

<<中文版Flash MX标准教程(附光盘)>>

图书基本信息

书名：<<中文版Flash MX标准教程(附光盘)>>

13位ISBN编号：9787801445506

10位ISBN编号：7801445503

出版时间：2003-5

出版时间：宇航出版社

作者：于林,黄刚

页数：277

字数：401000

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

本书是专为想在最短时间内全面学习和掌握Flash MX主要功能的使用方法和技术的标准培训教程。它从自学与教学的实用性、易用性出发，且丰富的范例和直观的图文来展现Flash MX的强大功能。

全书由9章和2个附录，主要内容包括绘图实例，动画原理和工作环境，创建和组织Flash MX的强大功能。

本书特点：内容丰富，范例典型，操作步骤详细，讲练结合，图文并茂，通俗易懂，软件功能与实例紧密结合，即学使用；每章教学目标清楚，重点、难点突出，每章均有备有思考与练习题和参考答案，首尾响应；学习轻松，上手容易。

本书面向广大初、是级读者，同时也是高等院校计算机专业教材，社会各类动画设计初、中级培训班首选教材。

光盘内容：书中涉及到的范例源文件、素材文件。

书籍目录

第1章 绘制实例 1.1 几何图形工具 1.1.1 直线工具 1.1.2 椭圆工具 1.1.3 矩形工具 1.2 手绘图形工具
1.2.1 钢笔工具 1.2.2 铅笔工具 1.2.3 画笔工具 1.2.4 次级选择工具 1.3 任意变形工具 1.3.1 关于变形
控制点的要点 1.3.2 关于任意变形的要点 1.3.3 调整封套控制点 1.4 填充和外框工具 1.4.1 外框和填
充对象的区分 1.4.2 颜料桶工具 1.4.3 默水瓶工具 1.4.4 填充变形工具 1.4.5 滴管工具 1.4.6 颜色选
项板 1.5 移动和选择工具 1.5.1 箭头工具 1.5.2 形状化调节设置 1.5.3 套索工具 1.6 视图工具 1.6.1 放
大镜工具 1.6.2 手形移动工具 1.7 其它工具 1.7.1 文本工具 1.7.2 擦除工具 1.8 在Flash MX中绘图的注
意事项 1.8.1 形状(layer)的层叠关系 1.8.2 钢笔工具的参数设置 1.9 绘图处理实例 1.9.1 圆角矩形 1.9.2 胶囊
形状 1.9.3 位图图像填充 1.9.4 文字变形 1.10 本章小结 1.11 思考与练习第2章 动画原理和工作环境
2.1 舞台和工作区 2.1.1 查看舞台 2.1.2 设置舞台的显示速度 2.1.3 使用网络、辅助助线和标尺 2.2 编
辑环境 2.2.1 场景编辑模式 2.2.2 组合体编辑模式 2.2.3 元件编辑模式 2.3 时间轴操作 2.3.1 移动播入
磁头 2.3.2 识别帧和关键帧 2.3.3 改变时间轴中帧的显示方式 2.3.4 创建帧签和批注 2.4 层操作 2.4.1
创建层 2.4.2 创建层文件夹 2.4.3 创建辅助引导层 2.4.4 显示/隐藏层 2.4.5 锁定/取消锁定层 2.4.6 以
外框轮廓方式显示层中的内容 2.5 创建动画 2.5.1 渐变动画 2.5.2 帧并帧动画 2.5.3 动画的遮罩效果
2.5.4 动态交互 2.6 测试环境 2.6.1 Flash MX文件格式 2.6.2 测试影片 2.6.3 发布影片 2.6.4 导出影片
2.7 本章小结 2.8 思考与练习第3章 创建和组织Flash MX资源 3.1 调配颜色 3.1.1 针对调色板的操作
3.1.2 添加和编辑渐色 3.2 文本处理 3.2.1 选择文本格式 3.2.2 设置段落格式 3.2.3 指定文本类型
3.2.4 创建滚动文本窗口 3.2.5 直接创建文本超级链接 3.3 位图图像处理 3.3.1 可以导入的位图图像格
式 3.3.2 将导入的位图图像转换为矢量图形 3.3.3 设置位图图像的属性 3.4 视频处理 3.4.1 可导入的
视频文件格式 3.4.2 关于Sorenson Spark编码解码器 3.5 声音处理 3.5.1 可以导入的声音格式 3.5.2 事
件声音 3.5.3 数据流声音 3.5.4 编辑声音效果 3.5.5 声音的压缩格式 3.6 使用元件和实例 3.6.1 元件的
构成 3.6.2 元件的类型 3.6.3 元件和实例的关系 3.7 将资源分配到独立的层上 3.8 使用【库】面板
3.8.1 在库之间拖放元件/文件夹 3.8.2 拖放创建元件 3.8.3 直接将资源导入到库中 3.8.4 使用文件管理
和组织库项目 3.9 本章小结 3.10 思考与练习第4章 动画渐变过程控制 4.1 形状渐变动画和运动渐变动
画的区别 4.2 形渐变动画的控制 4.2.1 关于“形状显示” 4.2.2 设置形状提示的基本步骤 4.2.3 使用
开头提示控制变形动画 4.3 运动渐变动画的控制 4.3.1 运动引导层的原理 4.3.2 创建受控制的运动渐
变动画第5章 遮罩效果 5.1 遮罩使用的对象 5.2 设置遮罩层 5.3 文字遮罩 5.4 动画遮罩 5.5 本章小结 5.6
思考与练习第6章 关于按钮 6.1 创建按钮 6.1.1 动态按钮 6.1.2 隐形按钮 6.2 设置按钮的交互动作
6.2.1 给按钮附加动作 6.2.2 按钮可接受的鼠标事件 6.2.3 常见按钮交互动作实例 6.3 本章小结 6.4 思
考与练习第7章 动作脚本 7.1 ActionScript语法基础 7.1.1 语法规则和标点符号 7.1.2 数据类型 7.1.3 常
量和变量 7.1.4 运算符 7.1.5 对象控制.....第8章 对象控制第9章 新事件模型和函数实例附录A附录B
习题答案

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>