

## <<Flash MX动画设计>>

### 图书基本信息

书名：<<Flash MX动画设计>>

13位ISBN编号：9787810823036

10位ISBN编号：7810823035

出版时间：2004-7-1

出版时间：清华大学出版社,北京交通大学出版社

作者：刘英慧,张家超

页数：272

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>

## <<Flash MX动画设计>>

### 内容概要

Macromedia公司的Flash MX软件是当今全球最为流行的二维动画制作软件，在网页制作、多媒体演示等领域得到广泛的应用。

由于其强大的矢量图形编辑和动画创作能力，使其逐渐成为交互式矢量动画的标准。

本书从介绍Flash MX的基本操作入手，对Flash MX的主要功能及用法做了全面的讲解和深入的剖析。

全书分为三大部分，共16章。

第一部分和第二部分分别介绍了Flash MX动画制作技术和ActionScript编程，在讲述理论的同时，还给出了大量针对性的实例，操作步骤详细清楚，易于新手操作；第三部分结合全书内容，重点剖析了4个综合性实例的实现过程，每个实例都给出了知识点的阐述、思路的分析和具体实现的步骤，力求能让读者举一反三，从而达到使学习者能够自主地设计动画的最终目的。

本书内容翔实，由浅入深，图文并茂，操作性、趣味性及针对性都比较强，能引导初学者快速进入精彩的动画世界。

本书可作为大专、高职院校计算机应用专业、网络专业、多媒体相关专业及艺术类专业的动画设计教材，也可作为广大动画设计爱好者学习动画设计的参考用书。

## <<Flash MX动画设计>>

### 书籍目录

第1篇 Flash MX动画基础	第1章 Flash MX概述	1.1 Flash MX的特点	1.2 Flash MX中的基本概念
	1.3 Flash MX的工作界面	1.4 工作界面的使用方法	1.5 Flash中的常用操作
	第2章 图形编辑	2.1 图形的基本编辑	2.2 对象的对齐
		2.3 对象组合	2.4 图形的变形操作
		2.5 图形的整体处理	第3章 使用文本
	3.1 Flash MX字体简介	3.2 使用文字工具	3.3 文字工具属性面板
	3.4 设置文本的格式	3.5 静态文本域、动态文本域和输入文本域	3.6 建立超链接
		3.7 打散文字	3.8 创建特效文字
	第4章 层的创建和编辑	4.1 图层的基本操作	4.2 图层之间的相互关系
	4.3 引导层的创建与使用	4.4 遮罩层的创建与使用	4.5 图层应用实例
	第5章 元件和实例的使用	5.1 认识Flash MX中的元件	5.2 制作元件
		5.3 编辑元件	5.4 元件库的使用
		5.5 图符实例的使用	5.6 元件和实例的应用实例
	第6章 动画的创建和编辑	6.1 动画制作中的基本概念	6.2 逐帧动画
		6.3 形状动画	6.4 动作动画
		6.5 色彩动画	6.6 场景的使用
		6.7 洋葱皮工具的使用	第7章 位图和声音的使用
	7.1 导入图形	7.2 认识Flash MX中的声音	7.3 添加音乐
	7.4 应用实例	第8章 动画后期制作与发布	8.1 调试动画
		8.2 输出	8.3 发布设置
	8.4 发布预览	第2篇 ActionScript编程	第3篇 Flash综合实例参考文献

<<Flash MX动画设计>>

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>