

<<中文Flash MX 2004实用教程>>

图书基本信息

书名：<<中文Flash MX 2004实用教程>>

13位ISBN编号：9787115132734

10位ISBN编号：7115132739

出版时间：2005-8

出版时间：人民邮电

作者：沈大林 等编著

页数：260

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>

<<中文Flash MX 2004实用教程>>

内容概要

Flash MX 2004是一种用于制作和编辑具有较强的交互性动画和电影的软件，用它可以制作一种扩展名为.swf的动画文件，也可以单独生成网页。

另外，它还可以在专业级的多媒体制作软件Authorware和Director中导入使用，也可以独立制作多媒体应用程序。

全书共分6章，除了介绍大量的知识点外，还介绍了近百个应用实例，300多道思考与练习题。本书的特点是按节细化了知识点，并结合知识点介绍了相关的实例，每节的名称就是要完成的项目的名称(即实例的名称)。

在每节的一开始介绍与本节项目有关的知识，每节的"项目实现"内介绍完成该项目的操作过程和方法，每节的“项目拓展”内介绍与本节项目和相关知识点有关的拓展实例和拓展知识。

实例有详细的讲解，容易看懂，便于教学，读者可以先了解相关的知识点，然后跟着实例进行操作，轻松掌握中文Flash MX 2004的使用方法。

本书可以作为中职中专和高职高专的教材以及培训学校的培训教材，还可以作为网页制作爱好者的自学用书。

<<中文Flash MX 2004实用教程>>

书籍目录

第1章 漫游中文Flash MX 2004	11.1 “水平移动的彩球”动画	11.1.1 主要工具栏和工具箱	
21.1.2 舞台工作区	41.1.3 创建新文档和设置文档属性	51.1.4 项目实施	71.1.5 项目拓展 81
“水平来回移动的彩球”程序	82	保存与打开Flash动画	93
关闭Flash文档和退出Flash MX 2004	94	获取帮助	91.2
“沿矩形框架移动的彩球”动画	101.2.1 舞台工作区的网格、标尺和辅助线		
101.2.2 面板	111.2.3 精确调整对象的位置与大小	121.2.4 项目实施	121.2.5 项目拓展 141
选取对象	142	移动和复制对象	143
删除对象	154	对象的对齐	151.3
“水平撞击的彩球”动画	151.3.1 元件和实例	151.3.2 “库”面板	161.3.3 项目实施 171.3.4 项目拓展 201
改变动画中彩球的颜色	202	“不同颜色彩球碰撞”动画	201.4
“三个场景的彩球移动”动画	211.4.1 时间轴	211.4.2 场景	231.4.3 播放Flash动画 231.4.4 项目实施 241.4.5 项目拓展
261	导出	262	发布设置 263
发布预览和发布	27	思考与练习	27
第2章 绘制和编辑图形	292.1 “立体彩球”图形	292.1.1 填充属性的设置	292.1.2 颜料桶工具和填充变形工具
312.1.3 项目实施	322.1.4 项目拓展	351	“混色器”面板菜单的作用 352
“颜色样本”面板菜单的作用	362.2 “翡翠项链”图形	362.2.1 线属性的设置	362.2.2 线条工具和铅笔工具
382.2.3 图形形状变化	392.2.4 使用选择工具改变图形形状和切割图形	402.2.5 项目实施	
412.2.6 项目拓展	421	墨水瓶工具	422
滴管工具	422.3	“荷塘月色”图形	432.3.1 椭圆、矩形和多角星形工具
432.3.2 刷子工具	442.3.3 项目实施	452.3.4 项目拓展	461
橡皮擦工具的属性	462	擦除方式的设置	472.4
“树苗”图形	472.4.1 钢笔工具	472.4.2 部分选取工具	482.4.3 项目实施 482.4.4 项目拓展
501	优化曲线的定义	502	优化曲线的操作方法 502.5
“四张扑克牌”图形	512.5.1 组合和多个对象的编辑	512.5.2 项目实施	522.5.3 项目拓展
541	“圆形按钮”图形	542	“奥运五环”图形 552.6
“彩球倒影”图形	572.6.1 对象调整	572.6.2 精确调整对象的形状	592.6.3 项目实施 602.6.4 项目拓展
611	“台球”图形	612	“台球和球杆”图形 633
“足球和彩球”图形	644	“大红灯笼”图形	65
思考与练习	66	第3章 创建文本和导入外部对象	683.1
“影像世界”七彩透视文字图形	683.1.1 文本工具	683.1.2 分离文字和打碎文字的编辑	693.1.3 项目实施 703.1.4 项目拓展
721	“纪念抗战胜利60周年”封套文字	722	“梦幻组合”纹理文字 723
“欢庆春节”彩珠文字	744	“FLASH”荧光文字	753.2
“魔方中的彩球”图像	763.2.1 导入外部素材和位图属性的设置	763.2.2 分离位图和位图矢量化	783.2.3 选取对象 793.2.4 项目实施 803.2.5 项目拓展
821	“花的海洋”图像文字图形	822	“卡通世界”变形文字 833
“汽车倒影”图像	843.3	“概念汽车展厅”动画	853.3.1 声音属性的设置和编辑声音 853.3.2 项目实施 883.3.3 项目拓展
931	“星空音乐会”动画	932	“迎接奥运”动画 94
思考与练习	96	第4章 基本动画制作	984.1
“五彩风车”动画	984.1.1 制作Flash动画的基本常识与基本操作	984.1.2 动作动画	994.1.3 项目实施 1004.1.4 项目拓展
1011	“倒计时”动画	1012	“摆动的自转光环”动画 1033
“围绕彩球转圈的自转光环”动画	1044	“电风扇”动画	1064.2
“摆动的模拟指针钟”动画	1074.2.1 动画帧的基本操作	1074.2.2 动画关键帧的“属性”面板	1084.2.3 项目实施 1094.2.4 项目拓展
1111	“彩球和跷跷板”动画	1112	“翻页画册”动画 1134.3
“变化文字”动画	1154.3.1 形状动画的制作	1154.3.2 改进形状动画的效果	1164.3.3 项目实施 1174.3.4 项目拓展
1191	“弹性地面”动画	1192	“中国足球”动画 1204.4
“小火车”动画	1234.4.1 引导层	1234.4.2 图层关联和图层属性的设置	1244.4.3 项目实施 1254.4.4 项目拓展
1281	“宇宙飞碟”动画	1282	“过山车”动画 1304.5
“五星探照灯”动画	1344.5.1 遮罩层	1344.5.2 遮罩层与普通图层的关联	1344.5.3 项目实施 1354.5.4 项目拓展
1361	“多彩世界”变色文字动画	1362	“滚动字幕”动画 1373
“图像切换”动画	1394.6	“自转地球”动画	1414.6.1 编辑图层 1414.6.2 图层文件夹 1424.6.3 项目实施 1434.6.4 项目拓展
1461	“自转地球和转圈文字”动画	1462	“旋转木马”动画 1484.7
“变形”时间轴特效动画	1514.7.1 时间轴特效动画	1514.7.2 项目实施	1524.7.3 项目拓展
1521	“转换”时间轴特效动画	1522	“模糊”时间轴特效动画 153
思考与练习	154	第5章 元件、实例和简单的交互动画	1575.1
“摆动变色球”动画	1575.1.1 创建图形		

