第一图书网, tushu007.com

<<Flash MX教程与实例精选>>

图书基本信息

书名：<<Flash MX教程与实例精选>>

13位ISBN编号：9787505380707

10位ISBN编号：7505380702

出版时间：2003-1

出版时间：电子工业出版社

作者：(美国)沃特罗等著、王珺等译

页数：635

字数：1040

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

第一图书网, tushu007.com

<<Flash MX教程与实例精选>>

内容概要

Flash MX是当今最为流行的网络多媒体制作工具。
正如Flash的含义（闪烁）一样，它为原本沉寂的网络世界带来了无限的生机和活力。

本书由浅入深地介绍了Flash MX的功能和使用方法，不仅适用于初次接触Flash的读者，也适用于掌握了一定基础的中级读者。
全书文字通俗易懂，并提供了大量简单明了的示例，使得Flash MX的开发者能够简单快捷地开发出自己的动画作品。

第一图书网, tushu007.com

书籍目录

第一部分 Flash入门
第1章 Flash简介
Flash的历史
光栅和矢最格式之间的个同
Flash的各种应用
小结
第2章 Flash MX的新增功能
增强的工作流程和实用性
使用新的工具进行可视化创作
集成富媒体
ActionScript的优势
引入新的发布和分发功能
小结
第3章 接触Flash界面
熟悉Flash的工作环境
自定义快捷键
使用Flash帮助
小结
实战练习1 自定义键盘快捷健
更改命令的快捷键
第二部分 创建和处理可视内容
第4章 着色和绘图
选择要处理的项目
绘制可视的元素
使用Ink Bottle工具
使用Paint Bucket处理对象的填充
使用Fill Transform工具
使用Dropper工具采样
使用Eraser工具
使用Property Inspector更改对象的笔画
使用Property Inspector更改对象的填充
使用数字颜色
富有灵感的设计典范
小结
第5章 使用文本
了解文本、类型和字体
使用Flash字体的限制
使用Text工具进行输入
了解文本框
使用Property Inspectot处理文本
分解文本
处理文本形状
富有灵感的设计典范
小结
第6章 使用对象

第一图书网, tushu007.com

了解对象
使用外部位图
群组对象或撤销群组
移动对象
使用Align面板处理对象
叠放对象
转换对象
富有灵感的设计典范
小结
第7章 创建和处理可以重复使用的内容
了解符号
创建符号
符号库的性能
使用符号库
使用符号实例
使用Movie Explorer（影片浏览器）
富有灵感的设计典范
小结
第8章 使用层增加Flash图形的深度
层的性能
创建新层
向层中添加内容
使用层的属性
创建和编辑层文件夹
编辑层
向层中分布对象
创建引导层
创建遮蔽层
富有灵感的设计典范
小结
实战练习2 利用对象和层制作公园场景
创建背景
创建地面
设置花床
创建花床
增加空间感
完成花床的制作
创建花朵
将花朵添加到场景中
第三部分 使用Flash制作动画
第9章 使用时间轴制作动画
关于动画
创建逐帧的动画
关于渐变
创建沿着路径的运动渐变动画
遮蔽的动画
使用静态图像占用时间

第一图书网, tushu007.com

使用Property Inspector创建特殊的动画效果
富有灵感的设计典范
小结
第10章 使用影片剪辑
了解影片剪辑
从头创建影片剪辑
将现有的动画转换成影片剪辑
在主Timeline内插入影片剪辑
处理影片剪辑
在实践中使用影片剪辑
富有灵感的设计典范
小结
第11章 使用场景组织动画的内容
熟悉场景
创建和处理场景
在场景之间导航
测试场景
ActionScript编程和场景
富有灵感的设计典范
小结
实战练习3 制作空间场景的动画
创建火箭
飞离地球
在太空中飞行
接近行星
添加好莱坞式的效果
第四部分 使用ActionScript编写交互性脚本
第12章 使用基本动作添加交互作用
关于动作
使用动作
富有灵感的设计典范
小结
第13章 创建交互性控件
使用简单按钮添加交互作用
预览、测试和编辑按钮
创建复杂的按钮
富有灵感的设计典范
小结
实战练习4 结合使用基本动画和按钮导航
第1部分：设置舞台
第2部分：创建履历
第3部分：添加导航组件
第4部分：为交互作用编写脚本
第5部分：完成履历
第五部分 使用ActionScript添加高级的交互作用
第14章 了解和使用ActionScript
了解和应用ACtionScript

