

图书基本信息

书名：<<从零开始(Flash MX基础培训教程)>>

13位ISBN编号：9787115103604

10位ISBN编号：7115103607

出版时间：2002-6-1

出版时间：人民邮电出版社

作者：宋一兵,李仲,马震

页数：271

字数：426000

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

矢量动画制作软件Flash在网页制作、多媒体演示等领域得到了广泛应用，较之以前版本，其最新推出的Flash MX在用户界面、编创工具和ActionScript语句等方面都有很大的变化，功能大大增强。

本书从介绍Flash MX软件的基础操作入手，系统地介绍了Flash MX的主要功能及用法，以实例为引导，一步一步地讲解了如何在Flash MX中建立基本元素、引入素材、建立和使用符号，如何制作基本动画、多层动画、合并声音，如何对动画作品进行测试、优化和发布等，最后，分析了ActionScript函数和语句的基本概念和语法规则，并利用几个典型实例说明了ActionScript语句在设计复杂效果的动画和交互式动画中的应用方法。

在每章后面都配有针对性的习题，可以加深读者对学习内容的理解和掌握。

本书内容翔实，图文并茂，操作性、趣味性和针对性都比较强，适合作为Flash MX动画制作的基础培训教程，也可以作为广大家庭用户、中小学教师、大中专院校学生的自学教材和参考书。

书籍目录

第1章 初识Flash MX	1.1 Flash MX概述	1.1.1 Flash动画的特点	1.1.2 Flash MX的新功能
1.2 Flash MX的操作界面	1.2.1 常用按钮	1.2.2 绘图工具栏	1.2.3 场景和舞台
1.2.4 【Timeline】(时间线)窗口	1.2.5 【Properties】(属性)面板	1.2.6 浮动面板组合	
1.3 Flash MX系统菜单	1.4 小结	1.5 习题	第2章 创建矢量图形
2.1 认识绘图工具栏	2.2 线条的制作	2.2.1 铅笔工具	2.2.2 直线工具
2.3 椭圆形工具和矩形工具	2.3.1 椭圆形工具	2.3.2 矩形工具	2.4 使用笔刷工具
2.6 小结	2.7 习题	第3章 编辑工具及辅助工具	3.1 调整图形的色彩
3.3 橡皮擦工具	3.4 箭头工具的使用	3.5 套索工具的使用	3.6 创建不规则图形
3.7 辅助工具	3.8 快捷便利的排列工具	3.9 选择个性化的色彩	3.9.1 色彩选择窗口
3.9.2 单色编辑窗口	3.9.3 【Color Mixer】窗口	3.9.4 【Color Swatches】编辑窗口	3.9.5 渐变色编辑窗口
3.9.6 位图填充编辑窗口	3.10 小结	3.11 习题	第4章 素材和符号
4.1 素材类型	4.2 素材引用	4.2.1 引入图像素材	4.2.2 引入视频素材
4.3 编辑素材	4.3.1 将图像转换为矢量图形	4.3.2 图像转换为矢量色块	
4.3.3 设置图像资源属性	4.4 符号	4.4.1 符号类型	4.4.2 图形符号的创建
4.4.3 创建按钮符号	4.4.4 创建电影片段符号	4.5 符号的引用——实例	4.5.1 实例的属性设置
4.5.2 调整实例的变化属性	4.6 素材库	4.7 小结	4.8 习题
第5章 基本动画制作	5.1 动画中帧的概念	5.2 帧及动画的显示状态	5.3 在【Timeline】窗口中设置帧
5.4 运动动画	5.5 形状变形动画	5.5.1 一般变形动画	5.5.2 可控变形动画
5.6 色彩变化动画	5.7 运动动画制作应注意的问题	5.7.1 图形符号和电影片段符号的区别	5.7.2 视频素材的导入
5.8 动画制作中的【Movie Explorer】面板	5.9 【Timeline】窗口的调整命令及工具	5.10 小结	5.11 习题
第6章 多层动画	6.1 动画中的层	6.2 层的设置	6.3 多层叠加动画
6.4 运动引导动画	6.4.1 运动引导动画的制作	6.4.2 运动引导动画的制作技巧	6.5 遮罩动画
6.5.1 遮罩动画的制作	6.5.2 遮罩动画制作技巧	6.6 遮罩动画制作应注意的问题	6.6.1 遮罩动画中的虚化
6.6.2 遮罩层中的矢量线	6.7 场景的使用	6.7.1 场景面板及相关命令	6.7.2 场景的应用
6.8 小结	6.9 习题	第7章 数字音频的应用	7.1 数字音频常识
7.2 数字音频格式	7.3 在Flash MX中编辑数字音频	7.4 数字音频的压缩方式	7.5 引用数字音频
7.6 小结	7.7 习题	第8章 作品的测试与发布	8.1 作品的测试
8.2 作品的优化	8.3 作品的输出	8.3.1 如何输出动画	8.3.2 作品输出格式
8.4 作品的发布(Publish)	8.4.1 如何发布当前作品	8.4.2 设置发布作品的格式和参数	8.4.3 发布作品的播放效果预览
8.5 小结	8.6 习题	第9章 ActionScript的应用	9.1 ActionScript基础
9.1.1 变量	9.1.2 函数	9.1.3 数据类型	9.1.4 表达式和运算符
9.1.5 语句	9.1.6 ActionScript基本语法规则	9.2 制作“漫天飞雪”动画	9.3 精确的下载检测
9.4 其他常用的ActionScript语句	9.5 小结	9.6 习题	第10章 交互式动画
10.1 按钮事件及动态按钮	10.1.1 什么是动画的交互性	10.1.2 按钮事件	10.1.3 动态按钮的制作
10.2 随心所欲看动画	10.2.1 控制主时间线动画的播放和停止	10.2.2 电影片段的控制	
10.3 调节音量及改变乐曲	10.4 鼠标效果——星星点灯	10.5 组件的使用	10.6 小结
10.7 习题	第11章 典型实例分析	11.1 魔棒写字	11.2 智力拼图
11.3 360°全景画	11.3.1 原理和数学模型分析	11.3.2 全景画的制作	11.4 小结
11.5 习题			

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>