

<<闪客学校>>

图书基本信息

书名：<<闪客学校>>

13位ISBN编号：9787115110336

10位ISBN编号：7115110336

出版时间：2003-3-1

出版时间：人民邮电出版社

作者：张丽华

页数：297

字数：470000

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

本书是《闪客学校》系列丛书的第1本——Flash MX图解教程，全面系统地向读者介绍Flash MX最新版本的功能和应用。

本书从基础入手，逐步向综合应用过渡。

具体分为3大部分：第1部分包括第1章，主要讲述Flash MX的最新特色和基本操作；第2部分包括第2~9章，主要以大量的实例来讲述用Flash MX软件制作实例的过程及技巧；第3部分包括第10章，主要结合笔者的开发经验，介绍Flash MX动画设计的方法和技巧。

另外，本书还附赠一张光盘，收录了本书全部的制作实例和素材，以供读者参考。

本书内容详实、图文并茂，由浅入深地帮助读者在最短的时间内掌握使用Flash MX的技巧，并迅速成为闪客高手。

本书特别适用于多媒体制作的初学者、广大网站/网页开发人员、动画制作人员、高等美术院校师生以及Flash爱好者阅读。

也可作为网站动画各类培训班教材及Macromedia认证考试的辅导教材。

书籍目录

第1章 初识Flash MX 1.1 Flash MX的全新特点和应用前景 1.1.1 Flash MX的全新特点 1.1.2 Flash MX的应用前景 1.2 安装与卸载Flash MX 1.2.1 配置要求 1.2.2 安装Flash MX 1.2.3 卸载Flash MX 1.3 Flash MX的相关基本概念 1.4 Flash MX的基本操作 1.4.1 电影的创建及属性设置 1.4.2 预览电影 1.4.3 使用Grid、Guides和Rulers 1.5 Flash MX的特点和学习指导 第2章 文本编辑和基础动画的制作 2.1 文本编辑概述 2.1.1 输入文本 2.1.2 编辑文本 2.1.3 Break Apart功能 2.1.4 图解实例——彩虹文字制作 2.1.5 总结与提高 2.2 动画制作基础 2.2.1 元件和实例概述 2.2.2 元件的创建 2.2.3 元件的编辑 2.2.4 设置实例的属性 2.3 制作旋转的文字 2.3.1 实例效果演示 2.3.2 方法与技巧 2.3.3 实例创作过程 2.3.4 总结与提高 2.4 图解实例——制作闪光的文字 2.4.1 实例效果演示 2.4.2 方法与技巧 2.4.3 实例创作步骤 2.4.4 总结与提高 2.5 制作爆炸文字 2.5.1 实例效果演示 2.5.2 方法与技巧 2.5.3 实例创作步骤 2.5.4 总结与提高 2.6 图解实例——制作飞舞的文字 2.6.1 实例效果演示 2.6.2 方法与技巧 2.6.3 实例创作步骤 2.6.4 总结与提高 2.7 文本编辑和基本动画制作小结 第3章 绘制和使用矢量图形 3.1 矢量图形绘制概述 3.2 直线工具使用实例——节日快乐 3.2.1 实例目标 3.2.2 方法与技巧 3.2.3 直线工具的使用 3.2.4 实例创作步骤 3.2.5 总结与提高 3.3 铅笔工具使用实例——开动的小车 3.3.1 实例目标 3.3.2 方法与技巧 3.3.3 铅笔工具的使用 3.3.4 实例创作步骤 3.3.5 总结与提高 3.4 椭圆工具使用实例——跳动的小球 3.4.1 实例目标 3.4.2 方法与技巧 3.4.3 使用椭圆工具 3.4.4 实例创作步骤 3.4.5 总结与提高 3.5 图形文字渐变效果 3.5.1 实例目标 3.5.2 方法与技巧 3.5.3 矩形工具的使用方法 3.5.4 实例创作步骤 3.5.5 总结与提高 3.6 矢量图形绘制和形状补间动画制作小结 第4章 层和遮罩的使用 4.1 层的基本概念 4.2 遮罩使用实例1——舞台灯光效果 4.2.1 实例目标 4.2.2 方法与技巧 4.2.3 遮罩层的创建方法 4.2.4 实例创作步骤 4.2.5 总结和提高 4.3 遮罩使用实例2——变形镜 4.3.1 实例目标 4.3.2 方法与技巧 4.3.3 实例创作步骤 4.3.4 总结与提高 4.4 层和遮罩使用小结 第5章 运用元件与实例创作影片 5.1 创建交互型的按钮元件 5.1.1 实例目标 5.1.2 