

<<中文版Flash MX 2004 动画>>

图书基本信息

书名：<<中文版Flash MX 2004 动画制作标准教程>>

13位ISBN编号：9787542728500

10位ISBN编号：7542728504

出版时间：2004-1

出版时间：上海科学普及出版社

作者：刘庆红 编

页数：288

字数：498000

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>

## <<中文版Flash MX 2004 动画>>

### 内容概要

本书全面介绍了动画制作软件Flash的最新版本——中文版Flash Mx 2004。

首先介绍了中文版Flash MX 2004的使用环境、基本操作等，然后详细介绍了文本处理、绘图、颜色处理、图形对象处理、库的使用、图形和视频导入、动画声音、元件与实例、创建简单动画、创建高级动画、脚本语言基础、影片剪辑处理和按钮制作、测试影片、导出文件等内容。

本书内容实用，结构清晰，语言流畅，实例丰富，是一本很好的基础型教材，适合所有希望学习Flash 动画制作的读者使用，同时也可作为电脑动画制作培训班的学习教材。

## 书籍目录

第1章 初识中文版Flash MX 2004 1.1 中文版Flash MX 2004入门 1.1.1 Flash概述 1.1.2 中文版Flash MX 2004的系统要求 1.2 中文版Flash MX 2004新增功能 1.2.1 Flash MX 2004的新增功能 1.2.2 Flash MX Professional 2004的新增功能 1.3 中文版Flash MX 2004的工作环境 1.3.1 标题栏 1.3.2 菜单栏 1.3.3 常用工具栏 1.3.4 绘图工具箱 1.3.5 【时间轴】面板 1.3.6 中文版Flash MX 2004的舞台 1.3.7 【库】面板 1.3.8 【属性】面板 1.4 中文版Flash MX 2004的帮助系统 1.4.1 使用帮助文档 1.4.2 到Macromedia公司主页获得帮助 1.5 中文版Flash MX 2004的文件操作 1.5.1 新建文件 1.5.2 使用模板新建文件 1.5.3 打开文 1.5.4 保存文件 1.5.5 将文件保存为模板 1.6 动画和静态图像的输出 1.6.1 输出动画 1.6.2 输出静态图像 1.7 动画播放器的使用 本章小结 第2章 创建和编辑图形 2.1 绘图基础 2.1.1 矢量图与位图 2.1.2 绘图工具箱 2.2 基本绘图工具的使用 2.2.1 铅笔工具 2.2.2 线条工具 2.2.3 钢笔工具 2.2.4 椭圆工具 2.2.5 矩形工具 2.2.6 颜料桶工具 2.2.7 刷子工具 2.3 辅助工具的使用 2.3.1 橡皮擦工具 2.3.2 控制舞台工具 2.3.3 调整多个对象的位置 2.4 图形的编辑 2.4.1 选择和移动对象 2.4.2 删除和复制对象 2.4.3 变形操作 2.4.4 色彩编辑 2.4.5 使用套索工具选取选区 2.4.6 使用墨水瓶工具进行填充 2.4.7 拾取颜色 2.4.8 填充渐变色 2.4.9 套索工具和颜色的综合应用 本章小结 第3章 创建文本对象 3.1 创建文本 3.2 设置文本的属性 3.2.1 修改文本内容 3.2.2 设置文本属性 3.2.3 设置文本段落属性 3.3 设置文本超级链接 3.4 变换文字外形 3.4.1 文字外形修改 3.4.2 文字形状特效 3.4.3 文字“虚化处理” 3.5 文字的转换 3.5.1 转化文字为矢量图形 3.5.2 编辑矢量文字 3.5.3 设置文本色彩效果 3.5.4 文字与图形的综合使用 3.5.5 位图填充 本章小结 第4章 元件及其基本操作 4.1 元件的基本概念 4.1.1 认识【库】面板 4.1.2 认识三种元件 4.2 图形元件 4.2.1 新建图形元件 4.2.2 将图形转化为图形元件 4.2.3 设置图形元件中心点 4.2.4 编辑图形元件 4.2.5 图形元件的应用 4.3 影片剪辑元件 4.3.1 新建影片剪辑元件 4.3.2 将影片剪辑应用于动画 4.4 按钮元件 4.4.1 新建按钮元件 4.4.2 编辑按钮元件 4.5 元件的属性设置 4.5.1 图形元件的属性 4.5.2 影片剪辑元件的属性 4.5.3 按钮元件的属性 4.6 导入位图的编辑 4.6.1 导入位图 4.6.2 位图填充 4.6.3 位图分离 4.6.4 将位图转化为矢量图 4.7 对象的转换、排列与对齐 4.7.1 变形操作 4.7.2 排列操作 4.7.3 对齐操作 4.8 公共库 4.9 网格 4.9.1 显示网格 4.9.2 对齐网 4.9.3 编辑网格 4.10 辅助线 4.11 帧辅助工具 本章小结 第5章 创建简单动画 第6章 动画制作技巧与提高 第7章 中文版Flash MX 2004的音频和视频 第8章 添加动画脚本 第9章 动画脚本使用技巧与提高 第10章 测试、发布和输出影片

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>