

## <<Flash 5高级教程>>

### 图书基本信息

书名：<<Flash 5高级教程>>

13位ISBN编号：9787505366992

10位ISBN编号：7505366998

出版时间：2001-6

出版时间：电子工业出版社

作者：陈芳林

页数：497

字数：838

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>

## <<Flash 5高级教程>>

### 内容概要

Flash 5是Macromedia公司生产的一种用于制作和编辑动画的软件。

本书在介绍Flash 5的许多新功能，如功能更强大的ActionScript函数、属性和目标对象等。

本书还提供了近50个实例，通过这些由易到难的实例，介绍了大量的宝贵技巧和经验。

学习本书，读者可以利用Flash 5制作出精美的网页动画，并且在本书实例的启发下，可以做出有趣的游戏和精彩的动画片。

本书可作为大专院校计算机应用及相关专业的教材以及社会培训教材，也可作为具有一定计算机基础知识的人员的自学读物。

## &lt;&lt;Flash 5高级教程&gt;&gt;

## 书籍目录

## 第1章 Flash 5简介及创建第一个动画

- 1.1 Flash 5简介
  - 1.1.1 互了解 Flash 5
  - 1.1.2 Flash 5的主要特点
  - 1.1.3 Flash 5对系统的要求
  - 1.1.4 Flash 5的安装
- 1.2 Flash 5的基本工作环境与帮助
  - 1.2.1 菜单栏与常用工具栏
  - 1.2.2 工具箱
  - 1.2.3 舞台
  - 1.2.4 时间线
  - 1.2.5 图层和时间线中图标按钮的作用
  - 1.2.6 Flash 5的帮助系统
- 1.3 创建Flash电影
  - 1.3.1 Flash电影范例的显示效果
  - 1.3.2 创建Flash新电影文件和设置电影的基本属性
  - 1.3.3 制作Flash电影
- 1.4 播放、存储、打开和输出Flash文件
  - 1.4.1 播放Flash动画
  - 1.4.2 存储、打开和关闭Flash动画
  - 1.4.3 改变显示方式
  - 1.4.4 输出与发布Flash产品
  - 1.4.5 播放SWF格式文件
- 1.5 思考与练习

## 第2章 创建舞台对象

- 2.1 线型和线条颜色的设置
  - 2.1.1 线型的设置
  - 2.1.2 线条颜色的设置
- 2.2 填充物的设置
  - 2.2.1 单色填充和系统渐变色填充设置
  - 2.2.2 自定义渐变色填充和图像填充的设置
  - 2.2.3 设置Swatches (颜色面板) 面板
- 2.3 绘制线条和轮廓线
  - 2.3.1 使用直线和铅笔工具绘制线条
  - 2.3.2 使用钢笔工具绘制直线、多边形和曲线
  - 2.3.3 使用矩形和椭圆工具绘制矩形和椭圆轮廓线
- 2.4 绘制有填充物的图形
  - 2.4.1 绘制有填充物的椭圆和矩形
  - 2.4.2 笔刷工具
- 2.5 输入文本
  - 2.5.1 文本属性的设置
  - 2.5.2 文本类型与文本输入
- 2.6 导入和处理点阵图
  - 2.6.1 点阵图与矢量图
  - 2.6.2 外部素材的导入

