

<<Flash MX完全使用教程(附光盘)>>

图书基本信息

书名：<<Flash MX完全使用教程(附光盘)>>

13位ISBN编号：9787505384361

10位ISBN编号：7505384368

出版时间：2003-1-1

出版时间：电子工业出版社

作者：要步轩,梁子

页数：872

字数：1427

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完全使用教程(附光盘)>>

内容概要

Flash是由久负盛名的Macromedia公司推出的一种面向Web的交互式动画创作工具，Flash MX是它的最新版本。

本书的写作构想是，为读者提供一本最为完备的Flash MX教程，使读者从Flash初学者一步步成为闪客高手。

本书分为三个部分：在第1部分中，详尽介绍了Flash MX的基本概念、操作环境、绘图、文本、声音、动画、脚本引擎等，从多个角度讲述了Flash的各种功能、特性和用途，旨在使读者从理论上全面掌握Flash；第2部分通过一系列精心设计的综合实例，将第1部分所讲述的内容融会贯通于其中，使读者能够达到举一反三的效果；第3部分是闪客高手的Flash习作，重点讲述了在这些作品的设计和制作过程中的创意、思路、制作技巧和心得体会等，使读者从闪客高手的角度掌握Flash的精髓，方便、快捷地获得专家多年的实践经验。

