

<<Flash中文版实用教程>>

图书基本信息

书名：<<Flash中文版实用教程>>

13位ISBN编号：9787115128096

10位ISBN编号：711512809X

出版时间：2004-11-1

出版时间：人民邮电出版社

作者：苏峻,闻利群,倪洋

页数：286

字数：449000

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中文版实用教程>>

### 内容概要

Flash是美国Macromedia公司出品的矢量图形编辑和动画创作的专业软件，它主要应用于网页设计和多媒体创作等领域，由于功能十分强大而且易于在网上传播，现已逐渐成为交互式矢量动画的标准。

本书详细地介绍了Flash MX 2004的基本功能以及新增功能，将软件的知识点和功能融于实例以及效果的讲解中，此外在每章的最后还利用本章的知识点制作出精美的综合范例，同时课后附有思考题、操作题和实战题，用于巩固所学的知识。

本书结构清晰，条理清楚，所选的实例美观实用。尤其适合作为高校设计类专业、计算机应用类专业以及相关专业的教材，也可以作为培训教材以及自学人员的参考书。

## 书籍目录

- 第1章 Flash MX 2004概述 11.1 Flash的诞生与发展 11.2 Flash的应用领域 21.3 Flash的特性  
 41.4 Flash MX 2004新增功能 61.5 Flash MX 2004界面简介 81.5.1 菜单栏 91.5.2 主工具栏  
 111.5.3 工具箱 111.5.4 时间轴 121.5.5 面板 121.5.6 属性面板 131.5.7 工作区、操作区以及  
 辅助工具 141.5.8 设置工作环境参数 161.5.9 设置快捷键 161.6 Flash MX 2004制作流程  
 171.6.1 启动Flash 171.6.2 新建Flash文件 171.6.3 设置操作界面 181.6.4 设置文档属性  
 181.6.5 制作影片 191.6.6 预览与控制影片 191.6.7 打开Flash文件 201.6.8 保存Flash文件  
 201.6.9 保存文件类型 221.6.10 上传影片 231.7 导入外部文件 241.7.1 导入位图 241.7.2  
 导入Illustrator文件 251.7.3 导入SWF文件 271.7.4 导入声音文件 271.8 本章小结 28习题 28  
 第2章 Flash中绘图与编辑工具的应用 312.1 初识Flash工具箱 312.2 基本绘图工具 322.2.1 直  
 线工具 332.2.2 椭圆工具 342.2.3 矩形工具 352.2.4 多角星形工具 362.2.5 铅笔工具 372.2.6  
 刷子工具 382.2.7 钢笔工具与部分选取工具 392.2.8 橡皮擦工具 412.3 颜色工具 432.3.1  
 颜料桶工具 432.3.2 墨水瓶工具 442.3.3 填充变形工具 452.3.4 滴管工具 492.4 选取图形工  
 具 532.4.1 选择工具 532.4.2 套索工具 562.5 任意变形工具 582.5.1 旋转与倾斜 582.5.2 缩  
 放图形 592.5.3 扭曲图形 612.5.4 封套图形 622.5.5 变形对话框 632.6 查看选项面板 642.7  
 本章综合范例——卡通猫 652.8 本章小结 69习题 69第3章 Flash中对象的编辑与应用 723.1  
 对象的属性和类别 723.1.1 形状 723.1.2 组合 753.1.3 文字 753.1.4 位图 763.1.5 符号  
 763.1.6 声音 773.2 更改对象属性 783.2.1 对象的组合 783.2.2 对象的分离 793.2.3 符号类  
 型的转换 813.3 编辑位图 813.3.1 位图之间的同位置交换 813.3.2 设置位图的外部编辑器  
 823.3.3 位图转换为矢量图 823.3.4 优化矢量图 843.4 对象的排列与对齐 853.4.1 对象的排  
 列与锁定对象 853.4.2 对象的对齐 873.4.3 对象的移动,复制和删除 893.5 对象的变形  
 913.5.1 垂直翻转 923.5.2 水平翻转 923.5.3 通过属性面板控制对象纵横比 933.6 修改对象  
 形状 933.6.1 将线条转换为填充 943.6.2 扩展填充 943.6.3 柔化填充边缘 943.7 自动捕捉对  
 象 953.7.1 对齐对象 953.7.2 紧贴对齐 963.7.3 对齐网格 963.7.4 对齐辅助线 963.7.5 对齐  
 像素 973.8 本章综合范例——装饰画 973.9 本章小结 101习题 101第4章 Flash中文本工具的  
 应用 1054.1 文本工具的应用 1054.1.1 创建文本 1064.1.2 文本工具的属性面板 1084.1.3 文本  
 字体、字号和颜色 1094.1.4 文本样式 1104.1.5 文本对齐方式 1114.1.6 文本格式 1124.1.7 锯  
 齿文字 1144.2 文本类型 1154.2.1 静态文本 1154.2.2 输入文本 1184.2.3 动态文本 1214.3  
 编辑文本 1234.4 拼写检查和拼写设置 1234.5 缺省字体替换和添加各种字体 1244.6 利用分离  
 功能制作特效文本 1254.6.1 分离文本 1254.6.2 修复分离后的残缺文字 1254.6.3 文字填充色为  
 渐变颜色 1264.6.4 文字轮廓线 1264.6.5 文字阴影 1264.6.6 文字填充色为图片 1264.6.7 柔化  
 字制作 1274.6.8 不规则的俏皮文字制作 1274.7 批处理命令的创建 1284.7.1 历史记录面板  
 1284.7.2 批处理的创建 1284.7.3 批处理的修改 1294.8 本章综合范例——倒影文字制作  
 1294.9 本章小结 130习题 131第5章 元件与库面板的应用 1345.1 元件的概念与类型  
 1345.1.1 图形元件 1355.1.2 按钮元件 1365.1.3 影片剪辑元件 1365.2 元件的制作 1365.2.1  
 创建新元件 1365.2.2 将对象转换为元件 1375.2.3 制作按钮元件 1385.3 实例属性的设置  
 1395.3.1 实例颜色的设置 1405.3.2 实例类型的改变 1415.3.3 元件类型的改变 1415.3.4 动态  
 图形实例播放模式的设置 1425.4 编辑元件与实例 1425.4.1 重命名元件 1425.4.2 复制元件  
 1425.4.3 修改元件 1425.4.4 分离实例 1445.4.5 改变实例大小 1445.4.6 调整实例中心点  
 1445.4.7 交换实例 1455.5 库面板 1465.5.1 库的构成 1465.5.2 库项目与库文件夹 1475.5.3  
 在影片之间共享库项目 1485.5.4 公用库 1505.5.5 自定义库 1505.6 本章综合范例——花斑眼  
 镜蛇 1525.7 本章小结 153习题 154第6章 创建动画 1576.1 时间轴的显示设置 1576.2 帧  
 1586.2.1 帧的分类 1586.2.2 帧的选择 1596.2.3 帧的操作 1596.3 逐帧动画 1616.3.1 逐帧  
 动画的原理 1616.3.2 洋葱皮工具的应用 1626.3.3 翻转帧动画 1646.4 形状渐变 1646.4.1 形状  
 渐变动画原理与创建条件 1646.4.2 形状渐变动画的创建 1656.4.3 形状渐变动画的范例 1666.4.4  
 添加形状提示 1676.5 运动渐变 1706.5.1 运动渐变的原理与创建条件 1706.5.2 运动渐变的类

