<<中文Flash MX案例教程>>

图书基本信息

书名: <<中文Flash MX案例教程>>

13位ISBN编号:9787121068607

10位ISBN编号:7121068605

出版时间:2008-6

出版时间:电子工业出版社

作者:沈大林,沈昕 主编

页数:296

字数:492800

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案例教程>>

内容概要

Flash是Macromedia公司的又一个非常受欢迎的产品。

它是一种用于制作、编辑动画和电影的软件,它不但能够制作一般的动画,而且可以制作出带有背景声音和具有较强的交互性能的电影。

另外, Flash还可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。

沈大林等编著的《中文Flash

MX案例教程》由浅入深、由易到难、循序渐进、图文并茂,融通俗性、实用性与技巧性于一体,较好地实现了理论与实际制作相结合。

《中文Flash

MX案例教程》在有利于采用任务驱动的教学方式的同时,还注意尽量保证知识的相对完整性和系统性。

本书共分6章,每章均配有实例思考与练习题。

全书共有58个实例。

<<中文Flash MX案例教程>>

书籍目录

第1章 Flash MX漫游

- 1.1 了解中文: Flash MX
- 1.1.1 Flash: MX的主要特点
- 1.1.2 Flash MX的工作环境
- 1.1.3 菜单栏与主要栏
- 1.1.4 工具箱
- 1.1.5 舞台与窗口
- 1.1.6 调整舞台工作区的显示比例和位置
- 1.1.7 舞台中的标尺、网格和辅助线
- 1.1.8 场景、元件、实例和库
- 1.1.9 时间轴
- 1.2 创建第一个: Flash动画
- 1.2.1 Flash动画的播放效果
- 1.2.2 新建Flash文档和设置影片的属性
- 1.2.3 制作Flash动画
- 1.3 播放、存储、打开和输出Flash文件
- 1.3.1 播放Flash动画
- 1.3.2 存储、打开、关闭Flash动画和改变显示方式
- I.3.3 输出与发布Flash产品
- 1.4 选取、复制、移动、删除和擦除对象
- 1.4.1 选取对象
- 1.4.2 删除、移动和复制对象
- 1.4.3 橡皮擦工具与擦除对象
- 1.5 改变对象的大小与形状
- 1.5.1 利用工具箱的工具改变对象的大小与形状
- 1.5.2 利用菜单命令改变对象的大小与形状
- 1.5.3 利用"信息"和"属性"面板精确调整对象
- 1.5.4 利用"变形"面板精确调整对象
- 1.5.5 使用部分选取工具改变图形的形状
- 1.6 优化曲线和编辑多个对象
- 1.6.1 优化曲线
- 1.6.2 多个对象的编辑

思考练习I

第2章 绘制图形

- 2.1 线属性的设置
- 2.1.1 设置线的颜色
- 2.1.2 设置线型
- 2.2 绘制线
- 2.2.1 使用线条工具和铅笔工具绘制线
- 2.2.2 使用钢笔工具绘制线
- 2.2.3 绘制矩形和椭圆形轮廓线
- 2.3 设置填充
- 2.3.1 设置单色填充
- 2.3.2 设置渐变填充色和填充位图
- 2.4 绘制有填充的图形

<<中文Flash MX案例教程>>

- 2.4.1 绘制有填充的椭圆和矩形图形
- 2.4.2 画笔工具
- 2.4.3 将线转换成填充和柔化边缘
- 2.5 修改线和填充的属性
- 2.5.1 墨水瓶工具与改变线的属性
- 2.5.2 颜料桶工具与改变填充的属性
- 2.5.3 吸管工具的使用
- 2.6 实例
- 实例1来回移动的彩球
- 实例2扑克牌
- 实例3变色的五角星
- 实例4荷塘月色
- 实例5动感按钮
- 实例6上下摆动并自转的七彩光环
- 实例7建筑设计展厅
- 实例8彩球和奶杯
- 思考练习2
- 第3章 输入文本和导入外部对象
- 3.1 输入文本
- 3.1.1 文本属性的设置
- 3.1.2 文本类型与文本输入
- 3.2 导入图像和视频
- 3.2.1 位图与矢量图
- 3.2.2 导入图像和视频
- 3.2.3 位图的分解和矢量化
- 3.3 导入声音和编辑声音
- 3.3.1 导入声音和使用声音
- 3.3.2 声音的属性和导出声音
- 3.3.3 编辑声音
- 3.4 Flash MX系统默认属性的设置
- 3.4.1 Flash MX系统参数的设置
- 3.4.2 其他参数的设置
- 3.5 实例
- 实例9投影文字
- 实例10透视文字
- 实例11滚动字幕
- 实例12摆动的转圈文字
- 实例13彩珠文字
- 实例14立体文字
- 思考练习3
- 第4章 元件与实例及动画制作
- 4.1 元件与实例
- 4.1.1 创建图形或影片剪辑元件
- 4.1.2 创建按钮元件
- 4.1.3 编辑元件和实例
- 4.1.4 实例的"属性"面板
- 4.2 图层

