

图书基本信息

书名：<<Flash MX 2004动画设计入门与提高>>

13位ISBN编号：9787810945356

10位ISBN编号：7810945351

出版时间：2004-8

出版时间：电子科技大学出版社

作者：巴志东 编

页数：319

字数：341000

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 MX 2004是由久负盛名的Macromedia公司推出的最新版本的面向Web的交互式动画制作工具。本书全面、系统、详细地介绍了中文版Flash MX 2004的各项功能与操作技巧，为读者提供一本最为完备的中文版Flash MX 2004教程，使读者从收不者一步步成为闪客高手。

本书内容翔实、结构清晰、语言流畅、步骤详细、通过实例讲解的方式系统地讲述了Flash影片的构成、原理及设计思想，揭示Flash了多媒体应用领域的奥秘，深入探索了Flash在交互式网页应用中的核心技术，突出了Flash现场制作的实用性和艺术性。

本书既适合于动画设计、影视广告设计、电脑美术设计、电脑绘画、网页制作的初中级用户，同时也可作为各类Flash初级培训班的教材。

## 书籍目录

第1章 初次接触Flash MX 2004	1.1 Flash MX 2004概述	1.1.1 Flash的诞生与发展	1.1.2 Flash的技术特点	1.2 Flash MX 2004的新增功能	1.2.1 Flash MX 2004两个版本共有功能和特性	1.2.2 Flash MX Professional 2004专有特性	1.3 中文版Flash MX 2004的安装与启动	1.3.1 安装中文版Flash MX 2004	1.3.2 启动中文版Flash MX 2004程序										
第2章 全面接触Flash MX 2004	2.1 认识中文版Flash MX 2004的全新环境	2.1.1 菜单栏及工具栏	2.1.2 “时间轴”面板	2.1.3 浮动面板	2.1.4 “属性”面板	2.1.5 舞台和工作区	2.1.6 工具箱	2.2 认识Flash MX 2004面板	2.2.1 “混色器”面板和“颜色样本”面板	2.2.2 “运作”面板和“组件”面板	2.2.3 “信息”面板、“对齐”面板和“变形”面板	2.2.4 “场景”面板和“项目”面板	2.3 自定义工作环境	2.3.1 参数设置	2.3.2 快捷键的设定	2.3.3 使用网格、辅助线和标尺			
第3章 Flash动画原理及实例制作	3.1 动画原理及制作方法	3.2 Flash技术术语及解析	3.2.1 帧	3.2.2 图层	3.2.3 场景	3.2.4 对象	3.2.5 位图和矢量图	3.2.6 元件	3.3 Flash动画实例演示	3.3.1 新建文件和设置文件属性	3.3.2 准备素材 - - 绘制一个微笑的小球	3.3.3 动画效果设置与测试							
第4章 使用工具箱	4.1 使用绘图工具	4.1.1 选择工具和部分选取工具	4.1.2 线条工具	4.1.3 套索工具	4.1.4 钢笔工具	4.1.5 椭圆工具和矩形工具	4.1.6 多角星形工具	4.1.7 铅笔工具	4.1.8 刷子工具	4.1.9 任意变形工具	4.2 使用颜色工具	4.2.1 使用“混色器”面板	4.2.2 使用“颜色样本”面板	4.2.3 使用工具箱“颜色”选项	4.2.4 墨水瓶工具	4.2.5 颜料桶工具	4.2.6 滴管工具	4.2.7 填充变形工具	.....
第5章 导入和编辑对象	第6章 文本处理	第7章 使用场景和图层	第8章 使用时间轴	第9章 声音处理	第10章 创建简单动画	第11章 元件、实例和库	第12章 创建复杂动画	第13章 ActionScript编程入门	第14章 ActionScript交互控制与应用	第15章 使用组件	第16章 优化和发布动画	第17章 实例运用							

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>