

## <<Flash动画创作职场操练>>

### 图书基本信息

书名：<<Flash动画创作职场操练>>

13位ISBN编号：9787508435404

10位ISBN编号：7508435400

出版时间：2006-1

出版时间：中国水利水电出版社

作者：高志清

页数：304

字数：484000

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动画创作职场操练>>

### 内容概要

Flash的流行吸引了众多的爱好者学习该软件，但是很多初学者在初次操作时，都会无从下手，需要一本从最基础到高级的教程。

为了既能帮助初学者入门，又能让高级用户提高网页设计能力，本书以大量经典实例为主线，全面、系统、深入地讲解Flash MX 2004的基本功能、使用方法以及高级技巧。

本书以一个从基础到提高的过程引导读者的水平逐步提高。

书中范例的编写深入浅出、图文并茂。

在操作步骤上，写作详细但不烦琐，读者只要按照书中范例一步步向下操作，必要时可以参考本书配套光盘中对应实例的源文件，就可以达到预想的效果。

本书附赠一张配套光盘。

光盘中不仅收录了书中所有实例需调用的图片及制作的最效果，还收录了本书部分实例的多媒体动态演示，读者可能通过观看多媒体动态演示学习范例的制作过程。

## <<Flash动画创作职场操练>>

### 书籍目录

丛书前言本书导读第1章 Flash MX 2004 1.1 Flash 的特点 1.2 Flash 的应用领域 1.3 Flash MX 2004 的新增功能 1.4 熟悉Flash MX 2004 的工作环境 1.5 Flash MX 2004 的基本常识 1.6 Flash 中最基本最常用的操作 1.7 学习几个常用面板的使用 1.8 本章小结第2章 运用Flash 中的工具绘图 2.1 处理图像 2.2 Flash 绘图的辅助手段 2.3 实例讲解绘图工具的使用 2.4 实例练习 2.5 本章小结第3章 文本的使用 3.1 文本工具的属性面板 3.2 静态文本、动态文本和输入文本 3.3 文本工具的使用 3.4 创建文字链接 3.5 嵌入字体和设备字体 3.6 利用分离命令设计文字 3.7 实例练习第4章 实例学习动画基础 4.1 时间轴面板 4.2 帧的应用 4.3 洋葱皮工具的使用 4.4 管理图层 4.5 图层分配 4.6 实例练习 4.7 本章小结第5章 实例讲解外部文件的应用 5.1 元件、实例和库的应用 5.2 元件的创建和编辑 5.3 库面板的应用 5.4 导入外部文件 5.5 实例练习 5.6 本章小结第6章 制作简单动画 6.1 制作逐帧动画 6.2 制作形状补间动画 6.3 制作动作补间动画 6.4 实例练习 6.5 本章小结第7章 图层动画 7.1 制作遮罩动画 7.2 制作引导层动画 7.3 实例练习 7.4 本章小结第8章 深入学习动画的制作 8.1 制作两种文字运动效果 8.2 制作按钮动画 8.3 本章小结第9章 ActionScript 动作脚本入门 9.1 Actions 面板的使用 9.2 变量、函数与语法规则 9.3 代码书写格式 9.4 基本命令和程序结构控制 9.5 本章小结第10章 Flash 动画的测试和发布 10.1 影片优化 10.2 影片测试 10.3 影片发布 10.4 本章小结第11章 动画中声音的应用 11.1 导入声音 11.2 设置声音文件属性 11.3 如何给按钮和影片添加声音 11.4 在属性面板中设定声音 11.5 本章小结第12章 Flash 实战练习 12.1 教学课件的制作 12.2 游戏“拼拼拼” 12.3 情景故事——快乐每一天 12.4 精品网站片头 12.5 本章小结

## <<Flash动画创作职场操练>>

### 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>