

<<Flash MX教程与实训>>

图书基本信息

书名：<<Flash MX教程与实训>>

13位ISBN编号：9787030154071

10位ISBN编号：703015407X

出版时间：2005-5

出版时间：科学出版社

作者：张振中

页数：330

字数：490000

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>

<<Flash MX教程与实训>>

内容概要

你肯定想给你的网页加入动画，但又不想让文件大到让人无法忍受的地步，美国著名的多媒体公司Macromedia最新推出的Flash MX 2004动画制作工具就能很好地满足你的这个要求。

本书即从此入手，逐渐深入地介绍了该软件的使用方法，主要包括Flash MX 2004软件相对于以前版本的新增特性、操作界面、绘画工具、对象操作、元件、导入素材、动画制作、动画优化和发布、动作脚本等内容，并在讲解过程中穿插实例，使读者能够更加容易地读懂、消化本书。

本书内容丰富、图文并茂，是一本非常实用的动画制作图书，主要适合于入门级读者，也可作为各类大、中专院校相关课程的辅导材料。

<<Flash MX教程与实训>>

书籍目录

第1章 Flash MX 2004简介 1.1 Flash的发展历史及其特点 1.2 Flash MX 2004的安装和启动 1.3 Flash MX 2004的新增特性 1.4 Flash MX 2004操作环境简介 第2章 绘图工具箱的使用 2.1 位图和矢量图 2.2 选取工具 2.3 绘图工具 2.4 填充工具 2.5 编辑工具 2.6 辅助工具 2.7 综合利用绘图工具完成图画 第3章 文本工具的使用 3.1 文本工具的基本使用 3.2 文本对象的编辑 3.3 文字特效实例 第4章 编辑对象 4.1 对象的基本操作 4.2 对齐对象 4.3 调整对象的叠放顺序 4.4 组合和分离对象 4.5 对象注册点的移动 第5章 图层的编辑和管理 5.1 图层的基本概念 5.2 图层的管理 5.3 图层的编辑 5.4 引导层的创建和使用 5.5 遮罩层 第6章 资源的导入及使用 6.1 导入图片 6.2 位图的处理 6.3 声音的导入及使用 6.4 声音属性的设置 6.5 视频的导入 第7章 时间轴 7.1 时间轴的基本概念 7.2 帧的相关操作 7.3 帧居中和洋葱皮 7.4 使用特殊标记 7.5 时间轴特效 第8章 创建简单动画 8.1 逐帧动画 8.2 补间动画 8.3 多场景动画 第9章 元件、实例和库 9.1 元件 9.2 实例 9.3 库 第10章 创建交互式动画 10.1 动作脚本基本概念 10.2 动作脚本编程基础 10.3 使用时间轴控制命令 10.4 使用浏览器和网络控制命令 10.5 使用影片剪辑 10.6 使用文本 10.7 使用外部媒体 第11章 组件的使用 11.1 组件的基本概念 11.2 使用UI组件 11.3 使用媒体组件 第12章 影片的测试和发布 12.1 影片优化和测试 12.2 发布Rash文档 12.3 导出Flash文档

<<Flash MX教程与实训>>

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>