

## <<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。

## &lt;&lt;Flash5 动画制作与Action&gt;&gt;

## 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

## &lt;&lt;Flash5 动画制作与Action&gt;&gt;

- 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

## &lt;&lt;Flash5 动画制作与Action&gt;&gt;

- 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

## &lt;&lt;Flash5 动画制作与Action&gt;&gt;

- 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

## &lt;&lt;Flash5 动画制作与Action&gt;&gt;

- 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>