

<<Flash MX高级教程>>

图书基本信息

书名：<<Flash MX高级教程>>

13位ISBN编号：9787505383654

10位ISBN编号：7505383655

出版时间：2003-1-1

出版时间：电子工业出版社

作者：沈昕,李斌,马广月

页数：522

字数：864000

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>

## <<Flash MX高级教程>>

### 内容概要

Flash MX是Macromedia公司的一个非常受欢迎的产品，它是一种用于制作与编辑动画和电影的软件，用它可以制作出一种扩展名为.swf的动画文件。这种动画可以带背景声音，可以具有较强的交互性能。用它制作的文件字节量很少，有利于网上传输。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。

本书共分13章，由浅入深地介绍了Flash MX的大部分功能，特别介绍了它新增的工具、“属性”面板、函数、命令、对象、共享库和组件等，并介绍了Flash MX更多的新特点和最新的周边软件SWiSH2.0。另外，本书按照教学规律和认知特点编写了各个知识点，并通过近100个大小实例介绍了大量应用Flash MX的方法和技巧。

本书可作为大专院校、高职学校计算机应用专业、网络专业和其他相关专业的教材，也可以作为社会培训和供具有一定计算机知识人员自学的教材。

## 书籍目录

第1章 FLASH MX简介及创建第一个动画 1.1 FLASH MX简介 1.2 FLASH MX的基本工作环境与帮助 1.3 创建FLASH影片 1.4 播放、存储、打开和输出FLASH文件 1.5 思考与练习 第2章 创建舞台对象 2.1 线条颜色和线型的设置 2.2 填充物的设置 2.3 绘制线条与轮廓线 2.4 绘制有填充物的图形 2.5 输入文本 2.6 导入和处理位图图像 2.7 导入声音 2.8 思考与练习 第3章 编辑对象 3.1 选取、复制与删除对象 3.2 改变对象的大小与形状 3.3 修改线和填充物的属性 3.4 优化曲线和改变图形形状 3.5 擦除对象与编辑多个对象 3.6 手形工具和放大镜工具的使用 3.7 编辑声音 3.8 FLASH MX系统默认属性的设置 3.9 思考与练习 第4章 FLASH MX绘图实例 4.1 “迎接2008年奥运”——透视文字 4.2 “FLASH MX”——封套文字 4.3 “多彩天地”——七彩文字 4.4 “森林公园”——图像文字 4.5 “幻想世界”——纹理文字 4.6 阴影文字 4.7 变形文字 4.8 “春节”——彩珠文字 4.9 “FLASH”——荧光文字 4.10 逐渐消失的字母 4.11 按钮 4.12 奥运五环标志 4.13 五角红星 4.14 彩球和足球 4.15 中国风景名胜 4.16 立体文字与倒影图像 4.17 台球与球杆 4.18 大红灯笼 4.19 摄影作品展厅 4.20 环绕地球的光环和环绕地球的文字 4.21 思考与练习 第5章 元件、图层与动画制作 5.1 元件与实例 5.2 图层和场景 5.3 制作动画 5.4 思考与练习 第6章 动画制作实例 6.1 弹跳足球 6.2 花狗和刺猬 6.3 滚动字幕 6.4 中国足球 6.5 电影文字 6.6 雪花文字 6.7 单摆运动 6.8 自转的透明地球 6.9 自转的五彩光环 6.10 自转文字 6.11 围绕地球旋转的五彩光环 6.12 卫星绕地球转 6.13 彩球变文字 6.14 争分夺秒 6.15 从左向右逐渐推出显示的图像切换 6.16 自左上方向右下方逐渐推出的图像切换 6.17 从中心向四周圆形扩展的图像切换 6.18 马赛克式的图像切换 6.19 左右半边图像上下推出的图像切换 6.20 开门式的图像切换 6.21 飘浮式的图像切换 6.22 卷轴式的图像切换 6.23 翻页图册 6.24 放大的探照灯 6.25 海中游鱼 6.26 思考与练习 第7章 ACTIONSCRIPT 编程 7.1 ACTIONSCRIPT编程简介和“动作”面板 7.2 ACTIONSCRIPT语法 7.3 变量、表达式与运算符 7.4 目标路径 7.5 ACTIONSCRIPT指令 7.6 ACTIONSCRIPT 函数 7.7 思考与练习 第8章 FLASH MX初级交互动画实例 8.1 按钮控制的指针钟 8.2 跟随鼠标移动的小球 8.3 变化的指针钟 8.4 北京奥运 8.5 世界建筑博览网页 8.6 拼字母游戏 8.7 高级动态水波纹 8.8 小球随机碰撞 8.9 可用鼠标移动的探照灯 8.10 图像的动态切换 8.11 多幅外部图像的动态切换 8.12 可调音量的MP3播放器 8.13 思考与练习 第9章 面向对象编程 9.1 建立面向对象的编程思想 9.2 使用预定义对象 9.3 使用自定义对象 9.4 思考与练习 第10章 FLASH MX的组件 10.1 FLASH MX组件概述 10.2 FLASH MX内置组件介绍 10.3 创建自定义组件 10.4 制作组件实例及其应用 10.5 思考与练习 第11章 高级交互动画实例 11.1 猜字母游戏 11.2 选取幸运数字 11.3 打靶游戏 11.4 小球随机撞击和图像切换 11.5 简单的MP3播放器 11.6 简单的数字指针钟 11.7 拼图游戏 11.8 多媒体播放器 11.9 思考与练习 第12章 十全大补 12.1 在网上发布FLASH MX的SWF动画 12.2 强大的FLASH共享库 12.3 打开FLASH 5的交互动画 12.4 FLASH MX的文本输入 12.5 调试程序 12.6 FLASH MX的坐标系统 12.7 WEB颜色原理简介及打印 12.8 FSCOMMAND与GETURL详解 12.9 从外部加载文本文件 12.10 FLASH周边软件——SWISH2.0 第13章 综合实例 13.1 永远指向舞台中心的鼠标指针 13.2 超级大灌篮 13.3 超级大闹钟 13.4 自制滚动条组件 13.5 可以调用外部音乐的MP3播放器 13.6 飞行菜单 13.7 高级计算器 13.8 英文打字练习机 附录 附录1 按键代码 附录2 HTML的转义码表

<<Flash MX高级教程>>

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>