第一图书网, tushu007.com

# <<从零开始>>

## 图书基本信息

书名：<<从零开始>>

13位ISBN编号：9787115124050

10位ISBN编号：7115124051

出版时间：2004-8

出版时间：人民邮电

作者：宋一兵，李仲，马震 编著

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

第一图书网, tushu007.com



## 内容概要

Flash是一款矢量动画制作软件，在网页制作、多媒体演示等领域有着广泛应用。
最新版Flash MX 2004在用户界面、模板、组件和动作脚本等方面较之以前版本都有很大的变化，功能大大增强了。

本书从理论与实践相结合入手，系统地介绍了Flash MX 2004的功能和用法，通过实例一步一步地讲解了如何在Flash MX 2004中创建基本动画元素，引入素材，建立和使用元件，如何制作基本动画、多层动画、合并声音，如何对动画作品进行测试、优化和发布，分析了动作脚本的基本概念和语法规则，并利用几个典型实例说明了动作脚本在设计复杂效果的动画和交互式动画中的应用方法。
在每章后面都配有针对性的习题，可以加深读者对学习内容的理解和掌握。

本书内容翔实，图文并茂，操作性、趣味性和针对性都比较强，并且配备了多媒体教学光盘，适合作为Flash MX 2004动画制作的基础培训教程，也可以作为个人用户、大中专院校学生的自学教材。

第一图书网, tushu007.com



## 书籍目录

第1章 Flash MX 2004入门 1 1.1 认识Flash MX 2004 1 1.2 Flash MX 2004的操作界面 4 1.2.1 系统菜单 6 1.2.2 主工具栏 6 1.2.3 编辑栏 7 1.2.4 绘图工具栏 7 1.2.5 场景和舞台 7 1.2.6 时间轴 8 1.2.7 功能面板 9 1.3 基本的文件操作 10 1.3.1 创建新文档 10 1.3.2 Flash文档的操作 12 1.4 小结 13 1.5 习题 14第2章 绘图与编辑工具 15 2.1 基础绘图知识 15 2.1.1 矢量图形和位图 15 2.1.2 线条和填充图形 16 2.2 使用工具栏 16 2.3 编织丰富的线条 17 2.3.1 铅笔工具 17 2.3.2 线条工具 19 2.4 创建规则图形 19 2.4.1 椭圆工具 19 2.4.2 矩形工具 20 2.4.3 多角星形工具 21 2.5 感受画笔的魅力 22 2.6 编辑调整图形 24 2.6.1 墨水瓶工具 24 2.6.2 颜料桶工具 25 2.6.3 填充变形工具 25 2.7 滴管工具 27 2.8 橡皮擦工具 29 2.9 箭头工具 33 2.10 套索工具 35 2.11 创建自由形态图形 37 2.12 小结 41 2.13 习题 41 第3章 文本、辅助工具和色彩 43 3.1 处理文本 43 3.1.1 文本工具 43 3.1.2 拼写检查 48 3.2 辅助工具 50 3.3 熟悉辅助面板 52 3.4 色彩的选择与编辑 56 3.4.1 颜色样本面板 56 3.4.2 纯色编辑面板 58 3.4.3 混色器面板 58 3.5 小结 62 3.6 习题 62第4章 资源和资源管理 63 4.1 插图与视频类型 63 4.1.1 插图资源类型 63 4.1.2 视频资源类型 64 4.2 引用插图与视频 65 4.2.1 插图资源 65 4.2.2 视频资源 67 4.3 编辑插图与视频 71 4.3.1 位图转换为图形 72 4.3.2 位图转换为矢量图 72 4.3.3 位图属性 73 4.3.4 更改视频剪辑属性 75 4.4 元件 75 4.5 实例 85 4.6 元件库 89 4.7 小结 93 4.8 习题 93第5章 基本动画制作 95 5.1 什么是动画 95 5.2 【时间轴】面板及其设置 96 5.3 帧的显示形式 97 5.4 在【时间轴】面板中设置帧 98 5.5 静态动画制作 98 5.6 动作补间动画 101 5.7 形状补间动画 107 5.8 色彩变化动画 115 5.9 逐帧循环动画 117 5.10 动作补间动画制作注意问题 119 5.11 使用【影片浏览器】面板 124 5.12 小结 125 5.13 习题 125第6章 图层动画制作 127 6.1 动画中的图层 127 6.2 设置图层和图层文件夹 128 6.3 多层叠加动画 129 6.4 运动引导层动画 133 6.5 遮罩层动画 140 6.6 场景的使用 150 6.7 时间轴特效 154 6.8 小结 160 6.9 习题 160第7章 编辑应用音频资源 161 7.1 了解音频常识 161 7.2 常用音频格式 162 7.3 编辑引入音频 162 7.4 引用音频资源 167 7.5 小结 169 7.6 习题 170第8章 系统配置与动画测试 171 8.1 系统配置与管理 171 8.2 动画的测试 177 8.3 作品的优化 181 8.4 小结 183 8.5 习题 183第9章 动作脚本应用基础 185 9.1 动作脚本的基本术语 185 9.2 动作脚本基础 187 9.3 纷飞的蝴蝶 196 9.4 滚动字幕 200 9.5 燃烧的蜡烛 204 9.6 小结 208 9.7 习题 209第10章 交互式动画 211 10.1 按钮事件及动态按钮 211 10.2 控制动画的播放 217 10.3 声音的控制 222 10.4 为动画添加使用口令 228 10.5 小结 232 10.6 习题 232第11章 组件与行为 235 11.1 关于组件 235 11.2 行为 241 11.3 幻灯片演示文稿 243 11.4 使用模板 251 11.5 小结 253 11.6 习题 253 第12章 作品的导出与发布 255 12.1 作品的导出 255 12.2 作品的发布 260 12.3 小结 265 12.4 习题 266第13章 典型实例分析 267 13.1 透镜聚焦演示 267 13.2 鼠标特效——爆竹声声辞旧岁 272 13.3 碰撞检测——射击游戏 280 13.4 小结 285 13.5 习题 286

第一图书网, tushu007.com



## 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