第一图书网, tushu007.com

<<Flash MX教程>>

图书基本信息

书名：<<Flash MX教程>>

13位ISBN编号：9787302050131

10位ISBN编号：7302050139

出版时间：2003-4

出版时间：清华大学出版社

作者：袁大勇

页数：375

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

前言

随着计算机网络技术的迅猛发展，网站由原先简单、静态的页面向如今复杂、动态型等诸多类型发展。
网络，一时间变得热闹非凡。
不可否认，Flash动画在其中起到了巨大的推动作用，甚至不了解网络、不熟悉计算机的人也知道“Flash动画，，这一流行的时髦词汇。
著名的音乐评书《东北人都是活雷锋》能够传唱大江南北就是最好证明。
如今，Flash软件的最新版本Flash MX已经正式推出，这无疑给已经非常火暴的网络动画又注入了新的活力。
在网络应用领域，Flash的身影随处可见，各大搜索引擎的关键字排行榜上都可以找到“Flash”这个热门词汇。
Flash技术发展到今天，实际上已经成为多媒体网络领域中的既定标准。
Flash的简单易用、体积极小的矢量动画形式、先进的流媒体技术等都使之在世界范围内得到了广泛的宣传和推广应用。
Flash MX是一个专门制作矢量动画的软件，使用Flash制作的动画具有文件小、动画效果多样、图像与声音紧密配合、可任意放大或缩小而不失真等许多特点，尤其是其他功能强大的流行软件如Dreamweaver、Director等都可以直接使用Flash动画资源。
因此，Flash软件一经推出便迅速得到了广大动画制作人员的喜爱。
作为一个矢量动画软件，Flash具有强大的矢量图形绘制和处理能力，Flash本身提供了众多的绘图工具用以绘制矢量图形；l同时Flash也可以使用其他软件（如Freehand、Illustrator等）绘制的矢量图文件。
另外Flash是一个交互式动画制作软件，它不仅有各种各样的动画制作功能，同时利用内嵌的ActionScript语句也可以使动画具有强大的交互功能。
本书从零基础开始，由浅入深地介绍了Flash MX的各种功能，在功能讲解过程中配合大量实例和详细的操作步骤，使读者一步步地跟随学习，迅速掌握使用Flash MX制作交互式网络动画的方法。
对于Flash MX的初学者，建议读者首先学习各章节中的实例讲解部分，因为这些部分都有详尽的操作步骤指导，这样可以首先在学习理论知识之前对具体操作有一个初步的了解，然后再认真学习前面的理论知识。
而对于已经具有一定Flash动画制作经验的专业人员来说，可以直接参考本书的理论讲解部分。
这些理论知识包含了全部的Flash MX参数解释，读者可以把它当作实际工作中随时使用的参考手册。
由于作者水平有限，书中难免有疏漏之处，欢迎批评指正。

内容概要

《高等院校电脑美术教材：Flash MX教程》是高等院校电脑美术教材中的一本，主要介绍目前流行的网络动画制作工具Flash MX。
Flash MX是Macromedia公司最新推出的网络动画制作工具。
在众多网页动画制作软件中，Flash MX以其强大的矢量动画制作和灵活的交互功能，成为多媒体网页动画制作软件的主流。
它的动画文件格式SWF甚至已经成为当前网络动画的标准格式。
全书共分16章，重点讲述了Flash MX的使用原理和动画制作技巧。
其中包括动画制作原理、Flash MX基本操作、矢量图形绘制、颜色编辑、对外部图像资源以及视频文件的支持、动画音效、符号与实例、典型Flash动画制作方法、强大的动画交互功能，以及Flash动画的最终测试和发布等。
《高等院校电脑美术教材：Flash MX教程》从零基础开始，由浅入深地介绍了Flash MX的各种功能，在功能讲解过程中配合大量实例和详细的操作步骤，使读者一步步地跟随学习，迅速掌握使用Flash MX进行网络动画制作的方法。
《高等院校电脑美术教材：Flash MX教程》适合高等美术院校、高等师范院校电脑美术教学使用，也适合各学校美术教师培训以及社会相关专业人员培训使用。

