

用 Flash

制作多媒体课件 实用技巧

付朝军 李星 王逊 许崇 葛运培 编著

附教学光盘

清华大学出版社

付朝军 李星 王逊 许崇 葛运培 编著

用Flash制作多媒体课件 实用技巧

清华大学出版社

北 京

内 容 简 介

本书是一本介绍 Adobe Flash CS5 应用的实用教程。书中由浅入深、系统细致地讲解了使用 Flash CS5 制作多媒体课件的实用技巧,包括:Flash 入门、Flash 动画基本操作、变形动画、移动动画、拖拽动画、引导线动画、遮罩动画、按钮制作、多场景应用、动作脚本应用、组件应用、生成动画、应用动画以及实例赏析等 14 章内容。此外,本书还配有一张光盘,包括与书同步的演讲文稿,含有大量插图、实例、练习题,有助于读者更好地阅读和使用本书,在 Flash CS5 环境中学习掌握制作 Flash 多媒体课件的实用技巧。

本书既是初学者的入门指南,又是具有一定基础的用户参考速查手册;可作为中等、高等职业技术学校有关专业和各类计算机培训班的教材或自学教材。

版权所有,侵权必究。侵权举报电话:010-62782989 13701121933

图书在版编目(CIP)数据

用 Flash 制作多媒体课件实用技巧/付朝军等编著. —北京:清华大学出版社,2012.7
ISBN 978-7-302-29201-2

I. ①用… II. ①付… III. ①多媒体课件—制作 IV. ①G434

中国版本图书馆 CIP 数据核字(2012)第 143116 号

责任编辑:邹开颜

封面设计:常雪影

责任校对:刘玉霞

责任印制:李红英

出版发行:清华大学出版社

网 址: <http://www.tup.com.cn>, <http://www.wqbook.com>

地 址:北京清华大学学研大厦 A 座

邮 编:100084

社 总 机:010-62770175

邮 购:010-62786544

投稿与读者服务:010-62776969, c-service@tup.tsinghua.edu.cn

质量反馈:010-62772015, zhiliang@tup.tsinghua.edu.cn

印 装 者:北京鑫海金澳胶印有限公司

经 销:全国新华书店

开 本:185mm×260mm 印 张:14.5 插 页:6 字 数:353 千字
(附光盘 1 张)

