<<Flash MX 2004火速上手>>

图书基本信息

书名：<<Flash MX 2004火速上手>>

13位ISBN编号：9787500655824

10位ISBN编号：7500655827

出版时间：2004-2-1

出版时间：中国青年出版社

作者：李冉

页数：362

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火速上手>>

内容概要

本书分为四大部分，系统详细地介绍Flash MX 2004的所有功能和操作技巧。从最基本的绘图功能开始，逐步深入到各类动画的制作，最后还能使用Flash完成具有互动性的网页。即使是初学者，也能在短时间内，学习到Flash动画的精髓。

教科书式呆板的编排，只会让原本活泼深具创意的Flash变得让人难以亲近，所以本书对概念的讲解通俗易懂，旨在以最简要明了的方式，让读者学到最实用的知识。

另外，书中采用大量新颖的范例，让读者在快乐创作的气氛下，轻松驾驭Flash完成一个又一个的作品。

书籍目录

第1章 Flash MX 2004闪亮登场 1.1 Flash MX 2004的光辉历程 1.2 Flash MX 2004的特点 1.2.1 界面清晰,制作简单 1.2.2 文件占用空间小,传输速度快 1.2.3 作品的线播放和离线播放 1.2.4 Flash中的文字和图像 1.2.5 强大的交互功能 1.2.6 图形和动画的通用工具 1.2.7 Flash的广泛应用 1.3 Flash MX 2004的新功能 1.4 Flash MX 2004的系统要求 1.5 Flash MX 2004的安装与卸载 1.5.1 Flash MX 2004的安装 1.5.2 Flash MX 2004的卸载 1.5.3 关于Flash播放器|第2章 MX Professional 2004亲密接触 2.1 启动Flash MX Professional 2004 2.2 Flash MX Professional 2004的全新环境 2.2.1 工具箱 (Tools) 2.2.2 时间线 (Timeline) 2.2.3 浮动面板车 2.2.4 “属性 (Properties)” 面板 2.2.5 舞台 2.3 自定义Flash MX Professional 2004的工作环境 2.3.1 设置参数 2.3.2 设置快捷键 2.3.3 面板的管理 2.4 简述动画制作流程 2.4.1 设定舞台场景 2.4.2 创建动画中的成员 2.4.3 测试动画 2.4.4 影片的保存、输出与发布第3章 基础知识 3.1 矢量图与位图 3.1.1 矢量图 3.1.2 位图 3.2 工具箱介绍 3.3 选取工具 3.3.1 主选工具与次选工具 3.3.2 套索工具 3.4 绘图工具 3.4.1 直线工具 3.4.2 铅笔工具 3.4.3 钢笔工具 3.4.4 椭圆工具 3.4.5 矩形工具 3.4.6 笔刷工具 3.5 图形编辑工具 3.5.1 填充变形工具 3.5.2 墨水瓶工具 3.5.3 油漆桶工具 3.5.4 吸管工具 3.5.5 橡皮擦工具 3.6 变形工具 3.7 文本工具 3.8 颜色工具 3.8.1 “颜色样本” 面板 3.8.2 混色器 3.9 辅助编辑功能 3.9.1 手形工具 3.9.2 缩放工具 3.9.3 网格 3.9.4 标尺 3.9.5 参考线第4章 编辑对象 4.1 选取、复制、粘贴、移动和删除对象 4.1.1 选取对象 4.1.2 复制粘贴对象 4.1.3 移动对象 4.1.4 删除对象 4.2 缩放、旋转、倾斜和镜像 4.2.1 缩放对象 4.2.2 旋转/倾斜对象 4.3 组合、排列、分散和对齐 4.3.1 组合对象 4.3.2 排列对象 4.3.3 分组对象 4.3.4 对齐对象 4.4 修饰图形 4.4.1 优化曲线 4.4.2 线条转化为填充 4.4.3 扩散填充 4.4.4 矢量的图形边缘柔化第5章 外部素材的导入与处理 5.1 导入文件的基本方法 5.2 导入图形图像素材 5.2.1 导入Fireworks文件 5.2.2 导入FreeHand文件 5.2.3 导入Illustrator文件 5.2.4 导入AutoCAD文件 5.3 设定图形图像素材的属性 5.3.1 矢量化位图 5.3.2 打散位图 5.3.3 设定位图属性 5.4 导入视频文件第6章 文字的魅力 6.1 创建文本框 6.1.1 创建静态文本 6.1.2 创建动态文本 6.1.3 输入文本 6.2 打散文本 6.2.1 创建文本元件 6.3 制作变形文字 6.4 制作文本的特效实例 6.4.1 制作点心线框文字 6.4.2 制作变形文字 6.4.3 