第一图书网, tushu007.com

<<Flash MX Professiona>>

图书基本信息

书名：<<Flash MX Professional2004基础与实例教程>>

13位ISBN编号：9787121004810

10位ISBN编号：712100481X

出版时间：2004-11-1

出版时间：电子工业出版社

作者：腾龙视觉设计工作室

页数：290

字数：480000

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

<<Flash MX Professiona>>

内容概要

Flash是目前最受欢迎的二维动画制作软件之一，该软件以其操作方便、简单易学、利于传输等优点，成为人们制作二维动画时的首选工具。

本书主要讲解Flash MX Professional 2004中文版的使用方法，其中包括各工具和命令的基本功能和操作方法。

全书共分为12章，分别为“了解Flash MX Professional 2004”、“创建对象”、“编辑对象”、“元件和实例”、“创建动画”等。

全书合理地安排了知识结构，力求由浅入深地系统讲解，并采用了理论和实例相结合的叙述方式，使读者能够边学边练，将所学知识应用于实际操作当中，并灵活地驾驭该软件，同时做到举一反三。

附书光盘中是书中实例的源文件和最后成品的影片文件，以及该实例的具体制作过程的教学影片，使读者可以快速掌握实例的制作方法和技巧。

本书结构合理，内容翔实，语言简练，实例精美，主要适用于从事网页设计及动画制作的初中级人员，也可作为社会各类培训机构的培训教材及大中专院校师生学习使用。

第一图书网, tushu007.com

<<Flash MX Professiona>>

书籍目录

第1章 了解Flash Professional Mx 2004 1.1 Flash MX Professional 2004的新特性 1.1.1 版本特点 1.1.2 新增功能 1.2 了解基本概念 1.2.1 矢量图和位图 1.2.2 动画知识 1.2.3 元件和实例 1.2.4 使用图层 1.3 浏览工作界面 1.3.1 菜单栏 1.3.2 工具栏 1.3.3 舞台 1.3.4 工具箱 1.3.5 “属性”检查器 1.3.6 “时间轴”窗口 1.3.7 面板 1.4 控制视图 1.4.1 缩放视图 1.4.2 移动舞台 1.5 文档的管理 1.5.1 新建文档 1.5.2 打开文档 1.5.3 保存文件 1.5.4 关闭文档 1.6 思考与练习第2章 创建对象 2.1 绘制几何图形 2.1.1 绘制矩形 2.1.2 绘制椭圆形或圆形 2.1.3 绘制多边形和星形 2.2 绘制自由形状路径 2.2.1 使用线条工具 2.2.2 选择绘画设置 2.2.3 使用铅笔工具 2.2.4 使用钢笔工具 2.2.5 使用刷子工具 2.3 使用文本 2.3.1 创建文本对象 2.3.2 设置文本属性 2.4 思考与练习第3章 编辑对象 3.1 对象的基本编辑 3.1.1 选择对象 3.1.2 复制对象 3.1.3 删除对象 3.1.4 移动对象 3.2 修整对象 3.2.1 修改形状外观 3.2.2 平滑线条 3.2.3 伸直线条 3.2.4 优化曲线 3.2.5 将线条转换为填充 3.2.6 扩展填充 3.2.7 柔化填充边缘 3.3 对象的变形 3.3.1 使用任意变形工具 3.3.2 使用变形面板 3.4 应用颜色 3.4.1 创建和编辑颜色 3.4.2 更改笔触或填充属性 3.5 思考与练习第4章 元件和实例 4.1 使用元件 4.1.1 创建元件 4.1.2 转换元件 4.1.3 编辑元件 4.2 使用实例 4.2.1 创建实例 4.2.2 编辑元件实例 4.2.3 交换符号实例 4.2.4 更改实例的类型 4.2.5 分离实例 4.3 思考与练习第5章 创建动画第6章 组织素材第7章 使用外部素材第8章 ActionScript编程第9章 ActionScript语言的高级应用第10章 影片的发布与导出第11章 简单实例第12章 高级实例

第一图书网, tushu007.com

<<Flash MX Professiona>>

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