

图书基本信息

书名：<<中文Flash MX 2004循序渐进教程>>

13位ISBN编号：9787801723680

10位ISBN编号：7801723686

出版时间：2005-5

出版时间：兵器工业出版社,北京希望电子出版社

作者：龙腾科技

页数：317

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>

内容概要

《新世纪热门软件步步高丛书：Flash MX 2004循序渐进教程（中文）》全面介绍了FlashMX2004的基本功能和使用方法。

《新世纪热门软件步步高丛书：Flash MX 2004循序渐进教程（中文）》共分10章，分别介绍了FlashMX2004的基础知识，在Flash中绘画与编辑的方法，使用位图、视频和文字的方法，对象的编辑，元件与实例的创建和应用，创建动画与使用屏幕的各种手段，创建有声影片的方法，脚本和组件的使用，以及影片的测试、发布与输出等。

《新世纪热门软件步步高丛书：Flash MX 2004循序渐进教程（中文）》采用基本知识和实例相结合的方式讲解软件的各项功能，以便使读者从整体上了解软件功能并通过具体实践加深对所学知识的理解。

本书内容丰富、自成体系、实例众多，是广大动画制作爱好者不可多得的一本好书，也可供大专院校及各类培训班作为教材。

书籍目录

第1章 Flash MX 2004入门1.1 背景知识1.1.1 Flash中的文档类型1.1.2 Flash动画的特点1.1.3 Flash MX 2004的新功能1.1.4 安装与启动Flash MX Professional 1.2 熟悉Flash的工作环境1.2.1 缩放和移动舞台1.2.2 使用时间轴1.2.3 使用帧与关键帧1.2.4 使用图层1.2.5 使用主工具栏、编辑栏与快捷菜单1.2.6 使用工具箱1.2.7 使用属性面板和控制面板1.2.8 使用网格、辅助线与标尺1.2.9 设置Flash首选参数1.3 Flash基本操作1.3.1 创建、打开文档及设置文档属性1.3.2 使用“库”面板管理动画资源1.3.3 使用场景1.3.4 使用影片浏览器1.3.5 使用查找和替换1.3.6 操作的撤销、重做与重复1.3.7 加速文档显示的方法1.3.8 保存与打印文档1.3.9 使用项目上机实践——制作透视效果思考与练习第2章 绘画详解2.1 设置图形的笔触与填充效果2.1.1 使用工具箱指定笔触颜色和填充色2.1.2 使用属性面板设置填充色与笔触颜色、高度和样式2.1.3 使用“混色器”控制面板设置笔触颜色和填充样式2.1.4 使用“颜色样本”控制面板设置颜色样本库2.2 绘图工具的特点与用法2.2.1 使用“铅笔”工具和“线条”工具2.2.2 使用“钢笔”工具2.2.3 使用“椭圆”工具、“矩形”工具和“多角星形”工具2.2.4 使用“刷子”工具2.3 编辑图形2.3.1 使用“橡皮擦”工具2.3.2 使用“部分选取”工具调整图形形状2.3.3 使用选择工具调整图形形状2.3.4 平滑和伸直线条2.3.5 优化曲线2.3.6 将线条转换为填充区2.3.7 扩散填充区域2.3.8 柔化填充边缘2.3.9 使用对齐功能2.4 修改图形的笔触和填充效果2.4.1 使用“墨水瓶”工具修改图形的笔触效果2.4.2 使用“颜料桶”工具修改图形的填充效果2.4.3 使用“填充变形”工具编辑渐变色填充与位图填充图形2.4.4 使用“滴管”工具复制边线或填充样式上机实践——手绘技巧思考与练习第3章 使用位图、视频与文字3.1 导入外部图形与图像3.1.1 可以导入到Flash中的图形与图像类型3.1.2 在Flash中导入图形与图像的方法3.1.3 导入Fireworks PNG文件3.1.4 导入FreeHand文件3.1.5 导入Illustrator、EPS与PDF文件3.1.6 导入AutoCAD DXF文件3.2 编辑导入的位图图像3.2.1 设置位图属性3.2.2 矢量化位图3.2.3 分离位图3.3 导入视频3.3.1 使用“视频导入”向导导入嵌入的视频剪辑3.3.2 导入链接的QuickTime视频剪辑3.3.3 导入Macromedia Flash视频（FLA）文件3.3.4 更改视频剪辑属性3.3.5 视频回放3.4 创建和编辑文本3.4.1 嵌入字体和设备字体3.4.2 创建文本3.4.3 创建滚动文本3.4.4 设置静态文本的属性3.4.5 设置动态文本与输入文本的属性3.4.6 编辑、变形与分离文本上机实践——创建旅游宣传广告思考与练习第4章 编辑对象4.1 选取对象4.1.1 使用“选择”工具选取对象4.1.2 其他对象选取方法4.1.3 使用“套索”工具选取对象4.2 移动、复制和删除对象4.2.1 移动对象4.2.2 通过粘贴移动和复制对象4.2.3 删除对象4.3 变形对象4.3.1 调整对象变形点的位置4.3.2 缩放、倾斜与旋转对象4.3.3 扭曲与封套对象4.3.4 翻转对象4.3.5 撤销变形4.4 群组、叠放和对齐对象4.4.1 群组对象4.4.2 叠放对象4.4.3 对齐对象上机实践——制作文字动画思考与练习第5章 使用元件与实例5.1 元件与实例概述5.1.1 元件的类型5.1.2 使用“库”控制面板管理元件5.2 创建与编辑元件5.2.1 创建新元件5.2.2 将舞台中的元素转换为元件5.2.3 将动画转换为影片剪辑元件5.2.4 复制元件5.2.5 编辑元件5.2.6 使用其他Flash影片中的元件5.2.7 使用公用元件库5.3 创建与编辑实例5.3.1 创建实例5.3.2 改变实例的颜色与透明度5.3.3 为实例指定其他元件5.3.4 改变实例类型5.3.5 为图形元件实例设置动画播放特性5.3.6 分离实例5.4 创建与使用按钮元件5.4.1 按钮的状态5.4.2 创建与使用按钮元件5.4.3 启用、编辑和测试按钮上机实践——制作圣诞节贺卡思考与练习第6章 创建动画与使用屏幕第7章 创建有声影片第8章 使用动作脚本第9章 使用组件第10章 影片的发布与导出

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>