书籍目录

第1章 工作环境与基本操作1.1 FlashMX的工作环境1.1.1 基本界面1.1.2 菜单栏1.1.3 工具栏1.1.4 具箱1.1.5 时间轴1.1.6 舞台1.1.7 浮动面板1.1.8 Properties面板1.2 基本操作1.2.1 创建一个新的电影1.2.2 使用属性检查器改变文档属性1.2.3 一般参数设置1.3 从一个动画开始1.3.1 创建新文档1.3.2 创建背景图层1.3.3 绘制装饰图形1.3.4 创建遮罩图层1.3.5 制作电影剪辑1.3.6 加载动态文本1.3.7 使用按钮控制电影1.3.8 添加声音1.3.9 重新组织库窗口1.3.10 测试电影的下载性能并发布电影1.4 思考与练习第2章 视图控制和对象选取2.1 视图控制工具2.1.1 放大镜2.1.2 手形移动工具2.1.3 缩放比例控制2.2 选取工具2.2.1 箭头工具2.2.2 套索2.2.3 多边形套索2.3 思考与练习第3章 图像绘制3.1 矢量图与位图3.1.1 矢量图3.1.2 位图3.1.3 矢量图中的线条与填充图形3.2 Flash的绘图工具3.2.1 直线3.2.2 椭圆3.2.3 矩形3.2.4 铅笔3.2.5 钢笔3.2.6 画笔3.3 矢量图形之间的覆盖关系3.4 矢量图形的修改3.4.1 使用Subselectiontool具和钢笔工具调整图形3.4.2 调整曲线曲率3.4.3 优化曲线3.4.4 将线条变为填充图形3.4.5 扩大和缩小填充图形3.4.6 柔化图形边缘3.4.7 橡皮擦3.5 捕捉3.5.1 捕捉物体对象3.5.2 捕捉像素3.6 设置绘图工具属性第4章 编辑颜色4.1 工具箱中的线条和填充控制4.2 Properties面板中的线条和填充控制4.3 在ColorMixer面板中编辑纯色与渐变色4.3.1 使用ColorMixer面板编辑纯色4.3.2 使用ColorMixer面板编辑渐变色4.4 墨水瓶工具4.5 油漆桶工具4.5.1 使用渐变色进行填充4.5.2 使用位图进行填充4.6 吸管工具4.7 填充变形工具4.7.1 修改线性渐变填充4.7.2 修改放射性渐变填充4.7.3 修改位图填充4.8 舞台的锁定填充4.8.1 使用渐变色对舞台进行锁定填充4.8.2 使用位图对舞台进行锁定填充4.9 调色板操作4.9.1 颜色的复制与删除4.9.2 默认调色板与网络安全色4.9.3 调色板颜色分类4.9.4 导入和导出调色板第5章 使用文本5.1 在Flash动画中使用文本5.2 嵌入字体与系统字体5.3 创建与编辑文本5.4 设置文本的属性和格式5.4.1 字符调整5.4.2 段落调整5.4.3 选择字符5.4.4 设置动态文本和输入文本的属性5.5 创建滚动文本5.6 创建字体符号5.7 打散文本5.8 文本链接5.9 丢失字体的替换5.10 使用ActionScript控制文本5.10.1 动态创建文本5.10.2 动态设置文本属性5.10.3 动态设置文本格式5.10.4 文本域事件的触发5.10.5 预留富文本格式5.11 思考与练习第6章 使用外部图像资源6.1 导入外部图像资源6.1.1 FlashMX支持的外部图像格式6.1.2 导入Fireworks文件6.1.3 导入FreeHand文件6.1.4 导入Illustrator文件6.1.5 导入AutoCAD文件6.2 位图操作6.2.1 设置位图属性6.2.2 位图填充6.2.3 使用外部编辑器编辑位图6.2.4 打散位图6.2.5 将位图转化为矢量图6.3 导入视频6.3.1 FlashMX支持的视频文件格式6.3.2 SorensonSpark多媒体数字信号编解码器6.3.3 嵌入视频片段6.3.4 链接QafiekTime文件6.3.5 视频文件操作6.4 思考与练习第7章 对象操作7.1 对象选择7.1.1 使用箭头工具选择7.1.2 修改选择区域7.1.3 使用套索工具选择7.1.4 隐藏选择区域的加亮显示7.2 群组对象7.3 移动、复制与删除对象7.3.1 移动对象7.3.2 复制对象7.3.3 删除对象7.4 对象的堆叠7.5 对象变形7.5.1 对象的中心点7.5.2 对象翻转7.5.3 对象旋转7.5.4 对象斜切7.5.5 对象缩放7.5.6 对象扭曲7.5.7 自由变换对象7.5.8 使用封套修改器7.5.9 使用Transform浮动面板变换对象7.6 对象对齐7.6.1 对象与对象对齐7.6.2 对象与舞台对齐7.7 思考与练习第8章 为动画配音8.1 声音的导入8.2 声音同步类型8.3 为电影添加声音8.4 为按钮添加声音8.5 编辑声音8.6 使用声音对象8.6.1 为声音文件创建标志符8.6.2 为关键帧动态添加声音8.7 停止声音8.8 声音的输出设置8.8.1 使用PublishSettings对话框优化声音8.8.2 在库窗口中对声音单独进行优化设置8.9 思考与练习第9章 符号、实例和库9.1 概述9.2 创建符号9.2.1 创建图形符号9.2.2 创建按钮符号9.2.3 创建电影剪辑9.3 编辑符号9.3.1 复制符号9.3.2 在符号编辑模式下编辑符号9.3.3 在新窗口中编辑符号9.3.4 在当前位置编辑符号9.3.5 在编辑状态下测试按钮9.4 创建实例9.5 编辑实例9.5.1 改变实例的颜色和透明度9.5.2 改变实例类型9.5.3 设置图形符号实例中动画的属性9.5.4 替换实例的符号9.5.5 打散实例9.6 库9.6.1 认识库9.6.2 一般的库操作9.6.3 在电影之间复制库资源9.7 共享库中的资源9.7.1 实时共享库中的资源9.7.2 在编辑状态下共享库中的资源9.8 解决库中的资源冲突9.9 思考与练习第10章 时间轴、图层和帧10.1 认识时间轴10.2 改变时间轴窗口的大小10.3 操作播放指针10.4 改变时间轴中帧的显示方式10.5 创建和删除图层及图层文件夹10.6 图层操作10.6.1 显示图层内容10.6.2 编辑图层和图层文件夹10.6.3 组织图层和图层文件夹10.7 图层中对象的堆叠次序10.8 帧和关键帧10.8.1 帧操作10.8.2 标签和注释10.8.3 使用命名锚10.9 思考与练习第11章 制作动画11.1 逐帧动画11.1.1 导入逐帧动画11.1.2 制作逐帧动画11.2 渐变动画11.2.1 运动渐变动画11.2.2 变形渐变动画11.3 运动引导层动画11.3.1 创建运动引导层和被引导层11.3.2 制作运动引导层动画11.4 遮罩动画11.4.1 在遮罩层中制作动画11.4.2 在被遮罩层制作动画11.5 编辑动画11.5.1 洋葱皮工

