

<<Flash MX 2004教程与实例>>

图书基本信息

书名：<<Flash MX 2004教程与实例>>

13位ISBN编号：9787894901958

10位ISBN编号：7894901954

出版时间：2006-2

出版时间：浙江大学出版社

作者：李光飞 编

页数：208

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>

## <<Flash MX 2004教程与实例>>

### 内容概要

通过Flash动画,人们可以随心所欲地挥洒自己的创意和灵感,制作出精彩的动画作品,将其应用于网页、课件、广告等领域,也可以制作成精美的Flash贺卡送给朋友,制作成Flash MTV抒发自己情怀。

但是作为一款开发动画影片的专业软件,用户必须进行专门的学习才能够掌握Flash的使用方法,本书就是这样一本适合读者学习使用Flash的教学书籍。

本书共分十章,循序渐进地讲述了中文版Flash MX 2004的使用环境、基本操作等,然后详细地介绍了各种工具的使用、逐帧动画和补间动画的制作、引导层和遮罩层的使用、文字特效处理、各种素材的导入与处理、Action Script的基础知识及应用、Flash MTV制作、影片测试与发布,最后一章还讲解了Flash 8的新增功能。

本书在内容编排上尽量做到由浅入深,每个知识点都有相应的实例,通过实例制作不仅加深对知识点的理解,更能学到一些制作中的技巧。

在本书中还增加了图像处理软件Photoshop、声音处理软件Cool Edit、文字特效软件Swish M . AX等辅助软件的使用介绍。

另外,本书还配有光盘,光盘中包括本书中所制作的动画源文件及用到的所有素材等内容。

全书结构合理、条理清晰、内容详尽、操作简单,在语言叙述上力求言简意赅,使读者在阅读时能够很快地把握本书的总体结构和知识点,详尽的操作步骤描述更使读者能够轻松掌握动画制作方法。

本书不仅可以作为高校及高职院校等学生参加浙江省计算机一级动漫、二级动漫考试的使用教材,而且适合广大希望学习Flash动画制作的读者使用,同时也可作为开设Flash课程的首选学习教材。

书籍目录

第1章 Flash MX2004基础 1.1 Flash的发展过程 1.2 Flash MX2004的技术特点 1.3 Flash MX2004的新增功能  
1.4 Flash MX2004的工作界面 1.5 Flash MX2004文档的基本操作 1.6 动画制作初体验 自测练习第2章 绘制  
基础 2.1 矢量图与位图 2.2 线条工具、椭圆工具和矩形工具 2.3 箭头工具 2.4 部分选取工具 2.5 套索工  
具 2.6 钢笔工具 2.7 铅笔工具 2.8 刷子工具 2.9 墨水瓶工具 2.10 颜料桶工具 2.11 橡皮擦工具 2.12 任意  
变形工具 2.13 填充变形工具 2.14 绘图的辅助工具 综合实例一 绘制透明的小水泡泡 综合实例二 绘制  
燃烧的蜡烛 综合实例三 绘制五角星 自测练习第3章 动画制作基础 3.1 动画原理 3.2 动画制作的基本概  
念和操作 3.3 逐帧动画 3.4 补间动画 自测练习第4章 动画制作的提高第5章 文字处理第6章 素材的综合  
处理第7章 ActionScript基础第8章 制作Flash MTV第9章 Flash作品的优化与测试、发布与输出第10章  
Macromedia Flash 8介绍

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>