第一图书网, tushu007.com

<<Flash MX 2004标准教程>>

图书基本信息

书名：<<Flash MX 2004标准教程>>

13位ISBN编号：9787302090090

10位ISBN编号：7302090092

出版时间：2004-8

出版时间：清华大学出版社

作者：李宇鸿

页数：222

字数：341000

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

本书是一本Flash动画制作基础和Flash MX2004实际实用的标准教程。
教程通过详尽的实例讲解，深入浅出地介绍了Macromadia公司的动画制作最新版本Flash MX2004的各项功能和实际制作技巧。
本书实例经典，图文并茂，讲解易懂，循序渐进，结构清晰，具有极高的实用性和艺术性。

本书分为11章，前3章主要介绍Flash MX2004的概况及工具、界面等一些基本操作；第4章详尽地介绍了图形的绘制及运用工具绘制图形的思路；第5章至第7章讲解制作动画声音、视频的实际案例。
第8章至第10章讲解按钮的制作、交互的实现和动作脚本的编写规则及创作环境；第11章介绍Flash动画的发布导出。

本书面向广大初、中级读者，同时也是高等院校的专业教材，以及Flash动画爱好者和社会初级、中级培训班的首选教材。

书籍目录

第1章 Flash MX 2004概览 1.1 运行Flash MX 2004的系统需求 1.2 Flash MX 2004的新增功能 1.3 Macromedia Flash MX 2004的开始页 1.4 Macromedia Flash MX 2004工作区 1.5 本章小结 1.6 思考与练习第2章 工具的使用 2.1 几何绘图工具 2.2 手绘图形工具 2.3 文本工具 2.4 编辑修改图形工具 2.5 查看工具 2.6 本章小结 2.7 思考与练习第3章 基础操作 3.1 舞台 3.2 撤销动作与历史记录面板 3.3 时间轴面板 3.4 帧和关键帧 3.5 库 3.6 创建元件和实例 3.7 网格及辅助线和标尺 3.8 颜色的应用及修改 3.9 处理导入的位图 3.10 本章小结 3.11 思考与练习第4章 绘制图形 4.1 立体球的绘制 4.2 立体的位图文字 4.3 人物的绘制 4.4 心形和苹果 4.5 旋转出的花 4.6 本章小结 4.7 思考与练习第5章 动画的实现 5.1 逐帧动画 5.2 运动渐变动画 5.3 形状渐变动画 5.4 时间轴特效 5.5 本章小结 5.6 思考与练习第6章 图层动画 6.1 路径动画 6.2 遮罩动画 6.3 路径动画与遮罩动画的混合使用 6.4 本章小结 6.5 思考与练习第7章 声音与视频第8章 按钮与交互第9章 关于ActionScript语言第10章 动作脚本的编辑环境第11章 发布导出

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