

## <<Flash MX全方位实作经典>>

### 图书基本信息

书名：<<Flash MX全方位实作经典>>

13位ISBN编号：9787508410906

10位ISBN编号：7508410904

出版时间：2002-6

出版时间：中国水利水电出版社

作者：承湘珂

页数：326

字数：475000

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全方位实作经典>>

### 内容概要

Flash MX是Macromedia公司推出的矢量动画制作软件，也是Flash系列的最新版本。

Flash MX具有强大的功能，使用它用户可以制作出相当精美的网页动画。

本书以实例的方式，由浅入深地向读者介绍了Flash MX的使用方法。

全书共29个实例，分八章将Flash MX中各项技术都包含其中，从最简单的动画制作一直到使用复杂程序语句的动画游戏。

读者可以对照这些实例制作过程的详解，自己动手制作并完成每个实例后给出的练习。

通过自己实践，即可在很短的时间之内掌握Flash MX的各项功能以及一些特殊的技巧，制作出精美的动画。

本书不仅适合网页动画制作人员使用，而且对于广大网页动画制作爱好者来说，也是一本很好的自学教材和工具书。

# <<Flash MX全方位实作经典>>

## 书籍目录

### 前言

### 第一章 Flash MX简介

- 1.1 操作方式和工作环境
  - 1.1.1 FlashMX的新增特性
  - 1.1.2 FlashMX的工作环境
  - 1.1.3 设置工作区域
- 1.2 文字工具的使用
  - 1.2.1 认识文字工具
  - 1.2.2 对文本的操作
- 1.3 符号和实例
  - 1.3.1 符号的三种类型
  - 1.3.2 符号创建的三种方式
  - 1.3.3 修改编辑符号
  - 1.3.4 创建符号的实例
  - 1.3.5 实例的属性修改
- 1.4 图层和帧
  - 1.4.1 图层
  - 1.4.2 帧
- 1.5 动画的交互行为
  - 1.5.1 设定物体的动作
  - 1.5.2 控制动画的播放
  - 1.5.3 跳转到指定的帧或者场景
  - 1.5.4 调节动画的显示质量
  - 1.5.5 关闭所有的声音
  - 1.5.6 添加链接
  - 1.5.7 载入和卸载动画
  - 1.5.8 指定目标
  - 1.5.9 复制和删除电影片段实例
  - 1.5.10 移动电影片段实例
  - 1.5.11 电影片段实例的属性

### 第二章 Flash MX基础精练

#### 基本知识要点

#### 逐帧动画

#### 渐变动画

#### 如何制作渐变动画

#### 静止帧序列

#### 实例1 按钮大餐——多种按钮的制作

##### 实例概述

##### 操作步骤

#### 实例2 文本框大全——动态文本框制作

##### 实例概述

##### 操作步骤

#### 实例3 花儿绽放——逐帧动画制作

##### 实例概述

##### 操作步骤

## <<Flash MX全方位实作经典>>

### 实例4 长大的狮子——Motion动画制作

实例概述

操作步骤

### 实例5 狮子变老鼠——变形动画制作

实例概述

操作步骤

### 实例6 树叶飘落——MotionGuide动画制作

实例概述

操作步骤

## 第三章 Flash MX熟能生巧

基本知识要点

### 实例7 精彩文字——文字特殊效果制作

实例概述

操作步骤

### 实例8 鼠标效果——鼠标效果制作

实例概述

操作步骤

### 实例9 下拉菜单——Flash菜单制作

实例概述

操作步骤

### 实例10 下载动画——Loading动画制作

实例概述

操作步骤

## 第四章 Flash MX Action编程

基础知识要点

### 实例11 计算器——Actions编程之一

实例概述

操作步骤

### 实例12 歼击机出发——Actions编程之二

实例概述

操作步骤

### 实例13 Flash聊天室——Actions编程之三

实例概述

操作步骤

### 实例14 FICQ自己做——Actions编程之四

实例概述

操作步骤

## 第五章 Flash MX艺术设计

基础知识要点

GuideLayer的创建和使用

图层和帧

### 实例15 孤独情人节——艺术设计之一

实例概述

制作步骤

### 实例16 滚动画面——艺术设计之二

实例概述

操作步骤

## <<Flash MX全方位实作经典>>

### 实例17 放大镜效果——艺术设计之三

实例概述

操作步骤

### 实例18 水中倒影——艺术设计之四

实例概述

操作步骤

### 实例19 飞机展示——艺术设计之五

实例概述

操作步骤

### 实例20 摩登照片——艺术设计之六

实例概述

操作步骤

## 第六章 Flash MX创意设计

基础知识要点

### 实例21 MTV创作——创意设计之一

实例概述

操作步骤

### 实例22 网上测试——创意设计之二

实例概述

操作步骤

### 实例23 网站首页——创意设计之三

实例概述

操作步骤

### 实例24 电子表——创意设计之三

实例概述

操作步骤

## 第七章 Flash MX交互设计

基础知识要点

事件

目标

### 实例25 俄罗斯方块——FlashMX交互设计之一

实例概述

操作步骤

### 实例26 华彩点点——FlashMX交互设计之二

实例概述

操作步骤

### 实例27 打砖块游戏——FlashMX交互设计之三

实例概述

操作步骤

## 第八章 Flash MX网络功能

基本知识要点

### 实例28 Flash聊天室

实例概述

CGI基础知识

操作步骤

脚本编程

### 实例29 Flash留言板

## <<Flash MX全方位实作经典>>

实例概述

ASP基础知识

变量

过程

条件语句

循环语句

操作步骤

数据库定义

建立虚拟目录

脚本编程

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>