

<<中文版Flash MX 2004动画制>>

图书基本信息

书名：<<中文版Flash MX 2004动画制作标准教程>>

13位ISBN编号：9787508321998

10位ISBN编号：7508321995

出版时间：2005-4-1

出版时间：中国电力出版社

作者：杨帆,刘鹏

页数：284

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 2004动画制>>

### 内容概要

本书由知名闪客参与策划，由Flash MX培训专家精心编著。

全书共分10章，内容主要包括：Flash MX(中文版)概述、新增功能、工作环境和常用命令；Flash图形的创建与编辑；Flash动画从入门到精通；Flash文本操作；交互式动画、合成声音以及组件的使用和动画的输出与发布等。

作为Macromedia Flash软件权威培训组织力荐的资格认证考试参考用书，全书内容严格按照Flash MX资格认证考试大纲的规定进行编写，并从实际应用出发，涵盖了Flash动画制作常用的概念和操作技巧。

本书是目前国内较为权威的Flash软件中国区标准 / 培训教程，是相关培训班理想的培训教材，同时也是Flash动画制作爱好者必备的参考书。

## 书籍目录

前言第1章 进入Flash世界 1.1 Flash MX 2004 (中文版) 概述 1.2 Flash MX 2004 (中文版) 新增功能  
1.2.1 生产力方面 1.2.2 支持丰富式媒体 1.2.3 发布 1.2.4 其他改进 1.3 Flash MX 2004 (中文版) 的安  
装和启动 1.3.1 Flash MX 2004 (中文版) 的安装 1.3.2 Flash MX 2004 (中文版) 的启动 1.4 Flash MX  
2004 (中文版) 的工作环境 1.4.1 工作环境概述 1.4.2 使用舞台 1.4.3 使用工具栏 1.5 使用面板和属  
性检查器 1.5.1 使用面板 1.5.2 属性检查器 1.6 Flash MX 2004 (中文版) 基本菜单及常用命令 1.6.1  
【文件】菜单 1.6.2 【编辑】菜单 1.6.3 【视图】菜单 1.6.4 【插入】菜单 1.6.5 【修改】菜单  
1.6.6 【文本】菜单 1.6.7 【命令】菜单 1.6.8 【控制】菜单 1.6.9 【窗口】菜单 1.6.10 【帮助】菜  
单 1.7 Flash MX 2004 (中文版) 文件操作 1.7.1 创建和保存文档 1.7.2 查找和替换 1.7.4 历史记录  
1.8 获得技术指导或帮助信息 1.8.1 【帮助】项 1.8.2 【如何】项 1.8.3 按钮功能 1.9 本章小结 第2章  
Flash图形的创建与编辑 2.1 绘图工具栏介绍 2.2 使用Flash MX 2004 (中文版) 绘制图形 2.2.1 使用铅  
笔工具 2.2.2 使用线条工具 2.2.3 使用钢笔工具 2.2.4 使用椭圆工具 2.2.5 使用矩形工具 2.2.6 使用  
刷子工具 2.3 使用Flash MX 2004 (中文版) 编辑图形 2.3.1 选择对象 2.3.2 删除、移动和复制对象  
2.3.3 改变对象的大小与形状 2.3.4 橡皮擦工具 2.3.5 修改线条的属性 2.3.6 修改填充色块的属性  
2.3.7 使用滴管工 2.4 Flash MX 2004 (中文版) 综合实例——自绘枫叶 2.5 本章小结 第3章 Flash动画入  
门 3.1 时间轴窗口 3.1.1 时间轴标尺 3.1.2 播放头 3.1.3 状态栏 3.1.4 帧浏览选项 3.2 层 3.2.1 层及  
其操作区 3.2.2 层的创建 3.2.3 层的编辑 3.2.4 层的属性设置 3.3 帧 3.3.1 帧及其操作区 3.3.2 关键  
帧的用途 3.3.3 关键帧的创建 3.3.4 不同的帧符号的意义 3.3.5 帧应用实例 3.4 动画原理 3.5 逐帧动  
画 3.6 动作补间动画 3.6.1 实例讲解--星空中运动的地球 3.6.2 知识讲解 3.7 形状补间动画 3.7.1 实  
例讲解--一个会变形的标志 3.7.2 知识讲解 3.8 本章小结 第4章 Flash动画基础 4.1 元件和实例 4.1.1 概  
念 4.1.2 引入外部素材 4.1.3 创建元件 4.1.4 管理【库】面板 4.1.5 修改实例属性 4.1.6 元件应用实  
例--行星运动 4.2 遮罩层和运动引导层 4.2.1 遮罩层 4.2.2 运动引导层 4.2.3 图层应用实例--打开对  
联 4.3 帧操作 4.3.1 选取多个帧 4.3.2 如何复制帧 4.3.3 如何删除帧 4.3.4 如何改变动画片段的长度  
4.3.5 如何翻转帧 4.3.6 如何设定帧的速率 4.4 场景管理 4.4.1 场景的添加与切换 4.4.2 场景的命名  
4.4.3 场景的删除及复制 4.4.4 窗口的建立和排列 4.5 本章小结 第5章 Flash文本操作 5.1 文本的属性设  
置 5.1.1 实例讲解 5.1.2 知识讲解 5.2 文本类型 5.2.1 静态文本 5.2.2 动态文本 5.2.3 输入文本  
5.2.4 转换文字类型 5.3 变换文字 5.4 文字特效动画综合实例--文字序幕 5.4.1 标题冲击波动画的制作  
5.4.2 制作序幕动画 5.4.3 效果展示 5.5 本章小结 第6章 交互式动画 (一) 6.1 综述 6.1.1 动作脚本语  
言介绍 6.1.2 类与对象 6.2 动作脚本开发环境 6.2.1 打开【动作】面板 6.2.2 动作脚本编辑器环境  
6.2.3 使用外部编辑器 6.2.4 【动作】面板中的菜单命令 6.2.5 语法突出显示 6.3 数据类型 6.3.1 字  
符串数据类型 6.3.2 数值数据类型 6.3.3 布尔数据类型 6.3.4 数组类型 6.3.5 对象数据类型 (object)  
6.3.6 原始数据类型和引用数据类型的区别 6.4 变量的使用 6.4.1 命名变量 6.4.2 变量的作用域 6.4.3  
变量使用实例--动态显示鼠标坐标 6.5 表达式与运算符 6.5.1 运算符和表达式的输入 6.5.2 运算符的  
优先级别 6.5.3 算术运算符 6.5.4 比较运算符 6.5.5 字符串运算符 6.5.6 逻辑运算符 6.5.7 位运  
算符 6.5.8 赋值运算符 6.5.9 点运算符和数组访问运算符 6.6 条件语句和循环语句 6.6.1 条件语句  
6.6.2 循环语句 6.7 事件 6.7.1 关键帧事件 6.7.2 鼠标事件 6.7.3 电影剪辑事件 6.8 综合实例--可控元  
件 6.8.1 元件制作 6.8.2 代码添加 6.8.3 知识讲解 6.8.4 效果展示 6.9 本章小结 第7章 交互式动画 (二)  
7.1 自定义对象 7.1.1 创建对象 7.1.2 访问对象属性 7.1.3 自定义对象应用实例 7.2 使用预定义  
对象 7.2.1 使用Array内置对象 7.2.2 使用Color对象 7.2.3 使用Date对象 7.2.4 使用Mouse对象 7.2.5  
使用Sound对象 7.3 函数 7.3.1 函数的使用 7.3.2 输入自定义函数 7.4 播放控制 7.4.1 播放与停止  
7.4.2 动画的跳转 7.4.3 调节动画显示质量 7.4.4 关闭所有的声音 7.5 外部控制 7.5.1 添加链接 7.5.2  
载入和卸载动画 7.5.3 指定目标 (targetPath) 7.6 复制、拖动和下载速度 7.6.1 复制和删除电影片  
段实例 7.6.2 移动电影片段实例 7.7 Fscmmand()命令的使用 7.7.1 支持Fscmmand的浏览器 7.7.2 传递  
命令的两个方向 7.7.3 Flash对JavaScript的调用 7.7.4 JavaScript对Flash的控制 7.7.5 加入调用该函数  
的事件 7.8 交互式动画效果展示 7.8.1 生成用户光标 7.8.2 捕获按键 7.8.3 生成一个有滚动条的文本区  
域 7.8.4 设置颜色 (Color) 值 7.9 交互式动画综合实例 7.9.1 利用动作脚本制作游戏--打飞碟 7.9.2

