

<<FLASH MX 2004从入门到精通>>

图书基本信息

书名：<<FLASH MX 2004从入门到精通>>

13位ISBN编号：9787505398009

10位ISBN编号：7505398008

出版时间：2004-5

出版时间：电子工业出版社

作者：(美)Ethan Watrall Norbert Herber

页数：670

字数：1100000

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从入门到精>>

内容概要

新一代Flash现在划分成了两个版本：Flash MX 2004和Flash MX Professional 2004。这两个版本分别是根据不同用户所关心的内容而进行设计的。

本书的内容涉及到了这两个版本的各个方面，由浅入深地介绍了FLASH MX 2004和MX 2004 Pro的功能和使用方法。

本书不仅适用于初次接触Flash的读者，也适用于掌握了一定基础的中级读者。

全书文字通俗易懂，并提供了大量简单明了的示例，使得Flash的开发者能够简单快捷地开发出自己的动画作品。

作者简介

Ethan是一位训练有素的考古学家。

人们可能会问："干吗要让一位考古学家来编写关于交互式设计的书籍？

"要了解这一点，读者需要知道他在学术领域的两项成就。

首先，是他在考古领域取得的非凡成果，这就是对古埃及家庭工艺产品的研究。

他曾经在Nabta Playa（这是埃及西部沙

书籍目录

第一部分 Flash入门 第1章 Flash简介 第2章 Flash MX 2004和Flash MX Professional 2004的新增功能 第3章 接触Flash界面和影片起步 第二部分 创建和处理可视内容 第4章 使用着色和绘图工具创建静态内容 第5章 创建和制作文本 第6章 使用对象 第7章 使用元件 第8章 使用图层增加Flash图形的深度 第9章 管理Flash影片项目 第三部分 使用Flash制作动画 第10章 使用时间轴制作动画 第11章 使用影片剪辑 第12章 使用场景组织Flash影片 第13章 在Flash MX Professional 2004中使用幻灯片来创建交互式演示 第四部分 使用ActionScript编写交互性脚本 第14章 使用ActionScript行为添加交互作用 第15章 创建交互性控件 第16章 使用组件创建Flash应用程序 第五部分 使用ActionScript添加高级的交互作用 第17章 了解和使用ActionScript 第18章 编写ActionScript 第19章 为多时间轴影片编写ActionScript 第20章 创建高级的交互作用 第21章 ActionScript疑难解答 第六部分 音频的使用 第22章 了解Flash环境下的数字音频 第23章 Flash音频基础 第24章 音频与动画的同步 第25章 使用ActionScript控制音频 第七部分 Flash与其他程序的整合 第26章 Flash与Director协同工作 第27章 Flash与Dreamweaver协同工作 第28章 Flash与数字音频应用程序协同工作 第29章 制作Flash 3D 第八部分 发布和分发Flash影片 第30章 发布Flash影片 第31章 处理Flash和视频 第32章 使用Flash进行CD-ROM开发 第33章 创建用于Pocket PC的移动Flash内容

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>