<<中文Flash MX 2004实用教程>>

元件和影片剪辑元件 1575.1.2 编辑元件和编辑实例 1585.1.3 实例“属性”面板的其他作用
 1605.1.4 项目实施 1615.1.5 项目拓展 1641. “鹰击长空”动画 1642. “时区时钟”动画
 1665.2 “控制模拟钟”动画 1675.2.1 创建和测试按钮元件 1675.2.2 项目实施 1685.2.3 项目
 拓展 1691. “图像按钮”动画 1692. “文字按钮”动画 1703. “动画按钮”动画 1715.3 “多
 媒体播放器”动画 1735.3.1 “动作”面板 1735.3.2 设置事件与动作 1765.3.3 按钮事件和按键
 事件 1765.3.4 全局函数——“时间轴控制”函数 1785.3.5 项目实施 1785.3.6 项目拓展 1801
 . “按钮控制模拟钟”动画 1802. “图像浏览器”动画 1813. “按钮控制动画播放1”动画
 1825.4 “迎接北京2008年奥运”动画 1835.4.1 常量、变量、运算符和表达式 1835.4.2 文本变
 量 1855.4.3 自定义函数和“其他”全局函数 1865.4.4 分支和循环语句 1875.4.5 项目实施
 1895.4.6 项目拓展 1901. “迎接北京2008年奥运”动画的另一个制作方法 1902. “按钮控制播
 放动画2”动画 1915.5 “求连续自然数的和”动画 1915.5.1 全局函数——其他函数 1915.5.2
 全局函数——转换函数 1925.5.3 项目实施 1925.5.4 项目拓展 1931. “简单的加法计算器”动画
 1932. “简单的四则运算器”动画 1945.6 “跟随鼠标移动的飞翔小鸟”动画 1955.6.1 层次结
 构和目标路径 1955.6.2 全局函数——影片剪辑控制函数1 1985.6.3 项目实施 1995.6.4 项目拓展
 2001. “用鼠标控制的探照灯”动画 2002. “望远镜”动画 2025.7 “变化的指针钟”动画
 2055.7.1 全局函数——影片剪辑控制函数2 2055.7.2 全局函数——浏览器/网络函数 2055.7.3
 项目实施 2065.7.4 项目拓展——“学习FLASH网页”动画 2081. 制作预下载网页动画 2092. 制
 作网页主页动画 2093. 测试影片和发布主页 211思考与练习 211第6章 面向对象的编程 2136.1
 “小球随机碰撞方形边框”动画 2136.1.1 什么是面向对象的编程 2136.1.2 数学和字符串对象
 2146.1.3 项目实施 2166.1.4 项目拓展 2181. “26个循环滚动的英文字母”动画 2182. “小球
 随机碰撞圆形边框”动画 2196.2 “猜字母游戏”动画 2226.2.1 数组和颜色对象 2226.2.2 键盘
 和鼠标对象 2246.2.3 项目实施 2246.2.4 项目拓展——“按键控制云中飞翔的小鸟”动画 2281.
 制作画面 2282. 输入程序 2286.3 “指针钟”动画 2296.3.1 时间(Date)对象 2296.3.2 项目实
 现 2306.3.3 项目拓展——“数字指针钟”动画 2331. “指针钟”影片剪辑元件初步制作 2342.
 “指针钟”年、月、日、星期、小时、分钟和秒显示的程序 2353. 报时程序 2364. “指针钟”影
 片剪辑元件的完整程序 2365. 继续制作主场景和数字钟画面 2376.4 “MP3播放器”动画
 2386.4.1 声音(Sound)对象 2386.4.2 项目实施 2416.4.3 项目拓展 2461. 闯五关——扑克牌游
 戏 2462. 21点扑克牌游戏 2483. 外部图像的动态切换 2514. 拼图游戏 254思考与练习 259

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>