

<<新编Flash MX 2004中文版入门与>>

图书基本信息

书名：<<新编Flash MX 2004中文版入门与提高>>

13位ISBN编号：9787115126504

10位ISBN编号：711512650X

出版时间：2004-11-1

出版单位：人民邮电出版社

作者：魏二有,孙连三

页数：320

字数：501000

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>

<<新编Flash MX 2004中文版入门与>>

内容概要

本书是指导初学者学习使用Flash MX 2004制作网页动画的入门书籍。

书中详细地介绍了初学者必须掌握的基本知识、操作方法和使用步骤，并对初学者在使用Flash MX 2004时经常碰到的问题进行了专家级的指导，以避免初学者在起步与提高的过程中走弯路。

全书共分15章，分别介绍了Flash MX 2004基础知识、文件及对象的操作、绘制图形、文字的魅力、图像、音频及视频的导入导出、图层与场景、时间轴与帧、元件、Flash音频与视频的处理、创建Flash动画、ActionScript编程、Flash组件、测试和发布影片、综合实例、常见问题及解决方法等内容。

本书充分考虑了初学者的实际需要，对Flash MX 2004网页制作软件“一点都不懂”的读者，通过学习本书可以轻松地掌握使用Flash MX 2004制作网页动画的方法。

同时本书还附带了两张多媒体光盘，一张是引领读者轻松入门的自学教程和自测练习题的解答，另一张是引领读者实战提高的多个精彩实例操作步骤的多媒体演示。

本书适合Flash MX 2004网页制作软件初学者阅读，也可以作为Flash MX 2004网页制作软件短训班的培训教材。

<<新编Flash MX 2004中文版入门与>>

书籍目录

第1章 初识Flash MX 2004中文版	11.1 Flash MX 2004与Flash MX Professional 2004的新增功能和特点
21.1.1 Flash MX 2004的新增功能和特点	21.1.2 Flash MX Professional 2004的新功能
81.2 Flash MX 2004中文版的系统要求	91.3 Flash MX 2004中文版的安装与卸载
101.3.1 Flash MX 2004中文版的安装	101.3.2 Flash MX 2004中文版的卸载
111.3.3 Flash播放器	131.4 启动Flash MX 2004中文版
141.5 Flash MX 2004的工作界面	151.5.1 展开和隐藏面板或面板组
161.5.2 打开和关闭面板	161.5.3 调整视图
171.6 菜单栏	171.7 工具栏
171.7.1 主工具栏	171.7.2 控制器
181.7.3 编辑栏	181.8 工具箱
181.9 标尺、网格线和参考线	391.10 面板组
401.10.1 属性面板	401.10.2 库面板
401.10.3 设计面板	411.10.4 开发面板
461.10.5 其他面板	481.11 SAFlashPlayer播放器
511.12 自测练习题	51第2章 文件及对象的操作
532.1 新建Flash文档	542.2 保存Flash文档
552.2.1 保存	552.2.2 保存并压缩
572.2.3 另存为	572.2.4 另存为模板
572.2.5 保存全部	582.3 打开和关闭Flash文档
582.3.1 打开文件	582.3.2 关闭文件
582.4 选择对象	592.4.1 利用时间轴选择对象
592.4.2 使用选取工具选择对象	592.4.3 使用套索工具选择对象
602.5 移动对象	602.5.1 利用选择工具移动对象
602.5.2 利用属性面板移动对象	602.5.3 利用信息面板移动对象
612.6 复制对象	612.6.1 使用复制和粘贴菜单项复制对象
612.6.2 使用选择工具复制对象	622.7 删除对象
622.8 变形对象	622.8.1 缩放对象
622.8.2 旋转和倾斜对象	652.9 排列对象
