

图书基本信息

书名：<<中文Flash MX 2004案例教程>>

13位ISBN编号：9787121081736

10位ISBN编号：7121081733

出版时间：2009-3

出版时间：电子工业出版社

作者：洪小达，沈大林 主编

页数：353

字数：582

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是一个非常受欢迎的矢量绘图和动画制作软件。从1998年开始，Macromedia公司陆续推出Flash各种版本，受到各方面的重视，引起了市场的强烈反响。

Flash是一种创作工具，可以制作出一种扩展名为.swf的动画文件，可以创建包含图形、动画、声音、视频、演示文稿和包含丰富媒体的应用程序。Flash通过广泛使用矢量图形，使它的文件非常小。Flash文件可以插入到HTML里，也可以单独成为网页；Flash与Dreamweaver、Fireworks等软件配合使用，可以快速制作精彩的网页，创建有特色的网站。另外，Flash还应用于交互式多媒体软件的开发。它不但可以在专业级的多媒体制作软件Authorware和Director中导入使用，而且还可以独立地制作网页、多媒体演示和多媒体教学软件等。它代表着网页和多媒体技术发展的方向。本书介绍的版本是中文Flash MX 2004。

本书具有两个突出的特点：一是知识含量高，它用了7章，较全面地介绍了中文Flash MX 2004的基本使用方法和88个结合学习知识点的实例；二是采用了理论联系实际的案例驱动的教学方法，结合实例进行中文Flash MX 2004基本知识、基本操作和操作技巧的介绍。

本书采用案例驱动的方式进行编写，按照每节为一个单元，按单元细化知识点，并结合知识点介绍相关的实例，用实例带动知识点来学习。每节都由一些知识点、相应的实例和相关的思考与练习题三部分构成，每个实例中均介绍了实例的制作效果和动画的设计方法。

本书特别注意了内容要由浅入深、循序渐进，知识含量要高，使读者在阅读学习时，不但知其然，还要知其所以然，不但能够快速入门，而且可以达到较高的水平。在本书编写中，作者努力遵从教学规律，注意学生的认知特点，注意提高学生的学习兴趣 and 创造能力的培养。

建议教师在使用该教材进行教学时，一边带学生做各章的实例，一边学习相关知识，将它们有机地结合在一起，以达到事半功倍的效果。

本书主编为洪小达和沈大林，主要作者和统稿人有沈大林、沈昕、洪小达、郑淑晖、关点、马广月、陈伟、张晓蕾、王爱赫、肖柠朴、曾昊、陈凯硕、罗红霞、张伦、崔玥、于建海、郭政、曲彭生、郭海、张磊、马开颜、马广月、崔元如、丰金兰、郝侠、杨旭、卢贺、李宇辰、孔凡奇、徐晓雅、陈恺硕、罗丹丹、焦佳、杜忻翔、计虹、王晓萌、张娜、王加伟、穆国臣等。

本书适应了社会、企业、人才和学校的需求，可以作为中等职业学校的教材，还可以作为网页制作爱好者的自学用书。

内容概要

Flash可以制作字节数很小的交互式动画和网页，还可以独立地制作网页、多媒体演示和多媒体教学软件等。

本书具有两个突出的特点：一是知识含量高，它用了7章，较全面地介绍了中文Flash MX 2004的基本使用方法和88个结合学习知识点的实例；二是采用了理论联系实际的案例驱动的教学方法，结合实例进行中文Flash MX 2004基本知识、基本操作和操作技巧的介绍。

本书采用案例驱动的方式进行编写，按照每节为一个单元，按单元细化知识点，并结合知识点介绍相关的实例，用实例带动知识点来学习。

每节都由一些知识点、相应的实例和相关的思考与练习题三部分构成，每个实例中均介绍了实例的制作效果和动画的设计方法。

本书适应社会的需求、企业的需求、人才的需求和学校的需求，可以作为中等职业学校的教材，还可以作为网页制作爱好者的自学用书。

书籍目录

第1章 中文Flash MX 2004基础 1.1 中文Flash MX 2004工作区简介 1.2 文件基本操作和对象基本操作 1.3 对齐对象和精确调整对象 1.4 库、元件和实例 1.5 时间轴和动画制作简介 1.6 场景和动画输出第2章 绘制和编辑图形 2.1 “混色器”和“颜色样本”面板及编辑多个对象 2.2 绘制线及墨水瓶和滴管工具 2.3 绘制和编辑图形 2.4 矢量绘图和修改形状第3章 导入外部对象和创建文本 3.1 导入和编辑位图 3.2 导入与编辑视频和音频 3.3 输入和编辑文本第4章 基本动画制作 4.1 实例“属性”面板和转换为元件 4.2 动画简介和动作动画“属性”面板 4.3 引导动画和设置图层的属性 4.4 形状动画 4.5 遮罩层和被遮罩层 4.6 图层文件夹和时间轴特效动画第5章 交互式动画和ActionScript程序设计 5.1 按钮元件 5.2 “动作”面板、事件和部分全局函数 5.3 ActionScript基本语法和部分全局函数 5.4 文本和数学对象 5.5 分支和循环语句 5.6 “浏览器/网络”全局函数及tellTarget和with语句第6章 面向对象的程序设计 6.1 面向对象编程、字符串和数组对象 6.2 键盘和鼠标对象 6.3 颜色和时间对象 6.4 声音对象第7章 组件和模板 7.1 组件简介和ScrollPane组件 7.2 RadioButton、CheckBox、Button和Label组件 7.3 ComboBox、List、TextInput和TextArea组件 7.4 “Media Components”类、DateChooser和Alert组件第8章 综合程序

章节摘录

- 1.在舞台的左边和上边显示标尺，创建4条水平辅助线，4条垂直辅助线，显示网格，网格的颜色为蓝色，水平和垂直间距均为26px（像素）。
然后，锁定舞台工作区中的垂直辅助线，删除舞台工作区中的水平辅助线。
- 2.在舞台工作区内绘制任意4幅图形，然后将它们水平均匀分布，并底部对齐。
- 3.在舞台工作区内绘制一个圆形图形，用两种方法，精确调整该圆形图形的半径为100像素，而且圆形图形与舞台工作区的上边界和左边界相切。
- 4.制作一个“跳跃彩球”动画，该动画播放后，4个不同颜色的彩球垂直上下跳跃。
- 5.利用“信息”面板或“属性”面板，精确调整“跳跃彩球”动画中各关键帧各彩球的精确位置和大小。
要求每一瞬间4个彩球的垂直位置都相同，4个彩球的大小一样。
- 6.制作一个“撞击框架四边的4个彩球”动画，该动画播放后，4个不同颜色的彩球不断依次撞击框架的内边框中点，彩球是错开的。
动画播放后的两幅画面如图1.54所示。

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>