

<<Flash MX 2004全攻略>>

图书基本信息

书名：<<Flash MX 2004全攻略>>

13位ISBN编号：9787121000782

10位ISBN编号：7121000784

出版时间：2004-7

出版时间：电子工业出版社

作者：(美国)班加尔等著、卜照斌等译

页数：506

字数：840000

译者：班加尔

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>

<<Flash MX 2004全攻略>>

内容概要

本书以面向任务的方式全面地讲解了Flash MX 2004和Flash MX 2004 Professional开发环境和测试环境的使用方法和开发技巧；同时还详细地讲解了动作脚本的编写方法和高级的事件处理方法。

其中主要是针对Windows操作系统的描述，另外也有针对Mac版本的讲解。

对于Flash MX 2004和Flash MX 2004 Professional版本的新增特性，本书做了突出的讲解。

其中包括：新建文档对话框，行为（拖放式动作脚本）、幻灯片演示、窗体应用、导入向导、工程和2.0版本的组件等。

本书适用于从事Flash设计的各类读者和专业人士。

书籍目录

Flash工作空间第1章 界面概览 1.1 概览：创建Flash动画 1.2 概览：测试Flash内容 1.3 概览：发布Flash内容 1.4 Windows上的开发界面 1.5 Windows上的测试界面 1.6 使用面板（在Windows操作系统上） 1.7 Mac OS X上的开发界面 1.8 Mac OS X上的测试界面 1.9 使用面板（在Mac系统上） 1.10 界面对象第2章 菜单 2.1 菜单概览 2.2 文件菜单 2.3 编辑菜单 2.4 查看菜单 2.5 插入菜单 2.6 修改菜单 2.7 文本菜单 2.8 命令菜单 2.9 控制菜单 2.10 调试菜单 2.11 窗口菜单 2.12 帮助菜单 2.13 上下文联系菜单第3章 工具栏和工具 3.1 工具栏概览 3.2 主要工具栏 3.3 控制器工具栏 3.4 编辑栏 3.5 工具视图 3.6 选择（箭头）工具 3.7 部分选择工具 3.8 线条工具 3.9 套索工具 3.10 钢笔工具 3.11 文本工具 3.12 椭圆工具 3.13 矩形工具 3.14 铅笔工具 3.15 画笔工具 3.16 任意变形工具 3.17 填充变形工具 3.18 墨水瓶工具 3.19 颜料桶工具 3.20 滴管工具 3.21 橡皮擦工具 3.22 手形工具 3.23 缩放工具 3.24 颜色控制和调色板 3.25 颜色样本第4章 时间轴和屏幕 4.1 时间轴概览 4.2 图层选项 4.3 时间轴选项 4.4 时间轴菜单和模式 4.5 屏幕 4.6 幻灯片和窗体第5章 面板 5.1 对齐面板 5.2 混色器面板 5.3 颜色样本面板 5.4 信息面板 5.5 场景面板 5.6 变形面板 5.7 动作面板 5.8 行为面板 5.9 组件面板 5.10 组件检查器面板 5.11 调试器面板 5.12 输出面板 5.13 互联网服务面板 5.14 可访问性面板 5.15 历史面板 5.16 影片浏览器 5.17 串面板 5.18 共享库 5.19 工程面板 5.20 面板集 5.21 排列窗口 5.22 属性检查器面板 5.23 帮助面板第6章 首选参数和打印 6.1 首选参数概览 6.2 常规首选参数 6.3 编辑首选参数 6.4 剪贴板首选参数 6.5 警告首选参数 6.6 动作脚本首选参数 6.7 动作脚本设置首选参数 6.8 快捷键对话框 6.9 自定义工具面板 6.10 字体映射 6.11 发布设置 6.12 打印和发送文件开发任务第7章 Flash文件操作 7.1 打开新文件 7.2 开始页面 7.3 开始Flash文档 7.4 开始Flash幻灯片演示或窗体应用 7.5 开始动作脚本、通信或Flash JavaScript文件 7.6 开始Flash工程 7.7 从模板打开 7.8 从网站打开 7.9 从影片中打印 7.10 使用标尺、辅助线、网格和吸附 7.11 修改影片属性 7.12 保存文件或模板 7.13 导出影片第8章 选择和组合 8.1 使用选择工具选择 8.2 使用套索或任意变形工具选反 8.3 编辑舞台选集 8.4 创建和编辑组合 8.5 使用组合 8.6 分离舞台要素第9章 创建绘画和形状 9.1 元件基础 9.2 理解笔触和填充 9.3 理解颜色和渐变 9.4 创建填充和笔触 9.5 移动填充和笔触 9.6 使用扭曲工具创建人工透视 9.7 使用封套工具沿曲线排列元件 9.8 删除形状、笔触和区域 9.9 创建贝塞尔曲线 9.10 使用部分选择工具编辑矢量点 9.11 平滑和伸直矢量对象 9.12 将线条转换成填充 9.13 扩展和柔化填充边缘 9.14 优化矢量形状 9.15 处理深度 9.16 赋予颜色 9.17 创建线性渐变 9.18 创建放射渐变 9.19 在调色板中增加颜色和渐变 9.20 修改填充颜色和渐变 9.21 修改笔触的颜色和宽度 9.22 变形渐变 9.23 使用渐变填充模拟灯光 9.24 使用图案填充第10章 使用时间轴 10.1 理解动画 10.2 Flash中的动画概念 10.3 在时间轴上导航 10.4 创建帧选集 10.5 增加和删除帧和关键帧 10.6 移动和拷贝帧和图层 10.7 修改帧视图属性 10.8 创建逐帧动画 10.9 增加形状补间 10.10 使用提示控制形状补间 10.11 增加动作补间 10.12 使用动作补间颜色和阿尔法效果 10.13 在开发环境中测试动画 10.14 使用居中帧设置 10.15 使用葱皮纸和编辑多帧 10.16 在时间轴上增加声音 10.17 理解时间轴效果 10.18 增加和删除时间轴效果 10.19 在时间轴上增加视频 10.20 增加图层 10.21 设置图层属性和图层类型 10.22 使用图层文件夹 10.23 创建和使用辅助图层 10.24 使用运动路径创建动作补间 10.25 创建和使用遮罩和遮罩图层 10.26 使用场景 10.27 设置屏幕属性和参数 10.28 建立幻灯片演示 10.29 建立窗体应用 10.30 控制屏幕和增加过渡第11章 符号和行为 11.1 理解符号 11.2 理解行为 11.3 创建图形 11.4 使用彩色实例效果 11.5 在补间动画中使用图形 11.6 创建影片剪辑动画 11.7 在补间动画中使用影片剪辑 11.8 创建嵌入的影片剪辑 11.9 在嵌入的影片剪辑之间导航 11.10 使用行为增中影片剪辑控制 11.11 测试影片剪辑 11.12 使用位图创建影片剪辑 11.13 是用视频创建影片剪辑 11.14 使用行为增加视频控制 11.15 创建按钮 11.16 使用行为增加基本的按钮导航 11.17 创建文本按钮 11.18 创建带有声音反馈的按钮 11.19 创建不可见的按钮 11.20 创建活动的按钮第12章 管理符号 12.1 符号使用基础 12.2 创建和编辑符号 12.3 设置符号注册点 12.4 修改舞台符号行为 12.5 交换符号 12.6 库符号图标 12.7 组织库 12.8 使用多个库 12.9 创建发音网站第13章 导入和优化媒体资产 13.1 媒体概 13.2 导入位图 13.3 压缩位图 13.4 导入声音 13.5 导入视频 13.6 将视频编辑成剪辑 13.7 理解视频编码设置 13.8 理解高级编码设置 13.9 优化视频 13.10 使用视频创建效果 13.11 导入FreeHand文件 13.12 导入Illustrator文件 13.13 导入PDF文件 13.14 导入Photoshop文件 13.15 导入Swift 3D文件 13.16 导入Toon Boom Studio文件第14章 使用扩展和命令 14.1 安装和使用扩展管理器

