

图书基本信息

书名：<<Flash MX 2004网络动画简明教程>>

13位ISBN编号：9787302119500

10位ISBN编号：7302119503

出版时间：2005-11

出版时间：清华大学出版社

作者：徐帆

页数：269

字数：426000

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

本书循序渐进地介绍了Macromedia公司的优秀矢量动画制作软件，也是当今最为流行的网络多媒体制作工具-- Flash MX 2004中文版的操作方法和网络动画制作技巧。

本书共分12章，分别介绍了Flash动画创作基础、Flash MX 2004的基本操作、编辑对象、使用图层、处理文本、导入外部媒体文件、使用元件实例和库、制作各种动画、为动画添加声音、使用Flash MX 2004动作脚本语言和测试与发布。

最后，读者可以通过第12章实训部分来进一步理解和应用所学的知识。

本书内容丰富，结构清晰，语言简练，实例丰富，叙述深入浅出，具有很强的可操作性和实用性，可作为高等院校、高职高专学校"因特网应用技术"、"网络动画制作"和"网页制作"课程的教材，也可作为社会培训班的Flash课程教材，同时，也是广大初、中级Flash MX 2004用户很好的自学书籍。

## 书籍目录

第1章 Flash动画创作基础 1.1 动画创作基础知识 1.1.1 动画发展简史 1.1.2 计算机动画与传统动画的异同 1.1.3 动画的要素 1.2 初识Flash动画 1.2.1 Flash动画的发展与展望 1.2.2 Flash动画的特点 1.2.3 Flash动画的应用 1.3 Flash MX 2004的工作界面 1.3.1 开始页面 1.3.2 菜单栏 1.3.3 【绘图】工具栏 1.3.4 【时间轴】面板 1.3.5 舞台 1.3.6 【属性】面板 1.3.7 面板集 1.4 设置Flash MX 2004的工作环境 1.4.1 设置工作环境 1.4.2 设置快捷键 本章小结 习题 第2章 Flash MX 2004快速入门 2.1 创建Flash文档 2.1.1 创建和打开文档 2.1.2 设置文档属性 2.1.3 保存文档 2.2 色彩的应用 2.2.1 色彩的三要素 2.2.2 Flash MX 2004的色彩模式 2.3 使用基本绘图工具 2.3.1 铅笔工具 2.3.2 线条工具 2.3.3 椭圆工具 2.3.4 矩形工具和多角星形工具 2.3.5 刷子工具 2.3.6 钢笔工具 2.4 设置绘图工具的笔触样式 2.5 使用填充工具 2.5.1 墨水瓶工具 2.5.2 颜料桶工具 2.5.3 滴管工具 2.5.4 填充变形工具 2.5.5 使用【混色器】面板 2.5.6 使用【颜色样本】面板 本章小结 习题 第3章 编辑对象 3.1 选择对象并简单编辑 3.1.1 使用【箭头】工具选择对象 3.1.2 更改选择的对象 3.1.3 使用【套索】工具选择对象 3.1.4 移动、复制和删除对象 3.2 使用自由变形工具 3.2.1 认识对象的中心点 3.2.2 任意变形对象 3.2.3 扭曲对象 3.2.4 翻转对象 3.2.5 还原变形的对象 3.3 使用填充变形工具 3.3.1 调整线性渐变填充 3.3.2 调整放射状渐变填充 3.3.3 调整位图填充 3.4 分组、层叠和对齐对象 3.4.1 将对象分组 3.4.2 层叠对象 3.4.3 对齐和分布对象 3.5 使用图形编辑工具 3.5.1 使用【橡皮擦工具】 3.5.2 使用【箭头工具】改变形状 3.5.3 优化曲线 3.5.4 修改形状 本章小结 习题 第4章 图层的应用 第5章 文本的处理 第6章 导入外部媒体文件 第7章 元件、实例和库 第8章 制作动画 第9章 为动画添加声音 第10章 使用Flash MX 2004动作脚本语言 第11章 测试与发布 第12章 实训 附录 Flash MX 2004常用快捷键

#### 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>