

<<Flash MX 动画设计与编程>>

图书基本信息

书名：<<Flash MX 动画设计与编程>>

13位ISBN编号：9787505384118

10位ISBN编号：7505384112

出版时间：2003-7

出版时间：电子工业出版社

作者：（韩）天一勇，高勇宇 著，李灿 等译

页数：384

字数：659200

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 动画设计与编程>>

内容概要

本书是为Flash动画制作爱好者量身定做的专业书籍。

全书共7章，首先介绍了Flash MX的一些基本概念、特点、工具的使用方法及Flash动画制作的基础知识，并举例说明了一些动画的制作方法；接着以实例的形式阐述了Flash MX强大的多媒体功能，并详细介绍了Flash MX ActionScript的使用方法，使读者可以轻松掌握Flash MX ActionScript；最后详细讲解了利用高级动画制作技巧设计出色用户界面的方法，并用大量篇幅讲解了Flash MX ActionScript的高级特性。

本书实例丰富、语言精练，随书光盘包含书中范例源文件及制作结果文件，适合于中高级读者使用。

本书韩文版名为《Flash MX ActionScript & Animation》，由韩国永进出版社（Youngjin.com）授权出版，版权归永进出版社所有。

本书简体中文版由电子工业出版社独家授权出版发行，专有出版权属电子工业出版社所有。

未经本书版权所有者和本书出版者书面许可，任何单位和个人不得以任何形式和任何手段复制或抄袭本书的部分或全部内容。

<<Flash MX 动画设计与编程>>

书籍目录

Chapter 1 带您走进Flash的世界 Section1 Flash和它的故事 分析FlashA设计与开发团队组织结构 Flash相关的知名站点 Section2 学习Flash之前必须掌握的几个概念 外开动画 帧式动画 影片剪辑式动画 利用ActionScript创建的动画 Section3 成功站点是经过千锤百炼的 与Nakamura的对话 Nakamura的作品 Section4 Flash MX的新功能 我用我自己的用户界面 崭新的ActionScript开发环境 Flash支持的视频文件格式 更强大的基本工具集 更丰富的ActionScript Section5 新添加的Quick Start Template功能 创建横板动画 利用模板制作幻灯片Chapter 2 领略Flash MX的出色功能 Section1 必须掌握的Flash基本知识 Flash的用户界面 详细了解工具箱 Section2 时间轴全接触 了解时间轴 了解帧 了解帧和标签 了解图层与图层文件夹 了解Onion Skin功能 Section3 在Flash控制位图的图像 位图图像矢量图像的区别 将位图图像转换为矢量图像 优化拉图图像 利用photoshop编辑图像 Section4 Flash动画的核心制作Motion Tween动画 了解Shape Tween动画 利用Shape Hint创建Shape Tween效果 Section5 优化操作的第一步——Symbol 了解Symbol相关的基本概念 了解图像Symbol和动画 了解按钮Symbol和事件影片剪辑与动画按钮Chapter 3 Flash动画基础知识Chapter 4 更为强大的多媒体功能Chapter 5 轻松掌握Flash MX ActionScriptChapter 6 利用高级动画技巧设计出出色的用户界面Chapter 7 进阶ActionScript专家Appendix 必须掌握的ActionScript条目

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>