第一图书网, tushu007.com

<<中文版Flash MX 2004实用培训 >

图书基本信息

书名：<<中文版Flash MX 2004实用培训教程>>

13位ISBN编号：9787302080671

10位ISBN编号：7302080674

出版时间：2004-4-1

出版时间：清华大学

作者：王定,程凤娟,陈笑

页数：291

字数：456000

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

第一图书网, tushu007.com

内容概要

本书由浅入深、循序渐进地介绍了Macromedia公司最新推出的网页动画制作软件--中文版Flash MX 2004的操作方法和动画制作技巧。
全书共分13章，分别介绍Flash MX 2004 的基础知识、绘图工具的使用方法、对象的编辑与调整、简单动画的创建、图层的使用与操作、声音文件的添加与压缩、动作脚本的编写、交互式动画的控制，以及Flash动画的优化及发布等，最后还通过一些综合实例来拓宽读者的设计思路。

本书内容丰富、结构清晰、语言简练，具有很强的实用性，是一本适合于各类培训班的优秀教材，也是广大初、中级Flash 用户很好的自学书籍。

第一图书网, tushu007.com

<<中文版Flash MX 2004实用培训 >

书籍目录

第1章 Flash MX 2004创作基础 1.1 Flash动画的发展历程与前景 1.2 Flash MX 2004的工作界面 1.3 设置Flash MX 2004的工作环境 1.4 Flash MX 2004动画制作流程 1.5 思考与上机操作第2章 使用绘图工具绘制图形 2.1 色彩的应用 2.2 使用基本图形绘制工具 2.3 设置绘图工具的笔触样式和填充颜色 2.4 使用填充工具 2.5 思考与上机操作 第3章 创建与编辑文本对象 3.1 创建文本 3.2 设置文本属性 3.3 编辑文本 3.4 替换系统中缺少的字体 3.5 思考与上机操作 第4章 导入外部媒体文件 4.1 导入图形图像 4.2 编辑导入的位图图像 4.3 导入视频文件 4.4 思考与上机操作 第5章 编辑对象 5.1 选择对象并简单编辑 5.2 使用自由变形工具 5.3 使用填充变形工具 5.4 分组、层叠和对齐对象 5.5 使用图形编辑工具 5.6 思考与上机操作第6章 使用元件、实例和库 6.1 创建与编辑元件 6.2 创建与编辑实例 6.3 使用库和共享库资源 6.4 思考与上机操作 第7章 使用图层 7.1 图层概述 7.2 使用引导层 7.3 使用遮罩层 7.4 思考与上机操作 第8章 创建基本动画 8.1 Flash动画概述 8.2 创建传统的逐帧动画 8.3 创建补间动作动画 8.4 创建补间形状动画 8.5 编辑动画 8.6 思考与上机操作 第9章 交互动画制作基础 9.1 使用“ 动作 ”面板 9.2 为对象添加动作 9.3 控制动画 9.4 函数的使用 9.5 思考与上机操作 第10章 使用Flash MX 2004动作脚本语言 10.1 动作脚本概述 10.2 动作脚本的语法 10.3 数据类型 10.4 变量 10.5 运算符 10.6 思考与上机操作第11章 在影片中添加声音 11.1 导入与编辑声音 11.2 导入与编辑声音 11.3 创建声音控件 11.4 思考与上机操作 第12章 测试与发布影片 12.1 测试影片 12.2 发布影片 12.3 导出影片 12.4 思考与上机操作 第13章 实例剖析与制作 13.1 制作简单的人物动画 13.2 制作兔子贺卡 13.3 制作Flash卡通形象 附录A Flash MX 2004综合测试题附录B 习题与上机操作参考答案附录C Flash MX 2004综合测试题参考答案

第一图书网, tushu007.com

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