第一图书网, tushu007.com

<<Flash MX 2004基础入门培>>

图书基本信息

书名：<<Flash MX 2004基础入门培训教程>>

13位ISBN编号：9787113058111

10位ISBN编号：7113058116

出版时间：2005-1

出版时间：中国铁道出版社

作者：邢增平

页数：276

字数：423000

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 2004基础入门培>>

内容概要

本书作为一本Flash多媒体动画制作的指导书籍，旨在通过大量生动的实例来指导读者一步一步迈Flash多媒体创作的殿堂。
书中很多实例都是作者精心挑选设计的，以简单的Flash静态特效制作、简单的动画制作、复杂的动画制作和使用脚本制作复杂的Flash多媒体动画，每一部分的介绍都使用了大量精彩的例子，通过这些实例的学习，读者必须能掌握Flash多媒体制作的关键。
本书配有一张范例光盘。
本书内容详实、图文并茂，是一本很实用的Flash教程图书，特别适合从事网页设计的初、中级人员使用。

第一图书网, tushu007.com

<<Flash MX 2004基础入门培>>

书籍目录

第1章 Flash制作的基础 1.1 Flash的历史和优点 1.1.1 Flash的发展历史 1.1.2 Flash的优点 1.2 动画制作基础 1.2.1 传统动画和电脑动画 1.2.2 电脑动画的运动控制生成 1.2.3 动画脚本描述语言 1.2.4 电脑动画的应用和发展趋势 1.3 创建Fla文档 1.4 Flash工作环境及使用 1.4.1 工具栏 1.4.2 工具箱 1.4.3 面板 1.4.4 时间轴 1.5 舞台的设置 1.6 场景的变换 1.7 标尺、辅助线与网格的使用 1.7.1 标尺与辅助的使用 1.7.2 网格的使用 1.8 动画的预览测试 1.9 动画的发布设置 1.10 Flash播放器的使用 1.11 常见的几种对象的操作 1.11.1 分离与组合 1.11.2 重叠与交割 1.11.3 变形与整形第2章 简单动画制作 2.1 Flash的4种帧类型和操作 2.1.1 4种类型的帧 2.1.2 常见的帧操作 2.2 创建和编辑元件 2.2.1 Flash 3种元件的区别 2.2.2 创建及引用图形元件 2.2.3 创建及引用按钮元件 2.2.4 创建及引用影片剪辑 2.2.5 编辑元件实例 2.3 逐帧动画的制作 2.4 时间轴特效 2.4.1 添加时间轴特效操作 2.4.2 变形变果设置 2.4.3 转换效果设置 2.4.4 分散式重置效果设置 2.4.5 复制到网络效果设置 2.4.6 分离效果设置 2.4.7 展开效果设置 2.4.8 投影效果设定 2.4.9 模糊效果设置 2.4.10 时间轴特效的编辑与删除 2.4.11 时间轴特效对象的进一步修改 2.5 简单的补间动画制作 2.5.1 运动渐变 2.5.2 形状渐变 2.6 实战演习：创建简动画 2.6.1 例1：淡入淡出 2.6.2 例2：书写模拟 2.6.3 例3：留影效果的制作第3章 层动画制作 3.1 普通的多层动画制作 3.2 遮罩层动画的制作 3.2.1 普通的遮罩层动画制作 3.2.2 影片剪辑遮罩层动画制作 3.3 引导层动画的制作 3.3.1 链接引导层 3.3.2 非链接引导层 3.4 实战演习：层动画的制作 3.4.1 风吹字飞特效 3.4.2 行星的闪光特效 3.4.3 光影变换字第4章 简单的交互 4.1 行为面板简介 4.2 为行为对象添加行为 4.3 行为控制声音回放 4.4 行为控制视频回放 4.5 实战演习：制作多媒体视听交互动画 4.5.1 舞台设置 4.5.2 制作播放动感提示 4.5.3 制作各个影片剪辑第5章 动作脚本语言（1） 5.1 动作面板概述 5.2 语法规则概述 5.3 目标路径 5.3.1 层次结构 5.3.2 绝对目标路径 5.3.3 相对目标路径 5.3.4 编写目标路径 5.4 事件处理 5.4.1 为帧、按钮和影片剪辑设置动作 5.4.2 为按键设置动作 5.5 数据类型与数据变量 5.5.1 数据类型 5.5.2 数据变量 5.5.3 指定数据类型 5.6 运算符和表达式 5.6.1 运算符的优先级和结合律 5.6.2 各类运算符 5.7 函数、属性 5.7.1 创建和调用函数 5.7.2 属性 5.8 过程控制 5.8.1 条件语句 5.8.2 循环语句 5.9 时间轴控制 5.10 浏览器/网络控制 5.10.1 浏览器控制 5.10.2 网络控制 5.11 实战演习：Flash脚本制作 5.11.1 例1：电子计分器 5.11.2 例2：可控的小球 5.11.3 例3；舞台对象的调整第6章 动作脚本语言（2） 6.1 文件的载入和卸载 6.1.1 文件的载入 6.1.2 文件的卸载 6.2 影片剪辑控制 6.2.1 拖动控制 6.2.2 复制与删除 6.3 影片的侦测 6.4 内置类的使用 6.4.1 内置类使用基础 6.4.2 画图 6.4.3 日期时间 6.5 实战演习：脚本编写 6.5.1 例1：放大镜 6.5.2 例2：激光笔写字第7章 声音和视频的处理 7.1 声音处理 7.1.1 导入声音 7.1.2 向文档中添加声音 7.1.3 合成按钮声音 7.1.4 导出声音设置 7.1.5 使用脚本控制声音 7.2 视频处理 7.2.1 导入视频 7.2.2 使用脚本控制视频回放 7.3 音乐MTV 7.3.1 运行过程 7.3.2 元件制作 7.3.3 舞台布局 7.3.4 程序编写第8章 游戏制作：拼图游戏 8.1 游戏过程 8.2 元件制作 8.3 舞台元件布置及及调整 8.4 程序编写 附录A 常用快捷键

第一图书网, tushu007.com

<<Flash MX 2004基础入门培>>

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