

## <<Flash MX实用编程技巧>>

### 图书基本信息

书名：<<Flash MX实用编程技巧>>

13位ISBN编号：9787302062875

10位ISBN编号：7302062870

出版时间：2003-2

出版时间：清华大学出版社

作者：章鱼猫工

页数：324

字数：360000

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实用编程技巧>>

### 内容概要

为了兼顾新用户和高级用户，本书由Flash MX基本工具的操作方式入手，用简短的篇幅带领新用户快速进入动画世界，并在此基础上，以范例的形式侧重介绍动作程序设计。

本书共分9章和6个附录。

内容详实、操作步骤清晰、有条理，所举范例能充分展现Flash的强大功能。

本书不仅适用于新用户，而且更可以助高级用户一臂之力。

## 书籍目录

第1章 初体验Flash MX 1.1 Flash Mx的新增功能简介 1.2 下载Flash MX试用版 1.3 安装Flash Mx试用版 1.4 Flash Mx的工作环境 1.4.1 改良后的浮动面板 1.4.2 Flash MX浮动面板功能简介第2章 Flash MX快速入门 2.1 Flash MX的操作界面 2.2 Flash MX动画基本原理 2.2.1 帧 2.2.2 构建时间轴的帧内容 2.2.3 剖析[时间轴]面板 2.3 Flash MX绘图工具 2.3.1 Flash MX绘图工具的4个工具箱 2.3.2 [箭头工具]的使用方式 2.3.3 部分选取工具 2.3.4 直线工具 2.3.5 套索工具 2.3.6 钢笔工具 2.3.7 文本工具 2.3.8 形状工具 2.3.9 铅笔工具 2.3.10 画笔工具 2.3.11 任意变形工具 2.3.12 墨水瓶工具 2.3.13 颜料桶工具 2.3.14 滴管工具 2.3.15 橡皮擦工具 2.4 Flash MX基本操作 2.4.1 舞台帧的设置 2.4.2 导入文件 2.4.3 导出文件 2.4.4 保存文件 2.5 Flash MX对象编辑 2.5.1 对象的层级顺序 2.5.2 组合对象 2.5.3 分离对象 2.5.4 排列与分布对象 2.5.5 对象的复制 2.5.6 撤销与重做 2.5.7 绘图选项设置 2.5.8 绘图标尺 2.6 动作脚本简介 2.6.1 动作脚本编辑器 2.6.2 输出脚本和加载外部脚本 2.6.3 程序调试器 2.7 元件库 2.7.1 Flash MX提供的元件库 2.7.2 影片中的元件库 2.7.3 Flash MX的3种元件型态第3章 Flash MX动画制作原理 3.1 剖析[时间轴]面板 3.1.1 显示/隐藏[时间轴]面板 3.1.2 调整[时间轴]面板的大小 3.1.3 图层与时间轴的互动关系 3.2 帧的使用方式 3.2.1 帧的基本原理 3.2.2 帧的播放头 3.2.3 帧的检查模式 3.2.4 编辑帧 3.3 绘图范例--图层的遮罩效果 3.4 绘图范例--灯箱的控制 3.4.1 范例文件说明 3.4.2 绘图纸外观按钮 3.4.3 绘图纸外观轮廓按钮 3.4.4 编辑多个帧按钮 3.4.5 改变灯箱的作用范围 3.5 绘图范例--位图形的去背景操作 3.6 动画范例--补间动画制作 3.6.1 补间动画 3.6.2 形状动画第4章 动作基本概念 4.1 Flash MX动作简介 4.1.1 在关键帧中设置动作 4.1.2 在按钮、影片剪辑对象中设置动作 4.2 动作命令集简介 4.3 数据类型与变量 4.3.1 Flash MX动作的数据类型 4.3.2 动作的变量 4.3.3 变量的设置方式 4.4 字段变量的设置 4.4.1 文本框的种类 4.4.2 字段变量制作范例 4.5 Flash MX常用的运算符 4.5.1 常数运算符 4.5.2 比较运算符 4.5.3 逻辑运算符 4.6 Flash MX帧常用的控制命令 4.6.1 帧动作的作用范围 4.6.2 停顿命令stop() 4.6.3 播放命令play() 4.6.4 切换帧命令goto 4.6.5 goto命令的动作种类第5章 鼠标和按钮的控制 5.1 Flash MX内置的按钮元件 5.1.1 按钮元件的构造 5.1.2 赋予按钮功能名称 5.1.3 自制按钮对象 5.1.4 元件的分身 5.2 按钮事件on 5.3 动作范例--利用按钮控制影片 5.3.1 对象介绍 5.3.2 范例文件说明 5.3.3 加入按钮对象 5.3.4 设置动作程序命令 5.4 动作范例--改变鼠标指针样式 5.4.1 制作遮罩对象与被遮罩对象 5.4.2 舞台的布置 5.4.3 动作程序设置 5.5 动作范例--利用按钮切换元件 5.5.1 元件对象简介 5.5.2 设置主影片的动作命令 5.6 动作范例--让对象跟踪光标 5.6.1 制作跟踪光标的对象 5.6.2 记录光标位置 5.6.3 记录对象的位置 5.6.4 计算两坐标的差距 5.6.5 让对象跟着鼠标跑 5.7 广域的鼠标事件OnClipEvent第6章 音效的控制 6.1 在动画中加入声音效果 6.1.1 Flash MX提供的声音文件 6.1.2 加载音效文件 6.2 音效范例--照相机 6.2.1 利用时间轴控制音效的播放 6.2.2 利用动作命令控制音效的播放 6.3 声音的编辑 6.3.1 更换或删除音效对象 6.3.2 解读音效信息 6.3.3 音效的编辑 6.3.4 音效同步 6.3.5 重复播放第7章 对象属性设置 7.1 setProperty和getProperty命令 7.1.1 用时间轴控制对象的移动 7.1.2 用动作程序控制对象的移动 7.1.3 对象属性 7.2 属性范例--对象的设置 7.2.1 设置对象的位移 7.2.2 设置对象的显示与隐藏 7.2.3 设置对象放大与缩小 7.2.4 旋转对象 7.3 属性范例--对象的残影特效 7.3.1 范例文件结构说明 7.3.2 编写动作脚本第8章 循环和判断命令 8.1 Flash MX的循环命令 8.1.1 范例文件说明, 8.1.2 do-while循环命令 8.1.3 while循环命令 8.1.4 for循环命令 8.2 Flash MX的判断命令 8.2.1 基本判断式(if命令) 8.2.2 二选一判断命令(else) 8.2.3 复合判断命令(else if) 8.3 判断式范例--密室反弹球 8.3.1 范例文件说明 8.3.2 编写动作程序第9章 随机数的应用 9.1 随机数范例--数字游戏 9.1.1 影片结构简介 9.1.2 随机数命令random 9.1.3 取得随机数数字 9.1.4 放弃不玩 9.1.5 判断输入的数字 9.2 随机数范例--随机数摇奖机 9.2.1 影片结构简介 9.2.2 按钮对象内的动作程序 9.2.3 帧动作 9.3 随机数范例--简易电玩 9.3.1 影片结构简介 9.3.2 帧内的动作脚本程序说明 9.3.3 gon分身对象的onClipEvent事件附录A 动作常用命令集--动作程序集附录B 动作常用命令集--运算符程序集附录C 动作常用命令集--函数程序集附录D 动作常用命令集--常数程序集附录E 动作常用命令集--属性程序集附录F 动作常用命令集--不分类

<<Flash MX实用编程技巧>>

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>