

<<中文版Flash MX短期培训教程>>

图书基本信息

书名：<<中文版Flash MX短期培训教程>>

13位ISBN编号：9787894980168

10位ISBN编号：7894980161

出版时间：2002-12-1

出版时间：北京希望电子出版社

作者：刘锟,王珂,付燕妮

页数：293

字数：434

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>

## <<中文版Flash MX短期培训教程>>

### 内容概要

本书专为想在较短时间内学习和掌握Flash MX的使用方法和技巧的读者而编写。

全书由10章组成，内容包括：认识Flash MX，基本对象的创建，基本对象的编辑处理，元件、图层和动画制作，动画制作典型实例，动作脚本编程，基本交互式动画制作实例，面向对象的动作脚本编程，高级交互动画制作，Flash影片的发布和打印等。

本书内容丰富，由浅入深，循序渐进，语言浅显易懂，从实用性、易掌握性出发，典型范例与软件功能相结合，边讲边练，学习轻松，活学活用。

本书面向初、中级读者，同时也可作为社会Flash MX初、中级培训班教材。

书籍目录

第1章 认识Flash MX

1.1 Flash MX的新特性

1.1.1 “属性”检查器

1.1.2 改善的“时间轴”窗口

1.1.3 改善的文本编辑功能

1.1.4 多媒体支持

1.1.5 增强的语言编辑功能

1.2 了解位图与矢量图

1.2.1 位图图像

1.2.2 矢量图形

1.3 二维动画中色彩的运用

1.3.1 RGB颜色模式

1.3.2 HSB颜色模式

1.4 了解Flash MX中的基本概念

1.4.1 帧与关键帧

1.4.2 元件和实例

1.4.3 图层

1.5 了解Flash MX的工作环境

1.5.1 菜单栏

1.5.2 主要栏

1.5.3 工具箱

1.5.4 舞台

1.5.5 “时间轴”窗口

1.5.6 面板显示区

第2章 基本对象的创建

2.1 设置图形的笔触样式及颜色

2.1.1 设置笔触样式

2.1.2 设置笔触颜色

2.2 绘制线条及轮廓线

2.2.1 使用“线条”和“铅笔”工具绘制线条

2.2.2 使用“椭圆”和“矩形”工具绘制轮廓线

2.2.3 使用“钢笔”工具绘制图形

2.3 设置填充物

2.3.1 设置纯色填充和渐变填充

2.3.2 自定义渐变颜色填充和图像填充

2.4 绘制有填充物的图形

2.4.1 绘制有填充物的椭圆和矩形

2.4.2 使用“画笔”工具绘制填充物

2.5 文本的输入

2.5.1 设备字体和嵌入字体

2.5.2 创建文本

2.5.3 设置文本及段落属性

2.6 外部素材的导入及处理

2.6.1 导入外部素材

2.6.2 交换导入的位图图像

## <<中文版Flash MX短期培训教程>>

- 2.6.3 设置位图的属性
- 2.6.4 打散位图和位图图像的矢量化
- 2.7 加入声音
  - 2.7.1 导入声音
  - 2.7.2 设置声音的属性
- 第3章 基本对象的编辑处理
  - 3.1 对象的选取、复制及删除
    - 3.1.1 选取对象
    - 3.1.2 移动、复制和删除对象
  - 3.2 编辑对象的大小及形状
    - 3.2.1 使用工具改变对象的大小和形状
    - 3.2.2 利用菜单命令和面板调整对象
  - 3.3 擦除对象
    - 3.3.1 “橡皮擦”工具的选项
    - 3.3.2 橡皮擦的五种擦除模式
  - 3.4 编辑多个对象
    - 3.4.1 组合对象
    - 3.4.2 对象的层次关系
    - 3.4.3 对齐与分布
  - 3.5 改变线条及填充物的属性
    - 3.5.1 使用“墨水瓶”工具修改线条的属性
    - 3.5.2 “滴管”工具
    - 3.5.3 使用“颜料桶”工具改变填充物的属性
    - 3.5.4 “填充变形”工具
  - 3.6 优化曲线与修改图形
    - 3.6.1 优化曲线
    - 3.6.2 修改图形
  - 3.7 声音的编辑处理
    - 3.7.1 “库-声音”面板
    - 3.7.2 处理声音
  - 3.8 绘图及其他属性的设置
    - 3.8.1 “常规”选项卡
    - 3.8.2 “编辑”选项卡
    - 3.8.3 “剪贴板”选项卡
    - 3.8.4 “警告”选项卡
    - 3.8.5 “动作脚本编辑器”选项卡
- 第4章 元件、图层和动画制作
  - 4.1 元件的使用
    - 4.1.1 元件与实例
    - 4.1.2 创建图形和影片剪辑元件
    - 4.1.3 创建按钮元件
    - 4.1.4 将舞台内的对象转换为元件
    - 4.1.5 将舞台工作区内的动画转换为“影片剪辑”元件
    - 4.1.6 为按钮添加声音
    - 4.1.7 编辑元件
    - 4.1.8 改变实例的属性
  - 4.2 图层及场景的创建与使用

