

<<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
- 1.3.3 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

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 ActionScript简介和“动作”面板
 - 5.1.1 ActionScript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 ActionScript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31按钮控制电风扇

<<中文Flash MX案例教程>>

实例32图像浏览2

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51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

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>