

<<中文版Flash MX实用基础教程>>

图书基本信息

书名：<<中文版Flash MX实用基础教程>>

13位ISBN编号：9787900118837

10位ISBN编号：7900118837

出版时间：2002-11-1

出版单位：北京希望电子出版社

作者：甘登岱,李文,郑克成

页数：307

字数：455

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>

<<中文版Flash MX实用基础教程>>

内容概要

本书是在广泛征求社会各类Flash培训班意见和建议的基础上，结合作者对Flash应用与教学经验特别编写的。

本书全面介绍了Flash MX的基本功能和使用方法。

全书共分12章，分别介绍了Flash MX的特点、界面组成与基本使用方法，在Flash中进行绘画与编辑的方法，导入外部图形、图像和视频的方法，文本输入与编辑，符号与实例的创建和应用，在Flash中创建动画的各种手段，创建有声影片的方法，脚本和组件的使用，以及影片的测试、发布与输出等。每章都精心设计了上机实践和练习题，以帮助读者巩固所学内容。

本书采用基本知识和实例相结合的方式讲解了软件的各项功能，从而较好地做到了既能使读者从整体上了解软件功能，又能通过具体实践加深理解所学的知识。

全书内容丰富、实例众多、可操作性强，是广大网页制作爱好者不可多得的一本好书。

同时，本书也可供大专院校及各类培训班作为教材。

<<中文版Flash MX实用基础教程>>

书籍目录

第1章 Flash MX入门

1.1 使用Flash MX的背景知识

1.1.1 Flash影片的特点

1.1.2 Flash影片中的素材

1.1.3 Flash影片创建方法

1.1.4 矢量图形和位图图像的异同

1.2 熟悉Flash MX工作环境

1.2.1 场景和场景控制面板

1.2.2 使用时间线

1.2.3 使用帧与关键帧

1.2.4 使用图层

1.2.5 使用属性面板

1.2.6 使用控制面板

1.2.7 使用工具箱与工具栏

1.2.8 使用快捷菜单

1.3 Flash MX基本操作

1.3.1 创建新文档

1.3.2 使用符号与实例

1.3.3 使用影片浏览器

1.3.4 调整场景显示

1.3.5 使用栅格、辅助线和标尺

1.3.6 预览和测试影片

1.3.7 保存Flash文件

1.3.8 打印Flash文件

1.3.9 加速显示动画

1.4 Flash MX与Flash 5比较

1.4.1 设计方面的改进

1.4.2 开发方面的改进

1.5 上机实践——书写文字动画

1.5.1 绘制文字与笔

1.5.2 使用辅助线图层制作书写动画

1.5.3 使用遮罩层制作真实的书写动画

本章小结

练习与指导

第2章 绘画详解

2.1 设置图形的描绘与填充效果

2.1.1 使用工具箱指定描绘颜色和填充颜色

2.1.2 使用属性面板设置填充颜色与描绘颜色、宽度和样式

2.1.3 使用“调色板”控制面板设置描绘颜色和填充样式

2.1.4 使用“颜色样本”控制面板设置调色板

2.2 绘图工具的特点与用法

2.2.1 使用铅笔工具和线条工具

2.2.2 使用钢笔工具

2.2.3 使用椭圆工具和矩形工具

2.2.4 使用画笔工具

<<中文版Flash MX实用基础教程>>

2.3 编辑图形

2.3.1 使用橡皮工具

2.3.2 使用贝兹选取工具调整图形形状

