

## <<Flash MX完全自学手册>>

### 图书基本信息

书名：<<Flash MX完全自学手册>>

13位ISBN编号：9787900118653

10位ISBN编号：7900118659

出版时间：2002-10-1

出版时间：北京希望电子出版社

作者：尹飒爽

页数：518

字数：800000

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完全自学手册>>

### 内容概要

这是一本全面、系统、详细地介绍Flash MX的各项功能与基本技巧的工具书。

全书由六部分和六个附录，第一部分漫游Flash MX（第1～3章），介绍Flash MX的基本概念。

第二部分Flash MX基本操作（第4-13章），全面讲述了Flash MX的操作方法，并配合近百个实例以帮助读者理解概念、熟悉操作步骤。

第三部分ActionScript程序设计（第14 - 18章）是本书的精华，充分考虑FlashMX的新特性，给出大量实例。

第四部分第三方程序（第19～对章）介绍了和Flash MX配套的音频、视频、图像、3D等方面的软件使用方法。

第五部分实战精选（第22～24章）更是从绘图与动画、交互电影、综合演练三个方面给出精选实例，帮助读者融会贯通。

第六部分高级课题（第25 - 28章）探讨了Flash UI组件的使用、网页编程与后台数据库的整合、多国文字解决方案等问题。

附录部分解释了Flash MXActionScript元素、工具箱工具图解、Flash MX快捷键修正版、按键代码、HTML的转义码表、Flash网上资源等内容。

本书内容实用，结构清晰，语言流畅，过程详细，运用48个实例系统地讲述了Flash影片的构成、原理及其设计思想。

揭示了Flash在多媒体应用领域的奥秘；深入探索Flash在交互式网页应用中的核心技术，突出了Flash现场制作的实用性和艺术性。

本书适用于三维动画设计、影视广告设计、电脑美术设计、电脑绘画、网页制作初中级用户的自学指导书，同时也可作为各类Flash MX初级培训班教材。

本版CD内容包括：本书部分实例素材和源代码、本书展示网页、Flash MX试用版。

## &lt;&lt;Flash MX完全自学手册&gt;&gt;

## 书籍目录

第一部分 漫游Flash MX 第1章 精彩的Flash世界 1.1 认识Flash 1.2 新特性 1.3 新技术 1.4 本章小结 思考练习 第2章 解读Flash MX电影 2.1 从Flash影片的播放说起 2.2 识别对象 2.3 程序的作用 2.4 本章小结 思考练习 第3章 Flash MX快速上手 3.1 开始创建Flash作品 3.2 制作一个弹跳的球 3.3 制作播放控制按钮 3.4 布置舞台 3.5 添加动作 3.6 测试影片 3.7 本章小结 思考练习 第二部分 Flash MX基本操作 第4章 使用图像和视频 4.1 位图的运用 4.2 矢量图运用 4.3 New动态视频 4.4 New动态视频综合实例 4.5 本章小结 思考练习 第5章 使用文字 5.1 使用文字工具 5.2 编辑文字 5.3 变形文字 5.4 本章小结 思考练习 第6章 编辑对象 6.1 基本操作 6.2 排列对象 6.3 形状的重叠 6.4 群组对象 6.5 变形对象 6.6 本章小结 思考练习 第7章 层与层文件夹 7.1 基本操作 7.2 层的状态 7.3 遮罩层 7.4 New层文件夹 7.5 New分布到各层中 7.6 本章小结 思考练习 第8章 符号和实例 8.1 什么是符号 8.2 符号的类型 8.3 建立符号 8.4 建立实例 8.5 编辑实例 8.6 查看实例信息 8.7 本章小结 思考练习 第9章 库 9.1 库界面 9.2 管理库 9.3 使用库文件 9.4 库文件的编辑 9.5 公共库 9.6 New共享库 9.7 本章小结 思考练习 第10章 声音与麦克风 10.1 Flash音频简介 10.2 添加声音 10.3 编辑声音 10.4 声音的输出 10.5 New麦克风对象 10.6 本章小结 思考练习 第11章 动画制作 11.1 基本知识 11.2 帧动画 11.3 运动合成 11.4 形状合成 11.5 本章小结 思考练习 第12章 电影探索器 第13章 电影的优化与发布 第三部分 ActionScript程序设计 第14章 ActonScript编程环境 第15章 ActionScript编程基础 第16章 Flash的交互技术 第17章 Flash数据的输入和输出 第18章 New绘图函数 第四部分 第三方程序介绍 第19章 图像处理 第20章 音频处理 第21章 3D图形及文字处理 第五部分 实战精选 第22章 绘图与动画实例 第23章 交互电影实例 第24章 综合演练 第六部分 高级课题 第25章 手工创建组件 第26章 New组件的使用 第27章 多国文字解决方案 第28章 Web应用与后台数据库 附录A Flash MX ActonScript字典 附录B 工具箱工具图解 附录C Flash MX快捷键修正版 附录D 按键代码 附录E HTML的转义码表 附录F Flash网上资源

<<Flash MX完全自学手册>>

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>