

<<Flash MX2004标准案例教 >

图书基本信息

书名：<<Flash MX2004标准案例教材>>

13位ISBN编号：9787115145284

10位ISBN编号：7115145288

出版时间：2006-3

出版时间：人民邮电出版社

作者：陈青

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

本书通过一系列典型的案例，系统全面地介绍利用Flash MX 2004制作矢量动画的方法与技巧。这些案例本着启发创造思维，使读者能够在学中用、用中学的目标，从各种角度挖掘Flash的强大功能，并努力使枯燥的功能和技巧描述变得生动、实际，易于读者接受和方便记忆。这些实例可以帮助读者更好地理解 and 灵活应用所学知识，大大提高学习效果。

为了满足有一定编程基础读者的需要，书中在应用案例部分加入了许多需要编写程序的动画案例，将一些流行的动画手段或样式加以剖析和讲解。

即使是一些不懂编程的读者，也可以通过拷贝程序代码，改变参数数值、元件造型样式来获得新的动画作品。

本书由浅入深，循序渐进，不仅适合初学者，对有一定Flash基础的读者也会有所帮助。同时可以作为大专院校相关专业、职业院校以及计算机培训班的教学用书。

## 书籍目录

- 第一部分 Flash入门第1章 Flash软件的初识与安装 21.1 简介 21.2 安装条件 41.3 下载途径及其安装步骤 5第2章 Flash软件界面的认识 92.1 界面初识 92.1.1 启动程序 92.1.2 基本界面 92.1.3 界面简介 102.1.4 基本操作 112.2 界面详解 122.2.1 标题栏 122.2.2 菜单栏 132.2.3 菜单栏详解 132.2.4 常用工具栏 152.2.5 文档选项卡 162.2.6 工具箱 162.2.7 时间轴 172.2.8 动画编辑舞台 172.2.9 常用面板 17第二部分 Flash工具的应用第3章 绘制图形 293.1 选择工具 293.2 椭圆工具 323.3 颜料桶工具 323.4 任意变形工具 333.5 课堂实践——“绘制图形” 353.6 课后练习 37第4章 五角星的排列 384.1 矩形工具 384.2 属性面板 384.3 多角星形工具 394.4 矢量图形的特点及编辑 404.5 组合和取消组合 414.6 浮动层物件与舞台层物件 424.7 课堂实践——“五角星的排列” 434.8 课后练习 44第5章 图形描绘 455.1 “线条”工具 455.2 对齐对象工具选项 465.3 层的基本使用 485.4 文本工具 495.5 课堂实践——“图形描绘” 525.6 课后练习 54第6章 造型编辑 556.1 铅笔工具 556.2 钢笔工具 556.3 部分选取工具 576.4 辅助功能设定 586.5 课堂实践——“砰” 626.6 课后练习 63第7章 编辑位图 647.1 导入外部文件 647.2 可以导入的外部文件类型 647.3 编辑位图文件 647.4 套索工具 677.5 滴管工具 687.6 橡皮擦工具 697.7 课堂实践——“编辑位图” 707.8 课后练习 71第8章 混色多边形 728.1 填充变形工具 728.2 墨水瓶工具 728.3 刷子工具 738.4 混色器面板 758.5 文档属性设置 768.6 课堂实践——“混色多边形” 778.7 课后练习 77第三部分 Flash动画原理第9章 移动渐变动画 829.1 移动渐变动画原理解析 829.2 移动渐变动画的设置步骤 829.3 课堂实践——“位移” 849.4 课堂实践——“淡出” 889.5 课后练习 91第10章 形状渐变动画 9210.1 形状渐变动画原理解析 9210.2 形状渐变动画设置步骤 9210.3 课堂实践——“起伏” 9410.4 课堂实践——“变多” 9510.5 课堂实践——“变少” 9710.6 课堂实践——“色变” 9910.7 课堂实践——“1变2” 10010.8 课后练习 102第11章 帧并帧动画 10311.1 帧并帧动画原理解析 10311.2 帧并帧动画设置步骤 10311.3 课堂实践——“剥皮” 10311.4 课堂实践——“写字” 10811.5 课堂实践——“数字变化” 11211.6 