2.3.3 使用箭头工具调整图形形状

2.3.4 平滑和拉直线条

2.3.5 优化曲线

2.3.6 将边线转换为填充区

2.3.7 扩展填充区域

2.3.8 柔化填充边缘

2.3.9 使用捕捉功能

2.4 修改图形的描绘和填充效果

2.4.1 使用墨水瓶工具修改图形的描绘效果

2.4.2 使用颜料桶工具修改图形的填充效果

2.4.3 使用填充变换工具编辑渐变色填充与位图填充图形

2.4.4 使用点滴器工具复制边线或填充样式

2.5 上机实践——绘画技巧

本章小结

练习与指导

第3章 输入位图、视频与文字

3.1 导入外部图形与图像

3.1.1 可以导入到Flash中的图形与图像类型

3.1.2 在Flash中导入图形与图像的方法

3.1.3 导入Fireworks PNG文件

3.1.4 导入FreeHand文件

3.1.5 导入Adobe Illustrator文件

3.1.6 导入AutoCAD DXF文件

3.2 编辑导入的位图图像

3.2.1 设置位图属性

3.2.2 矢量化位图

3.2.3 分解位图

3.3 导入视频

3.3.1 以嵌入文件方式输入视频剪辑

3.3.2 以链接方式输入QuickTime视频剪辑

3.3.3 操纵输入的视频文件

3.4 创建和编辑文本

3.4.1 嵌入字体和设备字体

3.4.2 创建文本

3.4.3 设置静态文本的属性

3.4.4 设置动态文本与输入文本的属性

3.4.5 编辑、变换与分解文本

3.5 上机实践——制作文字动画

本章小结

练习与指导

第4章 编辑对象

4.1 选取对象

4.1.1 使用箭头工具选取对象

4.1.2 修改选取对象

<<中文版Flash MX实用基础教程>>

- 4.1.3 使用套索工具选取对象
- 4.2 移动、复制和删除对象
 - 4.2.1 移动和复制对象
 - 4.2.2 错位复制对象
 - 4.2.3 删除对象
- 4.3 变换对象
 - 4.3.1 缩放、倾斜与旋转对象
 - 4.3.2 翻转对象
 - 4.3.3 变形与修边对象
 - 4.3.4 调整对象的注册点位置
 - 4.3.5 撤销转换
- 4.4 群组、叠放和对齐对象
 - 4.4.1 群组对象
 - 4.4.2 叠放对象
 - 4.4.3 对齐对象
- 4.5 上机实践——使用群组
- 本章小结
- 练习与指导
- 第5章 使用符号与实例
 - 5.1 符号与实例概述
 - 5.1.1 符号的类型
 - 5.1.2 使用“库”控制面板管理符号
 - 5.2 创建与编辑符号
 - 5.2.1 创建新符号的方法
 - 5.2.2 将场景中的元素转换为符号
 - 5.2.3 将动画转换为影片剪辑符号
 - 5.2.4 使用其他Flash影片中的符号
 - 5.2.5 使用共享符号库
 - 5.2.6 复制符号
 - 5.2.7 编辑符号
 - 5.3 创建和编辑符号实例
 - 5.3.1 创建符号实例
 - 5.3.2 改变实例的颜色与透明度
 - 5.3.3 为实例指定其他符号
 - 5.3.4 改变实例类型
 - 5.3.5 为图形实例设置动画播放特性
 - 5.3.6 打碎符号实例
 - 5.4 创建与使用按钮符号
 - 5.4.1 按钮的状态
 - 5.4.2 创建与使用按钮符号
 - 5.5 上机实践——制作圣诞节贺卡
 - 本章小结
 - 练习与指导
- 第6章 使用图层
 - 6.1 图层操作
 - 6.1.1 图层的类型
 - 6.1.2 熟悉图层管理窗口

