

<<新电脑学校>>

图书基本信息

书名：<<新电脑学校>>

13位ISBN编号：9787301093085

10位ISBN编号：730109308X

出版时间：2005-8

出版时间：北京大学出版社

作者：云杰媒体工作室

页数：320

字数：454000

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是一种编辑矢量图形和创建交互式动画的专业软件，功能十分强大和实用。

使用Flash可以创建Web站点、游戏、动画和制作多媒体广告和课件等。

Flash MX是Macromedia公司发布的最新版本，具有很多新的特点和新的功能。

本书将Flash MX的基本知识分为几个部分并分章进行介绍。

在每一部分的后面都具有具体应用的实例，在本书最后一章中的综合实例是本书各章节知识的总结。

为了使读者快速掌握Flash MX的使用，本书特配了一张多媒体光盘。

本书结构严谨、内容丰富、语言规范，从教程和实例两个角度出发，既注重基本知识点的介绍，同时也强调实际的应用；即适用于完全没有接触过Flash的初学者，也可作为相关专业人员的参考书。

## 书籍目录

第1章 Flash MX中文版基础 1.1 Flash动画的魅力和基本概念 1.2 Flash的应用 1.3 Flash的工作原理 1.4 认识Flash MX的工作环境第2章 创建矢量图形 2.1 成品欣赏——去远方 2.2 创建新文档和定义文档属性 2.3 设置绘图参数 2.4 创建矢量图形 2.5 设计静态画面第3章 使用插图和处理图形 3.1 成品欣赏 3.2 导入插图到Flash MX中 3.3 处理导入位图 3.4 网格、标尺和辅助线 3.5 处理图形对象 3.6 设计广告动画实例第4章 使用文字 4.1 成品欣赏 4.2 创建文本 4.3 设置文本属性 4.4 分离文本 4.5 设计文字特效实例第5章 使用颜色 5.1 成品欣赏——文字辉光效果 5.2 颜色处理基础知识 5.3 编辑颜色工具 5.4 设计文字辉光效果实例第6章 时间轴、帧与Flash动画类型 6.1 成品欣赏 6.2 时间轴和帧 6.3 使用场景 6.4 逐帧动画——广告文字 6.5 补间动作动画——汽车广告 6.6 补间形状动画——变形字第7章 使用图层 7.1 成品欣赏 7.2 图层的基本知识 7.3 遮罩层 7.4 动画片头——使用遮罩层 7.5 运动引导层 7.6 激光刻字——使用运动引导层第8章 元件、实例和库第9章 创建交互式动画第10章 使用声音和发布、导出动画第11章 Flash动画高级制作实例

### 编辑推荐

· 学会电脑很容易，成为高手也不难 · 适合Flash 学习者使用 《新电脑学校：Flash MX篇（附光盘1张）》将Flash MX的操作和知识按照基础、矢量图形、插图、文字、颜色、动画、图层、元件和实例、交互动画以及声音等几个大的组成部分，分为10章进行介绍，在每一章的后面都有具体应用的实例。而且，在本书最后一章中，还利用综合实例的讲解，对本书各章节知识进行总结和实际应用。

#### 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>