课堂实践——“转动” 11411.7 课后练习 115第12章 图形元件 11612.1 图形元件 11612.2 库 11712.3 课堂实践——“创建图形元件” 11912.4 课堂实践——“将舞台物件转换为图形元件” 12212.5 课后练习 123第13章 按钮元件 12413.1 按钮元件 12413.2 创建按钮元件的方法 12413.3 课堂实践——“静态按钮” 12613.4 课堂实践——“将舞台图形转换为按钮元件” 12913.5 课后练习 130第14章 影片剪辑元件 13114.1 影片剪辑元件 13114.2 创建影片剪辑元件的步骤 13114.3 课堂实践——“展翅飞翔” 13414.4 课堂实践——“将舞台动画转换为影片剪辑” 13614.5 课堂实践——“动画按钮” 13814.6 课后练习 142第15章 添加声音 14315.1 声音文件的格式 14315.2 导入声音文件的方法 14315.3 声音文件的编辑 14415.4 课堂实践——“声音按钮” 14515.5 课堂实践——“背景音效” 14615.6 课后练习 148第16章 遮罩层的应用 14916.1 遮罩层 14916.2 遮罩层的特点 14916.3 遮罩层的创建步骤 14916.4 取消遮罩 15316.5 课堂实践——“探照灯” 15316.6 课堂实践——“霓虹灯” 15816.7 课后练习 161第17章 导线层的应用 16217.1 导线层 16217.2 导线层的特点 16217.3 导线层的创建步骤 16217.4 取消引导 16617.5 课堂实践——“封闭导线” 16617.6 课后练习 171第18章 场景 17218.1 场景 17218.2 场景的特点 17218.3 场景的编辑 17218.4 场景的设定 17318.5 课堂实践——“四季的故事” 17318.6 课后练习 178第19章 多帧编辑 17919.1 多帧编辑 17919.2 多帧编辑的使用方法 17919.3 课堂实践——“洋葱皮” 18019.4 课堂实践——“落字” 18219.5 课后练习 188第20章 隐形按钮 18920.1 隐形按钮的意义 18920.2 隐形按钮的样式 18920.3 课堂实践——“涟漪扩散” 19020.4 课后练习 195第21章 动画特效 19621.1 特效菜单 19621.2 动画特效的操作 19621.3 课堂实践——“特效-1” 19921.4 课堂实践——“特效-2” 20121.5 课后练习 202第22章 动作命令 20322.1 动作的概念 20322.2 动作的类型 20322.3 动作面板简介 20322.4 动作操作注意事项 20322.5 动作的设定 20322.6 课堂实践——“播放和停止” 20622.7 课后练习 209第23章 动画发布 21023.1 动画发布 21023.2 Flash的发布格式 21023.3

发布前的优化处理 21023.4 发布程序 21123.5 文件图标 212第四部分 动作脚本第24章 动画脚本与动作面板介绍 21624.1 动作脚本 21624.2 动作面板 21724.3 动作面板详解 21724.4 课后练习 221第25章 使用动作面板 22225.1 动画的停止——Stop 22225.2 播放动画——Play 22325.3 用按钮控制动画的停止与播放 22525.4 影片的内部链接 22725.5 超级链接 23125.6 鼠标拖曳及影片剪辑的控制 23425.7 控制影片剪辑 23725.8 Loading程序 24325.9 计时器 24825.10 放大镜 25525.11 百分比旋转 25825.12 拖影的处理 26125.13 点击爆炸 26525.14 魔幻旋转 26825.15 鼠标跟随 27425.16 一点小技巧 27725.17 组件的使用 278第26章 综合案例 28226.1 全屏设置 28226.2 光标样式的改变 28426.3 飘落的雪花 28626.4 网站的制作 28826.5 表单制作 29426.6 小游戏 29826.7 立体造型 30226.8 移动按钮的捕捉 30926.9 随机飘动 312

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>