

<<中文版Flash MX 2004动画制>>

图书基本信息

书名：<<中文版Flash MX 2004动画制作经典教程>>

13位ISBN编号：9787801834706

10位ISBN编号：7801834704

出版时间：2004-11-1

出版时间：航空工业出版社

作者：计算机教育图书研究室

页数：313

字数：430000

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

本书首先介绍了中文版Flash MX 2004的使用环境、基本操作等，然后详细介绍了文本处理、绘图、颜色处理、图形对象处理、库的使用、图形和视频导入、动画声音、元件与实例、创建简单动画、创建高级动画、脚本语言基础、影片剪辑处理和按钮制作、测试影片、发布影片、导出文件等，在本书的最后一章中精选一些实例进行讲解，希望读者通过本书的学习能把理论运用到实际当中，制作出具有商业价值的动画作品。

本书内容翔实、结构清晰、语言流畅、实例丰富，是一本较好的基础教材，不仅适合广大希望学习Flash动画制作的读者使用，同时也可作为电脑动画制作培训班的首选学习教材。

书籍目录

第1章 初识中文版Flash MX 2004 1.1 Flash MX 2004概述 1.2 中文版Flash MX 2004 1.3 全新的环境 1.4 动画制作初体验第2章 绘制基础 2.1 绘图概述 2.2 使用线条工具 2.3 使用椭圆工具 2.4 使用矩形工具 2.5 使用铅笔工具 2.6 使用刷子工具 2.7 使用颜料桶工具 2.8 使用橡皮擦工具 2.9 实例跟踪——霓虹灯第3章 文字的运用 3.1 创建文本 3.2 设置文本的属性 3.3 设置文本超级链接 3.4 变换文字外形 3.5 文字的转换 3.6 实例跟踪——猴年好运第4章 引用外部资源 4.1 导入外部图像 4.2 对象基本操作 4.3 对象变形 4.4 群组对象 4.5 排列对象 4.6 对齐对象 4.7 图形优化第5章 动画制作基础 5.1 动画入门 5.2 认识时间轴 5.3 帧 5.4 层 5.5 场景 5.6 实例跟踪——制作图像切换 5.7 实例跟踪——制作滚动字幕 5.8 实例跟踪——制作倒影特效第6章 元件、实例和库 6.1 认识元件 6.2 创建元件 6.3 编辑元件 6.4 应用元件 6.5 实例的创建和编辑 6.6 使用库第7章 常用动画类型 7.1 逐帧动画 7.2 补间动画 7.3 补间动画操作技巧 7.4 使用绘图纸工具 7.5 时间轴特效 7.6 实例跟踪——旋转的地球第8章 动画制作提高 8.1 动画制作技巧 8.2 动画构图技巧 8.3 路径动画 8.4 按钮动画 8.5 动画嵌套 8.6 遮罩动画 8.7 色彩动画第9章 ActionScript基础 9.1 ActionScript入门 9.2 帧中的ActionScript 9.3 按钮中的ActionScript 9.4 影片剪辑中的ActionScript 9.5 编辑动作函数第10章 ActionScript提高 10.1 ActionScript提高 10.2 使用ActionScript与时间轴 10.3 使用面向对象的ActionScript 10.4 使用ActionScript绘图第11章 使用组件与模板 11.1 组件入门 11.2 使用组件 11.3 组件综合练习 11.4 使用模板制作调查报告 11.5 实例跟踪——制作幻灯片第12章 引用音频与视频 12.1 导入音频 12.2 在动画中使用音频 12.3 音效选项与同步设置 12.4 导入QuickTime动画第13章 测试、发布和输出影片 13.1 测试Flash影片 13.2 导出和发布影片 13.3 在网页中使用Flash动画第14章 实例运用 14.1 若隐若现 14.2 动画的发布 14.3 片头制作 14.4 制作下拉式菜单 14.5 时间显示 14.6 方向控制 14.7 自定义鼠标指针 14.8 设置小球颜色

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>