。

编辑推荐

《Adobe Flash CS4中文版经典教程》由人民邮电出版社出版。
Adobe公司推出的权威经典教程畅销全球16年的著名品牌图书在全世界以27种语言火爆发行“经典教程系列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。”

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>