

图书基本信息

书名：<<新编Flash MX 2004中文版网上动画应用技能培训教程>>

13位ISBN编号：9787502762568

10位ISBN编号：7502762566

出版时间：2005-4-1

出版时间：海洋出版社

作者：耿跃鹰,李春艳

页数：245

字数：364000

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

本书是专为想在短期内通过自学、学校或培训班学习并掌握Flash MX 2004的操作技能而编写的教科书。在编写过程中，注重课堂教学与自学紧密结合、基础知识与应用技能紧密结合、内容组织与网上动画制作员职业资格认证考核标准紧密结合。

本书内容：全书共13章，主要内容包括Flash MX 2004的概念、界面、启动、退出等基础知识以及Flash与网页动画之间的紧密联系；添加图形和文字；编辑图形和文字；动画制作基础；基本动画的制作方法；引导、遮罩和残影动画等特殊动画的制作方法；常用动作脚本ActionScript的使用；利用按钮制作交互式动画；编辑Flash声音和视频；动画的输出与发布。最后通过精彩动态网页的制作讲解网上动画制作的全过程，以MTV《小鸟》实例介绍创意设计在Flash动画中的实际应用。

本书特点：（1）由浅入深、循序渐进、实例丰富，所选案例实用、典型。

（2）重点突出，着重讲解网上动画制作员必须掌握的基础知识和操作技能，边讲边练，讲练结合。

（3）每章后都备有习题和操作要求、答案，方例教学和自学，准确把握考核要求和特点，使学生轻松上手。

（4）通过本书的学习，读者在掌握制作Flash动画的同时，还能获得宝贵的实战经验，可快速步入“闪客”的行列。

适用范围：本书可作为网上动画制作员职业资格认证培训教材、高等职业院校网上动画制作教材，广大网上动画设计爱好者的自学指导书。

光盘内容：全书大部分范例的实例素材、源文件及部分实例作品的最终效果演示文件。

## 书籍目录

第1章 认识Flash MX 2004 1.1 Flash MX 2004概述 1.1.1 Flash MX 2004的强大功能 1.1.2 Flash 与网页动画 1.2 安装Flash MX 2004 1.3 启动Flash MX 2004 1.4 Flash MX 2004的操作界面 1.4.1 时间轴 1.4.2 工具箱 1.4.3 场景 1.4.4 面板 1.5 Flash中的基本术语 1.5.1 位图和矢量图 1.5.2 帧和动画 1.5.3 图层 1.5.4 元件和库 1.6 退出Flash MX 2004 1.7 怎样学好Flash 1.8 上机实战 1.9 小结 1.10 思考与练习第2章 添加图形和文字 2.1 设置绘图环境 2.1.1 设置场景属性 2.1.2 设置标尺 2.1.3 设置网格 2.2 绘制图形 2.2.1 绘制直线 2.2.2 绘制曲线 2.2.3 绘制圆和椭圆 2.2.4 绘制矩形和正方形 2.2.5 绘制多边形 2.3 添加文字 2.4 导入图片 2.4.1 导入位图或矢量图 2.4.2 将位图转换为矢量图 2.5 上机实战 2.6 小结 2.7 思考与练习第3章 编辑图形和文字 3.1 选择对象 3.1.1 选择单个对象 3.1.2 选择多个对象 3.1.3 选择不规则对象 3.2 编辑对象 3.2.1 移动对象 3.2.2 复制对象 3.2.3 将对象变形 3.2.4 抢救除对象 3.2.5 对齐对象 3.2.6 打散与组合对象 3.3 填色 3.3.1 用墨水瓶填充线条 3.3.2 用颜料桶填充区域 3.3.3 用刷子工具填充 3.3.4 用滴管工具吸取颜色 3.3.5 混色器的使用 3.3.6 用填充变形工具编辑颜色 3.4 查看对象 3.4.1 手形工具的使用 3.4.2 放大镜的使用 3.5 上机实战 3.6 小结 3.7 思考与练习第4章 动画制作基础 4.1 帧的基本操作 4.1.1 创建帧 4.1.2 编辑帧 4.2 图层的基本操作 4.2.1 图层的作用和类型 4.2.2 新建/删除图层 4.2.3 选取图层 .....第5章 制作基本动画第6章 制作特殊动画第7章 动作脚本的使用(一)第8章 动作脚本的使用(二)第9章 制作交注交互式动画第10章 导入语音和多媒体第11章 动画的输出与发布第12章 制作动态网页第13章 制作MTV “小鸟”部分习题参考答案

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>