第一图书网, tushu007.com

<<中文版Flash MX 2004动画制>>

图书基本信息

书名：<<中文版Flash MX 2004动画制作培训教程>>

13位ISBN编号：9787115125798

10位ISBN编号：7115125791

出版时间：2005-1-1

出版时间：人民邮电

作者：康昱,晏国英

页数：286

字数：449000

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

本书是《零点起飞电脑培训学校》丛书之一，主要内容包括Flash MX 2004的基础知识和基本操作、矢量图形的绘制和编辑方法、素材的使用、帧和图层的使用、元件和库的使用、逐帧动画、补间动画、引导动画、遮罩动画和其他特效动画、Actions语句的使用、交互式动画的制作、Flash组件的使用、交互式按钮和菜单的制作、声音的使用、动画的输出与发布，最后讲解了两个特效动画和综合实例的制作方法。
通过本书的学习，可使读者具备使用Flash MX 2004制作Flash动画的能力。
本书结构清晰、内容详实、实例丰富、图文并茂。
每课均以课前导读、课堂讲解、上机实战、课后练习的结构进行讲述。
课前导读指出了每课课堂讲解内容的基础、重点、难点及学习方法，便于指导读者自学，方便教师讲授；课堂讲解详细讲解了每课知识点；上机实战紧密结合课堂讲解内容给出实例，指导读者边学边用；课后练习结合每课内容给出填空题、判断题、选择题、问答题及上机操作题。
通过练习，读者可以达到巩固每课知识的目的。
本书定位于动画制作的初中级用户，适合各类社会培训学员、不同年龄层次的办公文员、大中专院校师生及动画制作爱好者使用，也可供图形图像处理、网页设计、广告设计、游戏制作等相关专业人士参考，尤其适用于电脑培训学校作Flash的培训教材使用。

书籍目录

第1课　走进Flash的精彩世界　1.1　课堂讲解 1.2　上机实战　1.3　课后练习　第2课　Flash MX 2004的基本操作　2.1　课堂讲解　2.2　上机实战　2.3　课后练习　第3课　绘制矢量图形　3.1　课堂讲解　3.2　上机实战　3.3　课后练习　第4课　为图形填色　4.1　课堂讲解　4.2　上机实战　4.3　课后练习　第5课　编辑图形　5.1　课堂讲解　5.2　上机实战　5.3　课后练习　第6课　素材的使用　6.1　课堂讲解　6.2　上机实战　6.3　课后练习　第7课　帧的使用　7.1　课堂讲解　7.2　上机实战　7.3　课后练习　第8课　图层的使用　8.1　课堂讲解　8.2　上机实战　8.3　课后练习　第9课　元件、实例和库　9.1　课堂讲解　9.2　上机实战　9.3　课后练习　第10课　制作基本动画　10.1　课堂讲解　10.2　上机实战　10.3　课后练习　第11课　制作引导动画和遮罩动画　11.1　课堂讲解　11.2　上机实战　11.3　课后练习　第12课　Actions语句基础　12.1　课堂讲解　12.2　上机实战　12.3　课后练习　第13课　常用的Actions语句　13.1　课堂讲解　13.2　上机实战　13.3　课后练习　第14课　脚本语言在动画中的应用　14.1　课堂讲解　14.2　上机实战　14.3　课后练习　第15课　Flash组件的使用　15.1　课堂讲解　15.2　上机实战　15.3　课后练习　第16课　制作交互式动画　16.1　课堂讲解　16.2　上机实战　16.3　课后练习　第17课　声音的导入与编辑　17.1　课堂讲解　17.2　上机实战　17.3　课后练习　第18课　动画的输出与发布　18.1　课堂讲解　18.2　上机实战　18.3　课后练习　第19课　特效动画典型案例　19.1　课堂讲解　19.2　上机实战　19.3　课后练习　第20课　红玫瑰咖啡屋　20.1　课堂讲解　20.2　上机实战　20.3　课后练习

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