## <<Flash 5高级教程>>

2.6.3 打碎点阵图和点阵图的矢量化

2.6.4 点阵图属性的设置

2.7 导入声音与声音的属性设置

2.7.1 导入声音

2.7.2 声音的属性与声音的输出

2.8 思考与练习

### 第3章 编辑对象

3.1 选取、复制与删除对象

3.1.1 黑色箭头工具与选取对象

3.1.2 套索工具与选取对象

3.1.3 删除、移动和复制对象

3.2 改变对象的大小与形状

3.2.1 快速改变对象的大小与形状

3.2.2 精确调整对象

3.2.3 白色箭头工具与改变矢量图形的形状

3.3 修改线条和填充物的属性

3.3.1 墨水瓶工具与改变线条的属性

3.3.2 油漆桶工具与改变填充物的属性

3.3.3 吸管工具的使用

3.4 优化曲线和改变图形形状

3.4.1 优化曲线

3.4.2 改变图形形状

3.5 擦除对象与编辑多个对象

3.5.1 橡皮擦工具与擦除对象

3.5.2 多个对象的编辑

3.6 手抓工具和放大镜工具的使用

3.6.1 手抓工具

3.6.2 放大镜工具

3.7 编辑声音

3.7.1 调出Sound面板的方法

3.7.2 found面板的作用

3.8 绘图属性和其他属性的设置

3.8.1 Preferences ( General ) 对话框

3.8.2 Preferences ( Editing ) 对话框

3.8.3 Preferences ( Clipboard ) 对话框

3.9 思考与练习

### 第4章 绘图实例

4.1 按钮

4.1.1 图形效果

4.1.2 制作过程

4.2 奥运五环标志

4.2.1 图形效果

4.2.2 制作过程

4.3 五星红旗

4.3.1 图形效果

4.3.2 制作过程

4.4 彩球和足球

## <<Flash 5高级教程>>

- 4.4.1 图形效果
- 4.4.2 制作过程
- 4.5 庆祝国庆
- 4.5.1 图形效果
- 4.5.2 制作过程
- 4.6 “申办2008年奥运”
- 4.6.1 图形效果
- 4.6.2 制作过程
- 4.7 荧光文字与光斑
- 4.7.1 图形效果
- 4.7.2 制作过程
- 4.8 立体框架与“FLASH 5”七彩文字
- 4.8.1 图形效果
- 4.8.2 制作过程
- 4.9 立体文字与倒影图像
- 4.9.1 图形效果
- 4.9.2 制作过程
- 4.10 地球与环绕的五彩光环
- 4.10.1 图形效果
- 4.10.2 制作过程
- 4.11 思考与练习

### 第5章 符号、图层与动画制作

- 5.1 符号与实例
- 5.1.1 什么是符号与实例
- 5.1.2 创建新的图形符号或电影片段符号
- 5.1.3 将舞台工作区中的图形、图形对象转换为图形符号
- 5.1.4 将外部的GIF动画转换为图形符号或电影片段符号
- 5.1.5 将舞台工作区的动画转换为图形符号或电影片段符号
- 5.1.6 创建按钮符号
- 5.1.7 编辑符号
- 5.1.8 编辑实例
- 5.1.9 将声音导入按钮动作
- 5.1.10 图形符号与电影片段符号实例类型的相互转换与区别
- 5.2 图展和场景
- 5.2.1 创建与编辑图层
- 5.2.2 导向图层
- 5.2.3 遮罩图层
- 5.2.4 时间线的快捷菜单
- 5.2.5 场景
- 5.3 制作动画
- 5.3.1 制作Flash动画的基本常识与基本操作
- 5.3.2 运动过渡动画
- 5.3.3 变形过渡动画
- 5.3.4 编辑动画
- 5.4 思考与练习

### 第6章 动画制作实例

- 6.1 狗和老鼠

## &lt;&lt;Flash 5高级教程&gt;&gt;

- 6.1.1 动画效果
- 6.1.2 制作过程
- 6.2 滚动字幕
- 6.2.1 动画效果
- 6.2.2 制作过程
- 6.3 弹跳足球
- 6.3.1 动画效果
- 6.3.2 制作过程
- 6.4 自转地球
- 6.4.1 动画效果
- 6.4.2 制作过程
- 6.5 环绕地球
- 6.5.1 动画效果
- 6.5.2 制作过程
- 6.6 中国足球
- 6.6.1 动画效果
- 6.6.2 制作过程
- 6.7 争分夺秒
- 6.7.1 动画效果
- 6.7.2 制作过程
- 6.8 图像切换
- 6.8.1 互动画效果
- 6.8.2 制作过程
- 6.9 彩光文字
- 6.9.1 动画效果
- 6.9.2 制作过程
- 6.10 海中游鱼
- 6.10.1 动画效果
- 6.10.2 制作过程
- 6.11 思考与练习

