

<<循序渐进>>

图书基本信息

书名：<<循序渐进>>

13位ISBN编号：9787115106285

10位ISBN编号：7115106282

出版时间：2002-11

出版时间：人民邮电出版社

作者：宇风多媒体工作室 编著

页数：351

字数：549000

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>

## <<循序渐进>>

### 内容概要

Flash是由美国Macromedia公司出品的矢量图形编辑和动画创作的专业软件，主要应用于网页设计和多媒体创作等领域，功能十分强大和独特，已成为制作交互式矢量动画的标准。

本书内容分为两大部分。

第一部分全面介绍了Flash MX的各项功能与基本技巧，并通过精选实例，以Step by Step的教学方式，让读者轻松快速地掌握Flash MX的应用技术及技巧。

ActionScript是Flash MX控制交互的脚本语言。

本书第二部分的核心就在于ActionScript，其中既有全面讲解ActionScript应用的章节，也有大量的实例作品，便于读者轻松地学习到成为Flash高级用户所必须掌握的内容。

此外本书还增加了对支持Flash 3D、音频、文字效果及卡通动画的第三方程序的讲解，以增强Flash MX的功能。

本书的附赠光盘中除了包括书中涉及的实例源程序外，还附带大量极具专业水准的作品(或产品)源程序，以及一本完整的ActionScript字典，可以为读者迅速进入Flash世界提供最直接的帮助。

本书适合于网页动画设计和制作人员、影视动画制作人员、Flash爱好者学习和参考，也可作为Flash培训班的教材。

## &lt;&lt;循序渐进&gt;&gt;

## 书籍目录

第一部分 漫游Flash MX 第1章 Flash简介 1.1 Flash出现背景 1.2 Flash的优点 1.3 Flash的应用 第2章 Flash MX新增功能 2.1 制作环境 2.2 制图方面 2.3 多媒体方面 2.4 文本方面 2.5 学习资源方面 2.6 发布和播放方面 2.7 Macromedia家族方面 2.8 脚本编译方面 2.9 开发应用方面 第二部分 Flash MX基础 第3章 工作环境 3.1 界面概述 3.2 舞台 3.3 菜单栏 3.4 参数设定 3.5 快捷方式 3.6 主工具栏 3.7 时间轴 第4章 绘图工具 4.1 工具简介 4.2 绘图工具 4.3 查看工具 4.4 颜色工具 第5章 图像素材 5.1 位图的运用 5.2 矢量图运用 第6章 文字对象 6.1 使用文字工具 6.2 编辑文字 6.3 改变文字 6.4 字体问题 第7章 编辑对象 7.1 基本操作 7.2 对齐对象 7.3 形状的重叠 7.4 群组对象 7.5 变形对象 第8章 层 8.1 编辑层 8.2 层的状态 8.3 遮罩层 8.4 分解到各层 第9章 符号和实例 9.1 符号的类型 9.2 建立符号 9.3 建立实例 9.4 改变实例 9.5 调用其他电影中的符号 第10章 库 10.1 库窗口 10.2 管理库 10.3 使用库文件 10.4 库文件的编辑 10.5 公共库 10.6 共享库 第11章 加入声音 11.1 简介 11.2 添加声音 11.3 编辑声音 11.4 声音的输出 第12章 合成动画 12.1 基本知识 12.2 帧动画 12.3 运动合成 12.4 形状合成 12.5 遮罩动画 第13章 视频的应用 13.1 对视频的支持 13.2 支持的视频类型 13.3 视频的导入 13.4 对视频对象的操作 第三部分 Flash MX进级 第14章 ActionScript 14.1 Actions面板 14.2 ActionScript入门 14.3 Movie Clip和按钮 14.4 交互控制 14.5 调试 14.6 与外部资源的通信 14.7 动画的打印 第15章 电影向导 15.1 初识电影向导 15.2 电影向导的功能 15.3 弹出式菜单 15.4 应用 第16章 组件 16.1 简介 16.2 组件的添加 16.3 组件的使用 16.4 组件的个性化 16.5 创作一个表单实例 第17章 最后的阶段 17.1 优化与测试 17.2 输出电影 17.3 出版设置 17.4 出版预览 17.5 动画的打包 第四部分 第三方程序 第18章 3D动画 18.1 关于3D支持 18.2 建模工具 18.3 实战Dimensions3 第19章 音频编辑 19.1 音频简介 19.2 音频工具 19.3 音频波谱 第20章 辅助工具 20.1 文字特效 20.2 Woof 20.3 URL Action Editor 20.4 实战SWiSH 2 第21章 卡通动画 21.1 绘画软件 21.2 MOHO 21.3 Toon Boom Studio 第五部分 实战精选 第22章 绘图与动画 22.1 立体电话 22.2 制作MTV 第23章 互动影像 23.1 虚拟少女 23.2 动态生成网站导航按钮 第24章 综合演练 24.1 图片浏览器 24.2 滑板女孩 附录 程序设计参考表

<<循序渐进>>

#### 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>