

<<中文版Flash MX 2004基础与>>

图书基本信息

书名：<<中文版Flash MX 2004基础与实例培训教程>>

13位ISBN编号：9787508327419

10位ISBN编号：7508327411

出版时间：2004-1

出版时间：中国电力出版社

作者：赵育良

页数：292

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

本书介绍Flash的最新版本Flash MX 2004。

为了让读者全面掌握这一软件，本书针对基础知识和基本操作进行讲解，并结合大量的实例进行引导、巩固。

主要内容包括：Flash MX 2004的绘图工具及其使用方法；Flash MX 2004的时间轴面板及帧操作；图层的概念、创建及编辑方法；元件和库的基本概念及其使用方法；逐帧及补间动画的创建方法；不同文本的输入与控制；位图的基本概念及在Flash中的相关操作；声音的导入、编辑与输出、Action基本命令及其添加和使用方法；Flash MX 2004新增的常用功能；Flash作品的创建、测试及发布方法；不同类型动画的制作。

书籍目录

丛书序前言第1章 初识Flash MX 2004 1.1 位图图像和矢量图形 1.2 如何学好Flash MX 2004 1.3 Flash MX 2004的新功能 1.4 Flash MX 2004的文档操作 1.5 Flash中的术语 1.6 使用Flash MX 2004的【帮助】面板 1.7 Flash动画制作的基本步骤 1.8 内容回顾 1.9 习题第2章 绘制图形 2.1 视图调整工具 2.2 绘图工具 2.3 填充工具 2.4 图形选取和编辑工具 2.5 对象的移动、复制和删除 2.6 综合演练 2.7 内容回顾 2.8 习题第3章 时间轴与帧操作 3.1 使用时间轴 3.2 帧 3.3 洋葱皮工具 3.4 综合演练 3.5 内容回顾 3.6 习题第4章 图层的使用 4.1 图层简介 4.2 创建图层 4.3 编辑图层 4.4 使用引导层 4.5 使用遮罩层 4.6 综合演练 4.7 内容回顾 4.8 习题第5章 元件与图库的使用 5.1 元件 5.2 库的使用 5.3 编辑元件 5.4 元件实例 5.5 综合演练 5.6 内容回顾 5.7 习题第6章 创建动画 6.1 Flash动画的分类 6.2 创建逐帧动画 6.3 创建补间动画 6.4 综合演练 6.5 内容回顾 6.6 习题第7章 使用文本 7.1 文本的输入状态 7.2 创建文本对象 7.3 编辑文本 7.4 制作特效文本 7.5 综合演练 7.6 内容回顾 7.7 习题第8章 使用位图 8.1 关于位图 8.2 导入位图 8.3 将位图转换为矢量图 8.4 设置位图属性 8.5 综合演练 8.6 内容回顾 8.7 习题第9章 使用声音 9.1 导入声音 9.2 向文档中添加声音 9.3 向按钮添加声音 9.4 编辑声音 9.5 导出声音 9.6 综合演练 9.7 内容回顾 9.8 习题第10章 Flash编程基础 10.1 Actions命令概述 10.2 ActionScript的语法 10.3 数据与运算 10.4 综合演练 10.5 内容回顾 10.6 习题第11章 充分利用Flash MX 2004的新功能 11.1 时间轴特效 11.2 导入内嵌视频 11.3 制作幻灯片演示文稿 11.4 使用【历史记录】面板 11.5 综合实例 11.6 内容回顾 11.7 习题第12章 Flash作品的创建、测试及发布 12.1 创建Flash作品的一般流程 12.2 创建Flash作品的注意事项 12.3 测试和发布Flash作品 12.4 内容回顾 12.5 习题第13章 制作扫雷游戏 13.1 前期策划 13.2 素材准备 13.3 制作动画 13.4 发布影片 13.5 内容回顾 13.6 习题第14章 射雕英雄传之铁血丹心MTV 14.1 前期策划 14.2 素材准备 14.3 制作动画 14.4 发布动画 14.5 内容回顾 14.6 习题

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>