第一图书网, tushu007.com

<<Flash MX 2004动画制作图>>

图书基本信息

书名：<<Flash MX 2004动画制作图解教程>>

13位ISBN编号：9787113064181

10位ISBN编号：7113064183

出版时间：2005-4

出版时间：中国铁道出版社

作者：王峰编著

页数：300

字数：464000

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

本书通过图解的形式，详细介绍了Flash动画制作的基本流程、方法和一些技巧。
全书共分12章，主要内容包括：各种基本Flash动画制作手法、常见的Flash特效、Flash编程以及Flash游戏制作等。
内容由浅入深，语言通俗易懂，同时每章有针对性地安排了一些疑难解答和练习题，可以帮助读者复习和巩固知识，达到举一反三的效果。
本书内容丰富，但不失之于浅显，各种技巧重在其实用性，讲解详细，初学者可按操作步骤逐步实现，本书特别适合于Flash初级用户学习。

<<Flash MX 2004动画制作图>>

书籍目录

第1章 Flash初识　1.1 Flash概述　1.2 认识Flash界面环境　1.3 Flash动画制作过程概述　1.4 实例练习：破涕为笑　1.5 疑难解答与使用技巧　1.6 本章习题第2章 图形编辑　2.1 选择对象　2.2 编辑对象　2.3 输入/编辑文字　2.4 组合/打散对象　2.5 实例练习：米老鼠头像的绘制　2.6 疑难解答与使用技巧　2.7 本章习题第3章 制作静止帧动画　3.1 帧的概念　3.2 时间轴面板　3.3 设置Flash影片属性　3.4 制作静止帧动画　3.5 实例练习　3.6 疑难解答与使用技巧　3.7 本章习题第4章 制作运动动画　4.1 创建元件　4.2 编辑元件　4.3 运动动画制作　4.4 实例练习　4.5 疑难解答与使用技巧　4.6 本章习题第5章 制作变形动画　5.1 制作一般变形动画　5.2 制作可控变形动画　5.3 实例练习：变幻的字符　5.4 疑难解答与使用技巧　5.5 本章习题第6章 制作帧—帧动画　6.1 帧—帧动画简介　6.2 帧—帧动画制作　6.3 绘图纸工具的使用　6.4 对齐面板的使用　6.5 实例练习　6.6 疑难解答与使用技巧　6.7 本章习题第7章 制作层动　7.1 层的概念　7.2 普通层的应用　7.3 遮罩层　7.4 运动引导层　7.5 实例练习　7.6 疑难解答与使用技巧　7.7 本章习题第8章 制作时间轴特效　8.1 时间轴特效的制作　8.2 编辑时间轴特效　8.3 实例练习　8.4 疑难解答与使用技巧　8.5 本章习题第9章 Flash ActionScript应用　9.1 Flash ActionScript简介　9.2 函数、属性和运算符　9.3 常用语句介绍　9.4 实例练习：星星写字　9.5 疑难解答与使用技巧　9.6 本章习题第10章 合成声音　10.1 导入声音　10.2 编辑声音文件　10.3 合成按钮声音　10.4 设置音频素材属性　10.5 实例练习：添加声音效果的按钮　10.6 疑难解答与使用技巧　10.7 本章习题第11章 测试、输出与发布动画　11.1 测试动画作品　11.2 输出动画作品　11.3 发布动画作品　11.4 实例练习　11.5 疑难解答与使用技巧　11.6 本章习题第12章 游戏制作　12.1 制作airoraft影片剪辑　12.2 制作enemy影片剪辑　12.3 制作bullet影片剪辑　12.4 制作time影片剪辑　12.5 制作score影片剪辑　12.6 实例间交互设置　12.7 后期制作　12.8 疑难解答与使用技巧　12.9 本章习题附录 习题参考答案　第1章习题参考答案　第2章习题参考答案　第3章习题参考答案　第4章习题参考答案　第5章习题参考答案　第6章习题参考答案　第7章习题参考答案　第8章习题参考答案　第9章习题参考答案　第10章习题参考答案　第11章习题参考答案　第12章习题参考答案

媒体关注与评论

书评每章首先安排了导读内容，对操作流程进行了总体概括。
通过具体的操作步骤，配合丰富的图例，指导读者完成实际的任务。
语言简洁、结构清晰，书中穿插了大量的提示与经验技巧。
各章最后对本章内容的难点或用户遇到的常见问题，进行了详细解答。
每章专门安排了练习题，帮助读者复习和巩固知识，针对性强。

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