

<<Flash MX2004中文版动画制作>>

图书基本信息

书名：<<Flash MX2004中文版动画制作基础>>

13位ISBN编号：9787115144867

10位ISBN编号：7115144869

出版时间：2006-3

出版时间：人民邮电

作者：杨叶//朱真逸//黄瑞科

页数：238

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

本书全面介绍Flash MX 2004(中文版)的基本操作方法和动画制作技巧,包括Flash MX 2004概述、基本设计工具的使用、简单动画的制作、复杂动画的设计、声音的处理及技巧、影片的输出和发布、交互式动画的创建和Flash动画设计实战等内容。

各章内容的讲解都以实例操作为主,且都有详尽的操作步骤,突出对学生实际动手能力的培养。在每章的最后都设有练习题,使学生能够巩固并检验本章所学的知识。

本书适合作为中等职业学校“计算机动画设计”课程的教材,也可作为Flash MX 2004初学者的自学参考书。

## &lt;&lt;Flash MX2004中文版动画制作&gt;&gt;

## 书籍目录

第1章 Flash MX 2004概述	11.1 Flash的功能和特点	11.2 Flash MX 2004的运行环境	21.3 Flash MX 2004的工作界面
	21.3.1 常用工具栏	31.3.2 工具箱	41.3.3 时间轴
			41.3.4 舞台
			41.3.5 设计面板
	51.4 小结	61.5 习题	6第2章 基本设计工具
	72.1.1 【文本】工具	72.1.2 【铅笔】工具和【线条】工具	102.1.3 【椭圆】工具和【矩形】工具
	112.1.4 【刷子】工具	132.1.5 【钢笔】工具	142.2 视图工具
	152.2.1 【手形】工具	152.2.2 【缩放】工具	152.3 调色工具
	162.3.1 【颜料桶】工具和【填充变形】工具	162.3.2 【墨水瓶】工具	192.3.3 【滴管】工具
	192.4 图形编辑工具	212.4.1 【橡皮擦】工具	212.4.2 【部分选取】工具和【选择】工具
	222.4.3 【套索】工具	242.4.4 【任意变形】工具	242.5 小结
	252.6 习题	26第3章 简单动画的制作	273.1 时间轴的概念
	273.2 帧的概念和操作	273.2.1 帧的类型	273.2.2 帧的模式
	293.2.3 帧的属性	303.2.4 帧的操作	323.3 库和元件
	343.3.1 库的基本概念	343.3.2 元件的基本概念	353.3.3 元件的创建
	353.4 Flash中对象的5种变化	453.4.1 对象大小的变化	453.4.2 对象位移的变化
	463.4.3 对象旋转的变化	483.4.4 对象颜色的变化	493.4.5 对象透明度的变化
	513.5 小结	523.6 习题	53第4章 复杂动画的制作
	544.1 图层的概念和操作	544.1.1 新建图层	544.1.2 删除图层
	544.1.3 锁定图层	544.1.4 隐藏图层	544.1.5 图层的其他操作
	564.2 逐帧动画设计	584.3 形变动画设计	604.3.1 简单的形变动画
			604.3.2 加入变形提示的变形动画的制作
	634.4 移动动画设计	664.4.1 制作沿直线运动动画	664.4.2 制作旋转动画
	684.5 色彩动画设计	724.6 遮罩层与遮罩动画	774.6.1 遮罩层的使用
			774.6.2 遮罩动画
	814.7 引导层与导引动画	854.7.1 引导层的使用	854.7.2 导引动画
	884.8 小结	914.9 习题	92第5章 声音的处理及技巧
	945.1 声音处理概述	945.1.1 声音概述	945.1.2 声音的类型
	955.2 声音的处理	955.2.1 导入声音文件	955.2.2 设置声音属性
	965.2.3 声音编辑封套的使用	1005.3 在Flash MX动画中加入声音	1035.3.1 为Flash动画加入声音
	1035.3.2 为按钮加入声音	1055.4 小结	1085.5 习题
	109第6章 输出和发布影片	1106.1 影片的发布格式	1106.1.1 SWF输出格式
			1116.1.2 GIF输出格式
			1136.1.3 HTML输出格式
			1146.1.4 JPEG输出格式
			1176.1.5 PNG输出格式
			1176.1.6 QuickTime输出格式
	1186.2 影片的发布预览	1196.3 影片的导出	1206.3.1 导出影片
	1206.3.2 导出图像	1216.4 输出或发布作品时的注意事项	1216.5 小结
	1236.6 习题	123第7章 创建交互式动画	1247.1 ActionScript概述
	1247.1.1 关于ActionScript	1247.1.2 ActionScript的作用对象	1257.1.3 ActionScript的编辑环境
	1257.2 ActionScript的语法	1297.2.1 注释	1307.2.2 关键字与对象命名
	1307.2.3 数据类型和常量、变量	1317.2.4 运算符和表达式	1337.2.5 语句
	1377.2.6 路径	1407.2.7 函数	1417.2.8 事件
	1417.3 给Flash添加ActionScript	1417.3.1 给关键帧添加代码	1417.3.2 给按钮添加代码
	1437.3.3 给影片剪辑添加代码	1517.4 影片播放控制	1547.5 了解内置类
	1587.6 综合例子	1597.7 小结	1727.8 习题
	172第8章 Flash动画设计实战	1748.1 跳动的3D小球	1748.2 制作礼花
	1788.3 跳动的数字	1848.4 鼠标跟随	1908.5 闪电
	1958.6 制作简单的Flash网站	2118.7 Flash的【Date】内置类	2328.8 旋转的彩色圆
	2348.9 小结	2388.10 习题	238

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>