

<<Flash动画制作>>

图书基本信息

书名：<<Flash动画制作>>

13位ISBN编号：9787113066277

10位ISBN编号：7113066275

出版时间：2005-8

出版时间：中国铁道出版社

作者：殷虹

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动画制作>>

内容概要

本书全面介绍了Flash MX 2004中文版的基础操作和功能，主要内容包括：Flash的各种绘图工具及如何使用工具绘制和编辑图形：图层、帧、元件、实例、库及场景的各种操作；如何利用Flash进行文本操作及制作特效文字；如何导入图形图像和视频；创建各种动画的方法步骤；动画中声音的导入及合成；关于交互式动画的基础知识及操作；创建交互式动画的方法步骤；Flash动画的输出和发布以及3个综合实例等。

本书主要特点是内容全面、条理清晰、通俗易懂、并附有大量实例。

本书的章节编排也是从易到难、从简单到复杂、从基础到综合。

为了让读者更好地学习和掌握Flash动画制作的知识，每章末都配有思考与练习。

本书不仅可作为高职高专、成人高校计算机或相关专业学生学习Flash动画制作的教材，也可作为Flash动画爱好者的参考书。

<<Flash动画制作>>

书籍目录

第1章 Flash应用基础	1.1 初识Flash MX 2004	1.1.1 Flash使用界面	1.1.2 有关术语																									
	1.1.3 Flash常用面板	1.2 Flash文件操作	1.2.1 打开文件	1.2.2 新建文件	1.2.3 保存文件																							
1.3 制作Flash动画的简单实例	1.3.1 制作Flash动画的一般过程	1.3.2 制作一个简单的动画	1.4 上机操作综合指导	小结与提高	思考和练习																							
第2章 Flash图形的创建与编辑	2.1 工具箱	2.2 使用Flash绘制图形	2.2.1 使用钢笔工具	2.2.2 使用线条工具	2.2.3 使用铅笔工具	2.2.4 使用椭圆工具	2.2.5 使用矩形工具	2.2.6 使用刷子工具	2.3 使用Flash编辑图形	2.3.1 选择对象	2.3.2 移动、复制和删除对象	2.3.3 变形对象	2.3.4 分组、层叠和对齐对象	2.3.5 使用填充变形工具	2.3.6 使用图形编辑工具	2.4 上机操作综合指导	小结与提高	思考和练习										
第3章 Flash动画基础知识	3.1 了解时间轴	3.1.1 时间轴标尺	3.1.2 播放头	3.1.3 状态栏	3.1.4 帧浏览选项	3.2 认识图层	3.2.1 图层及操作区	3.2.2 创建图层	3.2.3 编辑图层	3.2.4 设置图层的属性	3.2.5 遮罩层	3.2.6 运动引导层	3.3 认识帧	3.3.1 帧和关键帧	3.3.2 创建关键帧	3.3.3 帧的操作	3.4 认识元件、实例和库	3.4.1 元件	3.4.2 实例	3.4.3 库	3.5 管理场景	3.5.1 添加和切换场景	3.5.2 命名场景	3.5.3 删除和复制场景	3.5.4 建立和排列窗口	3.6 上机操作综合指导	小结与提高	思考和练习
第4章 Flash文本操作	第5章 导入图形图像和视频	第6章 创建动画	第7章 合成声音	第8章 交互式动画基础知识	第9章 创建交互式动画	第10章 输出和发布动画	第11章 综合实例	参考文献																				

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>