

<<Flash CS5中文版标准实例教程>>

图书基本信息

书名：<<Flash CS5中文版标准实例教程>>

13位ISBN编号：9787111317241

10位ISBN编号：7111317246

出版时间：2010-9

出版时间：机械工业出版社

作者：胡仁喜 等编著

页数：236

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>

前言

Flash CS5是Adobe公司最新推出的网页动态制作工具。

由于Flash所创作的网页矢量动画具有图像质量好、下载速度快和兼容性好等优点，它已被业界普遍接受，其文件格式已成为网页矢量动画文件的格式标准。

和过去的版本相比，Flash CS5更加确定了Flash的多功能网络媒体开发工具的地位。

本书是一本全面介绍使用Flash CS5制作Flash动画的教材，旨在使用户快速掌握Flash CS5，并尽可能多地提供一些实例，算是抛砖引玉。

全书共分10章。

第1章是Flash CS5的入门基础，分别介绍了Flash CS5的有关概念和软件界面；第2章介绍绘图基础和文本的使用；第3章介绍元件和实例；第4章介绍图层和帧的相关知识；第5章介绍动画制作基础；第6章介绍交互动画；第7章介绍滤镜和混合模式；第8章介绍Action Script基础；第9章介绍组件；第10章通过3个综合实例对前面所学的理论知识进行总结和应用。

本书在结构上力求内容丰富、结构清晰、实例典型、讲解详尽、富于启发性；在风格上力求文字精炼、脉络清晰。

另外，在文章内容中包含了大量的“注意”与“技巧”，它们能够提醒读者可能出现的问题、容易犯下的错误以及如何避免，还提供操作上的一些捷径，使读者在学习时能够事半功倍，技高一筹。

在每一章的末尾，我们还精心设计了一些思考练习题，读者可以通过这些习题练习掌握本章的操作技巧和方法。

本书面向初中级用户、各类网页设计人员，也可作为大专院校相关专业学生或社会培训班的教材。

对于初次接触Flash的读者，本书是一本很好的启蒙教材和实用的工具书。

通过书中一个个生动的实际范例，读者可以一步一步地了解Flash CS5的各项功能、学会使用Flash CS5的各种创作工具、掌握Flash CS5的创作技巧。

对于已经使用过Flash MX的网页创作高手来说，本书将为他们尽快掌握Flash CS5的各项新功能助一臂之力。

随书光盘包含全书实例源文件和素材文件以及实例操作过程AVI文件，可以帮助读者形象直观地学习本书。

本书由三维书屋工作室总策划，主要由胡仁喜、杨雪静编写，参与编写还有王佩楷、袁涛、王玉秋、李鹏、周广芬、周冰、李瑞、董伟、王艳池、路纯红、王兵学、王敏、王培合、郑长松、孟清华、李广荣等。

本书的编写和出版得到了很多朋友的大力支持，值此图书出版发行之际，向他们表示衷心的感谢。

同时，也深深感谢支持和关心本书出版的所有朋友。

内容概要

本书是一本全面介绍使用Flash CS5制作Flash动画的教材，旨在使用户快速掌握Flash CS5。全书共分10章。

第1章是Flash CS5的入门基础，分别介绍了Flash CS5的有关概念和软件界面；第2章介绍绘图基础和文本的使用；第3章介绍元件和实例；第4章介绍图层和帧的相关知识；第5章介绍动画制作基础；第6章介绍交互动画；第7章介绍滤镜和混合模式；第8章介绍ActionScript基础；第9章介绍组件；第10章通过3个综合实例对前面所学的理论知识进行总结和应用。

