

## <<跟我学Flash MX>>

### 图书基本信息

书名：<<跟我学Flash MX>>

13位ISBN编号：9787115105530

10位ISBN编号：7115105537

出版时间：2002-9-1

出版时间：人民邮电出版社

作者：贾敬瑶,甘登岱,郭军

页数：342

字数：535000

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>

## <<跟我学Flash MX>>

### 内容概要

Flash是目前最流行的网页动画制作软件，大家在上网时看到的网页广告、篇头等绝大多数是用Flash制作的。

随着Flash的流行，以及Flash自身功能的不断增强，其应用领域也在迅速拓宽。

例如，很多Flash爱好者利用Flash制作动画短片、互动游戏、MTV、课件，甚至网页等。

本书结合Flash MX的实际用途，全面地介绍了Flash MX的功能，其内容涉及动画设计基本知识，Flash MX基本操作，绘画与编辑，图层的使用方法，各种动画制作手段，在动画中使用声音、脚本与组件的方法等。

同时，每章都给出了一个综合实例，方便读者巩固所学知识并掌握动画制作的相关技巧。

本书的最大特点是内容全面、实例精彩、可操作性强，较好地做到了内容与形式、理论与实践的统一。

本书适合Flash初、中级读者阅读，也可作为各类动画制作培训班的教材。

## 书籍目录

第1章 Flash MX基础知识 1.1 Flash功能概览 1.2 Flash基本常识 1.2.1 矢量图形和位图图像 1.2.2 Symbol和Instance的关系 1.2.3 Frame(帧) 1.2.4 Layer(层) 1.2.5 Flash动画的分类 1.2.6 Onion(洋葱皮) 1.2.7 Library(图库) 1.3 认识Flash MX工作环境 1.3.1 菜单栏 1.3.2 工具栏 1.3.3 工具箱 1.3.4 时间轴窗口 1.3.5 场景 1.3.6 视图比例框 1.3.7 控制面板 第2章 绘画知识——制作篇头动画 2.1 设置轮廓与填充属性 2.1.1 使用Color(颜色)选区 2.1.2 使用Properties(属性)面板 2.1.3 使用Color Mixer(调色板)面板 2.1.4 Color Swatches(颜色表)面板 2.2 使用绘图工具 2.2.1 直线工具和铅笔工具 2.2.2 钢笔工具 2.2.3 使用椭圆工具和矩形工具 2.2.4 使用笔刷工具 2.2.5 文本工具 2.3 使用填充工具 2.3.1 使用墨水瓶工具 2.3.2 使用油漆桶工具 2.3.3 使用填充变形工具 2.3.4 使用滴管工具 2.4 使用图形编辑工具 2.4.1 箭头工具 2.4.2 子选择工具 2.4.3 套索工具 2.4.4 自由变形工具 2.4.5 橡皮擦工具 2.5 制作篇头动画 步骤1 制作背景图像 步骤2 制作企鹅的动态姿势 步骤3 让企鹅动起来 步骤4 添加阴影和木牌 第3章 编辑对象——制作贺卡 3.1 选取对象 3.1.1 选取对象 3.1.2 取消选取 3.2 移动、复制和删除对象 3.2.1 移动对象 3.2.2 复制和粘贴对象 3.2.3 删除对象 3.3 变形对象 3.3.1 变形中心点 3.3.2 自由变形对象 3.3.3 缩放对象 3.3.4 旋转和倾斜对象 3.3.5 翻转对象 3.3.6 扭曲对象 3.3.7 使用封套修改对象形状 3.3.8 取消变形 3.4 群组、叠放和对齐对象 3.4.1 群组对象 3.4.2 叠放对象 3.4.3 对齐对象 3.5 制作贺卡 步骤1 制作背景 步骤2 制作蜡烛 步骤3 制作变换颜色的移动文本 步骤4 添加人物 步骤5 添加祝福语 第4章 使用图符——制作广告条 4.1 认识图符和实例 4.1.1 图符的特点 4.1.2 图符的种类 4.2 创建图符 4.2.1 将场景中的元素转换成图符 4.2.2 创建新图符 4.2.3 将动画转换为电影剪辑图符 4.2.4 复制图符 4.2.5 创建按钮图符 4.3 创建实例 4.3.1 创建实例 4.3.2 获得场景中实例的信息 4.4 编辑图符 4.4.1 图符的三种编辑环境 4.4.2 编辑图符 4.4.3 使用来自其他Flash电影中的图符 4.5 设置实例属性 4.5.1 改变实例的颜色和透明度 4.5.2 使用其他图符替换实例 4.5.3 