

<<Flash MX2004入门与提高>>

图书基本信息

书名：<<Flash MX2004入门与提高>>

13位ISBN编号：9787801723833

10位ISBN编号：780172383X

出版时间：2005-6

出版时间：智丰电脑工作室 兵器工业出版社,北京希望电子出版社出版 (2005-07出版)

作者：智丰电脑工作室

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 MX2004入门与提高>>

### 内容概要

本书在介绍Flash MX 2004软件基础操作的基础上，系统地介绍了Flash MX 2004的主要功能及用法，以实例为引导，详细地讲解基本元素、导入素材及符号建立和使用，模板使用，基本动画制作、电视栏目动画，人物动作逐帧动画，及对动画作品测试、优化和发布，介绍了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，人物和背景的绘制方法，以及镜头的应用等诸多技巧。

本书内容全面，图文并茂，操作性、趣味性和针对性都比较强，适合作为Flash MX 2004动画制作的基础培训教程和进阶教程，也可以作为广大Flash爱好者、中小学教师、大中专院校学生的自学教程和参考书。

光盘内容为书中部分实例的素材源文件。

## 书籍目录

第一部分 畅游Flash MX 2004第1章 简介Flash1.1 Flash是什么1.2 Flash动画的特点1.3 今天的Flash MX 20041.4 Flash MX 2004的新增功能1.4.1 Flash MX 2004和Flash MX Professional 2004共有的新功能1.4.2 Flash MX Professional 2004的新功能1.5 Flash MX Professional 2004的安装与启动1.5.1 Flash MX Professional 2004系统要求1.5.2 安装Flash MX Professional 20041.5.3 启动Flash MX Professional 2004第二部分 Flash MX 2004基础第2章 初识Flash MX 20042.1 开始页2.2 创建新项目2.2.1 创建Flash文档2.2.2 创建Flash幻灯片2.3 保存文档2.4 Flash MX Professional 2004的主操作界面2.4.1 工具栏2.4.2 场景和舞台2.4.3 Timeline(时间轴)窗口2.4.4 属性面板2.4.5 浮动面板组合2.4.6 其他常用面板2.5 系统菜单2.5.1 File(文件)菜单2.5.2 Edit(编辑)菜单2.5.3 View(视图)菜单2.5.4 Insert(插入)菜单2.5.5 Modify(修改)菜单2.5.6 Text(文字)菜单2.5.7 Commands(命令)菜单2.5.8 Control(控制)菜单2.5.9 Window(窗口)菜单2.5.10 Help(帮助)菜单第3章 矢量绘图基础3.1 矢量图和位图3.1.1 矢量图3.1.2 位图3.2 绘制矢量图3.2.1 造型工具3.2.2 上色工具3.2.3 选择工具3.2.4 编辑工具3.2.5 辅助工具第4章 文本对象和对象的编辑4.1 使用文本工具4.1.1 创建文本4.1.2 创建文本的方法4.1.3 关于Embed Font(嵌入字体)和锯齿文字4.2 设置文本对象的属性4.2.1 静态文本4.2.2 动态文本4.2.3 输入文本4.3 修改文本4.4 简单文字效果4.4.1 渐变文字效果4.4.2 空心文字效果4.4.3 位图填充文字效果4.5 拼写检查与查找替换4.6 CSS格式化Flash文本4.7 对象的编辑4.7.1 线条和轮廓的编辑4.7.2 对象的融合与切割4.7.3 对象的群组 and 打散4.7.4 对象的变形4.7.5 对象的对齐4.7.6 对象的排列4.7.7 对象编辑的辅助工具第5章 层和模板5.1 层Layer5.1.1 编辑层5.1.2 层的状态5.1.3 引导层和遮罩层5.1.4 Distribute to Layers(分散到各层)5.2 Templates(模板)5.2.1 Advertising(广告)5.2.2 Form Application(表单应用程序)5.2.3 Mobile Devices(移动设备)5.2.4 Photo SlideShows(照片幻灯演示)5.2.5 Presentations(演示文稿)5.2.6 Quiz(测验)5.2.7 Slide Presentations(幻灯片演示文稿)5.2.8 Video(视频)5.3 范例：幻灯片展示模板第6章 符号、实例和库6.1 符号的类型6.1.1 MC(影片剪辑)6.1.2 Button(按钮)6.1.3 Graphic(图形)6.2 创建符号6.2.1 创建图形符号6.2.2 创建MC(影片剪辑)6.2.3 创建按钮6.3 创建实例6.4 符号与实例6.4.1 Graphic(图形)符号与实例6.4.2 按钮符号与实例6.4.3 MovieClip符号与实例6.5 改变实例6.5.1 改变实例的类型6.5.2 改变实例的色彩效果6.5.3 替换实例6.5.4 打散实例6.6 库6.6.1 认识库6.6.2 库面板6.6.3 管理库6.6.4 公用库6.6.5 自建公用库6.6.6 打开外部库第7章 导入外部素材7.1 素材类型7.2 图像素材7.2.1 导入位图文件7.2.2 导入FreeHand MX文件7.2.3 导入Adobe Illustrator、EPS或PDF文件7.3 编辑位图7.3.1 在Flash中编辑位图7.3.2 在外部编辑器中编辑位图7.4 导入声音7.4.1 声音类型7.4.2 添加声音7.5 编辑声音7.5.1 设置声音的属性7.5.2 声音效果的编辑7.5.3 声音的同步7.5.4 声音的循环7.5.5 声音编辑器7.5.6 声音的压缩7.6 在移动设备的Flash文档中使用声音第8章 基本动画制作8.1 关于动画8.1.1 什么是动画8.1.2 Flash动画8.1.3 Flash的动画类型8.2 时间轴和时间轴窗口8.3 关于Frame(帧)8.3.1 帧的分类8.3.2 KeyFrame(关键帧)8.3.3 帧的编辑8.3.4 帧的属性面板8.4 Flash基本动画制作8.4.1 逐帧动画8.4.2 运动变形动画8.4.3 形状变形动画8.4.4 Mask(遮罩)动画第9章 视频的应用9.1 Flash 2004对视频的支持9.1.1 嵌入视频9.1.2 视频导入向导9.2 支持的视频类型9.3 视频的导入9.4 更改视频剪辑的属性9.4.1 使用视频实例属性面板9.4.2 使用“嵌入视频属性”对话框9.4.3 将视频剪辑导出为FLV文件9.5 使用行为控制视频的回放9.5.1 什么是行为9.5.2 实例——小鸟学飞9.6 引入链接视频9.6.1 使用视频播放软件导出FLV文件9.6.2 使用媒体组件播放外部FLV文件第三部分 Flash MX 2004进阶第10章 ActionScript基石10.1 关于ActionScript10.1.1 什么是ActionScript10.1.2 ActionScript 2.0的问世10.2 在Flash中实现交互的三要素10.2.1 ActionScript脚本类型10.2.2 Event(事件)10.2.3 目标10.2.4 Action(动作)10.3 关于Actions面板10.3.1 打开Actions面板10.3.2 Actions面板的新特征10.3.3 Action面板的操作界面10.3.4 ActionScript脚本的添加方法10.3.5 一个简单的实例10.4 ActionScript入门10.4.1 ActionScript中的有关术语10.4.2 基本语法10.4.3 数据类型10.4.4 关于变量10.4.5 运算符第11章 ActionScript的应用11.1 函数11.1.1 自定义函数11.1.2 调用函数11.2 对象的属性及其设置11.3 对象的目标路径11.3.1 绝对路径11.3.2 相对路径11.3.3 动态路径11.4 常见Actions脚本命令11.4.1 控制类动作11.4.2 判断类动作11.4.3 循环类动作11.5 实例制作11.5.1 实例1——测试鼠标坐标11.5.2 实例2——睡美人11.5.3 漫天雪花第12章 Components(组件)的应用12.1 认识Components(组件)12.1.1 组件面板12.1.2 组件的应用12.2 Data Components数据组件12.3 Media Components媒体组件12.4 UI Components用户界面组件12.4.1 增强了Flash Mx中原有的组件12.4.2 Flash MX 2004中新增加的15个组件12.5 实例制作第13章 Flash电影的发