本书内容充实，实例丰富，结构清晰，适合于各类Flash创作和开发人员使用。

本书附赠的光盘为Flash MX多媒体教学光盘，其精美实用的界面设计和人机交互特性，更加方便了初、中级用户，可大大提高学习效率。

作者简介

要步轩 籍贯：河北沧州

从事职业：广告设计，具有7年平面广告和动画设计与制作的经验

履历：1989年大学毕业于北京

1990年开始从事平面广告设计和动画制作至今

1993年加入北京德洋动画制作有限公司任动画制作师

1999年加入北京大加大广告公司任

书籍目录

第1部分 Flash MX教程篇

第1章 快速预览Flash MX 2

1.1 Flash MX概述 2

1.2 Flash MX的基本术语和框架结构 4

1.2.1 Flash MX的基本术语 4

1.2.2 Flash MX的框架结构 5

1.3 认识Flash MX基本界面 7

1.4 使用Flash MX菜单栏 11

1.4.1 File菜单 11

1.4.2 Edit菜单 14

1.4.3 View菜单 15

1.4.4 Insert菜单 17

1.4.5 Modify菜单 18

1.4.6 Text菜单 19

1.4.7 Control菜单 20

1.4.8 Window菜单 21

1.4.9 Help菜单 22

1.5 Flash MX文件操作 23

1.6 Flash MX动画 25

1.6.1 Flash MX动画的应用 25

1.6.2 查看Flash动画 26

1.6.3 策划交互式Flash项目 27

1.6.4 Flash动画的文件类型 27

1.7 Flash MX帮助 27

1.7.1 离线学习辅助资料 27

1.7.2 课程和例子 28

1.7.3 帮助资源 28

1.7.4 在线学习资料 28

1.8 初试Flash MX 29

思考与练习 32

第2章 Flash MX绘图工具 33

2.1 箭头工具 33

2.1.1 Arrow Tool简介 33

2.1.2 Arrow Tool的选项区 36

2.1.3 Arrow Tool的使用 38

2.2 直线工具 40

2.2.1 Line Tool的使用 40

2.2.2 设置线条颜色 40

2.2.3 设置线条宽度 43

2.2.4 设置线条样式 44

2.2.5 使用直线工具绘制图形 45

2.3 套索工具 45

2.3.1 Lasso Tool (套索工具) 45

2.3.2 使用Lasso Tool的Magic Wand选项 46

2.3.3 使用Lasso Tool的Magic Wand Properties选项 47

<<Flash MX完全使用教程(附光盘)>>

- 2.3.4 使用Lasso Tool的Polygon Mode选项 48
- 2.4 钢笔工具 49
 - 2.4.1 Pen Tool简介 49
 - 2.4.2 Pen Tool参数设置 50
 - 2.4.3 Pen Tool的不同状态 51
 - 2.4.4 Pen Tool的使用 55
 - 2.4.5 Subselection Tool (次选工具) 59
- 2.5 椭圆工具 60
 - 2.5.1 椭圆工具的属性面板 61
 - 2.5.2 设置椭圆的线条颜色 62
 - 2.5.3 设置线条宽度及线条样式 63
 - 2.5.4 设置椭圆填充区域的色彩模式 64
 - 2.5.5 椭圆工具的使用 66
- 2.6 矩形工具 68
- 2.7 铅笔工具 68
 - 2.7.1 铅笔工具的选项区 69
 - 2.7.2 铅笔工具的使用 70
- 2.8 笔刷工具 71
 - 2.8.1 笔刷工具的选项区 71
 - 2.8.2 笔刷工具的着色模式 72
 - 2.8.3 笔刷尺寸 74
 - 2.8.4 笔刷形状 74
 - 2.8.5 锁定填充 74
 - 2.8.6 笔刷工具的使用 75
- 思考与练习 76
- 第3章 Flash MX辅助工具 77
 - 3.1 橡皮擦工具 77
 - 3.1.1 Eraser Shape (橡皮擦形状) 77
 - 3.1.2 Eraser Mode (擦除模式) 78
 - 3.1.3 Faucet (水龙头) 80
 - 3.2 Zoom Tool (缩放工具) 81
 - 3.3 缩放控制和视图命令 83
 - 3.3.1 缩放控制 83
 - 3.3.2 控制缩放的菜单命令 83
 - 3.4 Hand Tool (抓手工具) 84
- 思考和练习 86
- 第4章 Flash MX 颜色设置 87
 - 4.1 Flash MX颜色的基本知识 87
 - 4.1.1 十六进制的数值 87
 - 4.1.2 Web安全色 88
 - 4.1.3 使用ColorSafe和ColorMix 88
 - 4.2 颜色设置工具 88
 - 4.2.1 Ink Bottle Tool (墨水瓶工具) 89
 - 4.2.2 Eyedropper Tool (滴管工具) 90
 - 4.2.3 Paint Bucket Tool (油漆桶工具) 91
 - 4.2.4 Fill Transform Tool (填充变形工具) 92
 - 4.3 Flash MX颜色设置面板 92

<<Flash MX完全使用教程(附光盘)>>

- 4.3.1 使用Color Swatches面板 92
- 4.3.2 使用Color Mixer (颜色混合器) 面板 94
- 4.4 建立渐变色 95
- 4.5 颜色的定义和使用 97
 - 4.5.1 修改线条颜色 97
 - 4.5.2 修改对象的填充色 99
 - 4.5.3 修改渐变填充 101
- 思考与练习 105
- 第5章 图形编辑 106
 - 5.1 图形对象的基本编辑 106
 - 5.1.1 移动图形对象 106
 - 5.1.2 复制图形对象 107
 - 5.1.3 剪切和粘贴对象 109
 - 5.1.4 删除对象 109
 - 5.2 图形对象的变形操作 110
 - 5.2.1 改变图形对象的大小 111
 - 5.2.2 改变图形的形状 113
 - 5.3 图形对象的对齐 117
 - 5.4 图形对象的组合与层次 120
 - 5.4.1 图形对象的组合与分离 120
 - 5.4.2 调整对象的叠放顺序 122
 - 5.5 图形对象的优化 122
 - 5.5.1 箭头的优化 123
 - 5.5.2 线条的优化 123
 - 5.6 应用实例 125
 - 思考与练习 131
- 第6章 使用文本 133
 - 6.1 Flash MX字体简介 133
 - 6.2 使用Text Tool (文字工具) 134
 - 6.2.1 文本输入 134
 - 6.2.2 修改文字内容 135
 - 6.2.3 更改文本框的长度 135
 - 6.3 文字工具属性面板 136
 - 6.3.1 文字类型 136
 - 6.3.2 文字的格式 137
 - 6.4 设置文本的格式 139
 - 6.4.1 设置字体、字号、颜色、样式 139
 - 6.4.2 设置字符间距、成对字距 140
 - 6.4.3 设置对齐方式、边距、缩进和行间距 141
 - 6.5 静态文本、动态文本域和输入文字域 142
 - 6.5.1 Static Text (静态文本) 143
 - 6.5.2 Dynamic Text (动态文本) 域 143
 - 6.5.3 Input Text (输入文本) 域 143
 - 6.5.4 Static Text,Dynamic Text和Input Text的应用 145
 - 6.6 建立超链接 152
 - 6.7 打散文字 153
 - 6.8 使用设备字体 154