具11.5.2 移动整个动画11.6 思考与练习第12章 编写脚本12.1 ActionScript入门实例12.1.1 将Actions指定给帧12.1.2 将Actions指定给按钮12.1.3 将Actions指定给电影剪辑12.2 ActionScript基础12.2.1 程序的执行顺序12.2.2 控制程序执行的事件12.2.3 ActionScript的语法12.2.4 ActionScript的数据类型12.2.5 变量12.2.6 运算符12.2.7 自定义函数12.3 使用Actions面板12.3.1 普通模式12.3.2 专家模式12.3.3 在两种模式之间切换12.3.4 使用参考面板12.4 使用外部文本编辑器12.4.1 将Actions面板中的脚本导出12.4.2 导入脚本12.4.3 在发布电影时添加外部脚本12.5 语法着色12.6 设置Actions面板属性12.7 代码提示12.8 思考与练习第13章 使用ActionScript控制复杂的电影剪辑13.1 多重时间轴13.1.1 电影剪辑的层级13.1.2 绝对路径和相对路径13.1.3 编写目标路径13.2 用行为和方法控制电影剪辑13.2.1 在单一电影剪辑中使用多个方法13.2.2 加载和卸载附加电影13.2.3 动态加载图像和声音13.2.4 改变电影剪辑的位置和外观13.2.5 电影剪辑的拖拽13.2.6 复制和删除电影剪辑13.2.7 向舞台动态添加电影剪辑13.2.8 动态创建空白电影剪辑13.2.9 用ActionScript绘制图像13.2.10 将电影剪辑作为遮罩l3.3 思考与练习第14章 使用ActionScript实现交互功能14.1 控制电影播放14.1.1 跳转到指定帧或场景14.1.2 播放或停止电影14.1.3 跳转到指定URL地址14.2 创建复杂交互的基础14.2.1 自定义光标14.2.2 得到光标位置14.2.3 捕获键盘操作14.2.4 设置颜色值14.2.5 控制声音14.2.6 碰撞检测14.3 思考与练习第15章 测试电影15.1 优化电影15.2 测试电影下载性能15.3 编写脚本程序的原则15.4 使用程序调试器15.4.1 调试远端站点上的电影文件15.4.2 显示和修改变量15.4.3 使用查看列表15.4.4 显示并修改电影剪辑的属性15.4.5 设置断点15.4.6 单步运行程序15.5 输出窗口15.6 思考与练习第16章 电影的发布和导出16.1 使用PublishSettings对话框16.2 设置FlashSwF文件格式16.3 设置HTML文件格式16.4 设置GIF文件格式16.5 设置JPEG文件格式16.6 设置PNG文件格式16.7 设置Quick'rime文件格式16.8 导出文件16.9 思考与练习

章节摘录

插图：

编辑推荐

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