改变实例类型 4.5.4 设置动态图形实例的播放模式 4.5.5 打散实例 4.6 制作广告条 步骤1 制作图符 步骤2 制作渐变的背景图像 步骤3 制作企鹅的动态效果 步骤4 添加文本 第5章 使用层——制作网站首页 5.1 层的运用 5.1.1 创建层 5.1.2 层的相关操作 5.2 创建导向层 5.2.1 创建普通导向层 5.2.2 创建运动导向层 5.3 使用遮罩层 5.3.1 创建遮罩层 5.3.2 应用遮罩层 5.4 制作网站首页 步骤1 制作光线字 步骤2 制作忽明忽暗的图标 步骤3 制作屏蔽效果的特效字 步骤4 制作其他素材完善影片 第6章 创建动画——制作动画短片 6.1 Flash动画制作基础 6.1.1 创建关键帧 6.1.2 使用层 6.1.3 动画帧的显示状态 6.1.4 扩展帧的内容 6.1.5 设置帧频率 6.2 创建“帧-帧”动画 6.3 创建过渡动画 6.3.1 创建运动过渡动画 6.3.2 创建形状过渡动画 6.4 编辑动画 6.4.1 插入帧与关键帧 6.4.2 选择帧 6.4.3 修改或删除帧 6.4.4 使用“洋葱皮” 6.4.5 移动整个动画 6.5 制作“胜者为王”动画短片 步骤1 制作电影剪辑图符 步骤2 制作场景1 步骤3 制作场景2 步骤4 制作场景3 步骤5 制作场景4 第7章 声音的应用——制作MTV 7.1 添加声音 7.1.1 导入声音文件 7.1.2 为电影添加声音 7.1.3 为按钮添加声音 7.1.4 编辑声音 7.2 导出有声电影 7.2.1 设置单个声音的导出属性 7.2.2 指定声音压缩选项 7.2.3 将声音导出Flash电影的其他说明 7.3 制作《简单爱》MTV 步骤1 MTV声音的处理 步骤2 制作开场画面 步骤3 制作画面1 步骤4 制作画面2 步骤5 制作画面3 步骤6 制作画面4 步骤7 制作画面5 步骤8 制作画面6 步骤9 制作画面7 步骤10 制作画面8 步骤11 添加MTV的歌词 步骤12 影片的补充和完善 第8章 使用脚本——制作互动游戏 8.1 初识ActionScript 8.1.1 脚本编写方法与步骤 8.1.2 脚本编写模式与执行 8.1.3 理解对象、属性、事件、方法、动作与事件句柄 8.1.4 影片的层次与目标路径 8.1.5 代码提示与对象命名 8.1.6 脚本应用实例剖析 8.2 ActionScript语言详解 8.2.1 ActionScript术语 8.2.2 ActionScript语法 8.2.3 数据类型、变量与操作符 8.2.4 动作语句与脚本流程控制 8.2.5 使用函数 8.3 使用动作和方法控制影片剪辑与按钮 8.3.1 使用多方法操纵一个影片剪辑 8.3.2 加载、卸载附加影片、图像与声音 8.3.3 改变影片剪辑的位置与外观 8.3.4 拖动、复制和删除影片剪辑 8.3.5 为场景动态增加影片剪辑或声音 8.3.6 利用ActionScript绘制形状 8.3.7 使用影片剪辑作为遮蔽 8.4 利用脚本为影片增加交互性 8.4.1 在场景和帧之间跳转 8.4.2 播放和停止影片 8.4.3 跳转到其他URL 8.4.4 创建自定义光标 8.4.5 获取光标位置 8.4.6 捕捉按键 8.4.7 设置颜色 8.4.8 创建声音控件 8.4.9 碰撞检测 8.5 制作《捉老鼠》游戏 步骤1 制作游戏背景 步骤2 创建电影剪辑 步

骤3 布置场景 步骤4 编写脚本 第9章 使用组件——制作课件 9.1 Flash UI组件 9.1.1 增加组件和删除组件 9.1.2 Flash UI组件使用要点 9.1.3 Flash UI组件的用途 9.2 创建表单 9.2.1 增加组件 9.2.2 配置组件 9.2.3 编写收集数据的脚本 9.3 制作课件 步骤1 制作主场景 步骤2 制作电影剪辑和按钮 步骤3 设置主场景 第10章 电影发布与输出 10.1 播放、优化和下载测试Flash电影 10.1.1 播放Flash电影 10.1.2 优化电影 10.1.3 测试电影下载表现 10.2 发布和输出Flash电影 10.2.1 设置Flash电影发布选项 10.2.2 Flash发布设置 10.2.3 其他格式发布设置 10.2.4 使用发布预览命令 10.2.5 使用独立播放器 10.2.6 电影的输出

#### 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>