<<Flash MX完全使用教程(附光盘)>>

- 6.9 替换系统中不存在字体 154
 - 6.9.1 选择替换字体 155
 - 6.9.2 处理替换字体 155
- 6.10 创建特效文字 156
 - 6.10.1 带阴影的文本 156
 - 6.10.2 文本中的渐变填充 157
- 思考与练习 159
- 第7章 Flash MX时间线 160
 - 7.1 时间线简介 160
 - 7.1.1 时间线内容简介 160
 - 7.1.2 观察时间线 163
 - 7.2 操作时间线 163
 - 7.2.1 图层细节 164
 - 7.2.2 时间线相关术语 164
 - 7.2.3 常规参数 166
 - 7.2.4 Layer属性 167
 - 7.2.5 Frame View选项 169
 - 7.2.6 场景和符号栏 171
 - 7.3 时间线和舞台的关系 172
 - 7.3.1 叠放顺序 172
 - 7.3.2 组合 173
 - 7.3.3 编辑组合 173
 - 7.4 时间线上的帧 173
 - 7.4.1 帧 174
 - 7.4.2 帧的编辑 175
 - 7.4.3 多帧编辑 177
 - 7.5 洋葱皮工具 178
 - 7.5.1 洋葱皮模式 178
 - 7.5.2 洋葱皮轮廓模式 179
 - 7.5.3 多帧编辑模式 180
 - 7.5.4 修改洋葱皮标记 180
 - 思考与练习 181
- 第8章 符号和实例 182
 - 8.1 Library及其属性 182
 - 8.1.1 Library (符号库) 种类 182
 - 8.1.2 符号库的使用 188
 - 8.2 符号类型 189
 - 8.2.1 自建符号 189
 - 8.2.2 共享库符号 190
 - 8.2.3 导入符号 191
 - 8.3 图形符号的创建和编辑 191
 - 8.3.1 创建图形符号 192
 - 8.3.2 图形符号的应用 194
 - 8.3.3 编辑图形符号 195
 - 8.3.4 图形符号的变形 196
 - 8.3.5 其他属性的调整 197
 - 8.4 动画剪辑符号 197