本书面向初中级用户、各类网页设计人员，也可作为大专院校相关专业学生或社会培训班的教材。

书籍目录

前言第1章 初识Flash CS5 1.1 Flash CS5发布 1.2 Flash CS5工作界面 1.2.1 标题栏 1.2.2 菜单栏 1.2.3 工具栏 1.2.4 绘图工具箱 1.2.5 时间轴窗口 1.2.6 工作区 1.2.7 库面板 1.3 基础知识 1.3.1 位图与矢量图 1.3.2 颜色模式和深度 1.3.3 Alpha通道 1.3.4 多媒体文件常用格式 1.4 Flash CS5新特性与新功能 1.5 本章小结 1.6 思考与练习第2章 绘图基础和文本的使用 2.1 绘图基础 2.1.1 使用绘图工具 2.1.2 选择对象 2.1.3 变形工具 2.1.4 橡皮擦工具 2.1.5 填充效果 2.1.6 色彩编辑 2.1.7 喷涂刷工具 2.1.8 Deep工具 2.1.9 3D转换工具 2.1.10 调整对象的位置 2.1.11 舞台控制 2.2 文本的使用 2.2.1 文本类型 2.2.2 文本属性 2.2.3 输入文本 2.2.4 编辑文本 2.2.5 段落属性 2.2.6 设置容器和流属性 2.3 对象的应用 2.3.1 对象的叠放 2.3.2 对象的组合 2.3.3 对象的打散 2.4 本章小结 2.5 思考与练习第3章 元件和实例 3.1 元件和实例的概念 3.2 创建元件 3.3 编辑元件 3.3.1 复制元件 3.3.2 编辑元件 3.4 创建与编辑实例 3.4.1 创建实例 3.4.2 编辑实例 3.5 库 3.5.1 创建项目 3.5.2 删除项目 3.5.3 在库窗口中使用元件 3.6 使用公共库 3.6.1 定义公共库 3.6.2 使用公共库 3.7 精彩实例 3.7.1 制作雪花元件 3.7.2 制作飘落动画 3.7.3 将元件组合成场景 3.7.4 制作分批下落的效果 3.8 本章小结 3.9 思考与练习第4章 图层与帧 4.1 图层的基本概念 4.2 图层的操作 4.2.1 创建图层 4.2.2 选取和删除图层 4.2.3 重命名层 4.2.4 复制层 4.2.5 改变图层顺序 4.2.6 修改图层的属性 4.3 引导图层 4.3.1 普通引导图层 4.3.2 运动引导图层 4.4 遮罩图层 4.4.1 创建遮罩图层 4.4.2 编辑被遮罩层 4.4.3 取消遮罩层 4.5 帧 4.5.1 帧的基本概念 4.5.2 帧的相关操作 4.5.3 帧属性的设置 4.6 本章小结 4.7 思考与练习第5章 动画制作基础 5.1 动画的舞台结构 5.1.1 时间轴窗口 5.1.2 时间轴按钮 5.1.3 管理场景 5.1.4 坐标系统 5.2 逐帧动画 5.3 传统补间动画 5.4 形状补间动画 5.5 路径动画 5.6 遮罩动画 5.6.1 划变效果 5.6.2 百叶窗效果 5.7 补间动画 5.7.1 使用属性面板编辑属性值 5.7.2 使用动画编辑器补间属性 5.7.3 应用动画预设 5.8 反向运动 5.8.1 骨骼工具 5.8.2 绑定工具 5.8.3 创建反向运动 5.9 向动画中加入声音 5.9.1 添加声音 5.9.2 编辑声音 5.9.3 控制声音 5.9.4 输出带声音的动画 5.10 发布Flash CS5电影 5.10.1 发布设定 5.10.2 Flash选项 5.10.3 HTML选项 5.10.4 GIF选项 5.10.5 JPEG选项 5.10.6 PNG选项 5.10.7 发布预览 5.10.8 输出Flash电影 5.11 本章小结 5.12 思考与练习第6章 交互动画 6.1 交互的基本概念 6.2 动作面板 6.2.1 使用动作面板 6.2.2 使用动作面板选项菜单 6.2.3 设置动作面板 6.3 为对象添加动作 6.3.1 为帧添加动作 6.3.2 为按钮添加动作 6.3.3 为影片剪辑添加动作 6.4 创建交互操作 6.4.1 跳到某一帧或场景 6.4.2 播放/停止影片 6.4.3 跳到不同的UPd 6.5 交互动画的应用 6.5.1 隐藏的鼠标 6.5.2 获取键盘信息 6.5.3 用键盘控制的动画 6.5.4 音量控制按钮 6.5.5 控制声音播放 6.5.6 闪亮的星光 6.5.7 蝴蝶的翅膀 6.6 本章小结 6.7 思考与练习第7章 滤镜和混合模式 7.1 滤镜 7.1.1 滤镜的基本操作 7.1.2 预设滤镜 7.1.3 使用滤镜 7.2 混合模式 7.3 本章小结 7.4 思考与练习第8章 ActionScript基础 8.1 脚本ActionScript简介 8.1.1 ActionScript概述 8.1.2 使用ActionScript的一个简单实例 8.1.3 ActionScript中的术语 8.2 函数和语法 8.2.1 常量 8.2.2 变量 8.2.3 函数 8.2.4 表达式及运算符 8.2.5 ActionScript中的语法 8.2.6 预定义函数和自定义函数 8.2.7 基本控制命令 8.2.8 条件语句和循环语句 8.2.9 模拟星空实例 8.3 事件处理函数 8.3.1 关键帧事件 8.3.2 鼠标事件 8.3.3 影片剪辑事件 8.3.4 使用事件制作实例 8.4 精彩实例——弹力球 8.5 本章小结 8.6 思考与练习第9章 组件 9.1 组件使用 9.2 使用用户接口组件 9.2.1 ComboBox, CheckBox 和PushButton 9.2.2 使用RadioButton 9.2.3 使用ScrollBar 9.2.4 使用ScrollPane 9.3 自定义滚动文本框 9.3.1 添加按钮 9.3.2 制作文本 9.3.3 为按钮添加代码 9.3.4 制作文本边框 9.3.5 添加containerMC实例 9.3.6 制作滚动条 9.4 本章小结 9.5 思考与练习第10章 综合实例 10.1 课件制作 10.1.1 制作静态元件 10.1.2 制作按钮 10.1.3 制作实验的影片剪辑 10.1.4 将元件添加进场景 10.1.5 用ActionScript进行编程 10.2 制作实时钟 10.2.1 制作界面 10.2.2 制作表针 10.2.3 制作Clock 10.2.4 添加实例 10.2.5 添加其他信息 10.3 制作精彩射击游戏 10.3.1 制作背景 10.3.2 制作飞船 10.3.3 制作虚拟的场景 10.3.4 制作星空背景 10.3.5 创建一些对手 10.3.6 制作对手与我交锋场景 10.3.7 制作游戏结束画面 10.3.8 对游戏进行最后完善 10.3.9 测试影片 10.4 本章小结 10.5 思考与练习