版 次:2012 年 8 月第 1 版

印 次:2012 年 8 月第 1 次印刷

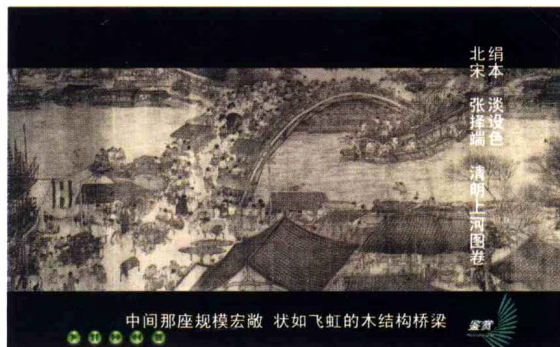
印 数:1~4000

定 价:35.00 元

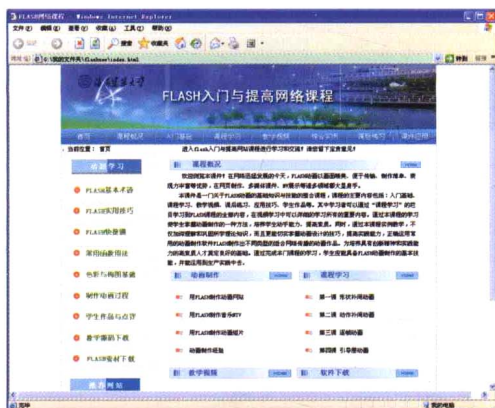
产品编号:038433-01



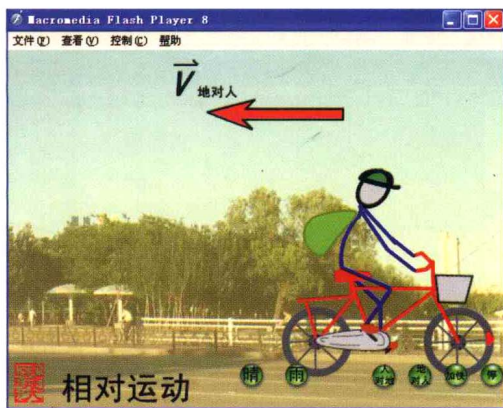
14.1 电子贺卡



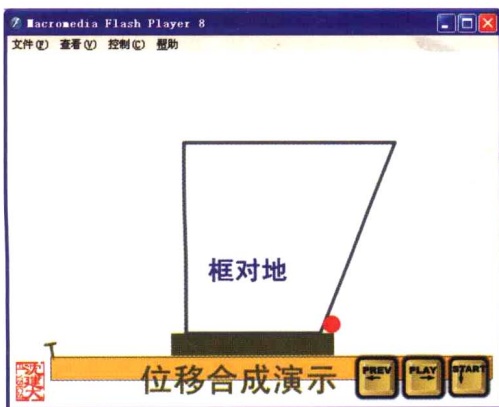
14.2 大学美术鉴赏



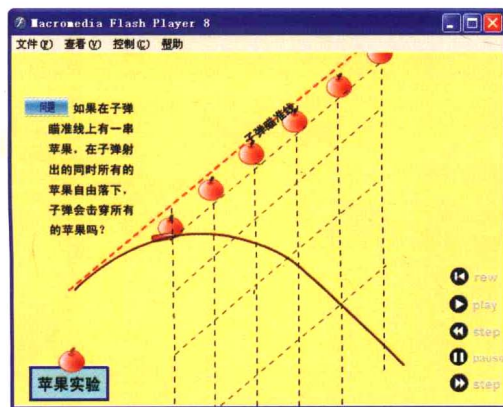
14.3 《Flash 入门与提高》网络课件



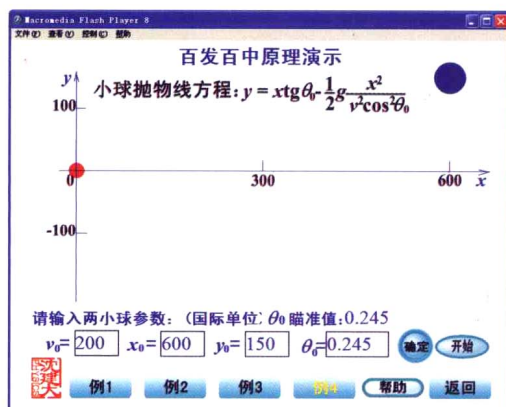
14.4 相对运动



14.5 位移合成



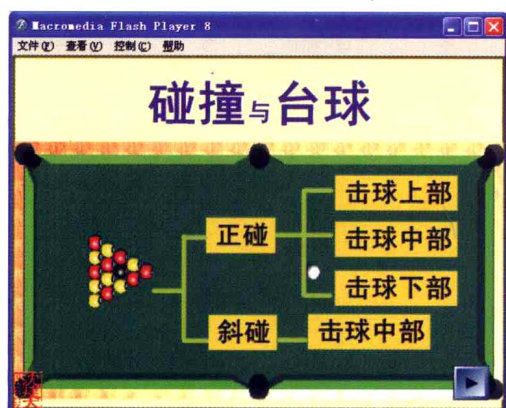
14.6 百发百中——苹果实验



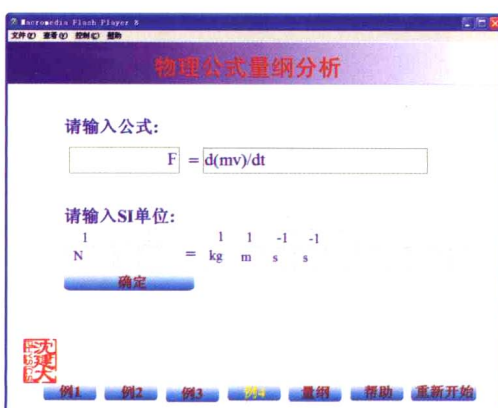
14.7 百发百中原理演示



14.8 碰撞



14.9 碰撞与台球



14.10 物理公式量纲分析



14.11 伽利略大船