制作浮雕文字第7章 图层 7.1 图层的原理 7.2 图层的操作 7.2.1 创建/删除图层 7.2.2 编辑、组织图层 7.2.3 设置图层属性 7.2.4 使用层文件夹 7.3 引导层 7.3.1 普通引导层 7.3.2 运动引导层 7.3.3 运动引导层实例制作 7.3.4 普通引导层与运动引导层的转换 7.4 遮罩层 7.4.1 创建遮罩 7.4.2 遮罩层实例制作第8章 时间线 8.1 时间线与帧 8.1.1 时间线 8.1.2 帧 8.2 帧的管理 8.2.1 编辑帧 8.2.2 移动播放头 8.2.3 使用洋葱皮 8.2.4 帧标签、注释和锚记第9章 元件与实例 9.1 元件与实例的概念 9.2 元件的类型 9.2.1 创建图形元件 9.2.2 创建按钮元件 9.2.3 创建影片剪辑 9.3 将舞台中的对象转换为元件 9.3.1 将舞台中的元件转换为图形元件 9.3.2 将舞台中的对象转换为影片剪辑元件 9.4 编辑元件 9.4.1 创建元件的新实例 9.4.2 编辑元件 9.5 设置元件的属性 9.5.1 改变实例的颜色和透明度 9.5.2 用其他元件替换实例 9.5.3 改变实例类型 9.5.4 设定动画图形实例的播放模式 9.5.5 分离实例 9.6 利用内建的库资源第10章 音效 10.1 声音的导入 10.1.1 声音的类型 10.1.2 导入声音的方法 10.2 设置声音的属性 10.3 在按钮和动画中加入声音 10.3.1 给按钮添加声音 10.3.2 给影片添加声音 10.4 在“属性”面板中设定声音 10.5 音效动画第11章 创建简单动画 11.1 创建逐帧动画 11.1.1 从外部导入素材生成动画 11.1.2 逐帧动画进阶 11.2 创建运动补间动画 11.2.1 创建移动动画 11.2.2 创建旋转动画 11.3 创建形状补间动画 11.3.1 制作实例 11.3.2 添加形状提示 11.4 创建特殊动画效果 11.4.1 Loading动画 11.4.2 水波兴起的效果第12章 创建复杂动画 12.1 创建引导动画 12.2 创建遮罩动画 12.2.1 静止遮罩 12.2.2 运动遮罩 12.3 利用电影剪辑创建动画 12.4 时间线特效的使用 12.4.1 添加时间线特效的方法 12.4.2 设置时间线特效 12.4.3 编辑时间线特效第13章 ActionScript入门 13.1 ActionScript基础 13.2 “动作 (Action)” 面板的使用 13.3 添加动作的方法 13.4 Action Script基础语句及应用 13.4.1 stop命令 13.4.2 play命令 13.4.3 goto命令 13.4.4 stopAllSound命令 13.4.5 fscommand命令 13.4.6 getURL命令 13.4.7 (un)loadMovie命令 13.4.8 loadVariables命令 13.4.9 给影片剪辑添加动作 13.4.10 tellTarget命令 13.4.11 修改对象的属性 13.4.12 数值运算 13.5 创建互动动画 13.5.1 音乐播放器 13.5.2 转动的眼睛第14章 组件 14.1 组件的变化 14.2 常用组件 14.2.1 按钮 (Button) 14.2.2 复选框 (CheckBox) 14.2.3 下拉菜单 (ComboBox) 14.2.4 列表 (List) 14.2.5 单选按钮

<<Flash MX 2004火速上手>>

(RadioButton) 14.3 新增组件的应用 14.3.1 制作动态日期的显示效果 14.3.2 利用组件制作菜单
14.3.3 制作信息提示框 14.3.4 播放视频文件第15章 测试和发布影片 5.1 影片测试 15.1.1 优化影片
15.1.2 测试影片下载 15.2 影片发布 15.2.1 发布影片 15.2.2 发布图形文件 15.2.3 发布HTML 15.2.4 发
布Quick Time第16章 综合实例 16.1 应用遮罩 16.2 拼图 16.3 迷彩文字 16.4 360o旋转 16.5 DNA效果

<<Flash MX 2004火速上手>>

编辑推荐

叙述通俗易懂，版式简潮明了，学习完全没有压力；各项功能皆以实例为引导，读者可以迅速提升操作能力；在最短的时间内，以最快速的方法让读者活学活用ActionScript；是初学者快速掌握Flash动画精髓的必备手册。

随书附赠光盘内含本书各章节讲述的范例源文件以及输出后的动画文件。

<<Flash MX 2004火速上手>>

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>