

<<FLASH MX 2004 高级实例>>

图书基本信息

书名：<<FLASH MX 2004 高级实例精典制作>>

13位ISBN编号：9787900651686

10位ISBN编号：7900651683

出版时间：1900-01-01

出版时间：

作者：前程文化 编著

页数：384

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 2004 高级实例>>

### 内容概要

Flash是目前最优秀的制作网络交互式动画的工具。

本手册详细介绍了Flash MX 2004的ActionScript脚本编程语言及数十个经典Flash动画，本手册前5章先从ActionScript脚本语言的基本概念入手，阐述了ActionScript脚本语言的编程机制和技巧；后6章从实例制作角度入手，通过具体的程序应用实例，由浅入深地介绍了ActionScript在动画制作、动画控制、网页制作、游戏制作、MTV音乐短片制作等领域的应用。

通过学习，读者不但可以掌握目前ActionScript动画制作中的顶尖级经典实例，而且在阅读代码讲解后，能够完全领会ActionScript中各类语句的本质意义和使用方法，从而达到举一反三的目的。

读者对象：1.志于从事Flash闪客动画制作人员；2.网站动画设计与制作人员；3.专业多媒体设计与开发人员；4.Flash动画爱好者与个人用户；5.网页动画培训班的学员。

## 书籍目录

第1章 Action Script语法概述 1.1 点的语法 1.2 大括号语法 1.3 分号语法 1.4 圆括号语法 1.5 区分字母的大小写 1.6 使用注释 1.7 关键字 1.8 常量第2章 运算符 2.1 算术运算符 2.2 赋值运算符 2.3 位逻辑运算符 2.4 比较运算符 2.5 逻辑运算符 2.6 补充运算符第3章 函数 3.1 调用函数 3.2 内建函数 3.3 自定义函数第4章 属性和常量 4.1 全局属性 4.2 影片剪辑属性 4.3 真假常量(true和false) 4.4 新行常量(newline) 4.5 空值常量(null) 4.6 未定义常量(undifined)第5章 对象 5.1 核心对象的应用 5.2 动画对象的应用第6章 通用语法实战入门 01 自定义鼠标 02 鼠标位置 03 创建滚动文本框 04 设置影片剪辑的颜色 05 音量控制 06 创建声音平衡控制 07 检测点与面之间的碰撞 08 检测两个影片剪辑间的碰撞 09 创建画线工具 10 记时转场 11 打字员第7章 实战提高实例 01 简单按钮和帧动作效果 02 摇动的屁股 03 战斗的日子(音乐控制开关) 04 加载电影剪辑(兔子吃青椒) 05 按钮符号的位置判断 06 听话的鬼 07 时间 08 电子时间 09 屁屁舞的baby第8章 超炫网页元素 01 程序书写文字 02 帮助窗口 03 网页菜单 04 汽车(网页广告元素) 05 网页开头动画教学第9章 终极特效 01 红色风暴 02 天使之翼 03 太空飞船 一.制作场景一 二.制作场景二 三.制作场景三 04 数码科技第10章 MTV动画与贺卡 01 新年贺卡 02 春天风铃 一.制作动画元件 二.添加声音和动作脚本 03 玫瑰情话 一.制作序幕动画 二.制作第二个场景 三.制作第三个场景 四.制作第四个场景 五.制作第五个场景 六.制作第六个场景 七.制作第七个场景 八.制作第八个场景 九.加入声音和动作脚本 十.加入歌词第11章 经典游戏制作 01 蚊香熏蚊 一.制作角色元件 二.添加动作脚本 02 雪地生机

<<FLASH MX 2004 高级实例>>

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>