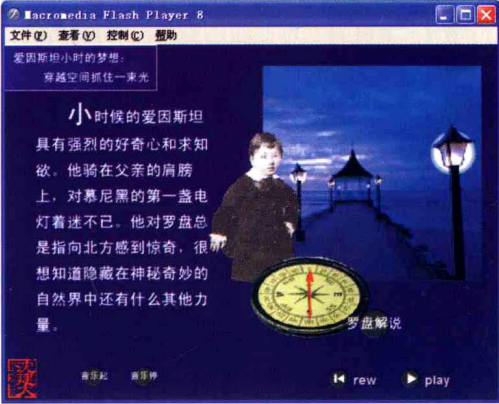
14.12 爱因斯坦火车——同时性



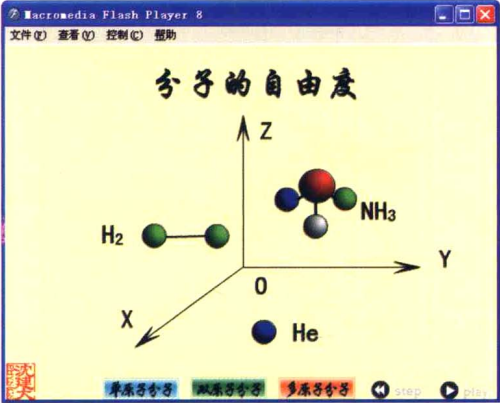
14.13 爱因斯坦火车——长度收缩



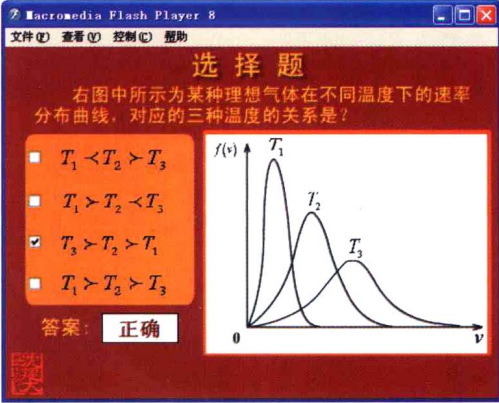
14.14 双胞胎



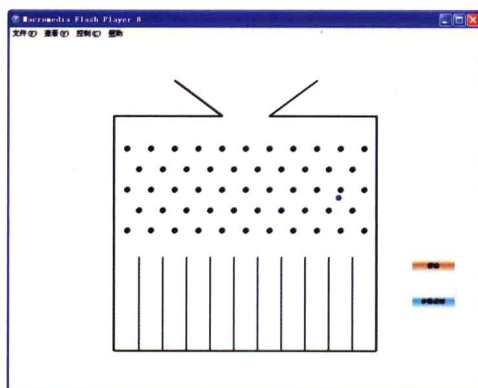
14.15 追光



14.16 分子的自由度



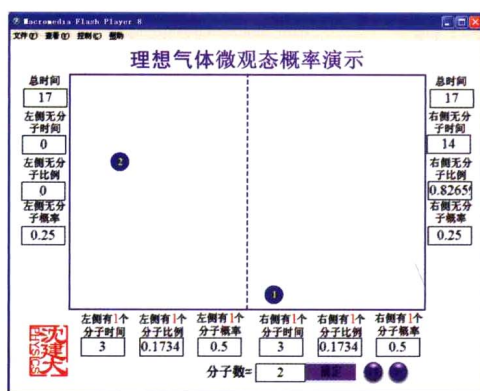
14.17 不同气体相同温度的速率分布曲线



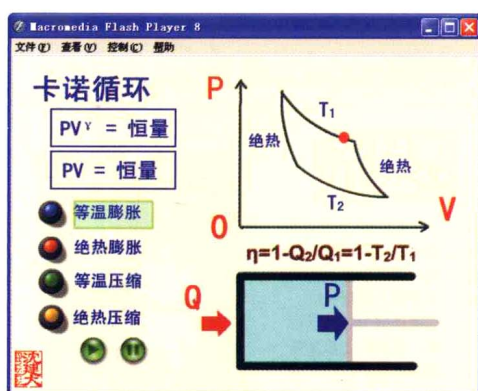
14.18 伽尔顿板模拟实验



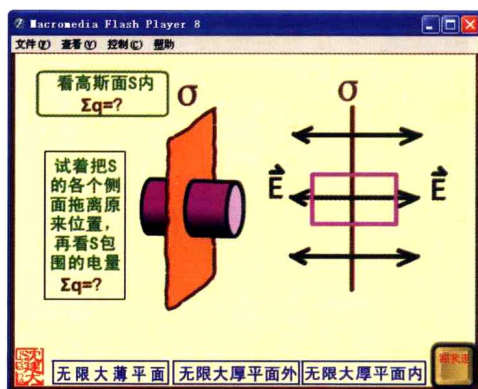
14.19 物体的平动自由度



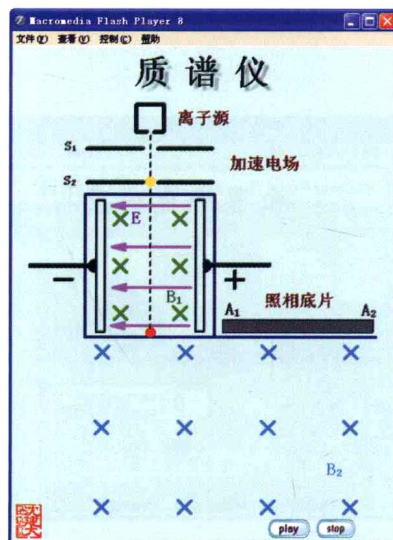
14.20 理想气体微观态概率演示



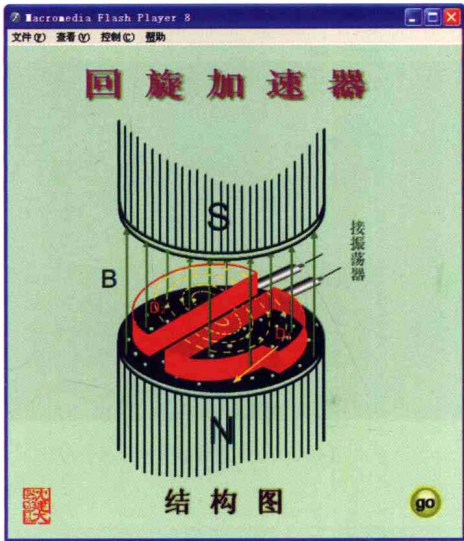
14.21 卡诺循环



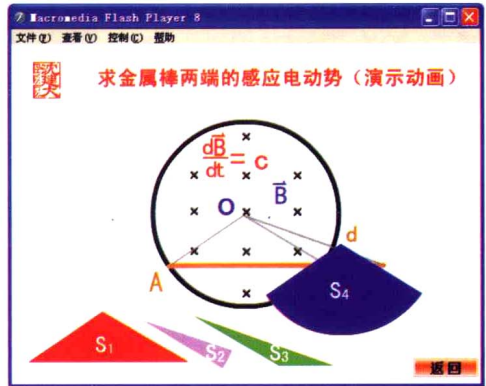
