

图书基本信息

书名：<<跟我学Flash MX 2004中文版>>

13位ISBN编号：9787115126290

10位ISBN编号：7115126291

出版时间：2004-1

出版时间：人民邮电出版社

作者：甘登岱 编

页数：338

字数：530000

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>

内容概要

本书结合Flash MX 2004的实际用途，全面介绍Flash MX 2004的功能，其内容涉及动画设计基础知识，Flash MX 2004基本操作，绘画与编辑，图层的使用方法，各种动画制作技巧，幻灯片制作方法，在动画中使用声音、视频、脚本与组件的方法，以及影片的测试、发布和导出方法等。同时，本书给出了若干精彩实例并贯穿全书，以使读者巩固所学知识并掌握Flash动画制作的相关技巧。

随书配送的多媒体教学光盘方便读者自学，光盘中还收录了书中的Flash动画精彩实例演示文件以及制作动画的全部素材。

本书适合Flash初、中级读者阅读，也可供各类相关培训班作为教材。

书籍目录

- 第1章 从零开始 11.1 Flash背景知识 11.1.1 Flash中的文档类型 11.1.2 Flash动画的特点 21.1.3 Flash MX 2004的新功能 21.1.4 安装与启动Flash MX 2004 31.2 熟悉Flash MX 2004工作环境
- 41.2.1 使用主工具栏、编辑栏与快捷菜单 41.2.2 使用工具箱 61.2.3 使用属性面板和控制面板 61.2.4 使用网格、标尺和辅助线 81.2.5 设置Flash首选参数 91.3 Flash基本操作 91.3.1 缩放和移动舞台 101.3.2 使用“时间轴”面板管理图层和帧 111.3.3 使用“库”面板管理动画资源 191.3.4 使用场景 201.3.5 使用影片浏览器 211.3.6 使用查找和替换 221.3.7 操作的撤销、重做与重复 221.3.8 使用项目 25综合训练——制作动画短片 25训练1 创建新文档并设置属性 26训练2 创建场景 27训练3 预览和测试影片 43训练4 保存并打印Flash文件 43本章小结 44思考与练习 45第2章 使用图形、文字与外部插图 462.1 设置图形的笔触与填充属性 462.1.1 使用颜色选区 462.1.2 使用属性面板 472.1.3 使用混色器面板 482.1.4 使用颜色样本面板 492.2 使用绘图工具 502.2.1 线条工具和铅笔工具 502.2.2 钢笔工具 512.2.3 椭圆、矩形和多角星形工具 522.2.4 使用刷子工具 542.3 修改图形笔触与填充效果 562.3.1 使用墨水瓶工具 562.3.2 使用颜料桶工具 562.3.3 使用填充变形工具 572.3.4 使用滴管工具 592.4 编辑图形 592.4.1 使用选择工具调整图形形状 602.4.2 使用部分选取工具 612.4.3 使用橡皮擦工具 612.4.4 优化曲线 622.4.5 使用菜单命令修改形状 622.5 创建文本 642.5.1 了解字体轮廓和设备字体 642.5.2 创建文本 642.5.3 设置静态文本的属性 652.5.4 文本的编辑、分离与变形 672.5.5 设置动态文本与输入文本的属性 672.5.6 创建滚动文本 682.6 使用外部图形与图像 682.6.1 可以导入到Flash中的图形与图像类型 682.6.2 导入图形图像 692.6.3 设置位图属性 702.6.4 位图转换 70综合训练——绘制MTV人物与场景 72训练1 绘制MTV人物 72训练2 绘制MTV场景 74本章小结 81思考与练习 81第3章 编辑对象 823.1 选取对象 823.1.1 使用选择工具选取对象 823.1.2 使用套索工具选取对象 833.1.3 其他选取方法 843.1.4 取消选取 843.2 移动、复制和删除对象 853.2.1 在同一图层或场景中移动对象 853.2.2 通过粘贴移动和复制对象 853.2.3 删除对象 873.3 变形对象 873.3.1 缩放、旋转和倾斜对象 873.3.2 翻转对象 893.3.3 扭曲与封套对象 903.3.4 调整对象中心点的位置 913.3.5 取消变形 913.4 组合、叠放和对齐对象 913.4.1 组合对象 923.4.2 叠放对象 933.4.3 对齐对象 943.5 捕捉对象 953.5.1 对齐对象 953.5.2 对齐像素 963.5.3 贴紧对齐 96综合训练——制作游戏角色与场景 97训练1 制作游戏角色 97训练2 制作游戏场景 108本章小结 115思考与练习 115第4章 使用元件与实例 1164.1 认识元件和实例 1164.1.1 元件的特点 1164.1.2 元件的类型 1164.1.3 使用元件 1174.2 创建与编辑元件 1184.2.1 创建新元件 1184.2.2 将舞台中的元素转换成元件 1194.2.3 将动画转换为影片剪辑元件 1204.2.4 使用来自其他Flash影片中的元件 1214.2.5 复制元件 1224.2.6 编辑元件 1224.3 创建与编辑实例 1244.3.1 创建实例 1244.3.2 设置实例属性 1254.3.3 打散实例 1284.4 创建与使用按钮元件 1284.4.1 按钮的状态 1284.4.2 创建与使用按钮 1294.4.3 启用、编辑和测试按钮 131综合训练——制作MTV元件 131本章小结 137思考与练习 137第5章 创建动画和屏幕 1385.1 Flash动画制作基础 1385.1.1 动画中的图层与补间动画 1385.1.2 动画帧的显示状态 1395.1.3 创建关键帧 1395.1.4 扩展帧的范围 1405.1.5 设置帧频率 1405.2 使用时间轴特效 1415.2.1 时间轴特效设置 1415.2.2 添加时间轴特效 1425.2.3 编辑时间轴特效 1435.2.4 删除时间轴特效 1445.3 创建补间动画与帧-帧动画 1445.3.1 创建动作补间动画 1445.3.2 创建形状补间动画 1495.3.3 创建“帧-帧”动画 1525.3.4 使用遮罩层 1545.4 编辑动画 1575.4.1 插入帧与关键帧 1575.4.2 选择帧 1575.4.3 移动、拷贝、删除与清除帧 1585.4.4 关键帧与普通帧之间的转换 1595.4.5 改变补间动画长度 1605.4.6 翻转帧 1605.4.7 使用绘图纸 1605.4.8 移动整个动画 1625.5 使用屏幕 1625.5.1 了解基于屏幕的文档和创作环境 1635.5.2 屏幕的相关操作 164综合训练——制作网络广告与幻灯片 170训练1 制作网络广告 170训练2 制作幻灯片 176本章小结 192思考与练习 192第6章 使用声音与视频 1936.1 使用声音 1936.1.1 导入声音文件 1936.1.2 为影片添加声音 1956.1.3 编辑声音 1976.1.4 为按钮添加声音 1986.1.5 在关键帧中开始和停止声音的播放 2006.1.6 通过声音对象使用声音 2016.1.7 使用行为控制声音回放