<<中文Flash MX案例教程>>

- 4.2.1 创建与编辑图层
- 4.2.2 引导图层
- 4.2.3 遮罩图层
- 4.2.4 插入图层目录
- 4.2.5 时间轴的快捷菜单
- 4.2.6 场景
- 4.3 制作动画的方法
- 4.3.1 制作Flash动画的基本常识与基本操作
- 4.3.2 动作过渡动画的制作
- 4.3.3 形状过渡动画
- 4.3.4 编辑动画
- 4.4 实例
- 实例15人和自然
- 实例16上下推出的图像切换
- 实例17模拟探照灯
- 实例18电影文字1
- 实例19图像关门式切换
- 实例20瀑布流水
- 实例21翻页画册
- 实例22单摆运动
- 实例23玩具小火车
- 实例24自转透明地球
- 实例25地球和转圈文字
- 实例26打开的盒子
- 实例27百叶窗式图像切换
- 实例28展开透明卷轴图像
- 思考练习4
- 第5章 ActionScript编程与交互式动画
- 5.1 AcfionScdpt简介和"动作"面板
- 5.1.1 AcfionScnpt简介
- 5.1.2 "动作"面板
- 5.1.3 设置事件与设计动作
- 5.2 ActionScript语言
- 5.2.1 ActionScript语言的常量和变量
- 5.2.2 运算符、表达式和语句
- 5.2.3 目标路径和点操作符
- 5.2.4 分支语句与循环语句
- 5.2.5 常用的动作指令
- 5.3 面向对象的编程
- 5.3.1 面向对象编程概述
- 5.3.2 AcfionScfipt的函数
- 5.3.3 创建对象的方法与访问对象的属性
- 5.3.4. Hash MX的部分内置对象
- 5.4 制作交互式动画实例
- 实例29图像浏览I
- 实例30鼠标控制的电风扇
- 实例3I按钮控制电风扇

<<中文Flash MX案例教程>>

实例	132	冬	儉	IÉ:	监2
 1/'	IV)	1 ~ 1	1927	/A'I	'h'. Z

实例33跟随鼠标移动的小鸭

实例34可用鼠标移动的探照灯

实例35电影文字2

实例36图像动态切换

实例37四则运算1

实例38猜字母游戏

实例39迎接北京2008年奥运

实例40变化的飞鸟

实例41跟随鼠标移动的气泡

实例42小球随机撞击

实例43定时数字表

实例44数字指针表

实例45滚动文本

实例46 "FLASH 8作品欣赏"网页

思考练习5

第6章 Flash MX组件与实例

- 6.1. Hash MX组件
- 6.1.1 Flash MX组件的简单介绍
- 6.1.2 活动预览和加入组件的方法
- 6.1.3 删除组件实例和调整组件的标题大小及组件的长和宽
- 6.2 Flash MX内置组件介绍
- 6.2.1 CheckBox(复选框)组件
- 6.2.2 RadioButton(单选项)组件
- 6.2.3 ComboBox(下拉列表框)组件
- 6.2.4 ListBox(列表框)组件
- 6.2.5 PushButton(按钮)组件
- 6.2.6 ScrollBar(滚动条)组件
- 6.2.7 ScrollPane(滚动窗格)组件
- 6.2.8 为组件的Change Handler添加组件函数
- 6.3 Flash MX组件应用实例
- 实例47滚动文本
- 实例48大幅图像浏览
- 实例49导入外部图像
- 实例50加减法计算器
- 实例5I多功能图像浏览器
- 实例52列表浏览图像
- 实例53多媒体播放器1
- 实例54多媒体播放器2
- 实例55可调音量的MP3播放器
- 实例56计算器
- 思考练习6

附录A Flash周边软件——SWiSH 2.0

- 一、SWISH 2.0的操作界面
- 二、菜单栏
- 三、工具栏
- 四、面板

<<中文Flash MX案例教程>>

五、实例 附录B Flash周边软件——Swift 3DV2

- 一、建模 二、上色 三、制作动画
- 四、输出

<<中文Flash MX案例教程>>

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