702.9.1 对齐面板排列对象	702.9.2 叠放对象
702.10 分解组件或对象	712.11 组合对象
712.12 自测练习题	72第3章 绘制图形
733.1 绘图中的基本概念	743.1.1 位图模式
743.1.2 矢量模式	743.1.3 图像的分辨率
743.2 绘制线条	743.2.1 直线工具
753.2.2 铅笔工具	753.2.3 钢笔工具
763.3 编辑线条	773.3.1 扭曲线
773.3.2 使用钢笔工具调整线条	773.3.3 使用部分选取工具调整曲线
783.3.4 通过属性面板调整线条	783.3.5 删除和截取线条
793.4 编辑形状	803.4.1 变形面板
803.4.2 信息面板	823.4.3 对齐面板
823.4.4 任意变形工具	833.5 修饰图形
843.5.1 将线条转化为填充	843.5.2 扩展填充
843.5.3 优化曲线	853.5.4 矢量图形边缘柔化
853.6 绘图实例	863.6.1 绘制花瓶
863.6.2 绘制墙	873.7 自测练习题
88第4章 文字的魅力	894.1 创建文本
904.1.1 输入文本	904.1.2 编辑文本
904.1.3 输入状态	914.1.4 创建静态文本
924.1.5 创建动态文本	944.1.6 创建输入文本
974.1.7 文本之间的切换	984.2 编辑文本块
984.2.1 选择/移动文本块	984.2.2 剪切/拷贝/粘贴文本块
984.2.3 任意变形/缩放/旋转与倾斜文本块	994.3 分离文本
994.4 创建文本元件	1004.5 文字效果实例
1024.5.1 制作浮雕文字	1024.5.2 制作镂空效果文字
1024.5.3 如何制作金属字	1054.6 自测练习题
107第5章 图像、音频及视频的导入导出	1095.1 导入
1105.1.1 导入图像	1105.1.2 导入图像的格式
1115.1.3 矢量化位图	1125.1.4 设置位图属性
1145.1.5 打散位图	1155.1.6 导入音频文件
1155.1.7 导入视频文件	1165.2 导出
1195.2.1 导出图像	1195.2.2 输出音频
1205.3 自测练习题	120第6章 图层与场景
1216.1 图层简介	1226.1.1 图层的种类
1226.1.2 图层的作用和特点	1226.2 图层的编辑与管理
1236.2.1 图层的创建	1236.2.2 图层的选取
1246.2.3 图层的显示与隐藏	1246.2.4 显示图层的轮廓
1256.2.5 锁定图层	1256.2.6 删除图层
1266.2.7 复制图层	1266.2.8 设置图层的属性
1276.3 引导层	1286.3.1 普通引导层
1286.3.2 运动引导层	1296.3.3 运动引导动画的制作
1296.3.4 普通引导层与运动引导层的转换	1316.4 遮罩层
1316.4.1 创建遮罩层	1316.4.2 取消遮罩层
1316.4.3 遮罩动画的制作	1326.5 场景
1346.5.1 场景面板的相关命令	1346.5.2 场景的应用
1346.6 自测练习题	136第7章 时间轴与帧
1377.1 时间轴	1387.1.1 时间轴概述
1387.1.2 时间轴的状态条	1387.1.3 时间轴样式设置
1397.2 帧	1407.2.1 帧概述
1407.2.2 帧的类型	1407.2.3 编辑帧
1417.2.4 使用洋葱皮	1447.2.5 移动播放头
1457.2.6 帧标签、注释和锚记	1457.3 自测练习题
148第8章 元件	1498.1 元件简介
1508.1.1 元件的作用	1508.1.2 元件的类型
1508.2 创建元件	1518.2.1 创建图形元件
1518.2.2 创建按钮元件	1528.2.3 创建影片剪辑元件
1548.3 元件的操作	1548.3.1 元件夹
1558.3.2 设置元件属性	1568.3.3 删除元件
1568.3.4 复制元件	1568.3.5 编辑元件
1578.3.6 在【库】面板中查看元件	1588.4 设置元件属性
1598.4.1 设置颜	