2026.1.8 导出有声影片 2036.1.9 在影片中使用声音的其他技巧 2056.2 导入视频 2056.2.1 使用“视频导入”向导导入嵌入的视频剪辑 2066.2.2 导入链接的QuickTime视频剪辑 2116.2.3 导入Macromedia Flash视频(FLA)文件 2126.2.4 更改视频剪辑属性 2126.2.5 控制视频回放 213综合训练——制作MTV 218训练1 制作片段1 218训练2 制作片段2 222训练3 制作片段3 225训练4 制作片段4 225训练5 制作片段5 227本章小结 231思考与练习 231第7章 使用动作脚本创建交互影片 2327.1 动作脚本基本常识 2327.1.1 如何学习编写动作脚本 2327.1.2 常用术语 2337.1.3 动作脚本语法 2367.1.4 动作脚本中的数据类型 2397.1.5 使用变量 2427.1.6 使用运算符 2467.1.7 指定对象的路径 2507.1.8 使用函数 2537.2 编写和调试动作脚本 2567.2.1 控制动作脚本的执行 2567.2.2 使用“动作”面板编写脚本 2587.2.3 调试脚本 2617.3 处理事件 2627.3.1 使用事件处理函数方法 2627.3.2 使用事件侦听器 2637.3.3 使用按钮和影片剪辑事件处理函数 2647.3.4 创建具有按钮状态的影片剪辑 2657.3.5 事件处理函数的范围 2667.3.6 “this”关键字的范围 2677.4 使用动作脚本创建交互操作 2687.4.1 跳到某一帧或场景 2687.4.2 播放和停止影片剪辑 2687.4.3 跳到不同的URL 2697.4.4 创建自定义鼠标指针 2707.4.5 获取鼠标位置 2707.4.6 捕获按键 2717.4.7 设置颜色值 2727.4.8 创建声音控件 2747.4.9 检测冲突 2767.4.10 创建简单的线条绘画工具 2787.5 使用内置类 2797.5.1 类和实例 2797.5.2 核心类 2807.5.3 Flash Player专用类 2817.6 使用影片剪辑 2837.6.1 通过动作脚本控制影片剪辑 2837.6.2 在单个影片剪辑上调用多个方法 2847.6.3 加载和卸载其他SWF文件 2847.6.4 指定加载的SWF文件的根时间轴 2857.6.5 将JPEG文件加载到影片剪辑中 2867.6.6 更改影片剪辑的位置和外观 2867.6.7 运行时创建影片剪辑 2877.6.8 管理影片剪辑深度 2887.6.9 用动作脚本绘制形状 2897.6.10 创建影片剪辑遮罩 2907.7 使用文本 2907.7.1 使用TextField类 2917.7.2 在运行时创建文本字段 2917.7.3 TextFormat类 2927.7.4 创建滚动文本 2937.8 使用外部媒体 2947.8.1 加载外部MP3文件 2957.8.2 读取MP3文件中的ID3标签 2967.8.3 动态回放外部FLV文件 2967.8.4 预加载外部媒体 298综合训练——制作游戏 300本章小结 306思考与练习 306第8章 使用组件 3088.1 组件概览 3088.1.1 用户界面组件(UI Components) 3088.1.2 媒体组件(Media Components) 3098.1.3 数据组件(Data Components) 3098.1.4 管理器 3108.2 使用组件 3108.2.1 添加组件和删除组件 3118.2.2 处理组件事件 3118.2.3 组件应用示例 313综合训练——制作网页 315本章小结 327思考与练习 327第9章 影片的测试、发布与导出 3289.1 测试Flash影片 3289.1.1 优化影片 3289.1.2 测试影片下载性能 3299.2 发布影片 3309.2.1 发布影片 3319.2.2 其他格式发布设置 3339.2.3 使用发布配置文件 3369.2.4 使用发布预览命令 3369.3 导出影片 337本章小结 338思考与练习 338

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>