<<Flash MX 2004全攻略>>

14.2 在互联网上查找扩展 14.3 安装和卸载扩展 14.4 安装和卸载组件 14.5 安装和卸载命令和行为 14.6 安装FLV导出器和理解多媒体数字信号编解码器 14.7 导出FLV文件脚本任务第15章 使用基本的脚本
15.1 脚本概览 15.2 理解脚本动画和时间轴动画之间的差别 15.3 增加帧标签或注释 15.4 增加实例名称
15.5 在动作面板中输入代码 15.6 基本语法 15.7 圆点符号 15.8 附加脚本 15.9 使用脚本控制时间轴流
15.10 错误检查和格式化脚本 15.11 使用属性 15.12 通过#include使用外部脚本 15.13 使用影片浏览器管
理脚本 15.14 良好的Flash编码习惯第16章 使用变量和对象 16.1 理解变量 16.2 理解变量类型 16.3 理解
范围和圆点符号 16.4 创建局部变量 16.5 创建时间轴变量 16.6 创建全局变量 16.7 理解类、对象、方法
和属性 16.8 使用Flash类 16.9 使用Flash实例 16.10 创建和使用数组 16.11 创建和使用自定义类 16.12 理
解Flash MX 2004基于类的文件结构 16.13 创建Flash MX 2004类第17章 代码结构 17.1 代码结构概览 17.2
if、else...if和else语句 17.3 switch语句和case语句 17.4 for语句 17.5 for...in语句 17.6 while语句 17.7 do...while
语句 17.8 使用函数 17.9 try、catch和finally关键字第18章 使用事件第19章 设置和使用组件第20章 使用文
本和鼠标输入和输出第21章 时间和定时第22章 脚本动画基础第23章 交互式声音和视频第24章 运行时
刻内容递送第25章 互联网服务和XML第26章 测试和调试影片第27章 发布和部署Flash新增内容附录
Flash MX 2004的新增特性

<<Flash MX 2004全攻略>>

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>