

<<Flash MX 2004基础教程>>

图书基本信息

书名：<<Flash MX 2004基础教程>>

13位ISBN编号：9787302099543

10位ISBN编号：7302099545

出版时间：2005-2

出版时间：清华大学出版社

作者：曾顺编

页数：377

字数：580000

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 2004基础教程>>

### 内容概要

本书主要介绍目前流行的网络动画制作工具Flash MX 2004简体中文版(简称为Flash MX 2004)。

Flash MX 2004是Macromedia公司最新推出的网络动画制作工具。

在众多网页动画制作软件中,它以其强大的矢量动画制作和灵活的交互功能,成为多媒体网页动画制作软件的主流。

它的动画文件格式SWF甚至已经成为当前网络动画的标准格式。

全书共分16章,重点讲述了Flash MX的使用原理和动画制作技巧。

其中包括动画制作原理、Flash MX 2004基本操作、矢量图形绘制、颜色编辑、对外部图像资源以及视频文件的支持、动画音效、符号与实例、典型Flash动画制作方法、强大的动画交互功能以及Flash动画的最终测试和发布等。

本书从零开始,由浅入深地介绍了Flash MX 2004的各种功能,在功能讲解过程中配合大量实例和详细的操作步骤,使读者一步步地跟随学习,迅速掌握使用Flash MX 2004进行网络动画制作的方法。

本书适合作为高等美术院校、高等师范院校电脑美术课程的教材,也适合作为美术教师的培训教材

。

## 书籍目录

第1章 工作环境与基本操作 1.1 Flash MX 2004的工作环境 1.2 基本操作 1.3 Flash MX 2004的新增功能 1.4 从一修补例开始 1.5 思考与练习第2章 视图控制和对象选取 2.1 视图工具 2.2 选取工具 2.3 思考与练习第3章 图像绘制 3.1 矢量图与位图 3.2 Flash的绘图工具 3.3 矢量图形之间的覆盖关系 3.4 矢量图形的修改 3.5 捕捉 3.6 设置绘图工具属性 3.7 思考与练习第4章 编辑颜色 4.1 工具箱中的线条和填充 4.2 [属性]面板中的线条 4.3 在[混色器]面板中编辑纯色 4.4 默水瓶工具 4.5 油漆桶工具 4.6 吸管工具 4.7 填充变形工具 4.8 舞台的锁定填充 4.9 [颜色样本]面板的操作 4.10 思考与练习第5章 使用文本 5.1 在Flash动画中使用文本 5.2 嵌入字体与系统字体 5.3 创建与编辑文字 5.4 设置文本的属性和格式 5.5 创建滚动文本 5.6 创建字体元件 5.7 打散文本 5.8 文本链接 5.9 丢失字体的替换 5.10 使用ActionScript控制文本 5.11 思考与练习第6章 使用外部图像资源 6.1 导入外部图像资源 6.2 位图操作 6.3 导入视频 6.4 思考与练习第7章 对象操作 7.1 对象选择 7.2 群组对象 7.3 移动、复制与删除对象 7.4 对象的堆叠 7.5 对象变形 7.6 对象对齐 7.7 思考与练习第8章 为动画配音 8.1 声音的导入 8.2 声音同步类型 8.3 为影片添加声音 8.4 为按钮添加声音 8.5 编辑声音 8.6 使用声音对象 8.7 停止声音 8.8 声音的输出设置 8.9 思考与练习第9章 元件、实例和库 9.1 概述 9.2 创建元件 9.3 编辑元件 9.4 创建实例 9.5 编辑实例 9.6 库 9.7 共享库中的资源 9.8 解决库中的资源冲突 9.9 思考与练习第10章 时间轴、图层和帧 10.1 认识时间轴 10.2 改变时间轴面板的大小 10.3 操作播放指针 10.4 改变时间轴中帧的显示方式 10.5 创建和删除图层与图层文件夹 10.6 图层操作 10.7 图层中对象的堆叠次序 10.8 帧和关键帧 10.9 思考与练习第11章 制作动画 11.1 逐帧动画 11.2 渐变动画 11.3 运动引导层动画 11.4 遮罩动画 11.5 编辑动画 11.6 思考与练习第12章 编写脚本 12.1 ActionScript入门实例 12.2 ActionScript基础 12.3 使用[动作]面板 12.4 使用外部文本编辑器 12.5 语法着色 12.6 设置[动作]面板的属性 12.7 代码提示 12.8 思考与练习第13章 使用ActionScript控制复杂的影片剪辑 13.1 多重时间轴 13.2 用行为和方法控制影片剪辑 13.3 思考与练习第14章 使用ActionScript实现交互功能 14.1 控制影片播放 14.2 创建复杂交互的基础 14.3 思考与练习第15章 测试影片 15.1 优化影片 15.2 测试影片下载性能 15.3 编写脚本程序的原则 15.4 使用[调试器]面板 15.5 [输出]面板 15.6 思考与练习第16章 影片的发布和导出 16.1 使用[发布设置]对话框 16.2 设置Flash SWF文件格式 16.3 设置HTML文件格式 16.4 设置GIF文件格式 16.5 设置JPEG文件格式 16.6 设置PNG文件格式 16.7 设置QuickTime文件格式 16.8 导出文件 16.9 思考与练习

<<Flash MX 2004基础教程>>

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>