## 第7章 ActionScript编程

- 7.1 ActionScript编程简介
- 7.1.1 什么是ActionScript
- 7.1.2 使用脚本编辑面板
- 7.1.3 帧脚本及其实例
- 7.1.4 按钮符号脚本及其实例
- 7.1.5 电影片段符号脚本及其实例
- 7.2 ActionScript语法
- 7.2.1 语法规则
- 7.2.2 语法问题
- 7.2.3 数据类型
- 7.3 变量、表达式与运算符
- 7.3.1 变量与变量数据类型
- 7.3.2 定义变量与变量作用域
- 7.3.3 表达式与运算符的概念
- 7.3.4 运算符的使用与ActionScript运算符
- 7.4 目标路径

## &lt;&lt;Flash 5高级教程&gt;&gt;

- 7.4.1 flash 5的层次结构
- 7.4.2 \_root、\_parent、this关键字
- 7.4.3 MovieExplorer面板
- 7.5 ActionScript指令
  - 7.5.1 动画控制指令
  - 7.5.2 流程控制指令
  - 7.5.3 普通指令
- 7.6 ActionScript函数
  - 7.6.1 函数与方法
  - 7.6.2 内置函数
- 7.7 思考与练习
- 第8章 交互动画实例（初级）
  - 8.1 按钮控制的飞机
    - 8.1.1 动画播放效果
    - 8.1.2 动画制作过程
  - 8.2 随鼠标移动的彩灯
    - 8.2.1 动画播放效果
    - 8.2.2 动画制作过程
  - 8.3 变化的指针钟
    - 8.3.1 动画播放效果
    - 8.3.2 动画制作过程
  - 8.4 北京申办奥运
    - 8.4.1 动画播放效果
    - 8.4.2 动画制作过程
  - 8.5 世界建筑博览网页
    - 8.5.1 动画播放效果
    - 8.5.2 动画制作过程
  - 8.6 简单的拖曳拼图
    - 8.6.1 动画播放效果
    - 8.6.2 动画制作过程
  - 8.7 高级动态水波纹
    - 8.7.1 动画播放效果
    - 8.7.2 动画制作过程
  - 8.8 小球随机碰撞
    - 8.8.1 动画播放效果
    - 8.8.2 动画制作过程
  - 8.9 思考与练习
- 第9章 ActionScript面向对象编程
  - 9.1 建立面向对象的编程思想
    - 9.1.1 什么是面向对象的编程
    - 9.1.2 实例化对象
    - 9.1.3 使用内置对象
  - 9.2 事件与动作
    - 9.2.1 事件与动作的概念
    - 9.2.2 事件与动作动画实例
    - 9.2.3 设置按钮事件、帧事件与电影片段事件
  - 9.3 使用预定义对象

## &lt;&lt;Flash 5高级教程&gt;&gt;

- 9.3.1 使用Array内置对象
- 9.3.2 Boolean内置对象的方法
- 9.3.3 使用Color对象
- 9.3.4 使用Date对象
- 9.3.5 使用Key对象
- 9.3.6 使用Math对象
- 9.3.7 使用Mouse对象
- 9.3.8 使用MovieClip对象
- 9.3.9 使用Number对象
- 9.3.10 使用Object对象
- 9.3.11 使用Selection对象
- 9.3.12 使用Sound对象
- 9.3.13 使用String对象
- 9.3.14 使用XML可扩充性标记语言对象
- 9.3.15 使用XMLSocket XML套接字对象
- 9.4 使用自定义对象
  - 9.4.1 自定义一个对象
  - 9.4.2 创建一个对象的属性和方法
- 9.5 电影片段符号与智能电影片段符号
  - 9.5.1 电影片段符号
  - 9.5.2 SmartClip智能电影片段符号
- 9.6 思考与练习

