第一图书网, tushu007.com

<<网页动画与特效 Flash MX 2>>

图书基本信息

书名：<<网页动画与特效 Flash MX 2004>>

13位ISBN编号：9787505398696

10位ISBN编号：7505398695

出版时间：2004-5-1

出版时间：电子工业出版社

作者：菅典兵,蔡朝晖,孙印杰

页数：398

字数：481000

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

第一图书网, tushu007.com

<<网页动画与特效 Flash MX 2>>

内容概要

Flash MX 2004是Macromedia公司最新推出的功能强大的交互式网络动画软件。
Flash自推出之后，就在动画艺术方面占据了重要地位。
从低版本升级到目前的Flash MX 2004，每一次升级都给用户带来巨大的惊喜。
与以往的版本相比，Flash MX 2004又提供了多款工具，大大方便了美术设计者的工作。
在原来版本的基础上，Flash MX 2004新增了时间线效果、PDF & EPS 支持、开始页面、视频导入向导、外部FLV支持等功能。
无论是初学者还是有丰富经验的设计师，Flash MX 2004都将带给您更为广阔的创作空间。

本书采用循序渐进的方式，分17章详细讲解了Flash MX 2004的基本操作和功能。
全书以专题为主线分为四个部分：Flash MX Professional 2004基础知识、Flash美工与动画、Flash动作脚本，以及实际应用。

本书以任务驱动的方式编写，一百多个上机操作成为学习的重要手段，操作步骤完全图示，即学即用。

本书不仅适合于初学者，同时也适合于广大广告设计师、网页制作者以及图形工作者，并可作为广大设计爱好者的自学参考书籍。

第一图书网, tushu007.com

<<网页动画与特效 Flash MX 2>>

书籍目录

第1章 进入Flash的动感世界 1.1 Flash MX Professional 2004的应用范围 1.2 使用Flash MX Professional 2004的准备工作 1.3 体验Flash MX Professional 2004 1.4 实例展示Flash制作动画的过程 1.5 Flash MX Professional 2004中的新功能 1.6 专业版与普通版的区别 1.7 Flash MX Professional 2004与其他工具的结合使用 1.8 本章总结第2章 初步使用Flash 2.1 第一个文档 2.2 编辑文档属性 2.3 打开与另存为文档 2.4 添加媒体内容 2.5 使用时间轴特效 2.6 关于组件 2.7 库 2.8 关于动作脚本 2.9 时间轴和层 2.10 嵌套影片剪辑 2.11 使用目标路径 2.12 管理场景 2.13 使用影片浏览器 2.14 查找和替换 2.15 历史记录 2.16 本章总结第3章 使用元件、实例和库资源 3.1 基本概念 3.2 元件的类型 3.3 创建元件 3.4 创建实例 3.5 创建按钮 3.6 启用、编辑和测试按钮 3.7 编辑元件 3.8 改变实例属性 3.9 使用行为控制实例 3.10 分离实例 3.11 获取舞台上实例的信息 3.12 使用共享的库资源 3.13 解决库资源冲突 3.14 元件实例——七巧板 3.15 本章总结第4章 颜色处理 4.1 使用笔触和填充控件 4.2 使用属性面板中的笔触和填充控件 4.3 混色器面板 4.4 使用墨水瓶工具 4.5 使用颜料桶工具 4.6 使渐变色和位图图像填充变形 4.7 使用滴管工具 4.8 锁定填充的渐变色或位图图像 4.9 修改调色板 4.10 本章总结第5章 绘图 5.1 关于矢量图形和位图图像 5.2 使用铅笔工具绘图 5.3 绘制直线、椭圆和矩形 5.4 使用钢笔工具 5.5 使用刷子工具 5.6 调整轮廓 5.7 擦除 5.8 修改形状 5.9 绘图综合实例 5.10 本章总结第6章 处理文本 6.1 在Flash中使用文本 6.2 创建文本 6.3 创建滚动文本 6.4 设置文本属性 6.5 创建字体元件 6.6 编辑文本 6.7 检查语法 6.8 分离文本 6.9 添加超级链接 6.10 综合实例——立体文字 6.11 本章总结第7章 处理图形对象 7.1 选择对象 7.2 组合对象 7.3 移动、复制和删除对象 7.4 叠放对象 7.5 变形对象 7.6 对齐对象 7.7 分离组合体和对象 7.8 综合实例——改变动物的形态 7.9 本章总结第8章 创建动画 8.1 Flash中的动画 8.2 使用时间轴特效 8.3 补间动画 8.4 逐帧动画 8.5 动画中的层 8.6 创建关键帧 8.7 时间轴中的动画表示 8.8 设置帧频 8.9 扩展静态的图像 8.10 为补间动画分布对象 8.11 产生补间 8.12 使用路径控制移动 8.13 形状补间 8.14 使用形状提示 8.15 编辑动画 8.16 使用遮罩 8.17 本章总结第9章 外部媒体对象第10章 理解动作脚本语言第11章 脚本编写和调试第12章 使用屏幕第13章 Flash组件第14章 动作脚本实战应用第15章 发布作品第16章 导出文件第17章 Flash动画演练

第一图书网, tushu007.com

<<网页动画与特效 Flash MX 2>>

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