<<新编Flash MX 2004中文版入门与>>

色和透明度 1598.4.2 给实例交换元件 1618.4.3 改变实例类型 1618.4.4 设定动画图形实例的播放模式 1618.4.5 分离元件 1628.5 将舞台中的对象转换为元件 1628.5.1 将舞台中的元件转换为图形元件 1628.5.2 将舞台中的对象转换为影片剪辑元件 1638.6 利用内建的库资源 1658.7 自测练习题 165第9章 Flash音频与视频的处理 1679.1 音频 1689.1.1 流声音 1689.1.2 事件声音 1689.1.3 Flash支持的声音文件 1699.1.4 音频文件的设置 1709.1.5 添加声音到时间轴上 1749.1.6 选择声音 1759.1.7 选择声音效果 1759.1.8 同步方式 1779.1.9 编辑声音 1789.1.10 为按钮添加声音 1799.1.11 为影片添加声音 1809.1.12 控制关键帧的音频 1819.1.13 音频文件的设置 1819.2 视频 1839.2.1 概述 1839.2.2 视频对象的属性设置 1839.2.3 视频应用实例展示 1849.3 制作音乐开关 1849.4 自测练习题 190第10章 创建Flash动画 19110.1 动画的分类 19210.2 制作逐帧动画 19210.2.1 制作打字效果 19210.2.2 制作擦除文字的效果 19410.3 创建动作补间动画 19610.3.1 制作旋转方块 19610.3.2 制作翻转动画 19710.4 创建形状补间动画 19810.4.1 闪烁的星星 19910.4.2 神龙工作室 20110.5 添加时间轴特效 20410.6 设置时间轴特效 20610.6.1 变形 20610.6.2 转换 20710.6.3 分散式重制 20810.6.4 复制到网格 20910.6.5 分离 21010.6.6 展开 21110.6.7 投影 21210.6.8 模糊 21210.7 编辑时间轴特效 21310.8 自测练习题 214第11章 ActionScript编程 21511.1 ActionScript基础 21611.1.1 ActionScript简介 21611.1.2 ActionScript与JavaScript 21911.1.3 常用术语 21911.2 【动作】面板的使用 22111.2.1 【动作】面板的编辑 22211.2.2 【动作】面板中的其他选项设置 22211.3 添加动作 22611.3.1 为按钮添加动作 22611.3.2 为电影剪辑添加动作 22611.3.3 为帧添加动作 22811.4 变量与函数 22811.4.1 定义变量 22811.4.2 变量的赋值 22911.4.3 变量的类型 22911.4.4 变量的作用域 22911.4.5 使用输入文本和动态文本 23011.4.6 函数 23011.4.7 预定义函数 23111.4.8 预定义函数功能简介 23111.4.9 自定义函数 24011.4.10 数据类型 24211.4.11 变量与函数的应用实例 24311.5 运算符 24711.5.1 运算符中的常用概念 24711.5.2 运算符的类型 24811.6 ActionScript的基本语法 25011.6.1 点操作 25011.6.2 界定符 25111.6.3 字母的大小写 25211.7 表达式 25311.7.1 表达式 25311.7.2 表达式计算的优先级 25311.8 基本语句 25311.8.1 If语句 25311.8.2 If...Else语句 25411.8.3 If...Elseif...语句 25411.8.4 While语句 25511.8.5 Do...While...语句 25611.8.6 For语句 25711.8.7 Continue和Break语句 25811.9 ActionScript中的常用命令 25911.9.1 stop命令 25911.9.2 play命令 26011.9.3 goto命令 26111.9.4 stopAllSounds命令 26211.9.5 fscommand命令 26211.9.6 getURL命令 26311.9.7 loadMovie命令 26411.9.8 LoadVariables命令 26511.9.9 duplicateMovieClip/removeMovieClip 26711.9.10 startDrag/stopDrag 26811.9.11 TellTarget命令 26911.9.12 修改对象的属性 27011.10 自测练习题 272第12章 Flash组件 27312.1 组件的变化 27412.2 UI组件 27412.2.1 按钮(button) 27412.2.2 复选框(CheckBox) 27512.2.3 下拉列表(ComboBox) 27612.2.4 文本标签(Label) 27812.2.5 列表(List) 27812.2.6 加载(Loader) 27912.2.7 数字输入框(NumericStepper) 28012.2.8 加载进程(ProgressBar) 28012.2.9 单选按钮(RadioButton) 28112.2.10 滚动窗格(ScrollPane) 28212.2.11 文本域(TextArea) 28312.2.12 输入文本框(TextInput) 28312.2.13 窗口(Window) 28412.3 新增组件的应用 28512.3.1 制作动态日期的显示效果 28512.3.2 播放视频文件 28712.4 自测练习题 290第13章 测试和发布影片 29113.1 影片测试 29213.1.1 创作过程的测试 29213.1.2 使用测试命令测试 29213.1.3 优化影片 29313.1.4 测试下载 29313.2 影片发布 29413.2.1 发布操作 29513.2.2 发布图形文件 29713.2.3 发布HTML 29913.2.4 发布Quick Time 30113.3 自测练习题 302第14章 综合实例 30314.1 拼图 30414.2 制作自己的MTV 30614.3 下载进度的显示 31114.4 自测练习题 314第15章 常见问题及解决方法 31515.1 没有播放器如何浏览Flash影片 31615.2 如何激活【转换为元件】菜单项 31615.3 如何充分利用调试器 31615.4 在MC中控制跳转某一场景有哪两种方法 31715.5 怎样在Flash影片中调用其他应用程序 31715.6 如何实现单击动画跳转页面 31815.7 怎样激活按钮中两个字符间的空隙 31815.8 为什么加入代码后进入死循环 31815.9 怎样解决Flash加入链接的问题 31915.10 如何将其他格式的影片输出成FLV格式 319

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>