

图书基本信息

书名：《Flash MX 2004中文版实训教程》

13位ISBN编号：9787121012082

10位ISBN编号：7121012081

出版时间：2005-6

出版社：电子工业出版社

作者：余强等编

页数：340

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

内容概要

本书共分12章，全面系统地介绍了Flash动画制作的方法和技巧，内容包括Flash的基础知识，图形对象的创建和编辑方法，元件和库资源的使用，动作和形状补间动画的制作，遮罩层和引导层的应用，动作脚本的使用和交互式动画的创建，Flash文本、图像和多媒体资源的使用，Flash组件技术的应用，最后还以专题和综合实例的形式，分别介绍了Flash在网络、课件和游戏方面的应用。为了能使读者理解知识并能将其运用于实践，每章还附有大量精心设计的习题。

本书内容全面、理论与实际相结合，充分注意保证知识的相对完整性、系统性、时效性和可操作性。既可作为各类职业院校计算机应用技术专业的教材，也可以用做计算机培训，班、辅导班和短训班的教材。对于希望快速掌握Flash动画制作知识的入门者，也是一本不可多得的自学指导书。

书籍目录

第1章 flash MX 2004入门 1.1 flash MX 2004的新功能 1.2 flash的操作界面 1.3 flash的重要概念 1.4 flash的基本操作 1.5 flash作品类别 1.6 习题练习第2章 基本绘图工具 2.1 flash图形特点 2.2 绘制图形对象 2.3 编辑图形对象 2.4 动手实践 2.5 习题练习第3章 元件与库资源 3.1 资源与库 3.2 元件的属性 3.3 3种元件 3.4 动手实践 3.5 习题练习第4章 补间动画 4.1 动画制作概述 4.2 时间轴面板 4.3 动作补间动画 4.4 形状补间动画 4.5 动手实践 4.6 习题练习第5章 图层动画 5.1 遮罩层动画 5.2 引导层动画 5.3 动手实践 5.4 习题练习第6章 动作脚本应用 6.1 动作脚本概述 6.2 脚本语言要点 6.3 脚本编辑环境 6.4 动手实践 6.5 习题练习第7章 交互式动画 7.1 动画交互性概述 7.2 动手实践 7.3 习题练习第8章 文本特效动画 8.1 Flash 文本概述 8.2 Flash文本处理 8.3 动手实践 8.4 习题练习第9章 秀图特效动画 9.1 Flash图象处理 9.2 位图与矢量图 9.3 动手实践 9.4 习题练习第10章 声音资源 10.1 声音资源 10.2 动手实践 10.3 习题练习第11章 组件及控制 11.1 组件技术概述 11.2 自定义组件 11.3 动手实践 11.4 习题练习第12章 综合应用 12.1 课件应用 12.2 网络应用 12.3 游戏应用 12.4 习题练习附录 习题答案

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