

图书基本信息

书名：<<Flash MX 2004中文版基础教程>>

13位ISBN编号：9787111157571

10位ISBN编号：7111157575

出版时间：2005-1

出版时间：机械工业出版社

作者：刘伟

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

本书集教程与实例于一体，全面、具体地介绍了Flash MX 2004学习及应用。全书共分为13章，前12章是基础教程，循序渐进地讲述了Flash MX 2004为用户提供的各项功能，各章最后都有自我测试，可以帮助用户巩固所学知识，提高操作能力；第13章为综合实例，具体介绍了爆炸字效果、放大镜效果、一个简单的卡通动画效果，极具代表性的3个实例，生动形象，富有活力，充分说明了ActionScript语句在设计复杂效果的动画和交互式动画的应用方法。

本书结构清晰、内容详尽、操作简单，在语言叙述上力求言简意赅，使读者在充满乐趣的氛围中学到知识。

另外，本书还配带光盘，光盘中包括本书中所制作的动画效果及用到的所有素材等内容。

本书适合于Flash MX 2004初中级用户、大中专院校学生、培训班学员、广大自学者使用。

## 书籍目录

前言第1章 认识Flash MX 2004 1.1 Flash的发展史 1.2 Flash MX 2004简介 1.3 Flash MX 2004的功能 1.4 Flash MX 2004的特点 1.5 Flash MX 2004的基础知识 1.6 创建一个简单的Flash动画 1.7 Flash MX 2004的界面介绍 1.8 常用基本概念 1.9 常用面板 自我测试第2章 Flash MX 2004的操作环境 2.1 Flash MX 2004的菜单功能 2.2 时间轴面板 2.3 舞台、工作区和场景 2.4 工具箱 2.5 面板 2.6 Flash MX 2004的基本操作 2.7 场景操作 自我测试第3章 绘制基本图形 3.1 位图与矢量图形 3.2 工具箱的使用 3.3 颜色工具 3.4 查看工具 自我测试第4章 图像的处理 4.1 对象的获取方法 4.2 常用编辑图像对象的方法 4.3 将位图转换为矢量图 4.4 线条与填充的处理 自我测试第5章 文本 5.1 Flash MX 2004中文本的类型 5.2 创建文本 5.3 设置文本的属性 5.4 打散文本 5.5 打散后文本的填充操作 5.6 特效文本 自我测试第6章 图层第7章 符号、实例和库第8章 制作基本动画第9章 ActionScript的初步介绍以及简单的应用第10章 使用Flash组件第11章 导入素材第12章 Flash作品的测试、发布与输出第13章 丘比特的故事

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>