

图书基本信息

书名：<<Flash MX中文版基础与实例教程>>

13位ISBN编号：9787505379213

10位ISBN编号：7505379216

出版时间：2002-8-1

出版时间：电子工业出版社

作者：王树伟,杨鸽

页数：299

字数：9

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

本书内容由Team Macromedia China进行技术审定，是Macromedia公司推荐用书。

全书分为12章。

前11章介绍了Flash MX的新特性、工作界面、工具箱、图形编辑、文字对象的处理、层的使用、创建动画、符号、添加声音、ActionScript的使用、作品的输出与发布等内容。

第12章则集中提供了大量精彩的实例制作与分析，包括用Flash制作拼图游戏、制作纵波波形示意图课件、水中的鱼，用Flash制作鼠标特效，用Flash设计留言本，创作Flash MTV等。

本书所配的多媒体光盘包括实例源文件以及Macromedia Flash MX试用版软件，可以使读者学习更加有效。

本书既适合初、中级用户学习和培训班学员使用，同时又可作为广大Flash爱好者的参考用书。

书籍目录

目 录第1章 Flash MX概述 11.1 Flash的发展历程 11.2 Flash MX的系统需求 21.3 Flash MX的新特性 31.3.1 组件支持 31.3.2 脚本支持 (Code Insight) 技术 31.3.3 脚本编辑器支持查找和替换 41.3.4 支持麦克风和摄像头 41.3.5 支持视频流播放 41.3.6 其他 41.4 Flash MX的安装 41.5 认识Flash MX的工作环境 61.5.1 菜单 71.5.2 工具 111.5.3 时间轴 121.5.4 工作区 131.5.5 面板 131.6 本章小结 141.7 思考与练习 14第2章 工具 152.1 绘图工具的使用 152.2 浮动面板的功能 192.3 本章小结 232.4 思考与练习 24第3章 图形编辑 253.1 建立动画文件 253.2 图形的基本编辑 263.2.1 绘制直线 263.2.2 绘制椭圆 283.2.3 绘制矩形 283.2.4 用铅笔绘画 283.2.5 色彩与透明 303.3 对象的对齐 333.4 对象组合 343.4.1 建立组合对象 343.4.2 编辑组合对象 343.4.3 解散组合对象 353.5 导入图形 353.5.1 Flash MX支持的图形文件 353.5.2 从外部导入位图 353.5.3 如何去掉位图文件的背景 363.5.4 将位图转换为矢量图 373.6 图形的变形操作 373.6.1 缩放图对象 373.6.2 旋转和倾斜对象 383.6.3 翻转对象 393.6.4 改变定位点位置 393.6.5 删除变形效果 403.7 图形的整体处理 403.7.1 通过拖曳来移动对象 403.7.2 通过粘贴移动和拷贝对象 413.7.3 利用剪贴板拷贝美术作品 413.7.4 使用选择性粘贴命令 413.7.5 删除对象 423.7.6 堆叠对象 423.8 标尺和网格 423.9 显示比例和模式 433.9.1 显示比例 433.9.2 显示模式 443.10 本章小结 443.11 思考与练习 44第4章 时间轴 474.1 认识时间轴 474.2 层的基本操作 484.2.1 图层的创建 494.2.2 图层的删除和命名 504.2.3 图层的选择和拷贝 514.2.4 图层的锁定 524.2.5 图层的顺序 534.2.6 图层的隐藏 544.2.7 显示线框 554.2.8 向导层的创建与使用 564.2.9 动画向导层 584.2.10 蒙版层的创建与使用 604.3 帧 644.3.1 帧的查看方式 644.3.2 设置帧频 664.3.3 插入帧 664.3.4 移动帧 674.3.5 剪切、复制、粘贴及删除 684.3.6 插入关键帧 684.4 本章小结 704.5 思考与练习 70第5章 用Flash MX创建动画 715.1 逐帧动画 715.2 形变动画 735.2.1 制作形变动画应注意的问题 735.2.2 制作形变动画 745.2.3 对形变动画的控制 765.3 运动动画 775.3.1 制作运动动画的注意事项 785.3.2 制作一个运动动画 785.3.3 用引导线制作动画 815.3.4 运动动画的选项设置 815.4 色彩动画 825.4.1 基础知识。 825.4.2 制作实例 835.5 蒙版动画 875.5.1 什么是蒙版 875.5.2 制作一个简单的蒙版动画 885.6 洋葱皮动画的使用 905.7 本章小结 935.8 思考与练习 93第6章 符号 956.1 认识Flash MX中的符号 966.1.1 在动画中使用符号的优点 966.1.2 符号的种类 966.2 制作符号 976.2.1 创建符号 976.2.2 按钮的制作 986.2.3 创建字体符号 1006.2.4 Flash MX支持的图片格式 1016.2.5 Flash MX支持的视频文件 1026.3 编辑符号 1036.3.1 复制符号 1036.3.2 删除符号 1046.3.3 改变符号的名称和行为方式 1056.3.4 编辑符号内容的方法 1076.4 符号库的使用 1106.4.1 符号库的查看方式 1106.4.2 符号库中目录的操作 1116.4.3 符号的替换与更新 1136.4.4 Flash MX的内置符号库 1176.5 实例 1176.5.1 实例的复制 1176.5.2 设置实例的属性 1186.6 本章小结 1256.7 思考与练习 125第7章 Flash MX中的声音 1277.1 认识Flash MX中的声音 1277.2 添加音乐 1287.2.1 导入声音 1287.2.2 在动画中添加声音 1297.2.3 添加声音到按钮中 1317.2.4 设置声音同步选项 1327.2.5 声音效果的编辑 1337.2.6 声音的压缩 1367.2.7 声音的替换和更新 1387.3 应用实例 1407.3.1 控制声音的播放 1417.3.2 调整音量 1437.4 本章小结 1467.5 思考与练习 146第8章 组件 1478.1 组件概述 1478.1.1 Flash MX中的各种组件 1488.1.2 组件的使用 1488.1.3 组件的属性 1498.2 各组件的详细介绍 1508.2.1 复选框 (CheckBox) 1508.2.2 选项按钮 (RadioButton) 1518.2.3 按钮 (PushButton) 1528.2.4 下拉列表 (ComboBox) 1538.2.5 列表框 (ListBox) 1558.2.6 滚动条 (ScrollBar) 1558.2.7 滚动窗 (ScrollPane) 1578.3 本章小结 1598.4 思考与练习 159第9章 ActionScript 1619.1 Flash MX中关于ActionScript的变化 1619.2 动作面板的使用 1649.2.1 标准模式 1649.2.2 专家模式下的脚本编写 1689.2.3 不同编辑模式间的切换 1699.2.4 关于动作编程环境的其他选项设置 1699.3 常用的基本动作语句 1719.3.1 Goto命令 1719.3.2 Play命令 1729.3.3 Stop命令 1739.3.4 Get URL命令 1739.3.5 动画播放实例 1749.4 变量 1789.4.1 变量的命名 1789.4.2 变量类型 1789.4.3 变量的声明 1799.4.4 变量的赋值 1809.5 运算符 1819.5.1 算术运算符 (Arithmetic Operators) 1819.5.2 比较运算符 (Comparison Operators) 1829.5.3 逻辑运算符 (Logical Operators) 1859.5.4 赋值运算符 (Assignment) 1869.5.5 混杂运算符 (Miscellaneous Operators) 1889.5.6 运算符的结合规则 1909.6 表达式 1919.6.1 算术表达式 1919.6.2 字符串表达式 1929.6.3 关系表达式 1929.6.4 逻辑表达式 1929.7 控制结构 1929.7.1 条件判断结构 1939.7.2 循环控制语句 1959.8 本章小结 1989.9 思考与练习 198第10章 深入ActionScript 19910.1 预定义对象 19910.1.1 创建对象 20010.1.2 访问对象属性 20210.1.3 调用对象的方法