14.22 高斯面包围电量分析——面对称



14.23 质谱仪



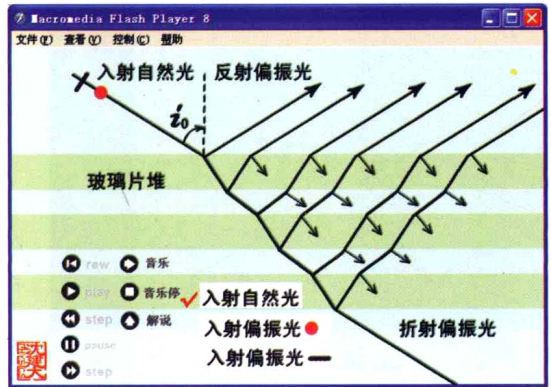
14.24 回旋加速器



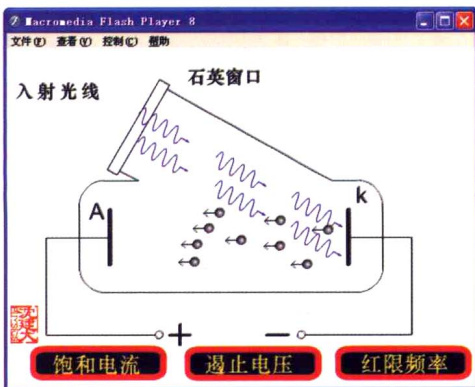
14.25 感应电动势分析判断



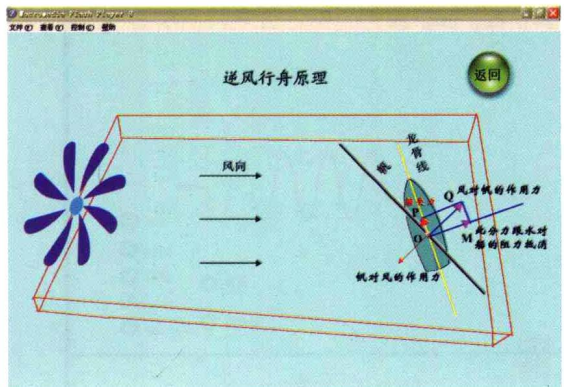
14.26 干涉衍射圆条纹



14.27 玻璃片堆



14.28 光电效应



14.29 逆风行舟



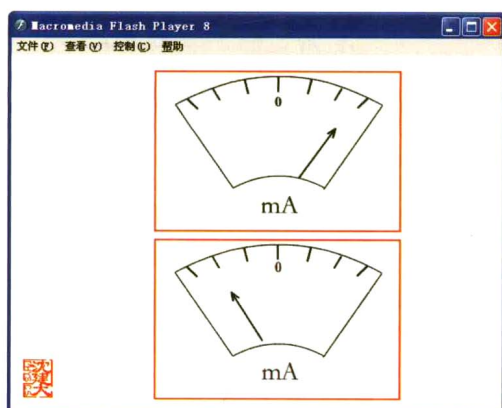
14.30.1 骑车人



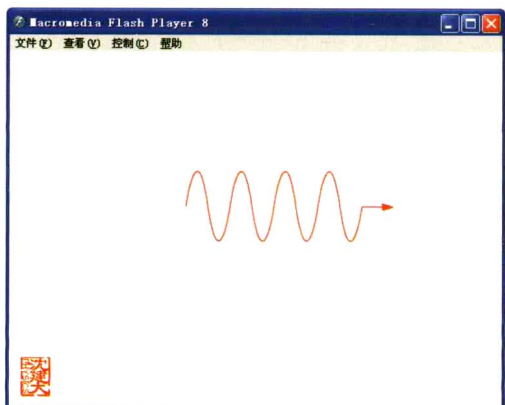
14.30.2 静态星空



14.30.3 动感星空



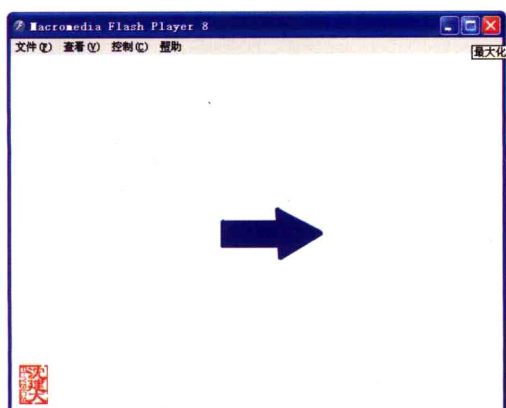
14.30.4 电流表指针摆动



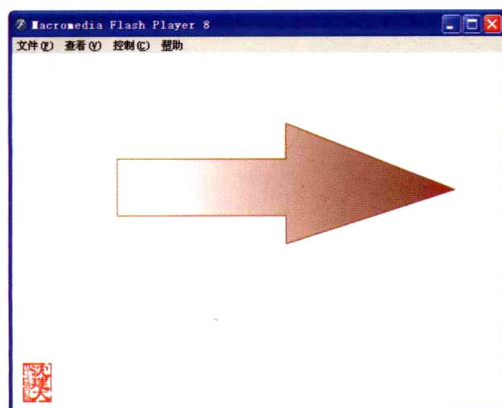
14.30.5 光波动



14.30.6 光电子



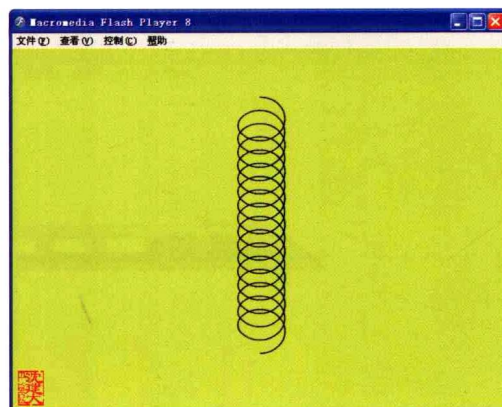
14.30.7 动态蓝箭头



