

图书基本信息

书名：<<中文版Flash MX 2004电脑动画实例教程>>

13位ISBN编号：9787801833556

10位ISBN编号：7801833554

出版时间：2004-6-1

出版时间：航空工业出版社

作者：胡学增,八维计算机学校

页数：310

字数：332000

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

本书是由Macromedia软件产品专家和北京八维计算机学校资深培训专家参与策划和编写的中文版Flash MX 2004动画设计培训教材。

全书内容完全按照Macromedia Flash认证考试授课大纲中的规定进行编写，从实际应用的角度出发，涵盖了中文版Flash MX 2004所有知识点的电脑动画的制作方法和操作技巧。

本书结构合理、实例丰富、图文并茂，是初、中级读者学习中文版Flash MX 2004的首选图书，也可作为大中专院校相关专业和电脑动画制作培训班的理想教材。

书籍目录

第1章 中文版Flash MX 2004入门 1.1 中文版Flash MX 2004功能介绍 1.2 中文版Flash MX 2004的安装要求 1.3 中文版Flash MX 2004菜单栏、工具栏和面板 1.4 中文版Flash MX 2004的新增功能 1.5 中文版Flash MX 2004的帮助功能第2章 文件操作与工作环境定制 2.1 文件操作 2.2 输出动画和静态的图像 2.3 使用动画播放器 2.4 定制工作环境 2.5 制作直线下落的苹果第3章 绘制静态图像 3.1 绘图概述 3.2 使用直线工具 3.3 使用椭圆工具 3.4 使用矩形工具 3.5 使用铅笔工具 3.6 使用刷子工具 3.7 使用颜料桶工具 3.8 使用橡皮擦工具 3.9 绘制霓虹灯第4章 图形编辑 4.1 使用选择工具 4.2 使用钢笔工具与部分选取工具 4.3 使用墨水瓶工具 4.4 使用滴管工具 4.5 使用套索工具 4.6 使用渐变色填充与填充变形工具 4.7 使用手形工具与缩放工具 4.8 使用任意变形工具第5章 使用元件 5.1 元件入门 5.2 图形元件 5.3 影片剪辑元件 5.4 按钮元件 5.5 元件的属性 5.6 元件的共享 5.7 公共库 5.8 制作星空图第6章 文本工具与编辑辅助 6.1 文本工具 6.2 外部位图 6.3 图形的组合 6.4 对象的变形、排列与对齐 6.5 标尺、网格与辅助线 6.6 制作文本的立体效果 6.7 制作变幻的文字 6.8 制作缩放的文字 6.9 制作文本的光线效果 6.10 制作文字的淡入淡出效果第7章 动画制作基本概念 7.1 动画入门 7.2 认识时间轴 7.3 帧 7.4 层 7.5 场景 7.6 制作图像切换 7.7 制作滚动字幕 7.8 制作倒影特效第8章 基本动画入门 8.1 逐帧动画 8.2 运动补间动画 8.3 形状补间动画 8.4 运动补间与形状补间综合练习 8.5 打字机效果第9章 动画制作技巧 9.1 颜色渐变 9.2 引导路径 9.3 遮罩 9.4 旋转的地球 9.5 自动书写效果 9.6 播放控制 9.7 制作动态按钮第10章 高级动画制作 10.1 跳动的篮球 10.2 动画跟随鼠标指针 10.3 表现三维效果 10.4 表现快速运动第11章 ActionScript的使用 11.1 ActionScript入门 11.2 帧中的ActionScript 11.3 按钮中的动作 11.4 影片剪辑中的ActionScript 11.5 编辑动作函数第12章 ActionScript应用提高 12.1 ActionScript提高 12.2 使用ActionScript与时间轴 12.3 使用面向对象的ActionScript 12.4 使用ActionScript绘图第13章 导入音频与视频 13.1 导入音频 13.2 在动画中使用音频 13.3 音效选项与同步设置 13.4 导入QuickTime动画第14章 使用组件与模板 14.1 组件入门 14.2 使用组件 14.3 组件综合练习 14.4 使用模板制作调查报告 14.5 制作幻灯片第15章 导出与发布动画 15.1 导出动画 15.2 发布文字动画 15.3 网页中的动画第16章 综合实例 16.1 制作下拉式菜单 16.2 鼠标控制 16.3 色彩的综合应用 16.4 猫捉老鼠的游戏

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>