

<<Flash MX 2004中文版入门与提高>>

图书基本信息

书名：<<Flash MX 2004中文版入门与提高>>

13位ISBN编号：9787302084624

10位ISBN编号：7302084629

出版时间：2004-8

出版时间：清华大学出版社

作者：东方人华

页数：378

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 2004中文版入门与提高>>

内容概要

Flash MX 2004 是Macromedia公司推出的一款非常优秀的网页交互式矢量动画制作软件。它提供了跨平台、高品质、文件体积小、可嵌入音频与视频以及优异的交互功能等特性。

《Flash MX 2004 中文版入门与提高》侧重于实用性，以Flash 软件的功能为主线，以典型、实用的例子为辅线，使用户在学会制作Flash动画的过程中掌握软件的操作和原理。

全书共分为15章，分别讲述了Flash MX 2004 的入门知识、绘制矢量图形、创建文本对象、元件和实例的应用、补间和遮罩等不同类型动画的制作、使用动作脚本和组件制作交互界面和动画、使用音频和视频、导出与发布动画等，另外附加了很多经典动画的制作实例。

即使一具普通的用户，只要使用《Flash MX 2004 中文版入门与提高》用心学习，也可以很快学会制作漂亮的Flash 动画。

《Flash MX 2004 中文版入门与提高》主要适合于Flash 初学者和中级用户阅读，同时也可作为相关培训班的教材。

书籍目录

第1章 Flash MX基础知识1.1 初识Flash1.2 认识Flash MX 2004的工作环境1.3 本章小结1.4 习题第2章 Flash MX 2004的基本操作2.1 创建Flash动画文件2.2 自定义Flash MX 2004的快捷键2.3 设置文件属性2.4 其他操作2.5 本章小结2.6 习题第3章 绘制图形和设置绘图环境3.1 绘图基础3.2 使用工具箱绘图3.3 使用手形工具和缩放工具3.4 使用调色板3.5 对Flash中图形形状的特殊编辑3.6 设置绘图环境3.7 本章小结3.8 习题第4章 创建文本对象4.1 Flash动画中的文字应用4.2 创建文本4.3 设置文本属性4.4 编辑文本4.5 检查拼写错误4.6 查找和替换操作4.7 替换系统中缺少的字体4.8 本章小结4.9 习题第5章 对象操作和位图应用5.1 对象的基本操作5.2 对齐对象5.3 调整对象的叠放顺序5.4 组合/分离对象5.5 应用位图5.6 本章小结5.7 习题第6章 使用元件、实例和库资源第7章 动画制作基础知识和操作第8章 动画制作与编辑第9章 精彩动画实例和应用第10章 使用动作脚本制作交互式动画第11章 使用函数、变量和表达式第12章 使用组件创建交互界面第13章 控制音频和视频动画第14章 动画制作综合应用实例第15章 导出和发布动画附录 参考答案

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>