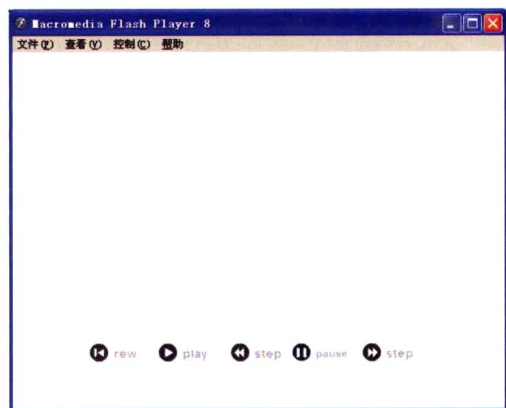
14.30.8 变色箭头



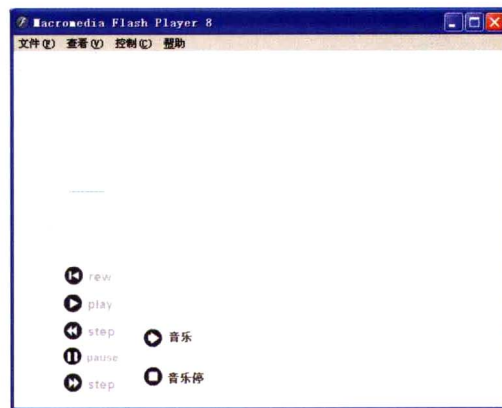
14.30.9 雨滴



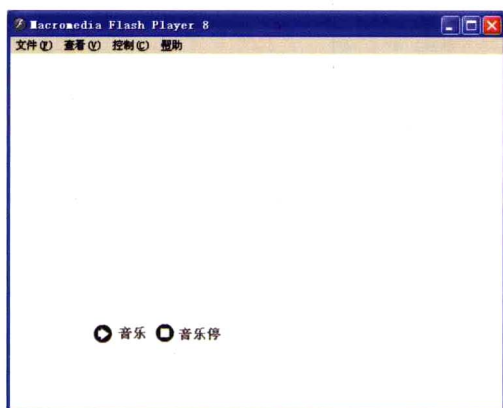
14.30.10 竖直弹簧振子



14.30.11 5个按钮及语句



14.30.12 7个按钮



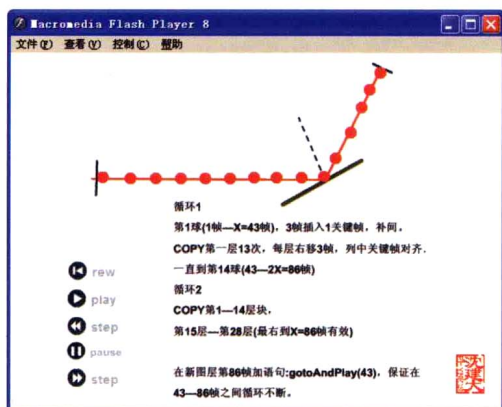
14.30.13 音乐按钮



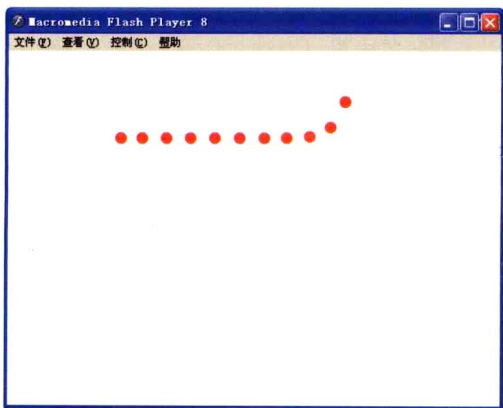
14.30.14 解说和音乐按钮



14.30.15 磁悬浮列车



14.30.16 电子连续出射



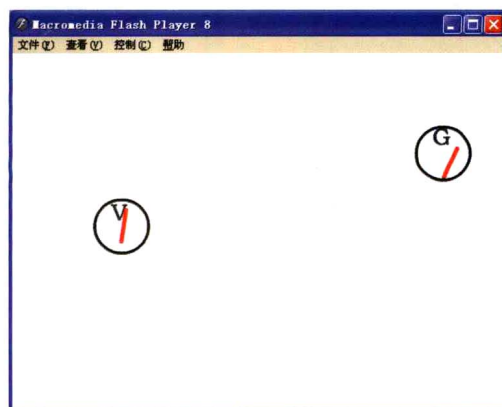
14.30.17 电子束



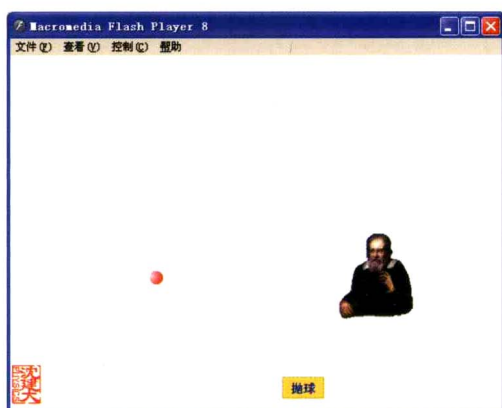
14.30.18 飞船在飞



14.30.19 流星



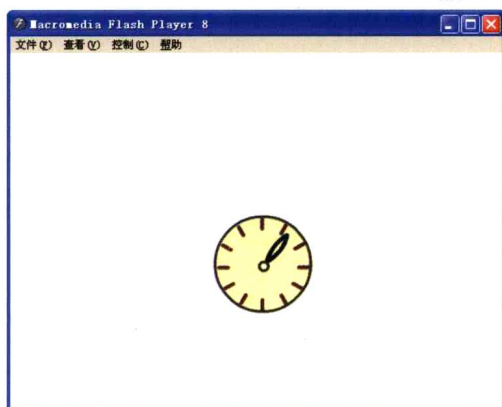
14.30.20 V-G 表摆动



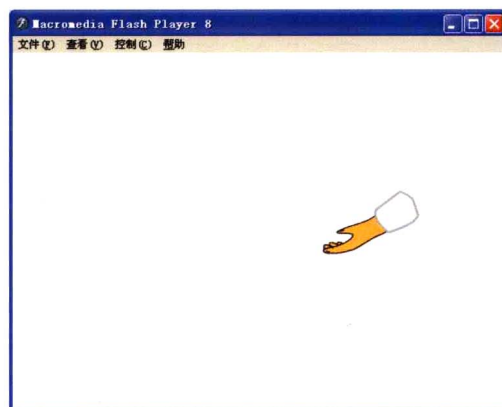