第一图书网, tushu007.com

拆分脚本
熟悉ActionScript术语
使用Action面板进行高级的脚本编程
附加复杂的ActionScript
富有灵感的设计典范
小结
第15章 编写ActionScript
学习ActionScript语法
了解ActionScript语言元素
富有灵感的设计典范
小结
第16章 创建高级的交互作用
用于用户输入和交互作用的脚本编程
为多时间轴影片编写脚本
控制图形元素的ActionScript编程
富有灵感的设计典范
小结
第17章 管理数据输入和输出
了解数据库和数据库驱动的站点
创建动态Flash前端
动态后端简介
从文本文件中产生动态内容
富有灵感的设计典范
小结
第18章 ActionScript疑难解答
巧妙地编写脚本和工作：一些建议
故障诊断技巧
使用Debugger
使用Output窗口监视脚本
富有灵感的设计典范
小结
实战练习5 使用ActionScript创建交互性的多层时间轴
阶段1：准备影片
阶段2：添加脚本
阶段3：添加播放控件
下一步
第六部分 音频的使用
第19章 了解Flash环境下的数字音频
数字音频
为Flash准备音频
富有灵感的设计典范
小结
第20章 Flash音频基础
导入声音文件
向影片中添加声音
停止播放声音
将声音附加给按钮

第一图书网, tushu007.com

音频效果的使用
导出和压缩音频文件
富有灵感的设计典范
小结
第21章 音频与动画的同步
Flash中的同步选项
Flash同步技术
富有灵感的设计典范
小结
第22章 使用ActionScript控制音频
使用Sound对象
使用Sound对象插入声音
利用脚本控制音量和摇摄
富有灵感的设计典范
小结
实战练习6 利用DoReMedia Sound Families创建动态音轨
设计影片的音频交互性
为交互式操作添加最后的一笔
关于交互式音轨的最后说明
第七部分 Flash与其他程序的集成
第23章 Flash与Director协同工作
在Director环境中运行Flash
使用Lingo和ActionScript进行影片之间的通信
富有灵感的设计典范
小结
第24章 Flash与FreeHand协同工作
Freehandr简介
在FreeHand中创建多帧动画
在FreeHand中模拟形状渐变动画
在FreeHand中预览Flash影片
使用Flash抗锯齿显示模式
在FreeHand中附加动作
在FreeHand中设置Flash影片属件
将FreeHand文件导出到Flash
富有灵感的设计典范
小结
第25章 数字音频应用软件与Flash协同工作
数字音频工具
数字音频技术
富有灵感的设计典范
小结
第26章 制作Flash 3D
在Flash中模拟3D
使用第三方3D应用软件直接导出到SWF
同时使用非SWF导出（Non－SWF－Exporting）的3D应用软件和Flash
富有灵感的设计典范
小结

第一图书网, tushu007.com

实战练习7 创建一个3D Flash徽标动画
导出3D动画
在Flash中使用动画
将动画插入到Dreamweaver文档中
第八部分 发布和分发Flash影片
第27章 发布Flash影片
设置Flash的发布参数
预览Flash影片
发布Flash影片
发布可访问内容
创建可打印影片
富有灵感的设计典范
小结
第28章 处理Flash和视频
Flash环境中有关视频的概念
将Flash影片发布到录像带上
为录像带准备视频
富有灵感的设计典范
小结
第29章 使用Flash进行CD-ROM开发
独立的Flash文件
创建Flash放映机
使用Flash制作CD－ROM界面
富有灵感的设计典范
小结
实战练习8 制作跨越操作系统的作品
步骤1：准备相应的文件
步骤2：规划CD中的内容
步骤3：制作并测试CD－ROM
制作光碟的高级知识
附录和参考
附录 学习其他的技巧
ActionScript参考

第一图书网, tushu007.com

<<Flash MX教程与实例精选>>

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