

<<Flash MX中文版培训教程>>

图书基本信息

书名：<<Flash MX中文版培训教程>>

13位ISBN编号：9787030109408

10位ISBN编号：7030109406

出版时间：2003-1-1

出版时间：科学出版社

作者：邵静

页数：240

字数：350000

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中文版培训教程>>

内容概要

本书系统地介绍了Flash MX中文版的各项功能及使用方法，内容包括Flash MX中文版的新增功能、工作界面、绘图工具、编辑对象、图像和视频的导入、符号与实例和库、组件的使用、添加声音、测试和发布动画等内容。

本书内容新颖翔实、结构清晰、图文并茂、语言精练易懂，读者通过循序渐进的学习，可以很快地掌握Flash动画制作的方法和技巧。

本书通过大量精彩实例制作过程的讲解，使读者在制作的过程中掌握更多实用的知识，而且每章后面都配有针对性的习题，可以使读者加深对当前章节所学习内容的理解。

本书可作为初学者及自学的教材，也可以作为广大Flash爱好者的参考书。

书籍目录

第一章 Flash MX入门 1.1 Flash MX的基础知识 1.1.1 Flash MX简介 1.1.2 Flash动画的实现机理 1.1.3 fla文件、swf文件和exe文件的关系 1.2 Flash MX中文版的安装及卸载 1.2.1 安装Flash MX 1.2.2 Flash MX的卸载 1.3 Flash MX的启动及新增功能 1.4 Flash MX的基本操作 1.4.1 创建新文件并设置属性 1.4.2 打开动画文件 1.4.3 保存和关闭动画 1.5 创建第一个Flash MX动画 习题及解答第二章 Flash MX的工作环境 2.1 Flash MX窗口的组成 2.1.1 标题栏 2.1.2 菜单栏 2.1.3 工具栏 2.1.4 时间轴 2.1.5 场景和工作区 2.1.6 控制面板 2.1.7 属性检查器 2.2 Flash参数的设置 习题及解答第三章 绘图工具的使用 3.1 位图和矢量图 3.1.1 位图 3.1.2 矢量图 3.2 使用工具 3.2.1 线条工具的使用 3.2.2 钢笔工具的使用 3.2.3 铅笔工具的使用 3.2.4 椭圆工具的使用 3.2.5 矩形工具的使用 3.2.6 画笔工具的使用 3.2.7 文本工具的使用 3.2.8 箭头工具的使用 3.2.9 路径编辑工具的使用 3.2.10 套索工具的使用 3.2.11 墨水瓶工具的使用 3.2.12 颜料桶工具的使用 3.2.13 滴管工具的使用 3.3 颜色的选择与设置 3.3.1 颜色的几种常见模式 3.3.2 颜色选择窗口 习题及解答第四章 对象的选取与编辑 4.1 选取对象 4.1.1 箭头工具 4.1.2 套索工具 4.2 对象的复制、移动和删除 4.2.1 复制对象 4.2.2 移动对象 4.2.3 删除对象 4.3 对象的缩放、旋转和镜像 4.3.1 调整对象比例 4.3.2 旋转对象 4.3.3 镜像对象 4.4 组合、叠放和对齐对象 4.4.1 组合对象 4.4.2 叠放对象 4.4.3 对齐对象 习题及解答第五章 文本的输入与处理 5.1 文本的属性设置 5.2 文本的格式设置 5.3 制作特效文本 5.3.1 制作空心字 5.3.2 立体字的制作 5.3.3 制作五彩字 5.4 变形文字 习题及解答第六章 导入图像和视频 6.1 导入图像 6.1.1 将文件直接导入Flash中 6.1.2 Flash MX支持的导入矢量图形或位图图像的格式 6.1.3 将图像转换为矢量图形 6.1.4 导入Fireworks文件 6.1.5 设置导入的位图图像的属性 6.1.6 处理导入的位图图像 6.2 导入视频 6.2.1 Flash MX可支持导入的视频文件格式 6.2.2 以嵌入方式导入视频文件 6.2.3 以链接方式导入QuickTime文件 6.2.4 处理导入的视频文件 习题及解答第七章 图层的应用 7.1 图层的概念 7.2 图层的基本操作 7.2.1 图层的创建与删除 7.2.2 图层的选取与复制 7.2.3 改变图层的顺序 7.2.4 图层的锁定 7.2.5 图层的隐藏与显示 7.2.6 边框显示模式 7.3 引导层 7.3.1 普通引导层 7.3.2 运动引导层 7.4 遮罩层 7.4.1 文字的图片效果 7.4.2 聚光灯效果 7.4.3 探照灯效果 习题及解答第八章 符号、实例和库 8.1 符号的类型 8.2 创建符号 8.2.1 创建一个新的符号 8.2.2 复制符号 8.2.3 创建按钮符号 8.3 实例 8.3.1 设置实例的属性 8.3.2 改变实例类型 8.3.3 设置图形实例的动画模式 8.3.4 改变实例的位置 8.4 库 8.4.1 显示符号库 8.4.2 复制库 8.4.3 创建文件夹 8.4.4 共用库资源 8.4.5 填入符号到文件夹 8.4.6 创建永久库 习题及解答第九章 创建动画 9.1 关键帧的概念 9.1.1 创建关键帧 9.1.2 帧的移动与复制 9.2 创建运动动画 9.2.1 平动动画 9.2.2 转动动画 9.2.3 颜色变化动画 9.2.4 运动引导动画 9.3 创建变形动画 9.4 绘图纸外观工具的使用 习题及解答第十章 创建交互式动画 10.1 交互性的概念 10.1.1 事件 10.1.2 动作 10.2 处理多部电影 10.2.1 空格 10.2.2 名称 10.2.3 级层 10.2.4 目标路径 10.3 变量 10.3.1 变量命名 10.3.2 变量范围 10.3.3 变量的使用 10.4 操作符与语句流 10.5 用ActionScript编写脚本 习题及解答第十一章 添加声音 11.1 导入声音 11.1.1 在动画中添加声音 11.1.2 Flash中声音的类型 11.2 声音符号的属性 习题及解答第十二章 使用组件 12.1 组件的内容 12.1.1 添加使用组件 12.1.2 复选框 12.1.3 单选框 12.1.4 按钮 12.1.5 下拉列表 12.1.6 列表框 12.1.7 滚动条 12.1.8 滚动窗 12.2 改变组件的外观 12.2.1 使用组件创建表单 12.2.2 使用组件创建动画 12.3 自定义组件的颜色 习题及解答第十三章 作品的测试与发布 13.1 优化动画 13.1.1 优化动画的一般原则 13.1.2 优化元素和线条的原则 13.1.3 优化文本和字体的原则 13.1.4 优化颜色的原则 13.2 模拟网络测试动画 13.3 输出动画 13.4 作品的发布 13.4.1 HTML发布设置 13.4.2 GIF发布设置 13.4.3 PNG发布设置 13.4.4 JPEG发布设置 13.4.5 QuickTime发布设置 习题及解答第十四章 动画制作实例 14.1 旋转的地球 14.2 照片的更迭附录1 Flash MX常用快捷键全表附录2 Flash MX Actions命令全表

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>