14.30.21 手抛球



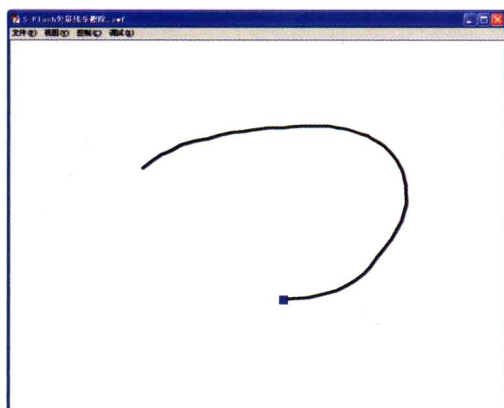
14.30.22 水滴下落



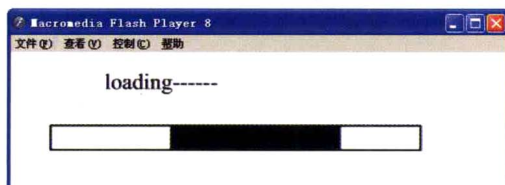
14.30.23 钟



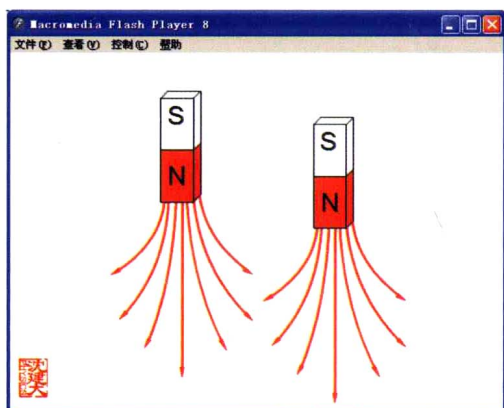
14.30.24 手



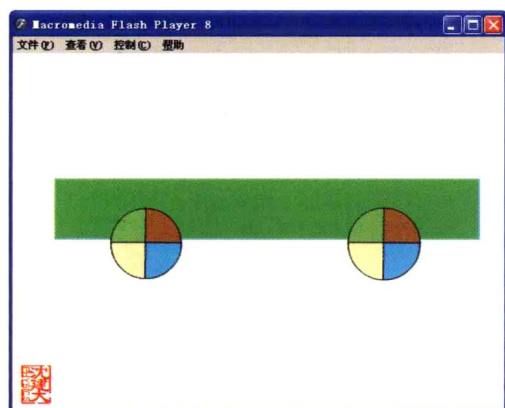
14. 30. 25 Flash 矢量线条擦除



14. 30. 26 loading



14. 30. 27 磁铁



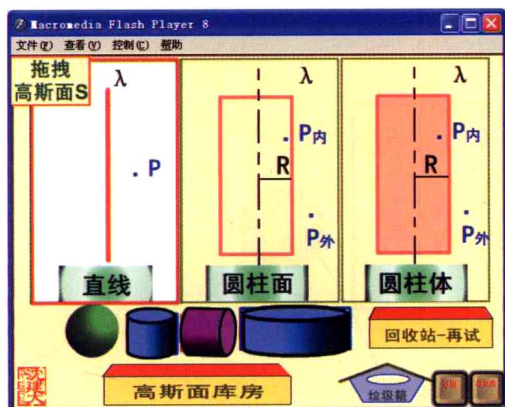
14. 30. 28 小车



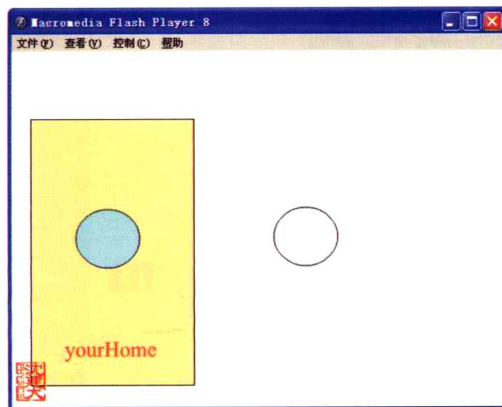
14. 30. 29 闪光



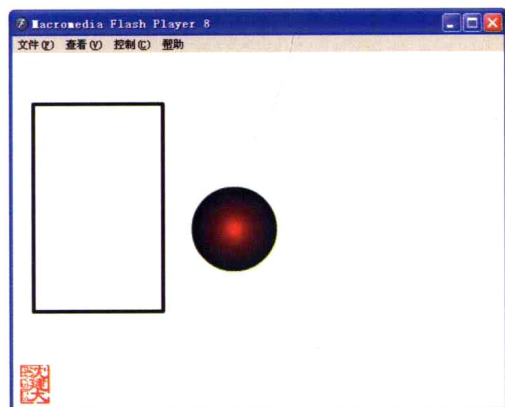
14. 30. 30 摆旗



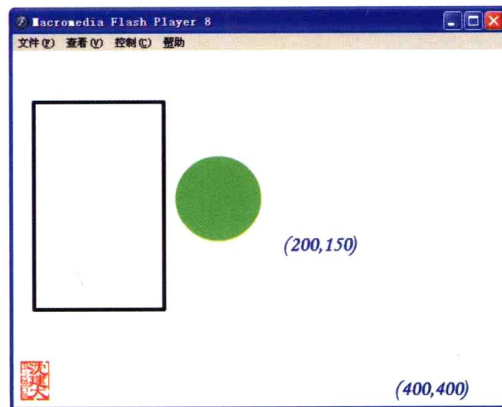
14.30.31.1 拖拽高斯面



14.30.31.2 拖拽翻页



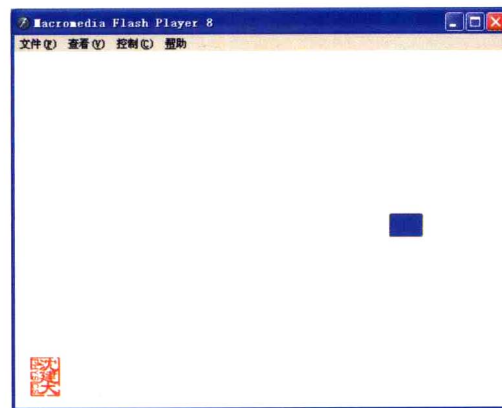