## &lt;&lt;Flash中文版实用教程&gt;&gt;

型 1716.5.3 运动渐变动画的创建 1716.5.4 运动渐变动画范例 1736.6 编辑动画 1746.7 本章综合范例——镜面效果 1796.8 本章小结 185习题 185第7章 图层的应用 1897.1 图层的属性 1897.1.1 图层类型与功能 1897.1.2 编辑图层 1907.2 遮罩层 1977.2.1 遮罩层的原理 1977.2.2 遮罩层的应用 1977.2.3 制作文字中图片滚动的效果 1997.3 引导层 2017.3.1 引导层的原理 2017.3.2 创建引导层 2017.3.3 引导层的应用 2027.4 场景 2097.4.1 场景的概念 2097.4.2 场景的创建与管理 2097.4.3 场景的应用 2117.5 本章综合范例——漂亮的文字特效 2127.6 本章小结 216习题 217第8章 声音的导入与应用 2208.1 导入声音 2208.1.1 允许导入的声音格式 2208.1.2 导入声音文件 2218.2 使用声音 2228.2.1 添加声音文件到影片 2228.2.2 添加声音到元件 2228.2.3 为按钮加入声音 2238.3 删除声音 2248.4 编辑声音 2248.4.1 同步列表选项 2258.4.2 设置声音效果 2258.4.3 自定义设置 2268.5 压缩与编辑声音文件 2278.6 本章综合范例——网站片头的制作 2308.7 本章小结 234习题 235第9章 利用脚本语言制作交互式动画 2389.1 Flash脚本语言基础 2389.1.1 交互式动画原理 2399.1.2 脚本编辑区的构成 2399.1.3 语言的编写方式 2409.1.4 脚本元素 2419.1.5 脚本的应用位置 2439.2 时间轴控制 2439.2.1 stop、play语句 2449.2.2 goto语句 2449.2.3 nextFrame和prevFrame语句 2449.2.4 nextScene和prevScene语句 2449.2.5 stopAllSounds语句 2459.3 on语句 2459.3.1 on事件 2459.3.2 将脚本语言应用于按钮元件 2469.4 利用Play、Stop、nextFrame、prevFrame语句结合on语句控制影片播放 2499.5 利用getUrl语句 2509.5.1 利用getUrl语句连接到网页文件 2519.5.2 利用getUrl语句发送电子邮件 2519.6 利用Mouse.hide与startDrag语句制作个性化鼠标指针 2519.7 利用on、startDrag与stopDrag语句制作可以拖动的影片剪辑 2539.8 本章综合范例——个人作品导航页面 2559.9 本章小结 260习题 261第10章 影片的测试、优化、发布和导出 26510.1 测试影片 26510.1.1 在影片编辑环境下测试影片 26510.1.2 测试影片与场景 26610.1.3 影片测试环境 26710.1.4 利用带宽设置功能 26710.1.5 模拟下载 26910.2 分析影片 27010.2.1 影片浏览器面板 27010.2.2 查找和替换面板 27110.3 优化影片 27110.3.1 元件 27210.3.2 图形 27210.3.3 文字 27210.3.4 位图 27210.3.5 声音 27210.3.6 关键帧 27310.4 发布影片 27310.4.1 发布设置 27310.4.2 Flash发布设置 27410.4.3 HTML发布设置 27510.4.4 其他文件发布设置 27610.4.5 发布预览 27710.5 导出影片 27710.5.1 导出图像 27710.5.2 导出影片 27810.6 本章综合范例——优化影片“网络广告” 27910.7 本章小结 280习题 281习题答案 283参考文献 286

<<Flash中文版实用教程>>

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>