

<<Flash5 动画制作与Action>>

图书基本信息

书名：<<Flash5 动画制作与ActionScript编程实例>>

13位ISBN编号：9787115094223

10位ISBN编号：7115094225

出版时间：2001-6

出版时间：人民邮电出版社

作者：陈关林

页数：355

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>

<<Flash5 动画制作与Action>>

内容概要

本书较完整地介绍了Flash 5的使用方法和ActionScript编程，并通过大量精彩实例，介绍了Flash 5的动画制作技巧和ActionScript编程技巧。

本书融通俗性、实用性与技巧性于一体，较好地实现了理论与实际的结合。

本书按照教学规律和读者的认知特点进行编写，使读者在阅读时，不但能够快速入门，而且可以很快达到较高的水平。

本书第一章～第七章适合Flash 5初学者阅读，第八章～第十五章适合想成为ActionScript编程高手的读者阅读。

<<Flash5 动画制作与Action>>

书籍目录

- 第一章 Flash 5概述 1
- 第一节 Flash 5简介 1
 - 一、什么是Flash 1
 - 二、Flash的特点与Flash 5的新增功能 1
 - 三、Flash 5对系统的要求 3
 - 四、Flash 5的安装 3
 - 五、点阵图与矢量图 4
- 第二节 Flash 5工作环境与基本概念 4
 - 一、标题栏、菜单栏与常用工具栏 4
 - 二、工具箱 6
 - 三、浮动面板和快捷菜单 7
 - 四、舞台 8
 - 五、场景、符号与实例 11
 - 六、网格和标尺 12
 - 七、时间线 13
 - 八、Generator 2与"Generator" (生成器) 面板简介 15
- 第三节 Flash动画的创建与播放 17
 - 一、创建Flash电影和设置电影的基本属性 17
 - 二、制作Flash动画 18
 - 三、播放与存储Flash动画 21
 - 四、改变显示方式 22
- 第二章 创建图形、文本和导入图像 23
- 第一节 线型和线色的设置 23
 - 一、线型的设置 23
 - 二、线颜色的设置 25
- 第二节 绘制线条与轮廓线 27
 - 一、使用直线和铅笔工具绘制图形 27
 - 二、使用钢笔工具绘制图形 28
- 第三节 绘制有填充物的图形 29
 - 一、填充色的设置 29
 - 二、椭圆工具与矩形工具 33
 - 三、笔刷工具 35
- 第四节 输入文本 37
 - 一、文本属性的设置 37
 - 二、文本类型与文本输入 38
- 第五节 导入外部图像 39
 - 一、外部素材的导入 39
 - 二、打碎点阵图和点阵图的矢量化 42
 - 三、点阵图属性的设置 44
- 第三章 编辑图形、文本和图像 47
- 第一节 使用墨水瓶、油漆桶和吸管工具 47
 - 一、墨水瓶工具 47
 - 二、油漆桶工具 47
 - 三、吸管工具 51
- 第二节 使用选取、节点加工和套索工具 52

<<Flash5 动画制作与Action>>

- 一、选取工具 52
- 二、精确调整对象 56
- 三、节点加工工具 59
- 四、套索工具 60
- 第三节 使用橡皮擦、手抓和放大镜工具 62
 - 一、橡皮擦工具 62
 - 二、手抓工具和放大镜工具 63
- 第四节 多个对象的编辑和绘图属性设置 64
 - 一、多个对象的编辑 64
 - 二、优化曲线和改变图形形状 66
 - 三、绘图属性设置 68
- 第四章 绘图实例 71
 - 实例1 按钮图形 71
 - 一、显示效果 71
 - 二、制作过程 71
 - 实例2 花朵框架镶名画 74
 - 一、显示效果 74
 - 二、制作过程 74
 - 实例3 带阴影的彩球 76
 - 一、显示效果 76
 - 二、制作过程 77
 - 实例4 彩珠七彩文字 79
 - 一、显示效果 79
 - 二、制作过程 80
 - 实例5 图像阴影文字 81
 - 一、显示效果 81
 - 二、制作过程 82
 - 实例6 世界名画展 85
 - 一、显示效果 85
 - 二、制作过程 85
 - 实例7 透明盒子与彩球 88
 - 一、显示效果 88
 - 二、制作过程 88
 - 实例8 FLASH立体字 92
 - 一、显示效果 92
 - 二、制作过程 93
 - 实例9 台球 97
 - 一、显示效果 97
 - 二、制作过程 97
 - 实例10 热爱大自然 99
 - 一、显示效果 99
 - 二、制作过程 100
- 第五章 符号和图层 105
 - 第一节 符号与实例 105
 - 一、了解符号与实例 105
 - 二、创建图形和电影片段符号 110
 - 三、创建按钮符号 114

