第一图书网, tushu007.com

<<闪客课堂 教你用Flash5制作多媒体 >

图书基本信息

书名：<<闪客课堂 教你用Flash5制作多媒体课件>>

13位ISBN编号：9787900088000

10位ISBN编号：7900088008

出版时间：2002-1-1

出版时间：北京希望电子出版社

作者：蒋湘群,战晓雷

页数：322

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

内容概要

这是一本专门教授如何用Flash制作课件的教科书。
本书的作者多年来一直从事Flash制作课件的工作，积累了丰富的实践经验，本书是他们多年开发经验的总结。

作者精心设计了63个典型范例，生动而细致地教授读者如何制作初中数学、语言、物理和化学课件的方法和技巧，其中还包括常用的题形模式“填空题、选择题、判断题”等的制作过程也做了详细的描述。

本书由两部分、13章构成，主要内容包括：初识Flash 5，基本绘图，图形的编辑与修改，高级绘图，文本编辑，创建动画，交互控制，声音的处理，演示型课件，人机交互形型课件，实验模拟型课件，Flash 5简易绘图版和课件的集成等。

本书突出特点：
1、任务驱动，学以致用：本书不是简单的菜单功能介绍，而是从实用的角度来安排讲解内容。
讲解时先提出具体任务，展示一个作品，即学完此部分可以完成一件什么样的作品，获得什么样的操作技能，让读者能感受到此功能在实际操作中的作用，启发读者思维，让读者学有所成。

2、实例丰富，经验传授：本书通过大量丰富的实例，将概念的学习穿插在操作步骤中，充分提高学习效率。
书中实例都是编者多年经验的总结，心血的凝结。

3、注重实用性：本书所选取的实例都是与各学科的实际情况相结合，例如，数学中的“绘制圆锥、尺规作图、应用题”等；语文中的“创建文本、滚动文本框、导入声音”等；物理中的“绘制金属小球、平抛运动、光线的反向与折射”等；化学中的“绘制化学仪器、氧气的制法”等，还有常用的题题模式“填空题、选择题、判断题”等讲解。

4、资源共享：本书中实例的Flash源程序在光盘中提供，可以直接使用。
例如“选择题”可以将题目文字略加修改成为自己的作品。

5、结合性强：书中的实例不但有模块性的小实例，还有大量课件制作的完整过程，最后还介绍了与Flash相结合的周边软件的应用。

本版CD内容，包含了相应的Flash实例源文件、范例文件，及大量素材和模板，读者可以对源文件进行修改，举一反三，更快掌握用Flash制作多媒体产品。

本书面向初、中级用户及希望制作多媒体课件的各学科教师，同时也可作为大、中专院校相关专业师生及Flash动画爱好者的参考读物。

书籍目录

第1章 初识Flash 5
1.1 Flash 5的功能与特点
1.2 Flash 5的硬件环境及软件环境
1.2.1 Flash 5的硬件环境
1.2.2 Flash 5的软件环境
1.3 Flash 5的安装与卸载
1.3.1 Flash 5的安装
1.3.2 Flash 5的卸载
1.4 Flash 5的工作环境
1.4.1 Flash 5的启动
1.4.2 Flash 5的工作环境
1.4.3 Scene（场景）
1.4.4 Stage（舞台）和TimeLine（时间轴）
1.4.5 Tools（工具箱）
1.4.6 Library（符号库）
1.4.7 Movie Explorer（电影资源管理器）
1.4.8 Floating Panels（浮动面板）
1.5 Flash 5课件演示与介绍
1.6 实践——初识Flash 5
本章小结
第2章 基本绘图
2.1 绘制直线
2.2 绘制椭圆及矩形
2.3 绘制曲线
2.3.1 参数设定
2.3.2 练习用钢笔工具画线
2.4 绘制任意图形
2.5 符号与实体
2.5.1 符号的分类
2.6 创建图形符号
2.6.1 绘制符号的图形
2.6.2 将绘制好的图形转换成符号
2.7 创建实体
2.7.1 改变实体属性
2.8 创建按钮符号
2.9 编辑符号
本章小结
第3章 图形的编辑与修改
3.1 图形的选取与移动
3.1.1 使用Arrow Tool（箭头工具）选取
3.1.2 使用Lasso Tool（索套工具）选取
3.1.3 移动对象
3.2 编辑图形线框
3.3 编辑图形的填充色
3.3.1 使用Paint Bucket Tool（油漆桶工具）

3.3.2 使用笔刷工具
3.3.3 擦除图形
3.4 层的概念
3.4.1 浏览层
3.4.2 设置层属性
3.4.3 编辑层
本章小结
第4章 高级绘图
4.1 绘制长方体
4.2 绘制圆锥
4.3 制作金属小球
4.4 绘制化学仪器
本章小结
第5章 文本编辑
5.1 嵌入字体与设备字体
5.2 创建文本
5.3 排列文本段落
5.4 创建文本域
5.5 创建字体符号
5.6 改变字形
5.7 文字编辑实例
5.7.1 书写数学公式：y=ax平方＋bx＋C
5.7.2 文字特效
本章小结
第6章 创建动画
6.1 帧和层
6.1.1 帧和层的概念
6.1.2 帧的插入、复制和粘贴、剪切等操作
6.2 动画的形成
6.2.1 动画的分类
6.2.2 帧并帧动画
6.3 移动（Motion）渐变动画
6.4 实践1——翻转字
6.5 实践2——形状渐变动画
6.6 文字的形状渐变
6.7 实践3——沿轨道运动的物体
6.8 遮罩层的运用
6.8.1 滚动字幕
6.8.2 用半径作圆
本章小结
第7章 交互控制
7.1 按钮动作
7.2 帧动作
7.3 电影剪辑动作
7.4 ActionScript基本语句
7.4.1 ActionScript基本语句
7.4.2 ActionScript扩展命令

7.4.3 运算符
7.5 实践1——设置鼠标样式
7.6 实践2——声音的控制
7.7 实践3——下拉菜单
7.8 实践4——滚动文本框
7.9 实践5——进度控制条
7.10 实践6——响应键盘输入
本章小结
第8章 声音的处理
8.1 导入声音
8.2 设置声音的播放方式
8.3 给按钮添加声音
8.4 声音文件的属性和外部连接
本章小结
第9章 演示型课件
9.1 数形结合
9.2 数学课件
9.2.1 框架的制作
9.2.2 标题动态效果的制作
9.2.3 按钮的制作
9.3 尺规作图
9.4 用火柴拼三角形
9.5 有条件作图
9.6 实例应用
本章小结
第10章 人机交互型课件
10.1 填空题
10.2 判断题
10.3 选择题
本章小结
第11章 实验模拟型课件
11.1 光线的反射与折射
11.2 平抛运动
11.3 阻尼运动
11.4 中学化学实验——氧气的制法
本章小结
第12章 Flash 5简易绘图板
12.1 作品预览
本章小结
第13章 课件的集成
13.1 使用Director集成Flash课件
13.2 Flash在PowerPoint中的应用
13.3 Sound Blaster 16（录音大师）
13.4 Swish制作特效字
13.5 Flash在Dreamweaver中的应用
13.6 Fash与其它周边软件
本章小结

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