

<<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>