#### 4.2.1 创建和编辑图层

#### 4.2.2 引导图层

#### 4.2.3 遮罩图层

#### 4.2.4 场景

#### 4.3 了解Flash动画

##### 4.3.1 Flash动画的种类

##### 4.3.2 Flash中帧及动画的表示方式

##### 4.3.3 补间动作动画

##### 4.3.4 补间形状动画

##### 4.3.5 编辑动画

#### 第5章 动画制作典型实例

##### 5.1 放大镜效果

###### 5.1.1 动画简介

###### 5.1.2 动画制作

##### 5.2 圣诞礼物

###### 5.2.1 动画简介

###### 5.2.2 动画制作

##### 5.3 感受时尚

###### 5.3.1 动画简介

###### 5.3.2 动画制作

##### 5.4 魔法师

###### 5.4.1 动画简介

###### 5.4.2 动画制作

##### 5.5 滚动字幕

###### 5.5.1 动画简介

###### 5.5.2 动画制作

##### 5.6 探照灯效果

###### 5.6.1 动画简介

###### 5.6.2 动画制作

#### 第6章 动作脚本编程

##### 6.1 动作脚本编程简介

###### 6.1.1 “动作”面板

###### 6.1.2 设置帧动作

###### 6.1.3 设置“按钮”元件实例动作

###### 6.1.4 设置“影片剪辑”元件实例动作

##### 6.2 动作脚本基本语法

###### 6.2.1 语法规则

###### 6.2.2 需要注意的语法问题

###### 6.2.3 数据类型

###### 6.2.4 变量

###### 6.2.5 运算符和表达式

##### 6.3 目标路径

###### 6.3.1 Flash MX中的层次关系

###### 6.3.2 “影片剪辑”元件实例的绝对路径与相对路径

###### 6.3.3 加载路径

###### 6.3.4 \_root、\_parent和this关键字

###### 6.3.5 “影片浏览器”面板

## <<中文版Flash MX短期培训教程>>

### 6.4 动作脚本中的指令介绍

#### 6.4.1 影片控制指令

#### 6.4.2 网络控制指令

#### 6.4.3 “影片剪辑”控制指令

#### 6.4.4 流程控制指令

### 6.5 动作脚本中函数的使用

#### 6.5.1 定义函数

#### 6.5.2 函数中的变量的使用

#### 6.5.3 函数的返回值

#### 6.5.4 自定义函数

#### 6.5.5 内置函数

## 第7章 基本交互式动画制作实例

### 7.1 随鼠标移动的探照灯效果

#### 7.1.1 动画简介

#### 7.1.2 动画制作

### 7.2 用按钮控制图片的切换

#### 7.2.1 动画简介

#### 7.2.2 动画制作

### 7.3 简单拖曳拼图游戏

#### 7.3.1 动画简介

#### 7.3.2 动画制作

### 7.4 打字效果

#### 7.4.1 动画简介

#### 7.4.2 动画制作

### 7.5 好热啊！

#### 7.5.1 动画简介

#### 7.5.2 动画制作

## 第8章 面向对象的动作脚本编程

### 8.1 了解面向对象的编程

#### 8.1.1 面向对象编程中的基本概念

#### 8.1.2 使用内置对象

### 8.2 设置事件与动作

#### 8.2.1 设置帧事件

#### 8.2.2 设置按钮事件

#### 8.2.3 设置事件

### 8.3 使用预定义的对象

#### 8.3.1 Array对象

#### 8.3.2 Boolean对象

#### 8.3.3 Button对象

#### 8.3.4 Mouse对象

#### 8.3.5 Date对象

#### 8.3.6 Color对象

#### 8.3.7 Key对象

#### 8.3.8 Math对象

#### 8.3.9 Movie Clip对象

#### 8.3.10 String对象

- 8.3.11 TextField对象
- 8.3.12 TextFormat对象
- 8.3.13 Selection对象
- 8.3.14 Sound对象
- 8.4 组件的使用
  - 8.4.1 认识“组件”面板
  - 8.4.2 组件的设置与使用
- 第9章 高级交互动画制作
  - 9.1 调用不同背景的镂空字
    - 9.1.1 动画简介
    - 9.1.2 动画制作
  - 9.2 制作心理测试问卷
    - 9.2.1 动画简介
    - 9.2.2 动画制作
  - 9.3 制作MP3播放器
    - 9.3.1 动画简介
    - 9.3.2 动画制作
  - 9.4 动态展播条
    - 9.4.1 动画简介
    - 9.4.2 动画制作
  - 9.5 变色的瓢虫
    - 9.5.1 动画简介
    - 9.5.2 动画制作
- 第10章 Flash影片的发布与打印
  - 10.1 Flash影片的发布
    - 10.1.1 发布Flash文档
    - 10.1.2 SWF文档的发布设置
    - 10.1.3 HTML文档的发布设置
    - 10.1.4 了解HTML模板
  - 10.2 Flash影片的导出
    - 10.2.1 导出影片
    - 10.2.2 导出图像
  - 10.3 使用共享库
    - 10.3.1 设置共享库
    - 10.3.2 共享元素
    - 10.3.3 共享元素的使用
    - 10.3.4 设置共享字体
    - 10.3.5 共享字体信息的使用
    - 10.3.6 共享元素的更新
  - 10.4 Flash影片的打印
    - 10.4.1 设置可打印的帧
    - 10.4.2 设置打印区域
    - 10.4.3 设置不可打印的帧

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>