<<Flash5 动画制作与Action>>

- 四、编辑符号和实例 116
- 第二节 图层 120
 - 一、创建与编辑图层 120
 - 二、导向图层 124
 - 三、遮罩图层 125
- 第六章 动画制作与编辑声音 127
- 第一节 制作动画 127
 - 一、制作Flash动画的基本常识与基本操作 127
 - 二、运动过渡动画 129
 - 三、沿指定路径移动的运动过渡动画 130
 - 四、变形过渡动画 131
 - 五、编辑动画 134
- 第二节 导入与编辑声音 135
 - 一、导入声音 135
 - 二、声音的属性与声音的输出 137
 - 三、编辑声音 139
- 第七章 动画制作实例 143
- 实例1 奔跑的米老鼠和变色的数字 143
 - 一、显示效果 143
 - 二、制作过程 143
- 实例2 变形变色的图形与文字 148
 - 一、显示效果 148
 - 二、制作过程 148
- 实例3 云中飞翔的小鸟 151
 - 一、显示效果 151
 - 二、制作过程 151
- 实例4 图像的淡进淡出 157
 - 一、显示效果 157
 - 二、制作过程 158
- 实例5 圣诞快乐 160
 - 一、显示效果 160
 - 二、制作过程 160
- 实例6 指针转动的钟 164
 - 一、显示效果 164
 - 二、制作过程 164
- 实例7 动态图像切换 168
 - 一、显示效果 168
 - 二、制作过程 169
- 实例8 "地球迎接21世纪"电影文字 172
 - 一、显示效果 172
 - 二、制作过程 173
- 实例9 探照灯与奇珍异宝 177
 - 一、显示效果 177
 - 二、制作过程 178
- 实例10 水波纹倒影 186
 - 一、显示效果 186
 - 二、制作过程 186

<<Flash5 动画制作与Action>>

- 实例11 水底世界 190
 - 一、显示效果 190
 - 二、制作过程 191
- 实例12 打开的盒子 193
 - 一、显示效果 193
 - 二、制作过程 194
- 实例13 方块波浪 199
 - 一、显示效果 199
 - 二、制作过程 199
- 第八章 交互式动画 205
 - 第一节 ActionScript的编程界面 205
 - 一、使用ActionScript面板 205
 - 二、使用Flash的帮助系统 209
 - 三、"Movie Explorer"面板 210
 - 第二节 事件与动作 212
 - 一、事件与动作的概念 212
 - 二、事件与动作动画实例 212
 - 第三节 设置按钮事件、帧事件与电影片段事件 214
 - 一、设置按钮事件源 214
 - 二、设置帧事件与动作 214
 - 三、设置电影片段符号的事件与动作 215
- 第九章 交互动画实例 217
 - 实例1 改变鼠标颜色 217
 - 一、显示效果 217
 - 二、指令讲解 217
 - 三、制作过程 218
 - 实例2 飞行菜单 222
 - 一、显示效果 222
 - 二、指令讲解 223
 - 三、制作过程 224
- 第十章 ActionScript语言 235
 - 第一节 ActionScript基础 235
 - 一、ActionScript简介 235
 - 二、ActionScript语言的常量与变量 235
 - 三、ActionScript语言的语句、表达式和运算符 237
 - 第二节 分支与循环语句 240
 - 一、分支语句 240
 - 二、循环语句 241
 - 第三节 面向对象的编程 243
 - 一、什么是面向对象的编程 243
 - 二、点操作符 244
 - 三、ActionScript的函数 245
 - 第四节 Flash 5的内置对象 246
 - 一、创建对象的方法 246
 - 二、使用内置对象 246
- 第十一章 桌面工具 249
 - 实例1 桌面时钟台历 249

<<Flash5 动画制作与Action>>

- 一、显示效果 249
- 二、指令讲解 249
- 三、制作过程 250
- 实例2 实用计算器 255
 - 一、显示效果 255
 - 二、指令讲解 256
 - 三、制作过程 257
- 第十二章 屏幕保护程序 267
 - 实例1 礼花 267
 - 一、显示效果 267
 - 二、指令讲解 269
 - 三、制作过程 271
 - 实例2 激光文字效果 274
 - 一、显示效果 274
 - 二、制作过程 275
 - 实例3 跃动的文本文字 278
 - 一、显示效果 278
 - 二、指令讲解 278
 - 三、制作过程 279
- 第十三章 网络CAI应用 283
 - 实例1 调色板 283
 - 一、显示效果 283
 - 二、指令讲解 283
 - 三、制作过程 287
 - 实例2 英语单词练习软件 294
 - 一、显示效果 294
 - 二、指令讲解 295
 - 三、制作过程 296
- 第十四章 网络游戏 303
 - 实例1 打字练习软件 303
 - 一、显示效果 303
 - 二、指令讲解 303
 - 三、制作过程 308
 - 实例2 MP3播放器 314
 - 一、显示效果 314
 - 二、指令讲解 314
 - 三、制作过程 315
- 第十五章 综合网页制作 321
 - 第一节 网站的初步构想 321
 - 一、我们需要一个什么样的网站 321
 - 二、网站的模块 322
 - 三、网站的建设与维护 324
 - 第二节 制作Flash版本检测 326
 - 一、版本检测的概念 326
 - 二、制作检测页面 326
 - 第三节 制作预下载页面 327
 - 一、预下载的概念 327

<<Flash5 动画制作与Action>>

二、制作预下载	328
第四节 制作Flash 5网页	329
一、制作互动动画程序	329
二、制作网页	333
三、用户登录	335
第五节 制作网络广告	335
一、Swish软件介绍	335
二、Swish软件的使用	336
三、在网页中插入Banner	338
附录	339
附录一 Flash资源网站	339
附录二 Flash 5内置对象列表	340
附录三 按键代码	349
附录四 菜单命令与快捷键	350
附录五 工具箱工具与快捷键	355

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>