

## <<Dreamweaver MX2004入门>>

### 图书基本信息

书名：<<Dreamweaver MX2004入门与进阶实例(附光盘)>>

13位ISBN编号：9787543759145

10位ISBN编号：7543759144

出版时间：2005-6-1

出版时间：延边教育出版社

作者：北京洪恩教育科技有限公司

页数：354

字数：490000

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

Flash是Macromedia公司推出的一款非常优秀的矢量动画制作软件。它具有跨平台、高品质、体积小、可嵌入字体、声音和视频，以及强大的交互功能等特性，让不少网页设计师和动画制作者争相选择。

本教材侧重于实用性，以“软件功能+案例”的结构方式构建内容，使你在学会动画制作的过程中轻松掌握软件的操作和原理。

全教材共分12章，分别讲述了Flash的入门知识、绘制矢量图形、动画基础、元件和实例的应用、声音和视频的应用、动作脚本入门与提高、文字字段和组件、时间轴特效和行为、模板和发布、综合实例演练和Flash MTV实战制作等。

如果你从未接触过Flash，想快速学会它；如果你是刚入门的初学者，想掌握各种实际应用的技巧，那么本教材就是你的良师益友。

1. 参加本教材编写的作者均为从事Flash教学工作多年的资深教师和Flash动画设计师，有着丰富的教学经验和动画设计经验。

他们大都来自“闪客启航”，他们的共同点是对Flash执着的热爱！

具备丰富的实战和教学经验，十分清楚初学者可能遇到的问题，并将这些汇集的疑问贯穿到教材的相关章节，一一解决。

2. 实践证明：一个条理清晰的范例，往往比喋喋不休的理论更有效，本教材以“软件功能+案例”的结构撰写，使你以较快的速度掌握相关内容。

3. 本教材所附的教学光盘设计独具匠心，包含了Flash基础知识和各种典型案例的详尽讲解。

你能目睹到设计人员制作各种动画的全过程，让你有身临其境的学习感受。

光盘中还提供了教材中的源文件及其所需的素材文件。

4. 本教材结构合理，条理清晰，由浅入深，以基本操作入手，也涉及一些高级应用，适合各个层次的读者学习使用。

## 书籍目录

- 第一章 认识Flash 第一节 Flash的工作环境 1. 初识Flash MX 2004 2. 文档选项卡 3. 时间轴  
4. 工具箱 5. 舞台 6. 常用面板 7. 设计面板 8. 开发面板 9. 其他面板 10.  
. 使用网格、辅助线和标尺 第二节 推门而入——制作第一个简单动画 1. 创建影片文档 2.  
创建元件 3. 创建动画 第二章 绘图基础 第一节 基本绘图工具(一) 1. 线条的绘制与处理  
2. 实例演练——绘制一片树 3. 【刷子工具】的用法 4. 绘制树枝 第二节 基本绘图工具  
(二) 1. 【椭圆工具】和【矩形工具】的用法 2. 画一座房子 3. 【铅笔工具】的用法  
4. 【钢笔工具】和【部分选取工具】的用法 5. 【填充变形工具】的用法 6. 【套索工具】  
的用法 7. 【橡皮擦工具】的用法 第三节 绘图综合练习 1. 绘制花朵 2. 画一只小鸭  
3. 画一朵白云 4. 画湖水和波浪 5. 画山峰和天空 6. 创建【花朵】图层 7. 完成整  
个画面 第三章 动画基础 第一节 设计动画的环境与元素 1. 时间轴 2. 场景 3. 帧内容  
第二节 逐帧动画 1. 逐帧动画的概念和表现形式 2. 创建逐帧动画的几种方法 3. 绘图纸  
功能 4. 实例1——奔跑的豹子 5. 实例2——旋转的立方体 第三节 形状补间动画 1. 形  
状补间动画的概念 2. 认识形状补间动画的属性面板 3. 使用形状提示 4. 实例1——庆祝  
国庆 5. 实例2——添加形状提示练习 第四节 动作补间动画 1. 动作补间动画的概念 2.  
认识动作补间动画的属性面板 3. 动作补间动画应用——网站Banner 第五节 遮罩动画 1. 遮  
罩动画的概念 2. 创建遮罩的方法 3. 应用遮罩时的技巧 4. 实例1——红星闪闪 5. 实  
例2——要学做闪客 第六节 引导路径动画 1. 创建引导路径动画的方法 2. 应用引导路径动  
画的技巧 3. 实例1——星星字 4. 实例2——海底世界 第四章 元件和实例 第一节 元件和实  
例的概念 1. 元件(Symbol) 2. 实例(Instance) 3. 几种特殊的“元件”和“实例”  
4. 元件的类型和创建元件的方法 第二节 管理、使用“元件库” 1. 元件库的概述 2. 元  
件的一些最基本管理方法 3. 灵活使用元件库 4. “共享元件库”的使用 第三节 灵活应用元  
件和实例 1. 两种不同的编辑界面 2. 元件和实例的内在关系 3. 元件和实例的属性 4  
. 打散和组合 5. 元件类型的转换与实例对象的交换 6. 元件的复制和重复应用 第四节 交互  
动画的灵魂——按钮 1. 新建按钮元件 2. 创建按钮 第五节 精彩范例 1. 影片剪辑——  
仿三维空间效果 2. 隐藏按钮——课件项目交互界面 3. 鼠标看画 第五章 动画中的声音和视频  
第六章 动作脚本入门 第七章 动作脚本进阶 第八章 文字字段和组件 第九章 时间轴特效和行为 第十章  
模板和动画发布 第十一章 综合实例 第十二章 Flash MTV实战演习

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>