## 第10章 交互动画实例 (高级)

- 10.1 猜字母游戏
  - 10.1.1 动画播放效果
  - 10.1.2 动画制作过程
- 10.2 幸运数字
  - 10.2.1 动画播放效果
  - 10.2.2 动画制作过程
- 10.3 打靶游戏
  - 10.3.1 动画播放效果
  - 10.3.2 动画制作过程
- 10.4 小球随机撞击与图像切换
  - 10.4.1 动画播放效果
  - 10.4.2 动画制作过程
- 10.5 简单的MP3播放器
  - 10.5.1 动画播放效果
  - 10.5.2 动画制作过程
- 10.6 简单的数字指针钟
  - 10.6.1 动画播放效果
  - 10.6.2 动画制作过程
- 10.7 SmartClip滚动条
  - 10.7.1 动画播放效果
  - 10.7.2 动画制作过程
- 10.8 调色板
  - 10.8.1 动画播放效果
  - 10.8.2 动画制作过程



## &lt;&lt;Flash 5高级教程&gt;&gt;

## 10.9 高级拼图游戏

## 10.9.1 动画播放效果

## 10.9.2 动画制作过程

## 10.10 高级计算器

## 10.10.1 动画播放效果

## 10.10.2 动画制作过程

## 10.11 英文打字练习机

## 10.11.1 动画播放效果

## 10.11.2 动画制作过程

## 10.12 思考与练习

## 第11章 十全大补

## 11.1 在网上发布Flash 5的SWF动画

## 11.1.1 利用Flash 5的Publish对话框

## 11.1.2 优化动画及其实例

## 11.1.3 直接嵌入HTML及制作模板

## 11.1.4 使用Dreamweaver 4发布

## 11.1.5 关于Flash的版本检测

## 11.2 强大的Flash Shared library

## 11.2.1 共享库的概念

## 11.2.2 共享素材

## 11.2.3 利用共享库的一个小实例

## 11.3 Flash 4与Flash 5的编程关系

## 11.3.1 打开Flash 4的交互动画

## 11.3.2 在Flash 5中编辑Flash 4的交互动画

## 11.4 Flash 5的文本输入

## 11.4.1 Flash 5字体信息

## 11.4.2 三种文本框及其实例

## 11.4.3 共享字体

## 11.5 调试程序

## 11.5.1 计划一个脚本

## 11.5.2 进入测试脚本界面

## 11.6 Flash 5的坐标系统

## 11.6.1 Flash 5的坐标系统

## 11.6.2 转换坐标系统

## 11.7 Web颜色原理简介及打印

## 11.7.1 Web颜色原理

## 11.7.2 创建可打印的Flash 5动画页面

## 11.8 FSCCommand与getURL详解

## 11.8.1 FSCCommand指令

## 11.8.2 getURL指令

## 11.9 从外部加载文本文件

## 11.9.1 LoadVariable指令详解

## 11.9.2 UHLEncoding介绍

## 11.10 Flash 5的周边软件简介

## 11.10.1 Flash forge屏保制作软件介绍

## 11.10.2 文字动画效果制作软件FlaX

## 11.10.3 文字动画效果制作软件Swish

## <<Flash 5高级教程>>

- 11.10.4 Flash动画程序图标处理软件
- 11.10.5 独立程序后期处理软件
- 11.10.6 利用Flashamp实现动态音量显示
- 11.10.7 Macromedia Extension Manager介绍
- 11.11 思考与练习

### 第12章 综合游戏实例

- 12.1 永远指向舞台中心的鼠标指针
  - 12.1.1 动画播放效果
  - 12.1.2 动画制作过程
- 12.2 超级大灌篮
  - 12.2.1 动画播放效果
  - 12.2.2 动画制作过程
- 12.3 超级大闹钟
  - 12.3.1 动画播放效果
  - 12.3.2 动画制作过程
- 12.4 可以调用外部音乐的MP3播放器
  - 12.4.1 动画播放效果
  - 12.4.2 动画制作过程
- 12.5 飞行菜单
  - 12.5.1 动画播放效果
  - 12.5.2 动画制作过程
- 12.6 思考与练习

### 附录

- 附录A Flash 5资源
- 附录B 按键代码
- 附录C 菜单命令与快捷键
- 附录D 工具箱工具与快捷键
- 附录E HTML的转义码表

<<Flash 5高级教程>>

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>