

<<Flash 5入门与提高>>

图书基本信息

书名：<<Flash 5入门与提高>>

13位ISBN编号：9787115091338

10位ISBN编号：7115091331

出版时间：2001-4

出版单位：人民邮电出版社

作者：刘淼

页数：328

字数：526000

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入门与提高>>

内容概要

本书系统地介绍了Flash5的操作方法和使用技巧。

全书共分11章，包括Flash5基础、绘图、颜色的使用、简单的Flash5动画、复杂的Flash动画、交互式Flash动画基础、创作交互式Flash动画、外部文件的导入、Flash5动画的发布、Flash5与网络、Flash5动画实战等内容。

另外在附录中提供了ActionScript脚本语言参考和Flash5快捷键，以便于读者查阅。

本书内容丰富、条理清晰、通俗易懂，适合广大学习和使用Flash5的用户阅读，也可供大专院校师生学习和参考。

<<Flash 5入门与提高>>

书籍目录

第一部分 Flash 5入门篇 第1章 Flash 5基础 1.1 Flash 5概述 1.1.1 Flash 5的功能 1.1.2 Flash 5的新特性 1.2 Flash 5的安装 1.3 使用Flash 5 1.3.1 Flash 5的启动 1.3.2 友好的Flash 5用户界面 1.3.3 浏览Flash 5动画 第2章 绘图 2.1 综述 2.2 Flash绘图工具 2.2.1 Line (线条) 工具 2.2.2 Lasso (套索) 工具 2.2.3 Pen (钢笔) 工具 2.2.4 Text (文本) 工具 2.2.5 图形工具 2.2.6 Pencil (铅笔) 工具 2.2.7 Brush (刷子) 工具 2.2.8 Eraser (橡皮) 工具 2.3 线条及轮廓的修改 2.3.1 使用箭头工具修改造型 2.3.2 箭头选项的设置 2.3.3 箭头工具修改线条的其他途径 2.3.4 曲线的优化 2.4 磁铁工具的妙用 2.5 视图工具 2.5.1 Zoom (缩放) 工具 2.5.2 Hand (手形) 工具 2.6 绘图参数的设定 第3章 颜色的使用 3.1 综述 3.2 描绘和填充 3.2.1 墨水瓶工具的使用 3.2.2 油漆桶工具的使用 3.2.3 点滴器的使用 3.3 描绘面板的使用 3.3.1 信息面板 3.3.2 图形的变形 3.3.3 描绘的风格 3.3.4 神奇的填充 3.4 编辑调色板 3.4.1 调色板的使用 3.4.2 描绘色面板 3.4.3 填充色面板 3.4.4 调色板的导入与导出 第4章 简单的Flash 5动画 4.1 综述 4.2 帧的引入 4.2.1 帧的概念 4.2.2 帧的显示模式 4.2.3 帧的类型 4.2.4 帧的编辑 4.3 功能强大的位移运动 4.3.1 直线运动的物体 4.3.2 沿轨道运动的物体 4.3.3 物体的转动 4.3.4 物体运动参数的设定 4.4 神奇的图形渐变 4.4.1 简单示例 4.4.2 提示点的设定 4.4.3 图形渐变参数的设定 4.5 逐帧动画 第二部分 Flash 5提高篇 第5章 复杂的Flash动画 5.1 综述 5.2 如何使用层 5.2.1 层的优点 5.2.2 层的编辑和使用 5.2.3 层的应用 5.2.4 设定层的属性 5.3 使用元件 5.3.1 元件的概述 5.3.2 创建元件 5.3.3 影片剪辑 5.3.4 图形元件 5.3.5 按钮元件 5.3.6 通用元件库的使用 第6章 交互式Flash动画基础 6.1 综述 6.2 使用动作面板 6.2.1 动作面板简介 6.2.2 标准模式编辑 6.2.3 专家模式编辑 6.2.4 动作面板设置菜单 6.3 ActionScript 脚本语言的编写 6.3.1 ActionScript 脚本语言的语法 6.3.2 数据类型 6.3.3 变量的使用 6.3.4 表达式与运算符 6.3.5 使用Action动作 6.3.6 控制播放语句 6.3.7 调用函数 6.3.8 自定义函数 6.3.9 使用对象 6.3.10 使用自定义对象 6.3.11 指明路径 6.3.12 影片剪辑的使用 6.3.13 数组对象的使用 6.3.14 跟踪调试 6.3.15 影片导航面板的使用 第7章 创作交互式Flash动画 7.1 综述 7.2 响应事件 7.2.1 关于事件 7.2.2 按钮事件 7.2.3 影片剪辑事件 7.3 获得鼠标的位置 7.4 创建自己独特风格的鼠标指针 7.5 测试鼠标指针的移动速度 7.6 捕获键盘按键 7.7 创建可以滚动的文本区域 7.8 通用滑动条的制作 7.9 动态设置颜色 7.10 幻影移动 第8章 外部文件的导入 8.1 综述 8.2 导入图片文件 8.2.1 图片文件的类型 (矢量图与位图) 8.2.2 导入图片及图片组 8.2.3 把位图转换为矢量图 8.2.4 位图填充 8.2.5 编辑位图 8.2.6 设置位图格式 8.3 导入声音 8.3.1 Flash 5所支持的声音文件 8.3.2 为动画配音 8.3.3 让按钮发音 8.3.4 声音的编辑与控制 8.3.5 声音格式的设定 8.3.6 动态调节音量 第三部分 Flash 5应用篇 第9章 Flash 5动画的发布 9.1 综述 9.2 输出动画的格式 9.2.1 输出SWF动画 9.2.2 输出GIF动画 9.2.3 输出JPEG文件 9.2.4 输出PNG文件 9.2.5 输出QuickTime电影 9.2.6 输出RealPlayer文件 9.3 动画的优化 9.4 将Flash 5动画添加到网页中 9.4.1 Flash的插件 9.4.2 直接输出HTML文件 9.4.3 使用Dreamweaver添加动画 9.4.4 测试Flash动画的下载过程 第10章 Flash 5与网络 10.1 综述 10.2 参数、变量的传递 10.2.1 从外部文件装入变量 10.2.2 以前的方式 10.2.3 getURL的使用 10.2.4 LoadVariables的使用 10.2.5 LoadMovie动作 10.2.6 XML概述 10.2.7 使用XML对象 10.2.8 使用XMLSocket对象 10.3 向播放器发送消息 10.3.1 向Flash player发送消息 10.3.2 向网页发送消息 第11章 Flash 5动画实战 11.1 动画“雪花纷飞” 11.1.1 原理 11.1.2 实战 11.1.3 总结 11.1.4 扩展 11.2 旋转的空间立方体顶点 11.2.1 介绍 11.2.2 3D变换矩阵 11.2.3 实战 11.2.4 总结 11.3 可以控制转动的立方体 11.3.1 介绍 11.3.2 错切的实现 11.3.3 平面的消隐 11.3.4 实战 11.3.5 总结 11.4 制作自己的MTV 11.4.1 介绍 11.4.2 实战 11.4.3 总结 11.5 下载进度的显示 11.5.1 介绍 11.5.2 实战 11.5.3 总结 11.6 用Flash实现的讨论区 11.6.1 介绍 11.6.2 实战 11.6.3 总结 附录A ActionScript脚本语言参考 A.1 Functions函数 A.2 字符串函数 A.3 Properties属性 A.4 对象 附录B Flash 5快捷键 B.1 菜单命令 B.2 工具箱中的快捷键

<<Flash 5入门与提高>>

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>