<<Flash MX完全使用教程(附光盘)>>

- 8.4.1 创建动画剪辑符号 198
- 8.4.2 动画剪辑符号的编辑与测试 203
- 8.4.3 在动画剪辑符号中加入声音 204
- 8.5 按钮符号 204
 - 8.5.1 创建按钮符号 205
- 8.8.2 在按钮中添加声音和动画 207
- 8.8.3 按钮的测试 210
- 8.6 组织符号库 211
- 8.7 为动画添加符号 212
- 8.8 编辑符号 220
 - 8.8.1 编辑符号的几种方式 220
 - 8.8.2 在编辑符号后返回到动画中 222
- 8.9 修改实例属性 223
 - 8.9.1 修改实例的颜色效果 223
 - 8.9.2 改变实例的类型 225
 - 8.9.3 切换实例符号 226
 - 8.9.4 设置图形符号实例的动画效果 229
 - 8.9.5 分离实例 229
- 8.10 动画浏览器面板 229
 - 8.10.1 文件的显示方式 230
 - 8.10.2 列表显示窗口 231
 - 8.10.3 控制菜单 231
- 8.11 使用共享库资源 233
 - 8.11.1 共享库资源两种方式 234
 - 8.11.2 在源动画中定义运行时的共享库资源 234
 - 8.11.3 从目标动画链接到运行时共享库资源 235
 - 8.11.4 使用编辑时共享特性更新或替换符号 236
- 思考和练习 238
- 第9章 Flash MX动画编辑环境 239
 - 9.1 场景概述 239
 - 9.2 场景的设置和应用 242
 - 9.3 图层基础 248
 - 9.3.1 图层的基本操作 248
 - 9.3.2 图层文件夹 252
 - 9.3.3 导向图层 254
 - 9.3.4 遮罩图层 256
 - 9.4 图层应用 261
 - 思考与练习 268
- 第10章 使用外部图形和其他媒体 270
 - 10.1 深入理解矢量图和位图 270
 - 10.2 导入外部媒体 271
 - 10.2.1 导入图形格式 271
 - 10.2.2 注意事项 273
 - 10.3 导入矢量图形 274
 - 10.3.1 将FreeHand文件导入到Flash MX中 274
 - 10.3.2 导入Fireworks的PNG文件 276
 - 10.3.3 导入Adobe Illustrator文件 277

<<Flash MX完全使用教程(附光盘)>>

- 10.3.4 导入AutoCAD DXF文件 278
- 10.4 为Flash MX准备位图 278
 - 10.4.1 保持位图质量的基本提示 278
 - 10.4.2 关于位图的更多内容 279
- 10.5 导入位图图形 280
 - 10.5.1 将位图文件导入到Flash MX中 280
 - 10.5.2 将位图复制和粘贴到Flash MX中 281
- 10.6 设置位图属性 281
- 10.7 使用位图作为填充物 282
 - 10.7.1 分割位图 283
 - 10.7.2 Magic Wand的阈值设置 284
 - 10.7.3 Magic Wand选项的平滑设置 284
- 10.8 跟踪位图 285
- 10.9 3D图形处理 286
 - 10.9.1 3D模型简介 286
 - 10.9.2 通过Flash模拟3D 286
- 10.10 导入视频 293
 - 10.10.1 可导入的视频文件格式 293
 - 10.10.2 关于Sorenson Spark编码解码器 293
 - 10.10.3 将视频片段导入为嵌入文件 295
 - 10.10.4 将QuickTime动画片段导入为链接的文件 297
 - 10.10.5 处理导入的视频文件 297
 - 10.10.6 为实时视频流创建视频对象 298
- 思考与练习 298
- 第11章 在Flash MX中制作动画 300
 - 11.1 设置主时间线布局 300
 - 11.1.1 制定计划 300
 - 11.1.2 确定Flash动画的属性 301
 - 11.1.3 将站点区域映射到关键帧 301
 - 11.1.4 为每个区域创建内容 302
 - 11.2 向主时间线添加导航元素 306
 - 11.2.1 为菜单创建文本按钮 306
 - 11.2.2 控制图片浏览 311
 - 11.3 基本文本滚动 313
 - 11.4 制作逐帧动画 318
 - 11.4.1 逐帧动画 318
 - 11.4.2 添加关键帧 319
 - 11.4.3 制作逐帧动画 319
 - 11.5 创建渐变动画 321
 - 11.5.1 运动渐变动画 321
 - 11.5.2 形状渐变动画 326
 - 11.5.3 渐变的错误表现形式 332
- 思考和练习 333
- 第12章 理解Flash MX声音 335
 - 12.1 采样和声音简介 335
 - 12.1.1 采样率 335
 - 12.1.2 位分辨率 336

