

<<举一反三>>

图书基本信息

书名：<<举一反三>>

13位ISBN编号：9787115126320

10位ISBN编号：7115126321

出版时间：2004-10-1

出版时间：人民邮电

作者：老虎工作室,马震,宋一兵

页数：338

字数：530000

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>

<<举一反三>>

内容概要

Flash MX 2004是Flash的最新版本，它在用户界面、编创工具和ActionScript语句等方面都有很大变化，功能大大增强。

本书注重理论与实践相结合，精选的每个实例都涉及了一个或几个知识点，包括了基本动画制作、Actions动画制作以及Flash MX2004的一些新增功能等。

通过学习本书，读者可以掌握Flash MX 2004制作动画的主要方法，并通过举一反三的实例制作，一步一步地融会贯通，不仅知道怎么做，还知道为什么这么做，为创新性学习奠定基础。

本书适合已经掌握了Flash MX的基本知识，想进一步提高综合创作能力的读者阅读，也可以作为多媒体动画创作人员的参考书。

书籍目录

第1章 Flash MX 2004预备知识 1.1 认识Flash MX 2004 1.2 Flash动画制作基础 1.2.1 什么是动画 1.2.2 动画基本类型 1.2.3 动画制作常用术语 1.3 动作脚本基础知识 1.3.1 变量与函数 1.3.2 数据类型 1.3.3 表达式和运算符 1.3.4 语句 1.3.5 事件与交互 1.3.6 动作脚本基本语法规则 1.4 小结 第2章 文字的特殊效果 2.1 相关知识点介绍 2.2 典型实例 立体金属字 2.3 起步 闪光字 2.4 进阶 电影文字 2.5 提高 光晕字 2.6 小结 第3章 旋转动画 3.1 相关知识点介绍 3.2 典型实例 转动的齿轮 3.3 起步 旋转的图形 3.4 进阶 幻影文字 3.5 提高 环绕立体字 3.6 小结 第4章 飘扬的旗帜 4.1 相关知识点介绍 4.2 典型实例 随风飘扬的旗帜 4.3 起步 标识物旗帜 4.4 进阶 带皱褶的旗帜 4.5 提高 公司标志旗 4.6 小结 第5章 立体效果 5.1 相关知识点介绍 5.2 典型实例 旋转的地球 5.3 起步 旋转的立方体 5.4 进阶 立体文字 5.5 提高 立体水晶球 5.6 小结 第6章 展开式动画 6.1 相关知识点介绍 6.2 典型实例 展开的扇子 6.3 起步 书法卷轴 6.4 进阶 花香四溢 6.5 提高 国画卷轴 6.6 小结 第7章 光影效果 7.1 相关知识点介绍 7.2 典型实例 辉光效果 7.3 起步 探照灯 7.4 进阶 湖光山色 7.5 提高 古剑寒光 7.6 小结 第8章 时间轴特效 8.1 相关知识点介绍 8.2 典型实例 知识创财富 8.3 起步 模糊的水花 8.4 进阶 轻松复制图文 8.5 提高 破碎的花瓶 8.6 小结..... 第9章 手绘动画 第10章 逐帧动画 第11章 片头动画 第12章 运动引导动画 第13章 形状变形动画 第14章 划变效果 第15章 运动的虚线 第16章 利用动作脚本实现划变 第17章 视频播放控制 第18章 幻灯片演示文稿 第19章 组件的庆用 第20章 载入图片 第21章 声音的载入与控制 第22章 下载进度与动画口令 第23章 对象的随机动第24章 对象拖动与碰撞检测 第25章 鼠标特效 第26章 函数曲线的绘制 第27章 对象的滚动控制 第28章 多功能时钟

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>