方法与技巧 5.1.3 使用按钮元件 5.1.4 实例创作步骤 5.1.5 总结与提高 5.2 实例1——飞翔的鸟 5.2.1 实例目标 5.2.2 方法与技巧 5.2.3 实例创作步骤 5.2.4 总结与提高 5.3 实例2——两狗赛跑 5.3.1 实例目标 5.3.2 方法与技巧 5.3.3 实例创作步骤 5.3.4 总结与提高 5.4 实例3——动物表演 5.4.1 实例目标 5.4.2 方法与技巧 5.4.3 实例创作步骤 5.4.4 总结与提高 5.5 实例4——百叶窗效果 5.5.1 实例目标 5.5.2 方法与技巧 5.5.3 实例创作步骤 5.5.4 总结与提高 5.6 元件与实例在动画制作中的应用小结 第6章 掌握Action Script语言 6.1 Action Script编程基础 6.1.1 Action Script语言概述 6.1.2 Action Script语言的术语 6.1.3 Action Script语法规则 6.1.4 Action Script的数据类型 6.2 制作装载进度指示线 6.2.1 实例目标 6.2.2 方法与技巧 6.2.3 【Actions】面板的使用介绍 6.2.4 实例创作步骤 6.2.5 总结与提高 6.3 实例——海洋世界 6.3.1 实例目标 6.3.2 方法与技巧 6.3.3 实例创作步骤 6.3.4 总结与提高 6.4 按钮提示效果 6.4.1 实例目标 6.4.2 方法与技巧 6.4.3 实例创作步骤 6.4.4 总结与提高 6.5 下拉式菜单 6.5.1 实例目标 6.5.2 方法与技巧 6.5.3 实例创作步骤 6.5.4 总结与提高 6.6 鼠标跟随效果1——旋转的飞机 6.6.1 实例目标 6.6.2 方法与技巧 6.6.3 实例创作步骤 6.6.4 总结与提高 6.7 鼠标跟随效果2——星星闪耀 6.7.1 实例目标 6.7.2 方法与技巧 6.7.3 实例创作步骤 6.7.4 总结与提高 6.8 Action Script学习应用指导和动画优化 6.8.1 Action Script学习应用指导 6.8.2 Flash动画的优化技巧 第7章 在Flash MX中使用声音 7.1 在Flash MX中使用声音 7.1.1 使用声音概述 7.1.2 在电影中加入声音 7.1.3 使用声音编辑器 7.2 制作媒体播放器实例1 7.2.1 实例目标 7.2.2 方法与技巧 7.2.3 实例创作步骤 7.2.4 总结与提高 7.3 制作媒体播放器实例2 7.3.1 实例目标 7.3.2 方法与技巧 7.3.3 实例创作步骤 7.3.4 总结与提高 7.4 在Flash MX中使用声音小结 第8章 使用Flash组件 8.1 Flash组件使用概述 8.1.1 Flash组件的种类 8.1.2 Flash组件的开发过程 8.1.3 组件相关的Action Script语言提示 8.2 使用Flash组件制作表单实例 8.2.1 实例目标 8.2.2 方法与技巧 8.2.3 实例创作步骤 8.2.4 总结与提高 8.3 Flash MX和动态服务器脚本交互 8.3.1 Flash和ASP之间的通信实现 8.3.2 其他Flash组件介绍 第9章 Flash MX交互式游戏制作 9.1 实例1——数字游戏 9.1.1 实例目标 9.1.2 方法与技巧 9.1.3 实例创作步骤 9.1.4 总结与提高 9.2 实例2——乌龟赛跑 9.2.1 实例目标 9.2.2 方法与技巧 9.2.3 实例创作步骤 9.2.4 总结与提高 9.3 Flash MX交互式游戏制作小结 9.3.1 游戏设计过程概述 9.3.2 常用于游戏设计的Action Script代码 第10章 Flash MX网页开发实例 10.1 Flash MX网页动画设计概述 10.1.1 Flash MX网页动画设计流程 10.1.2 Flash MX网页动画节奏控制 10.1.3 Flash MX网页动画速度感 10.1.4 Flash MX网页动画视觉设计

10.2 网页Logo的制作 10.2.1 设计概述 10.2.2 制作过程提示 10.3 网页导航条的制作 10.3.1 设计概述
10.3.2 制作过程 10.4 网页动画设计 10.4.1 设计概述 10.4.2 制作过程介绍

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>