法 20210.2 自定义对象 20210.2.1 创建对象 20310.2.2 创建继承 20310.3 对象及其属性和方法 20410.3.1
 Color (颜色对象) 20510.3.2 Date (日期对象) 20810.3.3 Key (按键对象) 21410.3.4 MovieClip (影片剪
 辑对象) 21610.3.5 Sound (声音对象) 22410.3.6 String (字符串对象) 22810.4 电影的属性 23410.4.1
 setProperty语句 23410.4.2 getProperty语句 23510.4.3 MovieClip的整体属性 23610.4.4 MovieClip的内部属
 性 24210.5 本章小结 24610.6 思考与练习 246第11章 作品的发布和导出 24911.1 优化影片 24911.2 测试
 片 25111.3 发布影片 25211.3.1 Flash 25311.3.2 HTML 25411.3.3 GIF 25611.3.4 JPEG 25711.3.5 PNG 2
 Quick Time 25911.4 本章小结 26011.5 思考与练习 260第12章 精彩实例 26112.1 用Flash制作拼图游
 戏 26112.1.1 准备工作 26112.1.2 制作拼图 26212.1.3 编写程序 26512.1.4 收尾工作 26712.2 制作纵波波
 意图课件 27112.2.1 界面设计 27112.2.2 参数界面 27312.2.3 制作弹簧 27612.2.4 程序(帧) 27812.2.5 挂
 上的程序 27812.3 水中的鱼 28012.3.1 素材的搜集 28012.3.2 气泡的制作 28112.3.3 鱼群的制作 28212.3.
 一条鱼 28412.3.5 障碍物的制作 28512.4 用Flash制作鼠标特效 28712.4.1 小球效果的制作 28812.4.2 正方
 的制作 29012.4.3 “文字”的制作 29112.4.4 铅笔效果 29112.4.5 清除 29312.5 用Flash设计留言本 29312.
 设置数据库 29312.5.2 设计留言本界面 29612.5.3 编写ASP脚本 29612.6 本章小结 29812.7 思考与练习 2

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>