<<Flash MX 2004动画制作>>

图书基本信息

书名：<<Flash MX 2004动画制作>>

13位ISBN编号：9787302316473

10位ISBN编号：7302316473

出版时间：2013-5

出版时间：清华大学

作者：全国专业技术人员计算机应用能力考试命题研究组

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动画制作>>

内容概要

全国专业技术人员计算机应用能力考试命题研究组编写的这本《Flash MX2004动画制作》严格根据最新颁布的《全国专业技术人员计算机应用能力考试大纲》而编写，并结合了真实的考试环境、考题的分布和解题的方法。

《Flash MX2004动画制作》循序渐进地讲解了Flash MX 2004考试中应该掌握、熟悉和了解的考点，并结合了大量精简的案例操作演示，内容直观明了、易学，包括大纲中要求的6个模块：工作界面与基本操作、素材准备、逐帧动画与时间轴特效、形状补间动画、补间动画和交互动画。

各章除了操作演示之外，还安排了“考点分析”和“本章试题解析”，前者归纳了各考点的考题分布，以便进行有针对性的复习，后者供考生进行“题库测试”，另外还穿插了“考场提醒”和“提示”、“注意”元素。

《Flash MX2004动画制作》的光盘中提供了“考点视频讲解+题库测试和演示+12套试卷(附带错题演示)”，考生可以在其中观看视频讲解，当在测试时遇到难解之题，或在试卷中做错了题目，可以查看解题演示。

《Flash MX2004动画制作》适合报考全国专业技术人员计算机应用能力考试“Flash MX 2004动画制作”科目的考生选用，也可作为大中专院校相关专业的教学辅导用书或相关培训课程的教材。