14.30.31.3 拖拽至框内, 否则回原处



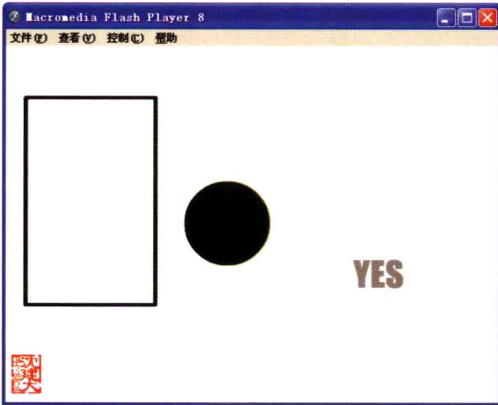
14.30.31.4 拖拽至框内, 否则到别处



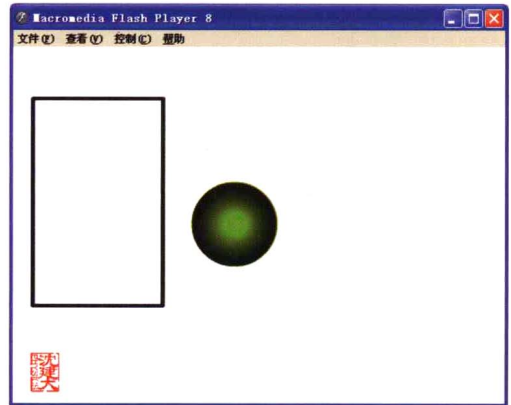
14.30.31.5 沿 y 轴向下拖拽



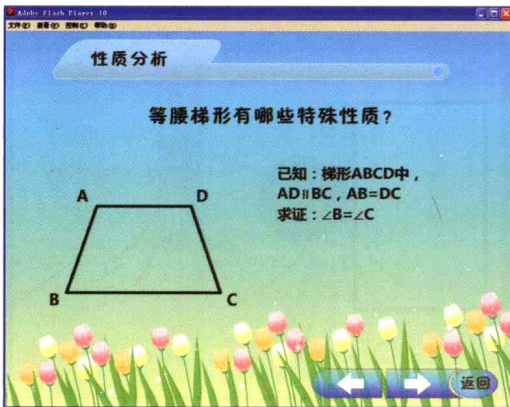
14.30.31.6 沿 x 轴向右拖拽



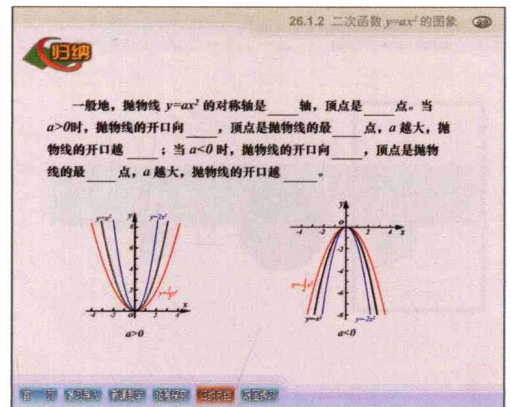
14.30.31.7 模糊拖拽翻页



14.30.31.8 拖拽后自动回到原地



14.31 梯形



14.32 二次函数 $y=ax^2$ 的图像



选题产生的背景

Flash CS5 是一个动画制作软件,利用它能够制作出生动的动画,并达到最佳演示效果。Flash 制作的动画可以包含视频、声音、图片等多媒体对象。Flash 的应用非常普及,用 Flash 制作的动画已被教师、学生、科技工作者、商务人员等广泛使用在教学、科研、网络、广告等许多方面。Flash 有相对易学、易用、生动、易修改等诸多优点,还与互联网有紧密的联系。与以前的版本相比,Flash CS5 具有更加优越的新特性。

