

#### 图书基本信息

书名：<<中文版Flash MX基础入门与艺术创意100例>>

13位ISBN编号：9787801831460

10位ISBN编号：7801831462

出版时间：2003-7

出版时间：航空工业出版社

作者：王德枫编

页数：303

字数：318000

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

Flash是美国著名的多媒体软件公司Macromedia开发的矢量图形编辑和交互式动画制作的专业软件。该软件的功能非常强大，在网页设计和多媒体制作等领域得到了广泛的应用，已经成为制作交互式动画的标准软件，2002年3月，Macromedia又发布了最新的中文版Flash MX。

本书由浅入深地进行内容编排，以浅显流畅的语言介绍了中文版Flash MX工具的使用，通过对生动、精彩的实例进行讲解，介绍动画制作的基本知识和技巧。

本书讲述了用中文版Flash MX进行动画创作的知识、方法、步骤和技巧，使初学者能充分消化、吸收本书的内容，轻松地成为Flash高手，另外，还介绍了中文版Flash MX的最新技术，并结合大量实例透彻地讲述了许多高难度动画的创作方法。

本书除了介绍相关的知识外，还提供了丰富多彩的实例，并详细介绍了这些实例基本的制作思路，从而进一步巩固所学的知识 and 提高读者的Flash动画制作水平。

书籍目录

第一篇 基础知识篇 第一节 Flash概述 第二节 了解Flash动画 一、Flash的矢量图形系统 二、Flash的“流”技术 三、Flash的插件方式 四、Flash的交互功能 第三节 中文版Flash MX的新特性 一、统一的【属性】面板 二、新颖的侦【属性】面板和场景【属性】面板 三、更完备的图形【属性】而论 第四节 中文版Flash MX的主界面 一、工具箱 二、面板 三、菜单栏第二章 中文版Flash MX的基本操作 第一节 中文版Flash MX基本工具的使用 一、绘图工具的使用 二、选择工具的使用 三、图形编辑工具的使用 四、擦除工具——橡皮擦工具的使用 第二节 帧的操作 第三节 颜色设置 第四节 图层的操作第二篇 基础实例篇第三章 运动渐变动画实例 实例1 直线运动的小球 实例2 按指定路径运动的小球 实例3 弹性球 实例4 写粉笔字 实例5 爆炸效果 实例6 彩图文字 实例7 电影序幕 实例8 风吹文字效果 实例9 文字的平面环绕效果 实例10 光影变换字 实例11 旋转的风车 实例12 书本翻页效果 实例13 残影效果 实例14 光斑效果 实例15 放大镜效果 实例16 激光绘图 实例17 雪花效果 实例18 碰壁小球 实例19 转动的透明球 实例20 电流波动效果 实例21 雷达扫描效果 实例22 速度文字 实例23 洋葱皮效果 实例24 涟漪效果 实例25 金鱼游动第四章 形状渐变动画实例第五章 导入声音实例第三篇 综合实例篇第六章 基本交互动画实例第七章 高级交互动画实例第四篇 实例展示篇第八章 基础动画实例第九章 交互性动画实例第十章 综合实例

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>