书籍目录

- 第1章 工作界面与基本操作 1.1 工作界面的设置 1.1.1 考点分析 1.1.2 认识工作界面 1.1.3 使用场景
1.1.4 缩放和平移场景 1.1.5 在不同场景间切换 1.1.6 设置面板 1.1.7 “库”面板 1.1.8 时间轴
1.1.9 使用工具栏 1.1.10 使用工具箱 1.1.11 使用标尺、网格和辅助线 1.1.12 使用帮助 1.2 基本操作
1.2.1 考点分析 1.2.2 新建Flash文档 1.2.3 保存Flash文档 1.2.4 关闭Flash文档 1.2.5 打开Flash文档
1.2.6 预览和测试动画 1.2.7 发布Flash动画 1.3 本章试题解析第2章 素材准备 2.1 导入文件 2.1.1 考点
分析 2.1.2 导入和处理位图 2.1.3 导入矢量图 2.1.4 导入和添加声音 2.1.5 导入视频 2.2 绘图工具
2.2.1 考点分析 2.2.2 “线条”工具 2.2.3 “椭圆”工具 2.2.4 “矩形”工具 2.2.5 “铅笔”工具
2.2.6 “刷子”工具 2.2.7 “任意变形”工具 2.2.8 设置笔触 2.3 颜色填充工具 2.3.1 考点分析 2.3.2
“颜料桶”工具 2.3.3 “橡皮擦”工具 2.3.4 “墨水瓶”工具 2.3.5 “填充变形”工具 2.3.6 设置填
充色 2.3.7 “滴管”工具 2.4 使用文本 2.4.1 考点分析 2.4.2 创建静态文本 2.4.3 设置文本的属性
2.4.4 创建动态文本 2.4.5 创建输入文本 2.4.6 文本的基本操作 2.5 图形对象操作 2.5.1 考点分析
2.5.2 选取图形 2.5.3 组合与分离图形 2.5.4 移动、复制、粘贴和删除图形 2.5.5 层叠图形 2.5.6 变
形图形 2.5.7 缩放图形 2.5.8 扭曲图形 2.5.9 旋转图形 2.5.10 倾斜图形 2.5.11 对齐图形 2.6 本章
试题解析第3章 逐帧动画与时间轴特效 3.1 帧的操作 3.1.1 考点分析 3.1.2 帧的概念 3.1.3 选择帧
3.1.4 插入帧 3.1.5 移动帧 3.1.6 复制帧 3.1.7 删除帧 3.1.8 清除帧 3.1.9 翻转帧 3.1.10 转换帧 3.2
图层的操作 3.2.1 考点分析 3.2.2 图层的类型 3.2.3 选择图层 3.2.4 创建图层 3.2.5 移动图层 3.2.6
重命名图层 3.2.7 设置图层的状态 3.2.8 删除图层 3.2.9 管理图层文件夹 3.2.10 设置图层的属性
3.3 逐帧动画 3.3.1 考点分析 3.3.2 了解逐帧动画 3.3.3 制作逐帧动画 3.3.4 设置逐帧动画的速度
3.3.5 使用绘图纸外观 3.4 时间轴特效 3.4.1 考点分析 3.4.2 添加时间轴特效 3.4.3 设置时间轴特效
参数 3.4.4 修改时间轴特效 3.4.5 删除时间轴特效 3.5 本章试题解析第4章 形状补间动画 4.1 形状补
间动画 4.1.1 考点分析 4.1.2 创建形状补间动画 4.1.3 设置补间选项 4.2 使用形状提示 4.2.1 考点
分析 4.2.2 认识形状提示 4.2.3 添加形状提示 4.2.4 删除形状提示 4.3 遮罩在形状补间动画中的应用
4.3.1 考点分析 4.3.2 创建遮罩效果 4.3.3 在形状补间动画中应用遮罩 4.4 本章试题解析第5章 补间
动画 5.1 创建元件和实例 5.1.1 考点分析 5.1.2 制作元件 5.1.3 制作实例 5.1.4 制作按钮元件 5.1.5
在文档间拷贝库资源 5.2 制作补间动画 5.2.1 考点分析 5.2.2 创建补间动画 5.2.3 设置补间选项 5.3
制作沿路径补间动画 5.3.1 考点分析 5.3.2 创建运动路径 5.3.3 调整被引导层 5.3.4 断开运动引导
层的链接 5.4 遮罩在补间动画中的应用 5.4.1 考点分析 5.4.2 遮罩补间动画的应用 5.5 本章试题解析
第6章 交互动画 6.1 认识行为 6.2 为帧添加行为 6.2.1 考点分析 6.2.2 转到Web页 6.2.3 加载图像和
外部影片剪辑 6.2.4 绝对路径和相对路径 6.2.5 转到帧或标签 6.3 为按钮添加行为 6.3.1 考点分析
6.3.2 转到Web页 6.3.3 控制声音 6.3.4 设置声音的链接ID 6.3.5 加载外部影片剪辑 6.3.6 卸载影片
剪辑 6.3.7 开始拖动影片剪辑 6.3.8 停止拖动影片剪辑 6.3.9 转到帧或标签 6.3.10 重制影片剪辑
6.4 为影片剪辑添加行为 6.4.1 考点分析 6.4.2 添加行为的方法 6.5 本章试题解析

<<Flash MX 2004动画制作>>

编辑推荐

全国专业技术人员计算机应用能力考试命题研究组编写的这本《Flash MX2004动画制作》严格按照最新《全国专业技术人员计算机应用能力考试大纲》的要求组织内容，结合了考试环境，考题的特点、分布和解题的方法。

全书共分6章，内容包括：工作界面与基本操作，素材准备，逐帧动画与时间轴特效，形状补间动画，补间动画，交互动画。

每章均分为“考点分析”、大纲中要求的知识点讲解、“本章试题解析”三大部分，并融入了“考场提醒”，各种操作提示和注意的元素；配套光盘的主要内容为“考点视频讲解的课堂”、“按照大纲顺序的试题库练习”以及12套试卷。

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>