<<Flash MX完全使用教程(附光盘)>>

- 12.1.3 声道 336
- 12.1.4 文件大小 337
- 12.1.5 制作提示 338
- 12.2 声音文件导入格式 338
- 12.3 Flash采用的声音输出格式 339
- 思考与练习 340
- 第13章 为Flash MX 动画配音 342
 - 13.1 向Flash导入声音 342
 - 13.2 向按钮添加声音 343
 - 13.2.1 为按钮添加声音 343
 - 13.2.2 控制按钮的音频 344
 - 13.3 往时间线上添加声音 345
 - 13.4 Sound属性面板 345
 - 13.5 停止声音 348
 - 13.5.1 停止Stream声音的一个实例 348
 - 13.5.2 停止所有声音 348
 - 13.5.3 使用声音属性面板停止声音 349
 - 13.6 在Flash内编辑声音 350
 - 13.6.1 编辑导入的声音 350
 - 13.6.2 控制关键帧的音频 351
 - 13.6.3 其他属性设置 352
- 思考与练习 354
- 第14章 Flash MX声音的优化输出 356
 - 14.1 声音优化概述 356
 - 14.2 声音的发布设置 356
 - 14.2.1 压缩声音 357
 - 14.2.2 支持MP3播放器 360
 - 14.3 在Library内进行良好的声音设置 360
 - 14.3.1 在Library内设置声音 360
 - 14.3.2 联合使用控制声音的方法 362
 - 14.4 QuickTime声音的发布设置 362
 - 14.5 声音建议和指南 364
 - 14.5.1 VBR (变比特率) MP3 364
 - 14.5.2 从.FLA编辑器文件内提取声音 365
 - 14.5.3 导出声音的几点建议 365
- 思考与练习 366
- 第15章 动作与事件处理器 367
 - 15.1 动作和事件处理器 367
 - 15.1.1 ActionScript概述 367
 - 15.1.2 Actions面板 368
 - 15.2 Actions面板的控制菜单 371
 - 15.3 最开始的6个动作 373
 - 15.3.1 goto类指令 373
 - 15.3.2 play 376
 - 15.3.3 stop 376
 - 15.3.4 stopAllSounds 376
 - 15.3.5 getURL 377

<<Flash MX完全使用教程(附光盘)>>

15.3.6	toggleHighQuality (转变到高质量)	378
15.4	用事件处理器使动作发生	379
15.4.1	将动作与事件处理器合成起来制作功能按钮	379
15.4.2	Flash事件处理器	383
	思考和练习	386
第16章	控制动画剪辑	387
第17章	Flash MX代码结构设计	439
第18章	创建子程序和数据操作	486
第19章	使用HTML和UI Components	504
第20章	Flash的数据输入和输出	523
第21章	发布Flash动画	546
	思考与练习	572
第2部分	Flash MX制作篇	
实例1	笑傲江湖	576
实例2	浏览大图片	580
实例3	奇妙的文字	584
实例4	卡通钟表	598
实例5	幻灯片放映	600
实例6	抢骨头	604
实例7	霓虹漫射	610
实例8	跟随鼠标的图案	613
实例9	放大镜效果	619
实例10	掷骰子比赛	625
实例11	群星狂舞	631
实例12	水中倒影	635
实例13	提示信息	640
实例14	打猎	643
实例15	变形图像	650
实例16	漩涡效果	659
实例17	循环花展	664
实例18	片头动画效果	669
实例19	看图学知识	679
实例20	水波效果	687
实例21	TV播放	695
实例22	鼠标跟随	700
实例23	脑筋急转弯	705
实例24	搜索引擎	711
实例25	加载、卸载动画	719
实例26	立体动态按钮	725
实例27	涟漪效果	730
实例28	动画播放器效果	759
第3部分	高手习作篇	
习作1	顽皮圣诞老人	768
习作2	少林足球队卡	778
习作3	游戏通用组件	786
习作4	大家来找碴	794
习作5	跳舞机	798

<<Flash MX完全使用教程(附光盘)>>

习作6	非常速配	806
习作7	商业片头设计经验谈	820
习作8	手机网站片头实例	827
习作9	游戏网站片头实例	839
习作10	降落伞篇	848
习作11	饮料篇	855
习作12	3D产品展示	862
习题答案		870

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>