图片控制--旋转相册 7.10 本章小结 第8章 合成声音以及组件的使用 8.1 导入声音 8.1.1 实例讲解  
8.1.2 知识讲解 8.2 编辑声音 8.2.1 实例讲解 8.2.2 知识讲解 8.3 输出声音和动画 8.4 合成声音动画实  
例--播放控制器 8.4.1 制作基本动画元件 8.4.2 控制元件的制作 8.4.3 效果展示 8.5 认识组件面板  
8.6 组件的用户界面 8.6.1 属性面板 8.6.2 组件检查器 8.6.3 设置组件参数 8.7 常用组件类型 8.7.1  
Button (按钮) 8.7.2 CheckBox (复选框) 8.7.3 RadioButton (单选框) 8.7.4 List (列表框) 8.7.5  
ComboBox (组合框) 8.7.6 XMLConnector组件 8.8 组件运用实例详解 8.9 本章小结第9章 输出和发  
布动画 9.1 输出动画 9.1.1 实例讲解 9.1.2 知识讲解 9.2 发布动画 9.2.1 实例讲解 9.2.2 知识讲解  
9.3 本章小结 第10章 综合实例 10.1 颜色控制器 10.1.1 制作背景 10.1.2 制作按钮 10.1.3 添加按钮  
10.1.4 制作汽车 10.1.5 制作转换按钮 10.1.6 制作pre查看 box实例 10.1.7 制作chip实例 10.1.8 添  
加chip实例 10.1.9 制作文本 10.1.10 制作Actions 10.1.11 使用文件夹(层组) 10.1.12 测试Movie  
10.1.13 小结 10.2 射击游戏实例 10.2.1 制作背景 10.2.2 制作飞船 10.2.3 制作虚拟的场景 10.2.4 制  
作星空背景 10.2.5 创建敌人 10.2.6 制作敌我交锋场景 10.2.7 制作游戏结束画面 10.2.8 对游戏进行  
最后完善 10.2.9 测试影片 10.2.10 小结 10.3 照片浏览器实例 10.3.1 导入图片 10.3.2 制作slider show  
10.3.3 制作边框 10.3.4 添加边框 10.3.5 添加按钮 10.3.6 制作Actions 10.3.7 制作渐隐渐现效果  
10.3.8 修正一点小的BUG 10.3.9 添加文本说明 10.3.10 小结 10.4 本章小结

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>