

# 《Flash MX 2004课堂》

## 图书基本信息

书名：《Flash MX 2004课堂》

13位ISBN编号：9787302094982

10位ISBN编号：7302094985

出版时间：2004-11

出版社：第1版 (2004年1月1日)

作者：杨小平

页数：296

版权说明：本站所提供下载的PDF图书仅提供预览和简介以及在线试读，请支持正版图书。

更多资源请访问：[www.tushu000.com](http://www.tushu000.com)

## 内容概要

本书介绍了Flash MX 2004创建网页动画的方法和技巧。其内容包括该软件的新增功能、工作界面的认识、绘图工具的使用方法、对象的管理与编辑方法、文本的输入及格式化方法、素材导入和使用方法、若干种动画的创建方法、测试与发布Flash的方法以及专业的ActionScript讲解。其中大部分重点实例均有具体的实例讲解，在实例的讲解过程中，笔者深入讲解了许多高效有用的创作技巧。本书层次清晰，语言流畅，实例丰富，图文并茂，适合作为培训班和大中专院校相关专业的教材及各位读者自学使用。

## 书籍目录

第1章 Flash MX 2004新增功能及基础知识 1.1 Flash软件应用领域 1.2 Flash MX 2004新功能一览 1.3 矢量图形和位图图像 1.4 Flash动画制作流程 1.5 习题第2章 掌握工作环境及文档操作 2.1 认识工作环境 2.2 使用网格、标尺及辅助线 2.3 文档操作 2.4 使用模板 2.5 动手做 2.6 习题第3章 图形及文本的基本操作 3.1 绘制图形 3.2 填充图形 3.3 选择并编辑图形 3.4 组合与分充对象 3.5 创建特殊效果 3.6 文字 3.7 导入外部文件 3.8 位图控制 3.9 动手做 3.10 习题第4章 对象与元件控制 4.1 移动对象 4.2 复制与删除对象 4.3 平滑与平整图形 4.4 变形对象 4.5 对象的对齐与分布 4.6 对象的顺序 4.7 使用元件 4.8 “库”面板 4.9 修改实例和元件 4.10 动手做 4.11 习题第5章 场景、帧及图层 5.1 场景 5.2 帧 5.3 图层 5.4 动手做 5.5 习题第6章 动画 6.1 动画的原理 6.2 关键帧动画 6.3 补间动画 6.4 运动路径动画 6.5 遮罩动画 6.6 时间轴特效 6.7 播放动画 6.8 测试动画 6.9 动手做 6.10 习题第7章 使用组件 7.1 组件技术概述 7.2 使用UI组件 7.3 动手做 7.4 习题第8章 添加和编辑声音 8.1 关于声音 8.2 导入声音 8.3 为按钮添加声音 8.4 设置声音的输出格式 8.5 设置声音属性 8.6 编辑声音 8.7 动手做 8.8 习题第9章 ActionScript与行为 9.1 关于ActionScript 9.2 深入掌握ActionScript 9.3 重要的Action命令详解 9.4 利用行为添加交互作用 9.5 行为 9.6 动手做 9.7 习题第10章 优化及发布动画 10.1 优化动画 10.2 发布动画 10.3 习题附录A 习题参考答案

## 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:[www.tushu000.com](http://www.tushu000.com)