布13.1 Flash电影的优化13.2 作品的测试13.3 作品的输出13.3.1 如何输出电影13.3.2 作品的输出格式13.4 发布设置与预览13.4.1 指定输出文件的类型13.4.2 发布预览第四部分 实战精选第14章 电视栏目动画制作14.1 创意分析14.2 脚本与分镜14.3 动画制作前期准备14.2.1 符号制作的基本思路14.2.2 绘制草图14.4 背景图符的制作14.4.1 制作背景14.4.2 绘制小花14.4.3 绘制瀑布14.5 人物图符的制作14.5.1 抬头动作14.5.2 走路动作14.5.3 摘花动作14.5.4 嗅花动作14.5.5 转身动作14.6 组合动画第15章 ActionScript的高级应用15.1 准备素材15.2 制作过程第五部分 Flash绘画创作技法第16章 Flash绘画创作技法基础16.1 人物的绘制16.1.1 人体比例16.1.2 头部的绘制16.1.3 人物的面部表情16.1.4 头发的绘制16.1.5 手的绘制16.1.6 服装的绘制16.1.7 人物造型和性格设定16.2 背景的绘制16.3 上色16.3.1 色彩原理16.3.2 学会上色16.4 人物动作设计16.5 镜头的运用

### 编辑推荐

本书在介绍Flash MX 2004软件基础操作的基础上，系统地介绍了Flash MX 2004的主要功能及用法，以实例为引导，详细地讲解基本元素、导入素材及符号建立和使用，模板使用，基本动画制作、电视栏目动画，人物动作逐帧动画，及对动画作品测试、优化和发布，介绍了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，人物和背景的绘制方法，以及镜头的应用等诸多技巧。

本书内容全面，图文并茂，操作性、趣味性和针对性都比较强，适合作为Flash MX 2004动画制作的基础培训教程和进阶教程，也可以作为广大Flash爱好者、中小学教师、大中专院校学生的自学教程和参考书。

光盘内容为书中部分实例的素材源文件。

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>