

<<中文Flash MX2004闪客动画>>

图书基本信息

书名：<<中文Flash MX2004闪客动画精彩范例>>

13位ISBN编号：9787111165248

10位ISBN编号：7111165241

出版时间：2005-5

出版时间：第1版(2005年5月1日)

作者：康云峰

页数：325

字数：523000

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

本书以最新版本Flash MX 2004的功能为主要线索，通过23个各具特色的精彩实例，系统而全面地介绍了Flash MX 2004的基础知识和实际应用方法。

各实例涉及到Flash的许多应用领域，如网页广告、菜单、贺卡、日历、游戏、情景剧、网页制作、MTV等，实用性极强。

本书内容丰富、图文并茂。

每个实例都由“实例目标”、“软件知识点”、“实例分析”、“操作过程”、“本例小结”和“举一反三”6个部分组成。

本书不仅适合Flash爱好者学习使用，还可供广告设计、网页制作、电脑动画等相关专业人士作为参考用书，也可作为社会相关培训机构、大中专院校的辅助教材使用。

<<中文Flash MX2004|闪客动画>>

书籍目录

第0篇 Flash MX 2004基础 0.1 Flash MX 2004的工作界面 0.2 Flash MX 2004的基本术语 0.2.1 位图和
 矢量图 0.2.2 帧和动画 0.2.3 图层 0.2.4 场景 0.2.5 元件和库 0.2.6 动作脚本 0.3 Flash
 MX 2004的面板系统 0.3.1 工具箱 0.3.2 “属性”面板 0.3.3 “对齐”面板 0.3.4 “信息”
 面板 0.3.5 “场景”面板 0.3.6 “变形”面板 0.3.7 “动作”面板 0.3.8 “影片浏览器”面
 板 0.4 Flash MX 2004的基本操作 0.4.1 元件和库的基本操作 0.4.1.1 新建元件 0.4.1.2 将
 现有图形转换成元件 0.4.1.3 “库”面板的操作 0.4.2 时间轴和图层的基本操作 0.4.3 发布
 文件第1篇 基础 实例1 座钟 1.1 软件知识点 1.2 实例分析 1.2.1 制作特点 1.2.2 构图
 分析 1.2.3 技术要领 1.2.3.1 onClipEvent事件处理函数 1.2.3.2 root属性 1.3 操
 作过程 1.3.1 导入素材 1.3.2 绘制钟座中的元件 1.3.3 制作指针影片剪辑 1.3.4 编
 辑动画场景 1.4 本例小结 1.5 举一反三 实例2 跳动的橄榄球 2.1 软件知识点 2.2 实例分
 析 2.2.1 制作特点 2.2.2 构图分析 2.2.3 技术要领 2.3 操作过程 2.3.1 制作ball
 影片剪辑 2.3.2 制作“ball阵列”元件 2.3.3 制作textbu~on元件 2.3.4 布置场景 2.4
 本例小结 2.5 举一反三 实例3 魔法放大镜 3.1 软件知识点 3.2 实例分析 3.2.1 制作特
 点 3.2.2 构图分析 3.2.3 技术要领 3.2.3.1 遮罩动画 3.2.3.2 startDrag
 3.2.3.3 stopDrag 3.3 操作过程 3.3.1 制作需要的元件 3.3.2 创建需要的图层 3.3.3
 添加语句 3.4 本例小结 3.5 举一反三第2篇 鼠标响应第3篇 Actions动画

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>