章节摘录

插图：在当前所选文字的段落方向为从右到左时，对齐方式图标的外观会反过来，以表示正确的方向。

间距：为段落的前后间距指定像素值。

在这里，读者需要注意的是，与传统页面布局应用程序不同，TLF段落之间指定的垂直间距在这两个值重叠时会折叠。

例如，有两个相邻段落，Para1和Para2。

Para1后面的空间是12像素（段后间距），而Para2前面的空间是24像素（段前间距）。

TLF会在这两个段落之间生成24像素的间距，而不是36像素。

如果段落开始于列的顶部，则不会在段落前添加额外的间距。

在这种情况下，可以使用段落的首行基线位移选项。

文本对齐：指示对文本如何应用对齐。

文本对齐包括以下值：字母间距：在字母之间进行字距调整。

单词间距：在单词之间进行字距调整。

方向：指定文本容器中的当前选定段落的方向。

如果在“首选参数”对话框中勾选了“显示亚洲文本选项”复选框，或在“rLF文本属性面板”的选项菜单中选中了“显示亚洲文本选项”时，“高级段落”选项才可用。

利用“高级段落”部分可以设置TLF文本的以下属性：标点挤压：此属性有时称为对齐规则，用于确定如何应用段落对齐。

避头尾法则类型：此属性有时称为对齐样式，用于指定处理日语避头尾字符的选项，此类字符不能出现在行首或行尾。

行距模型：行距模型是由允许的行距基准和行距方向的组合构成的段落格式。

行距基准确定了两个连续行的基线，它们的距离是行高指定的相互距离。

行距方向确定度量行高的方向。

如果行距方向为向上，行高就是一行的基线与前一行的基线之间的距离。

如果行距方向为向下，行高就是一行的基线与下一行的基线之间的距离。

<<Flash CS5中文版标准实例教程>>

编辑推荐

《Flash CS5中文版标准实例教程》光盘包含书中所有实例部分网页文件的源代码和操作过程录音讲解动画，并赠送Flash、Firework和Dreamweaver的视频和源文件。

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>