许多人迫切希望对 Flash CS5 知道得更多,使之在教学和工作中发挥更大的作用,但对 Flash CS5 的强大功能,尤其是和多媒体结合的应用还不甚了解。我们在制作多媒体课件的过程中积累了一些经验,希望和大家分享,在普及 Flash 的应用中起到抛砖引玉的作用。

关于 Flash CS5

Adobe Flash CS5 是 Adobe 公司推出的动画制作软件。与以前的版本相比,Flash CS5 具有以下更加优越的新特性:

(1) 文本和字体:新的 TLF(Text Layout Framework)文本引擎大大增加了对文本属性和流的控制;“字体嵌入”基于 FLA 文件而不是文本对象,通过新的“字体嵌入”对话框可以快速访问所有“字体嵌入”功能。

(2) 视频:舞台上的 FLVPlayback 组件的 ActionScript 3.0 版本允许实时预览舞台上整个链接的视频文件;可以更轻松地向 Flash 中的视频添加视频提示点;改变了 FLVPlayback 组件的外观,可以在 Flash 项目中启用更多种类的设计样式。

(3) 艺术和动画:可以在 Flash CS5 中执行位图图形的往返编辑;在装饰性绘画工具中添加了几个新效果;IK 骨骼添加了新属性,通过这些新属性可在骨骼动画中显示更加逼真的物理效果。

(4) ActionScript 和 JavaScript:用户可以通过“代码片断”面板应用 ActionScript 3.0 代码进行一般交互,而不必学习 ActionScript;除了内置类外,对自定义 ActionScript 3.0 类启用了代码完成或代码提示;在“动作”面板或“脚本”窗口中增加了键入一个左括号“{”时将自动添加相应的右括号“}”的功能;在 Flash Professional CS5 和 Flash Builder 4 之间增加了使这两种产品更易于结合的新的工作流程;增加了几个处理补间动画的新的 JavaScript API。

有关详细信息,请参阅扩展 Flash Professional CS5 和 CS5.5。

(5) 新模板:增加了新模板。

(6) AIR for iOS:增加了对 AIR for iOS 的支持,可以将 Flash 文档作为在 Apple iPhone 或 Apple iPad 上运行的应用程序进行部署。

本书的内容

本书不对 Adobe Flash CS5 作全面系统地介绍,而只是在 Adobe Flash CS5 环境中讲解用 Flash 制作多媒体课件的实用技巧。本书的知识点安排遵循由易到难、由简单到复杂的原则,充分考虑了大多数读者的学习习惯。本书实例丰富,图文并茂,通俗易懂,共收录 32 个实例供读者学习参考。

各章主要内容分别是:

第 1 章讲述 Flash 入门,主要包含 Flash 动画简介、Flash 基本概念和软件界面等内容。

第 2 章讲述 Flash 动画的基本操作,主要包含文档、帧、关键帧、图层和图层文件夹的操作等内容。

第 3 章讲述变形动画,主要包含逐帧动画和形状补间动画等内容。

第 4 章讲述移动动画,主要包含传统补间动画和补间动画等内容。

第 5 章讲述拖拽动画,主要包含拖拽动画的设计原理和如何应用拖拽动画等内容。

第 6 章讲述引导线动画,主要包含引导线动画的设计原理和如何应用引导线动画等内容。

第 7 章讲述遮罩动画,主要包含遮罩动画的设计原理和如何应用遮罩动画等内容。

第 8 章讲述按钮制作,主要包含 Flash 的按钮、如何制作和应用按钮等内容。

第 9 章讲述多场景应用,主要包含 Flash 中的场景及其应用等内容。

第 10 章讲述动作脚本应用,主要包含动作脚本的基本概念、编程基础、流程控制和类的使用等内容。

第 11 章讲述组件应用,主要包含组件类型和常见组件的使用等内容。

第 12 章讲述如何生成动画,主要包含几种类型动画文件的比较、动画文件的生成方法和播放 .swf 文件的几种方法等内容。

第 13 章讲述应用动画,主要包含如何将动画插入到 PowerPoint、Dreamweaver 和 Authorware 中等内容。

第 14 章收录 32 个精彩实例。这些实例涵盖范围广,向读者展示了 Flash 动画的多种用途,每个实例都有编者点评。

随书光盘提供与书同步的 14 章 PowerPoint 演讲文稿,包括章后 25 个实例、各章练习题、32 个综合实例等内容。

本书产生的基础

本书是作者参加 Flash 培训和课件研制实践 8 年的积累。作者从 2003 年开始研制 Flash 多媒体课件;自 2003 年第一期“Flash 实用技巧培训班”开班以来,每年作者都要进行“Flash 实用技巧”培训内容和光盘内容的更新。书中全部实例均曾用于培训。