<<中文版Flash MX实用基础教程>>

6.1.3 创建图层和图层目录的方法

6.1.4 图层的选择、重命名、复制、删除与锁定/解锁

6.1.5 与引导图层和遮罩层相关的操作

6.2 使用引导图层

6.3 使用遮罩层

6.4 上机实践——制作霓虹灯效果

本章小结

练习与指导

第7章 创建动画

7.1 Flash动画概述

7.1.1 “帧-帧”动画与“过渡”动画

7.1.2 创建关键帧

7.1.3 动画中的图层

7.1.4 时间线中的动画表示

7.1.5 扩展帧的范围

7.1.6 设置帧频

7.2 创建过渡动画

7.2.1 将对象分布到图层

7.2.2 为实例、群组与文字创建运动过渡动画

7.2.3 创建沿指定路径运动的动画

7.2.4 创建形状过渡动画

7.2.5 使用形状提示控制形状过渡

7.3 创建“帧-帧”动画

7.4 编辑动画

7.4.1 插入帧与关键帧

7.4.2 选择帧的方法

7.4.3 删除、清除、移动与复制帧

7.4.4 扩展关键帧和改变过渡动画长度

7.4.5 将关键帧转换为普通帧

7.4.6 反转帧

7.4.7 使用“洋葱皮”技术

7.5 上机实践——制作形状渐变动画

本章小结

练习与指导

第8章 创建有声影片

8.1 在Flash影片中加入声音

8.1.1 导入声音文件

8.1.2 为影片添加声音

8.1.3 编辑声音

8.1.4 为按钮添加声音

8.1.5 在关键帧中开始和停止声音的播放

8.1.6 使用Sound对象与onSound Complete事件

8.2 输出时压缩声音

8.2.1 为单个声音设置导出属性

8.2.2 各种声音压缩选项的特点

8.2.3 在影片中使用声音的一些技巧

8.3 上机实践——制作百叶窗

<<中文版Flash MX实用基础教程>>

本章小结

练习与指导

第9章 使用ActionScript创建交互影片

9.1 初识ActionScript

9.1.1 脚本编写方法与步骤

9.1.2 脚本编写模式与执行

9.1.3 理解对象、属性、事件、方法、动作与事件句柄

9.1.4 影片的层次与目标路径

9.1.5 代码提示与对象命名

9.1.6 脚本应用实例剖析

9.2 ActionScript语言详解

9.2.1 ActionScript术语

9.2.2 ActionScript语法

9.2.3 数据类型、变量与操作符

9.2.4 动作语句与脚本流程控制

9.2.5 使用函数

9.3 使用动作和方法控制影片剪辑与按钮

9.3.1 调用多方法操纵一个影片剪辑

9.3.2 加载、卸载附加影片、图像与声音

9.3.3 改变影片剪辑的位置与外观

9.3.4 拖动、复制和删除影片剪辑

9.3.5 为场景动态增加影片剪辑或声音

9.3.6 利用ActionScript绘制形状

9.3.7 使用影片剪辑作为遮罩层

9.4 利用脚本为影片增加交互性

9.4.1 在场景和帧之间跳转

9.4.2 播放和停止影片

9.4.3 跳转到其他URL

9.4.4 创建自定义光标

9.4.5 获取光标位置

9.4.6 捕捉按钮

9.4.7 设置颜色

9.4.8 创建声音控件

9.4.9 碰撞检测

9.5 上机实践——制作随意粘贴广告条幅

本章小结

练习与指导

第10章 使用组件

10.1 Flash UI组件

10.1.1 增加组件和删除组件

10.1.2 Flash UI组件使用要点

10.1.3 Flash UI组件的用途

10.2 创建表单

10.2.1 增加组件

10.2.2 配置组件

10.2.3 编写收集数据的脚本

10.3 上机实践——制作课件

<<中文版Flash MX实用基础教程>>

本章小结

练习与指导

第11章 影片的测试、发布与导出

11.1 测试影片

11.1.1 优化影片

11.1.2 测试影片下载性能

11.2 发布影片

11.3 输出影片

11.4 上机实践——创建购物网页

本章小结

练习与指导

第12章 综合实例

12.1 动感海报

12.1.1 制作风吹字效果

12.1.2 添加图片

12.1.3 制作影片剪辑

12.2 鱼与气泡

12.2.1 创建影片剪辑

12.2.2 创建场景

12.3 环境保护

12.3.1 创建图形符号

12.3.2 创建按钮

12.3.3 创建影片剪辑

12.3.4 场景布置

<<中文版Flash MX实用基础教程>>

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>